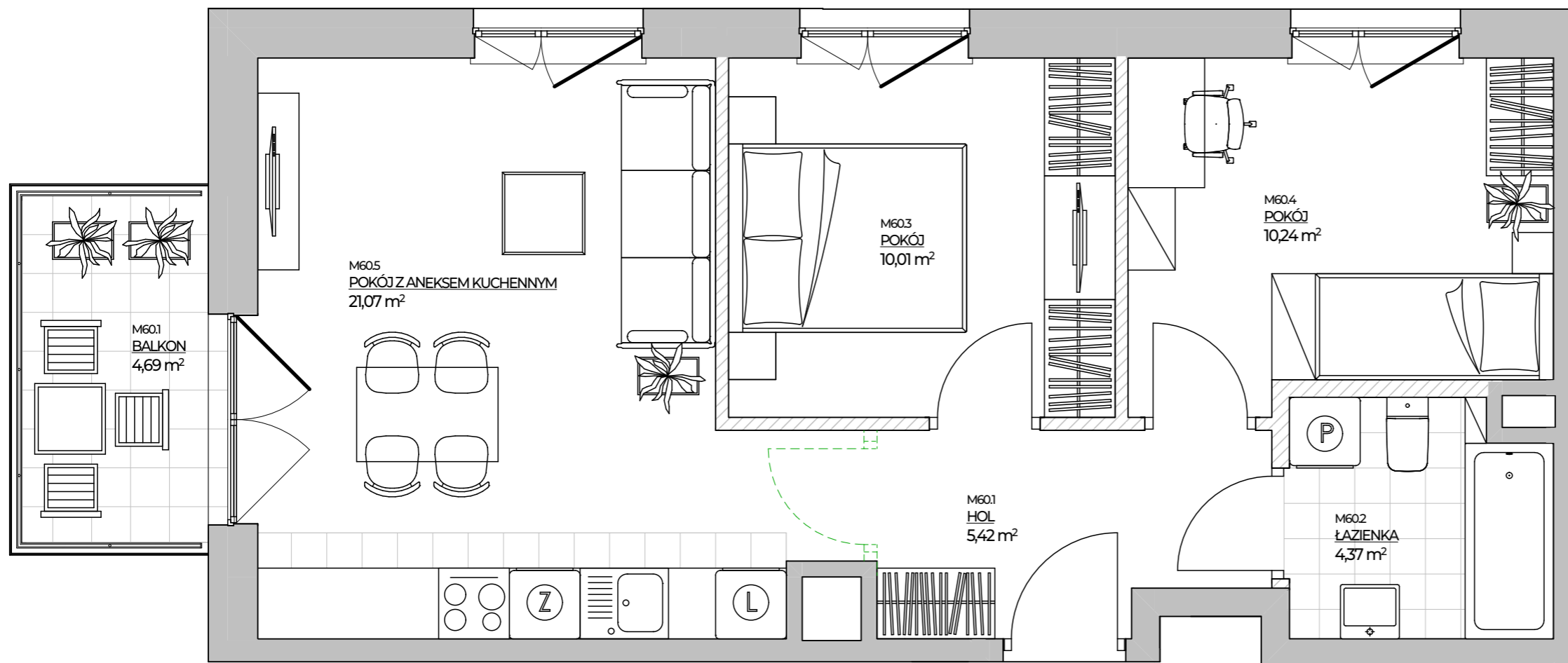


MIESZKANIE NR 60 • 3 POKOJE • 52,85 m²



Potencjalna możliwość aranżacyjna przebiegu ścianek działowych, nadproży; do wykonania w ramach odpłatnej procedury zmian lokatorskich zgodnie z postanowieniami odrębnej umowy

spravia

Spravia Bokserska 2 Sp. z o. o.
www.osiedlebokserska.pl

Osiedle Bokserska



Warszawa, dzielnica Ursynów, ul. Bokserska

DANE LOKALU:

LOKAL NR	LICZBA POKÓJ	POW. SPRZEDAŻOWA
60	3	52,85 m ²
BUDYNEK NR	KLATKA NR	PIĘTRO
1	A	4

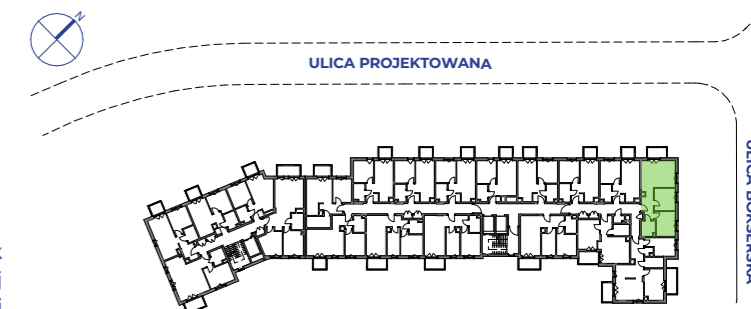
ZESTAWIENIE POWIERZCHNI

POKÓJ Z ANEKSEM KUCHENNYM	21,07 m ²
POKÓJ	10,24 m ²
POKÓJ	10,01 m ²
HOL	5,42 m ²
ŁAZIENKA	4,37 m ²
POWIERZCHNIA UŻYTKOWA	51,11 m²

Powierzchnia zajęta przez elementy nadające się do usunięcia lub innej aranżacji, w tym ścianki działowe nie będące elementem konstrukcji i nie zawierające szachtów instalacyjnych

BALKON 4,69 m²

POŁOŻENIE MIESZKANIA W BUDYNKU



WARTOŚĆ BRUTTO (PLN):

PROJEKTANT

luma
architekci

- Aranżacja lokalu mieszkalnego przedstawiona na rzucie jest przykładowa.
- Powierzchnia sprzedażowa stanowi sumę powierzchni użytkowej lokalu oraz powierzchni lokalu zajętej przez elementy nadające się do usunięcia lub innej aranżacji, w tym ścianki działowe nie będące elementem konstrukcji i nie zawierające szachtów instalacyjnych.
- Powierzchnia użytkowa lokalu określona jest na podstawie Rozporządzenia Ministra Rozwoju z dnia 11 września 2020 r. w sprawie szczegółowego zakresu i formy projektu budowlanego oraz uwzględnieniu treści Polskiej Normy PN-ISO 9836:2022-07.
- Niniejsza karta katalogowa opracowana została na podstawie projektu budowlanego. W toku dalszego projektowania, budowy lub zmian lokatorskich, mogą nastąpić zmiany w stosunku do informacji zawartych na karcie katalogowej, w szczególności w zakresie: powierzchni sprzedażowej, powierzchni użytkowej, układu pomieszczeń oraz usytuowania elementów nadających się do usunięcia lub innej aranżacji, takich jak np. ścianki działowe.
- Informacje na karcie nie stanowią oferty handlowej w rozumieniu art. 66 kodeksu cywilnego.

0 1 2 3 4 5m