

# NOWE ŻERNIKI TO KOSMOS

**MARVIPOL**  
development

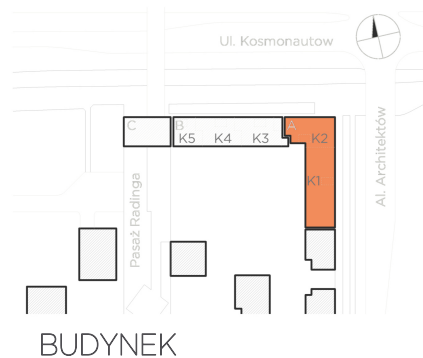
BUDYNEK	A
KLATKA	K1
PIĘTRO	09
NUMER LOKALU	06
korytarz	6.23 m <sup>2</sup>
pokój dzienny z aneksem kuchennym	19.49 m <sup>2</sup>
sypialnia 1	11.64 m <sup>2</sup>
sypialnia 2	8.01 m <sup>2</sup>
łazienka	5.62 m <sup>2</sup>
<b>POW. UŻYTKOWA</b>	<b>50.99 m<sup>2</sup></b>
loggia	3.56 m <sup>2</sup>

Przedstawiona na rzucie aranżacja ma charakter poglądowy

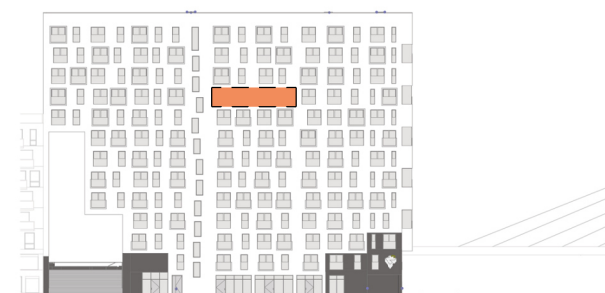
## ŚCIANKI DZIAŁOWE

Powierzchnia użytkowa lokalu została określona w oparciu o ROZPORZĄDZENIE MINISTRA ROZWOJU z dnia 11 września 2020 r. w sprawie szczegółowego zakresu i formy projektu budowlanego art. 34 ust. 6 pkt 1 ustawy z dnia 7 lipca 1994 r. - (Dz. U. z 2021 r. poz. 2351 oraz z 2022 r. poz. 88 i 1557) z uwzględnieniem Normy PN-ISO 9836:2022-07. Właściwości użytkowe w budownictwie - Określanie i obliczanie wskaźników powierzchniowych i kubaturowych, przy założeniach: 1/powierzchnia użytkowa lokalu jest obliczana w metrach kwadratowych z dokładnością do 0,01 m<sup>2</sup>/powierzchnia użytkowa lokalu jest obliczana dla wymiarów w stanie wykończonym (po tynkach), na poziomie podłogi, nie licząc listew przypodłogowych, progów itp.; 3/powierzchnie użytkowe lokalu pomniejsza się o powierzchnie: przekroju poziomego wszystkich wewnętrznych przegród budowlanych, przejść i otworów w tych przegrodach, przejść w przegrodach zewnętrznych, balkonów, tarasów, loggi, schodów wewnętrznych i podestów w lokalach mieszkalnych wielopiętrowych, nieużytkowych poddaszy; 4/powierzchnię użytkową lokalu powiększa się o powierzchnie: antresol, ogrodów zimowych oraz wbudowanych, ściennych szaf, schowków i garderób; 5/przy określeniu powierzchni użytkowej powierzchni pomieszczeń lub ich części o wysokości w świetle równej lub większej od 2,20 m zalicza się do obliczeń w 100%, o wysokości równej lub większej od 1,40 m, lecz mniejszej od 2,20 m - w 50%, natomiast o wysokości mniejszej od 1,40 m pomija się całkowicie.

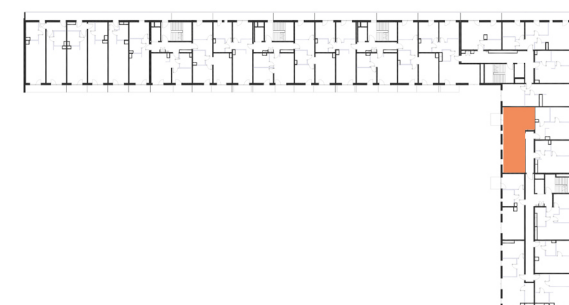
AKTUALIZACJA - 24.07.2024



BUDYNEK



PIĘTRO



RZUT