

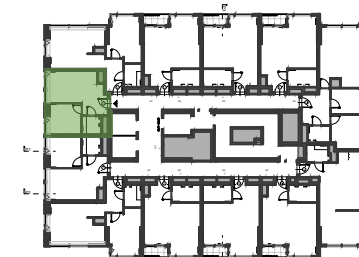
# KARTA KATALOGOWA



## PLAN SYTUACYJNY



## BUDYNEK A



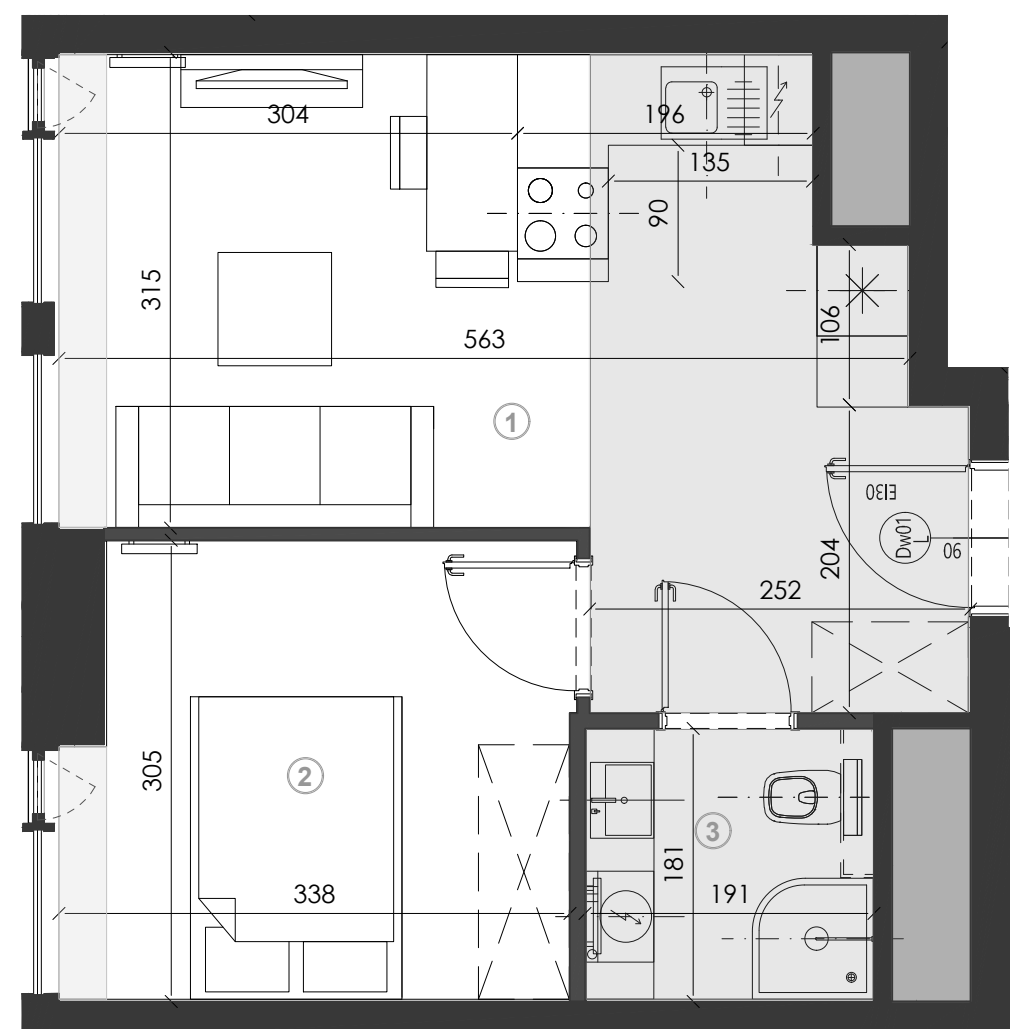
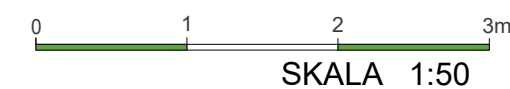
KONDYGNACJA 4

NR LOKALU A26

## 2-pokojowe

- ① P.DZIENNY+AN. 20.13m<sup>2</sup>
- ② SYPIALNIA 9.86m<sup>2</sup>
- ③ ŁAZIENKA 3.39m<sup>2</sup>

POW. UŻYTKOWA **33.38m<sup>2</sup>**



- ściana działowa
- ściana nierozbieralna
- szachty instalacyjne
- sufity podwieszane, h<sub>min</sub> ≈ 250 cm
- wysokość, h<sub>około</sub> ≈ 262 cm
- grzejnik
- schematyczna zabudowa w technologii lekkiej stelaży i połączeń wod-kan

### UWAGI:

- PODANE WYMIARY POMIESZCZEŃ SĄ WYMIARAMI W ŚWIETLE PIONOWYCH PRZEGRÓD (ŚCIAN) W STANIE SUROWYM.
- DOCELOWE WYMIARY BĘDĄ RÓŻNE O GRUBOŚCI WARSTW WYKOŃCZENIA ORAZ WYKONANĄ ARANŻACJĘ I TOLERANCJE WYKONANIA ROBÓT.
- OSTATECZNY OBMIAR POWIERZCHNI BĘDZIE DOKONANY PO WYBUDOWANIU LOKALU W TZW. STANIE DEWELOPERSKIM (PRZED ARANŻACJĄ), A NINIEJSZY RYSUNEK PODAJE PRZYBLIŻONĄ POWIERZCHNIĘ DOCELOWĄ. PRZEDSTAWIONY RZUT W TYM POKAZANE NA NIM ROZMIESZCZENIA I UKŁAD ELEMENTÓW MAJĄ CHARAKTER ORIENTACYJNY I MOGA ULEC ZMIANIE (NP. ROZMIESZCZENIE URZĄDZEŃ SANITARNYCH, ZABUDÓW G-K W TYM W POSTACI PRZEDŚCIANEK MASKUJĄCYCH PODŁĄCZENIA WOD-KAN, GRZEWCZYCH, DRZWIOWYCH, OKIENNYCH). POWIERZCHNIE PRZEDSTAWIONE NA RZUCIE I ICH WYMIARY W TYM WYMIARY ELEMENTÓW POMIESZCZEŃ MOGĄ ULEC ZMIANIE. POWIERZCHNIA ORAZ UKŁAD BALKONÓW, TARASÓW, LOGGII ORAZ OGRÓDKA (GDZIE DOTYCZY) MOGĄ ULEC ZMIANIE.
- WYPOSAŻENIE UWIDOCZNIONE NA NINIEJSZYM RZUCIE W POSTACI MEBLI I ELEMENTÓW WYPOSAŻENIA LOKALU NIE STANOWI PRZEDMIOTU UMOWY I MA CHARAKTER WYŁĄCZNIE POGŁĄDOWY. ZAKRES WYPOSAŻENIA LOKALU ZOSTANIE OKREŚLONY NA MOCY ODRĘBNYCH POSTANOWIEŃ UMOWY (W TYM MOŻE ZOSTAĆ PRZEDSTAWIONY NA ODRĘBNYM RZUCIE).
- POWIERZCHNIĘ UŻYTKOWĄ LOKALU ORAZ POSZCZEGÓLNYCH POMIESZCZEŃ PODANO ZGODNIE Z NORMĄ PN: ISO 9836:1997 (Z UWZGLĘDNIENIEM TYNKÓW I WLICZENIEM POWIERZCHNI ZAJĘTEJ PRZEZ ZABUDOWY PODŁĄCZEŃ WOD-KAN).

PROJEKTANT  
**FS&P ARCUS**

INWESTOR

**ASBUD TOWAROWA Sp. z o.o.**  
tel. 800 600 600  
KRS: 560065

www.asbud.com  
towarowa@asbud.com



Creating Environment