



ŚCIANY KONSTRUKCYJNE,
ZEWNĘTRZNE, MIĘDZYLOKALOWE
NIEROZBIERALNE

ŚCIANY SZACHTÓW,
NIEROZBIERALNE

ŚCIANY DZIAŁOWE
ROZBIERALNE

WYKOŃCZENIE SCHODÓW
W ZAKRESIE NABYWCY

0 1 2m

SKALA 1:75

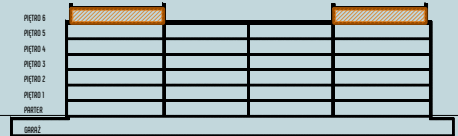
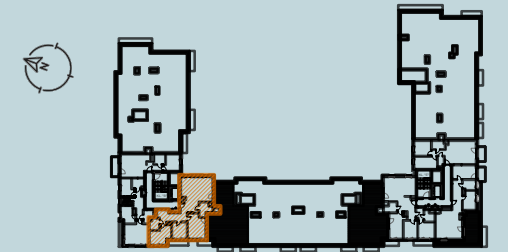
UWAGI:

- OSTATECZNY OBMIAR POWIERZCHNI BĘDZIE DOKONANY PO WYBUDOWANIU LOKALU W TZW. STANIE DEWELOPERSKIM, A NINIEJSZY RYSUNEK PODAJE PRZYBLIŻONĄ POWIERZCHNIĘ DOCELOWĄ.
- PRZEDSTAWIONY RZUT W TYM POKAZANE NA NIM ROZMIESZCZENIE I UKŁAD ELEMENTÓW MAJĄ TYLKO POGŁĄDOWY CHARAKTER I MOGĄ ULEĆ ZMIANIE (NP. KSZTAŁTY I LOKALIZACJA SZACHTÓW INSTALACYJNYCH, ROZMIESZCZENIE URZĄDZEŃ SANITARNYCH, ZABUDOWY G-K W TYM W POSTACI PRZEDŚCIANEK MASKUJĄCYCH PODŁĄCZENIA WOD-KAN, GRZEWCZYCH, DRZWIOWYCH, OKIENNYCH). PRZEDSTAWIONE NA RZUCIE POWIERZCHNIE, W TYM ELEMENTY POMIESZCZEŃ, MOGĄ ULEĆ ZMIANIE. KSZTAŁTY I POWIERZCHNIA ORAZ UKŁAD BALKONÓW, TARASÓW, LOGGI ORAZ OGRÓDKA (GDZIE DOTYCZY) MOGĄ ULEĆ ZMIANIE. WYPOSAŻENIE UWIDOCZNIONE NA NINIEJSZYM RZUCIE W POSTACI MEBLI I ELEMENTÓW WYPOSAŻENIA LOKALU NIE STANOWI PRZEDMIOTU UMOWY I MA CHARAKTER WYŁĄCZNIE POGŁĄDOWY. STANDARD DEWELOPERSKI NIE OBEJMUJE UWIDOCZNIONYCH URZĄDZEŃ KUCHENNYCH I SANITARNYCH, ODBIORNIKÓW TV, MEBLI W TYM KUCHENNYCH I ZABUDOWY SZAF, ZABUDÓW G-K, DRZWI WĘWĘTRZNYCH, PARAPETÓW
- NIE ZALECA SIĘ UŻYCIA NINIEJSZEGO RZUTU JAKO PODKŁADU CELEM ZAPROJEKTOWANIA WIĘTRZ, CO POWINNO BYĆ POPRZEDZONE WYKONANIEM POMIARÓW LOKALU Z NATURY.
- POWIERZCHNIĘ UŻYTKOWĄ LOKALU ORAZ POSZCZEGÓLNYCH POMIESZCZEŃ PODANO ZGODNIE Z NORMĄ PN-ISO 9836:1997 (Z UWZGLĘDNIENIEM TYNKÓW BĄDŹ SZPACHLOWANIEM NA ŚCIANACH Z BLOKÓW GIPSOWYCH I WLICZENIEM POWIERZCHNI ZAJĘTEJ PRZEZ ZABUDOWY PODŁĄCZEŃ WOD-KAN)

PROJEKTANT
PBPA

**NO
WA** NOWA
PRAGA

PLAN SYTUACYJNY



NR LOKALU 046

BUDYNEK	POKOJE	PIĘTRO	KLATKA
B10	4	6	B

1	SALON + ANEKS KUCHENNY	29,66 m ²
2	POKÓJ	16,79 m ²
3	POKÓJ	9,96 m ²
4	POKÓJ	13,32 m ²
5	ŁAZIENKA	4,34 m ²
6	WC	5,76 m ²
7	HOL	8,70 m ²
8	KORYTARZ	11,43 m ²

POW. UŻYTKOWA **99,96 m²**

T TARAS **67,91 m²**

INWESTOR

Asbud Praha sp. z o.o.
KRS: 566895
www.asbud.com

ASBUD Group
Creating Environment