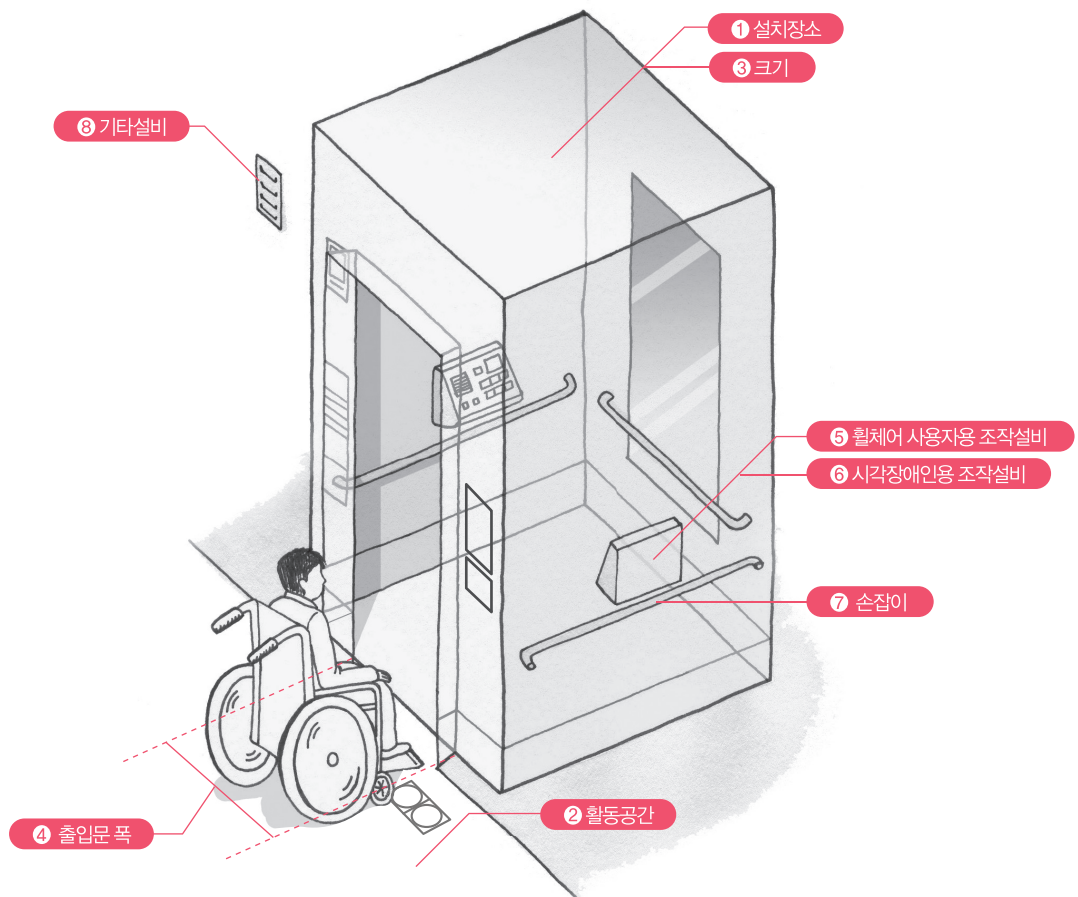


## 8. 승강기



### ■설치원칙

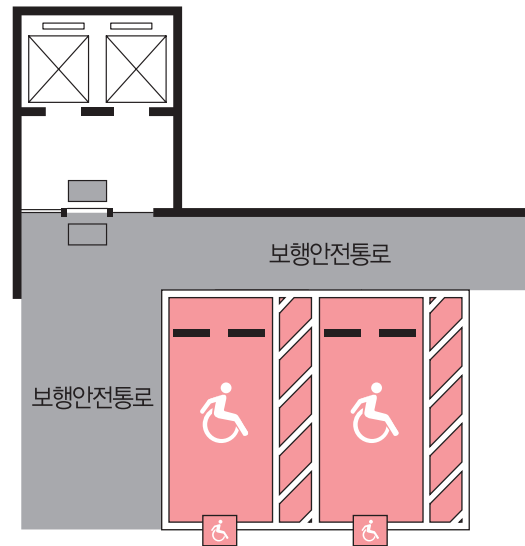
승강기는 모든 사람이 이용 가능한 대표적인 편의시설이다. 특히 계단을 이용하기 불가능한 이들에게는 가장 안전하고 편리한 수직이동 수단이다. 따라서 층 규모와 관계없이 층간 이동의 자유를 보장한다는 차원에서 설치하여야 한다. 그리고 누구나 이용 가능하도록 쉽고 편리하게 작동할 수 있어야 한다.

### ■설치요점

- 주출입구에서 눈에 잘 띄는 장소에 설치한다.
- 휠체어 사용자, 어린이, 노인, 시각장애인 등 모두가 이용 가능하도록 배려한다.
- 표준형 휠체어만 이용할 수 있는 휠체어 리프트보다는 누구나 함께 이용할 수 있는 엘리베이터를 우선적으로 설치한다.

## 1) 설치장소

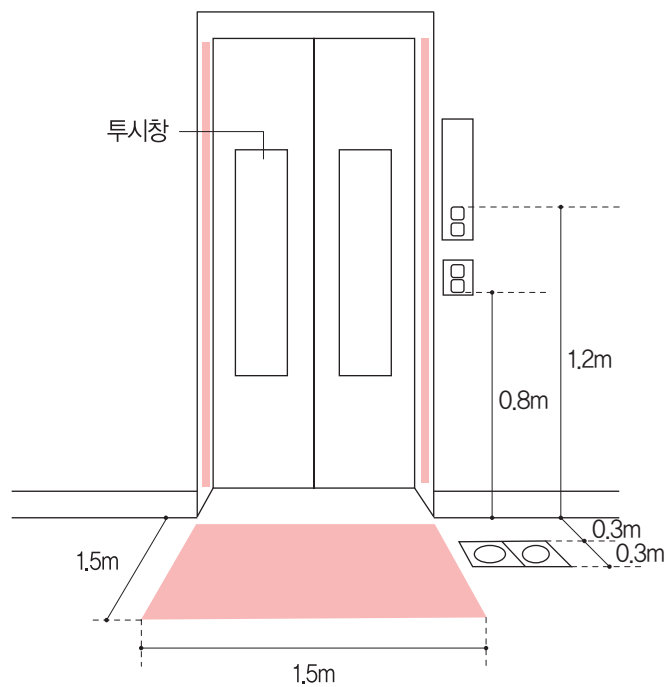
- 주출입구 및 통로에서 인지와 접근이 용이한 위치에 설치하여야 한다.



〈설치장소〉

## 2) 활동공간

- 승강기의 출입문 전면에는 휠체어가 방향을 전환할 수 있도록 최소한 1.5m×1.5m의 활동공간이 있어야 한다.
- 휠체어의 활동공간과 겹치지 않도록 승강기 호출버튼 0.3m 전면에는 시각장애인 등이 인지할 수 있도록 점형 블록을 설치하거나 바닥재의 질감을 달리하여야 한다.



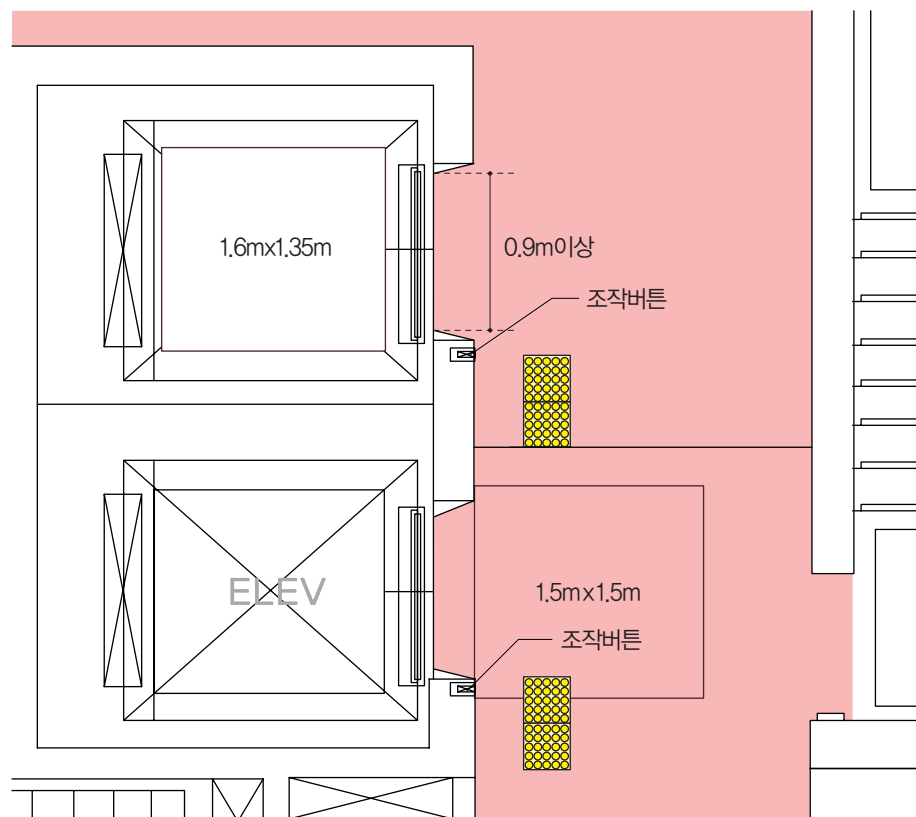
〈전면활동공간〉

## 3) 크기

- 내부의 유효바닥면적은 폭 1.6m 이상, 깊이 1.35m 이상으로 하여야 한다.
- 기존 건물의 경우에는 폭을 1.1m 이상으로 할 수 있다.

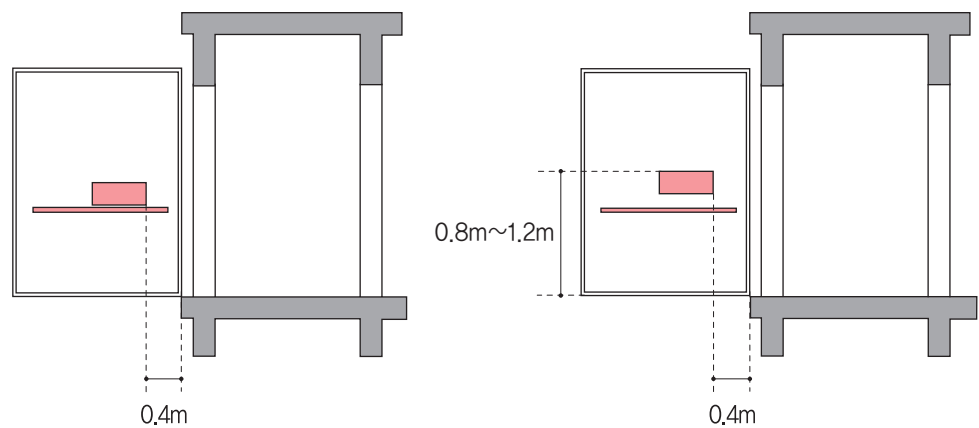
## 4) 출입문 폭

- 승강기 출입문의 통과 유효폭은 0.9m 이상으로 하여야 한다.
- 기존 건물의 경우에는 통과 유효폭을 0.8m 이상으로 할 수 있다.
- 승강장 바닥과 승강기 바닥의 턱과 틈은 2cm 이하여야 한다.
- 감지기식 개폐장치의 감지높이 범위는 바닥면으로부터 0.3m~1.4m 이내이다.

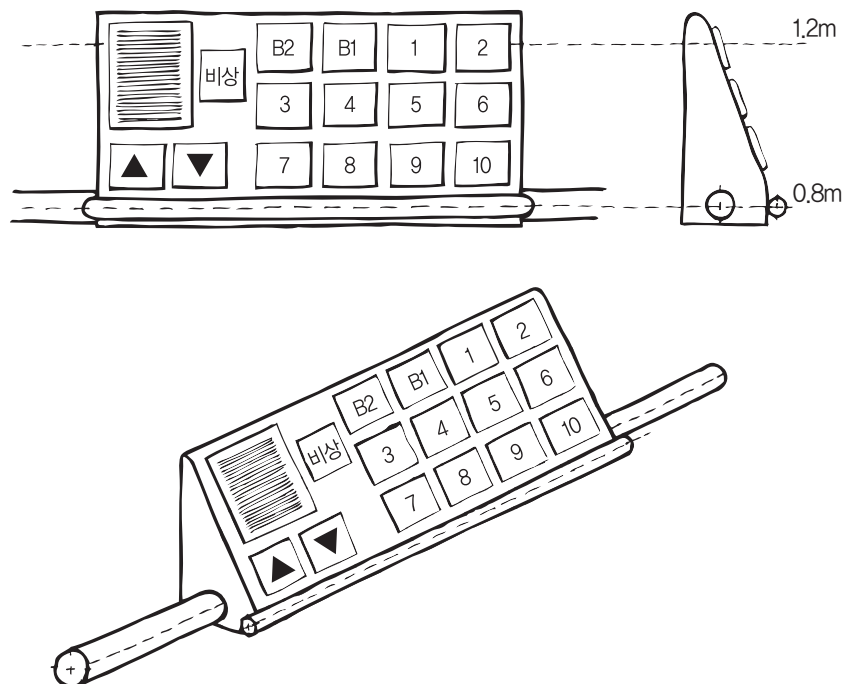


### 5) 휠체어사용자용 조작설비

- 승강기 내부의 휠체어 사용자용 조작반은 진입방향 우측면에 가로형으로 설치하고, 그 높이는 바닥면으로부터 0.85m 내외로 하여야 한다. 다만, 승강기의 유효바닥면적이 1.4m×1.4m 이상인 경우에는 진입방향 좌측면에 설치할 수 있다.
- 외부 및 내부 가로 조작설비 등 승강기 안팎에 설치되는 모든 스위치의 높이는 바닥면으로부터 0.8m~1.2m로 설치하여야 한다.
- 조작설비의 형태는 양각식의 버튼식으로 하고 가로 조작설비는 밀면이 25° 정도 들어 올려진 형태로 하는 것이 좋다.
- 승강기를 조작할 수 있는 버튼 외에도 반드시 비상호출 및 상호 통화장치용 등의 버튼이 있어야 한다.



〈내부 가로 조작설비 설치 위치〉



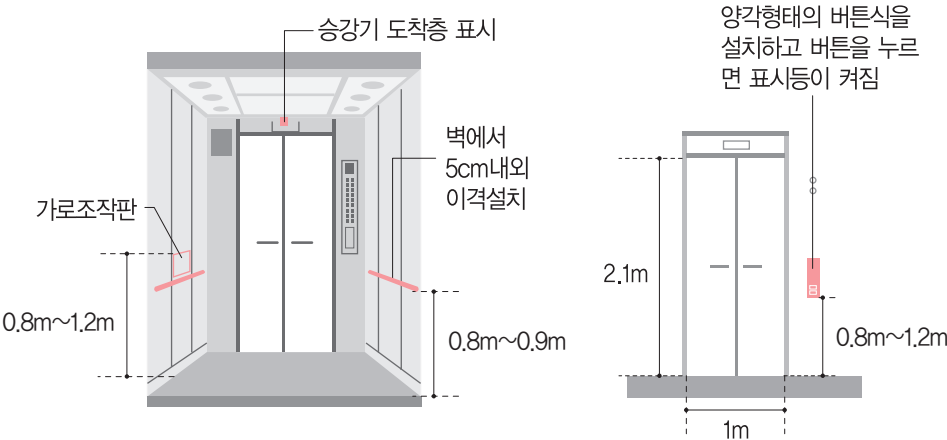
〈내부 가로 조작설비의 구조〉

- 6) 시각장애이용  
조작설비

- 시각장애인을 위한 조작설비의 점자표시는 출입문 우측에 있는 내부 세로 조작설비에 설치한다.
  - 점자조작표시는 승강기를 조작할 수 있는 모든 버튼에 층수 등을 기재하여 부착하여야 한다.
  - 출입문 개폐, 비상호출, 상호통화장치 등에도 점자표시를 하여야 한다.

- 7) 손잡이

- 승강기 내부에는 지름 3.2cm~3.8cm 이내의 수평 손잡이를 연속하여 설치하여야 한다.
  - 휠체어의 회전이 가능한 경우에는 좌우측면에만 손잡이를 설치할 수도 있다.



- 8) 기타 설비

- 승강기 내부에서 휠체어가 180° 회전이 불가능할 경우에는 측면 조작판, 출입문 관찰 후면 거울, 관통형 출입문 등 적절한 대안을 세워야 한다.
  - 승강기 내부 후면 거울은 0.6m 이상의 높이에 설치하여야 한다.
  - 승강기 내부에는 승강기의 진행방향과 정지 예정층, 현재의 위치 등에 대한 문자안내표시 장치 및 음성안내표시를 하여야 한다.
  - 각 층의 승강장에는 승강기의 도착여부를 표시하는 점멸등 및 음향신호장치를 설치하여야 하며, 승강기의 내부에는 도착층 및 운행상황을 표시하는 점멸등 및 음향신호장치를 설치하여야 한다.
  - 사람이나 물체가 승강기 문의 중간에 끼었을 경우, 문의 작동이 자동적으로 멈추고 다시 열리는 되열림장치를 설치하여야 한다.