

INSTALLATIONS DE PRÉTRAITEMENT

Rôle de la Ventilation Pour les installations de prétraitement

Évacuer les gaz produits par fermentation dans la fosse toutes eaux, pour éviter les problèmes d'odeurs et la corrosion des équipements en béton.

Un peu de technique !

Les orifices des canalisations de ventilation doivent être placés à distance de la VMC (risque de refoulement d'odeurs) et des fenêtres.

- * **Entrée d'air (ventilation primaire) :** assurée par prolongation, au-dessus des locaux habités, de la colonne de chute des eaux usées.
- Pour les cas particuliers, notamment en cas de poste de relevage, une prise d'air indépendante est nécessaire.

La ventilation primaire réalisée dans les combles avec un clapet aérateur est interdite.



- * **Extraction des gaz (ventilation secondaire) :** assurée par une canalisation de diamètre identique à celui des canalisations de collecte des eaux usées et toujours supérieur ou égal à 100 mm. L'extracteur peut être soit statique, soit éolien.

Le tuyau d'extraction diamètre 100 mm min. peut être intégré au bâti de manière à améliorer l'esthétique du bâtiment

- * La canalisation d'extraction est prolongée au-dessus du faite du toit et dans tous les cas au-dessus des locaux habités, en évitant autant que possible les coudes à 90° (remplacer par deux coudes successifs à 45°).
- * Les canalisations de ventilation doivent toujours avoir une pente suffisante pour permettre l'évacuation des eaux de condensation vers le dispositif d'assainissement.



La ventilation est toujours constituée d'une entrée d'air et d'une extraction des gaz située à l'extérieur des locaux habités. Les orifices de ces canalisations sont toujours situés à l'air libre au-dessus des locaux habités.

Source :

- Guide pratique « Mise en œuvre de l'Assainissement Individuel » Réalisé en 2000
- COSTIC -
- Fédération Française du Bâtiment -
- Agence de l'Eau Seine-Normandie -

Schéma de principe de la ventilation

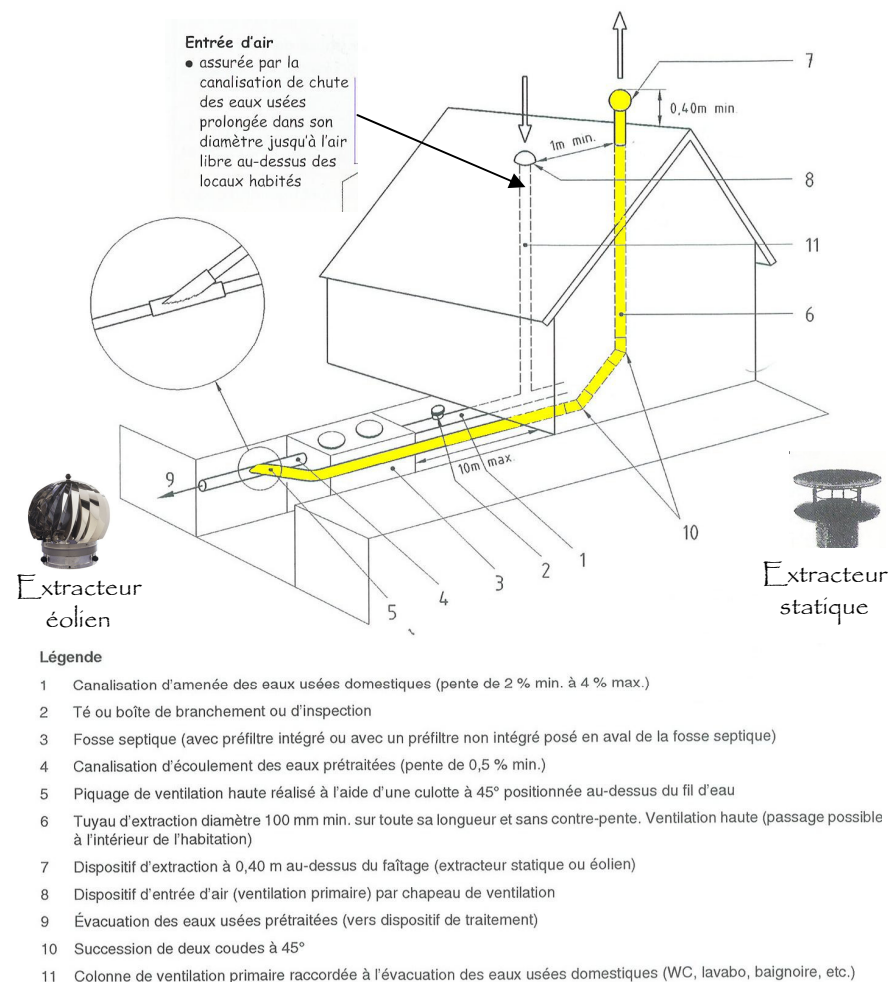


Figure 1 — Exemple de schéma de principe — Ventilation de la fosse septique