

Friksjon og måleutstyr

Friksjon på veg er et stadig mer aktuelt tema, sommer og vinter. Vegteknisk har utredet valg av framtidig friksjonsmåleutstyr for Statens vegvesen i en oppgradert versjon tilknyttet vegnett.



Anbefalingen er fortsatt å benytte eksisterende utstyr, ROAR fra Norsemeter AS.

Med dette utstyret kan det velges to forskjellige måletyper, enten med en fast eller variabel slipp på målehjulet. På bar veg kan begge typer være aktuelle.

For å bygge opp erfaring foreslås å etablere et register i Vegdatabanken (VDB) for friksjon på bar veg, for et utvalg av måleparametre som maksimal friksjon (ved optimal slipp), minimum

friksjon (ved låst hjul) og friksjon ved en valgt slipp.

Et vegdekkes tekstur (ruhet) er avgjørende for oppnådd friksjon, særlig ved høyere hastigheter. Det anbefales derfor at det rutinemessig måles makrotekstur via laser som de fleste av målebilene for spor og jevnhet allerede har montert. Måledata for makrotekstur foreslås også lagt i et register i VDB. ■



Sluttrapport fra prosjektet «Samfunnstjenlige vegtunneler 1998–2001»

Statens vegvesen bygger årlig 20-30 km ny tunnel og forvalter nærmere 700 km. I en rekke tunneler har drift- og vedlikeholdskostnadene vært høye. I noen tunneler har konstruksjonsdeler og utstyr blitt skiftet ut lenge før forventet levetid. Etatsprosjektet «Samfunnstjenlige vegtunneler» ble etablert for å rette søkelyset bl.a. på prioriteringer i byggefase, funksjonskrav og langsiktig eieransvar. Prosjektet har lagt stor vekt på å bruke og videreutvikle etatens kompetanse.

Publikasjon nr. 97 er prosjektets sluttrapport. Her gis bakgrunn for prosjektet, prosjektorganisasjon og resultater. Resultatdelen omhandler forundersøkelser, samspill med omgivelsene, tetteknikk, vann- og frostsikring, bergbolter, sprøytebetong, levetidskostnader, tekniske installasjoner, drift og vedlikehold, sikkerhet og kjørekraft, informasjon og videre arbeid.

Interesserte i Publikasjon nr. 97 kan henvende seg til Vegteknisk avdeling, Arkivet på telefon 22 07 39 00. ■

