

# Przejścia dla zwierząt rodzaje i parametry

Przejścia dla zwierząt można ogólnie podzielić na:

1. **Przejścia po powierzchni drogi**, czyli nieogrodzone fragmenty drogi.
2. **Górne** w postaci mostów nad drogą:
  - a. **mosty krajobrazowe** (mosty ekologiczne), czyli duże obiekty nad drogą o szerokości  $\geq 50$  m, zapewniające ciągłość krajobrazu, obszarów siedliskowych i korytarzy ekologicznych dla wszelkich gatunków zwierząt. Szczególnym rodzajem mostu krajobrazowego może być tunel drogowy;
  - b. **duże przejścia górne**, to obiekty nad drogą o szerokości 30–50 m, z zachowaną lub odtworzoną pokrywą roślinną. Wykorzystywane w zależności od szerokości i pokrycia terenu przez różne grupy zwierząt od owadów naziemnych, przez płazy, gady aż po duże ssaki.
3. **Dolne** - budowane pod drogą:
  - a. **przejścia dolne duże**:
    - o **estakady**: czyli prowadzenie drogi na wiadukcie nad powierzchnią terenu, przy przekraczaniu dolin, jarów z zachowaniem lub odtworzeniem naturalnej roślinności i struktury krajobrazu na powierzchni przejścia;
    - o **przejścia dla dużych zwierząt**: przeznaczone dla dużych ssaków: jelenia, daniela i dzika o wysokości optymalnej co najmniej 4 m, szerokości  $\geq 15$  m;
  - b. **przejścia dla średnich zwierząt**: przeznaczone dla średnich ssaków, o wysokości optymalnej co najmniej 3 m, szerokości  $\geq 6$  m;
  - c. **przejścia dolne małe**, budowane w postaci małych mostów lub przepustów o powierzchni pokrytej gruntem i różnym przekroju, przeznaczone dla małych ssaków, płazów, gadów i bezkręgowców.

Niektóre typy przejść dla zwierząt oprócz funkcji ekologicznych mogą również dodatkowo spełniać funkcje gospodarcze. Z tego względu można podzielić obiekty na 2 kategorie:

- **przejścia samodzielne** - przeznaczone wyłącznie dla celów ekologicznych,
- **przejścia zespolone** - budowane dla celów **hydrologicznych** (mosty i przepusty dla cieków) lub **komunikacyjnych** (wiadukty dla lokalnych dróg i linii kolejowych) - wykorzystywane dodatkowo jako przejścia dla zwierząt.