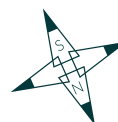
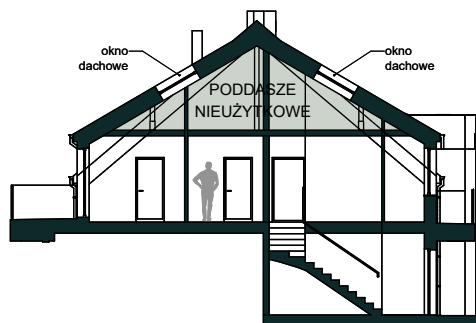
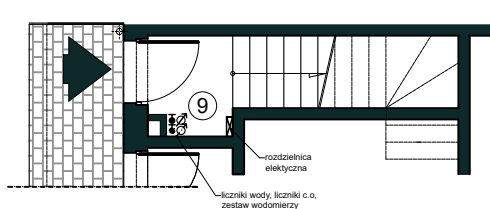
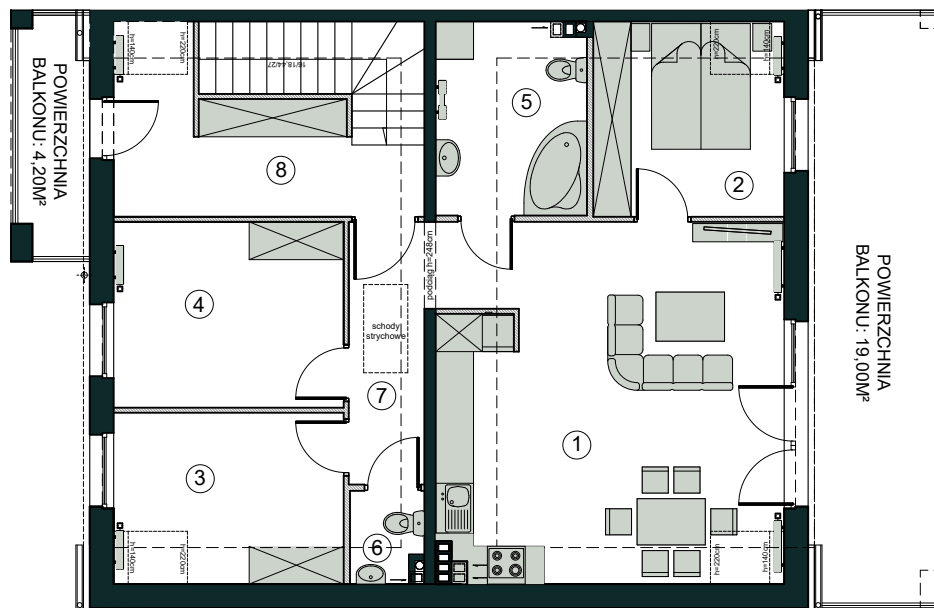


MIESZKANIE

B2



— ŚCIANKI DZIAŁOWE NADAJĄCE SIĘ DO DEMONTŻU

ALEJA POGÓRZE WIŚNIOWA

BUDYNEK: B

KONDYGNACJA: PIĘTRO

ILOŚĆ POKOI: 2

POW. KOMERCYJNA: 91,74 M²

1 POKÓJ DZIENNY Z ANEKSEM: 28,85 M²

2 POKÓJ: 8,73 M²

3 POM. POMOCNICZE: 9,27 M²

4 GARDEROBA: 10,72 M²

5 ŁAZIENKA: 7,21 M²

6 WC: 1,61 M²

7 HALL: 7,03 M²

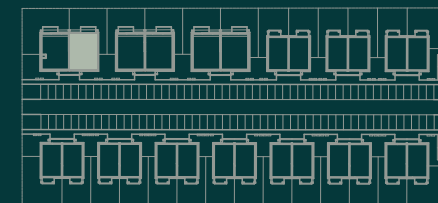
8 KOMUNIKACJA: 10,12 M²

9 KOMUNIKACJA: 5,89 M²

POW. UŻYTKOWA: 73,42 M²

POW. ZAJĘTA PRZEZ ŚCIANKI DZIAŁOWE: 2,22 M²

RZUT OSIEDLA



**POMORSKIE
DOMY**

Kom.: 603 510 839
Tel. +48 58 301 84 27
sprzedaz@pomorskiedomy.pl
www.pomorskiedomy.pl

Powierzchnia Użytkowalicona jest zgodnie z zapisami Umowy Deweloperskiej w oparciu o przepisy rozporządzenia Ministra Transportu, Budownictwa i Gospodarki Morskiej z dnia 11 września 2020 roku w sprawie szczegółowego zakresu i formy projektu budowlanego (Dz.U.2020r.,poz.1609 z późn.zm.), to jest zgodnie z Polską Normą PN-ISO 9836:2022-07. Powierzchnia Użytkowa stanowi podstawę dokonania wpisów w księdze wieczystej (w tym wpisu określającego pole powierzchni użytkowej Lokalu) i określenia udziału Nabywców Nieruchomości Wspólnej. Powierzchnia Komeracyjna liczona jest zgodnie z zapisami Umowy Deweloperskiej. Powierzchnia Komeracyjna nie jest pomniejszana ścianki działowe i nieulega zmianom w przypadku modyfikacji aranżacyjnych Lokalu związanych ze zmianą układu ścian działowych, lub zmiany materiału z jakiego wykonane zostaną ścianki działowe (na życzenie Klienta). Ponadto w skład Powierzchni Komeracyjnej (w odróżnieniu od Powierzchni Użytkowej) wliczana jest wewnętrzna klatka schodowa stanowiąca część Lokalu. Obmiar Lokalu dokonywany jest powykonawczo, w świetle ścian, po tynkach. Wyposażenie pokazane w karcie mieszkania jest tylko przykładowym sposobem przyszłego umeblowania Lokalu; dostarczenie wskazanego meblowania oraz kafli nie jest zobowiązaniem Dewelopera. Powierzchnia balkonu, tarasu nie jest uwzględniana w Powierzchni Użytkowej ani w Powierzchni Komeracyjnej.