



Lek en Waard
Wonen

Kluswijzer

Dakkapel

Over het plaatsen van een dakkapel
leest u meer in de volgende kluswijzer.

Dakkapel

Bouwkundige en veiligheidstechnische aspecten

U moet bij de gemeente een omgevingsvergunning aanvragen. De dakkapel moet conform de eisen in deze vergunning worden geplaatst.

Het plaatsen van de dakkapel moet gebeuren volgens de voorschriften van de fabrikant.

De plaatsing van de dakkapel moet door een erkend aannemer gebeuren.

Een goede hoogte voor de dakkapel is als de onderzijde van de dakkapel ongeveer 1 meter boven de vloer komt en twee dakpannen vanaf de nokvorst.

De dakkapel moet te allen tijde waterdicht worden aangesloten op de dakpannen, deze moeten goed worden teruggelegd.

Bij de doorbreking van het dakvlak moet u een raveling van gelijke zwaarte als de gordingen aanbrengen.

De zijwangen en het dakgedeelte moeten waterdicht worden aangesloten op de bestaande dakgedeeltes. De loodslabben (12 ponds) mogen een maximale lengte van 1 meter hebben met voldoende overlap.

Bij bitumineuze dakbedekking moet u een garantiecertificaat van 10 jaar overleggen. De ramen en kozijnen uitgevoerd zijn in hardhout. Er moet HR ++ glas geplaatst worden in het kozijn. Prefab dakkapellen moeten zijn voorzien van het KOMO-keur.

Onderhoudstechnische aspecten

U bent zelf verantwoordelijk voor het onderhoud en de reparatie van de dakkapel. Lek en Waard Wonen is niet verantwoordelijk voor de gevolgen van een ondeugdelijk aangebrachte dakkapel.

Verhuurtechnische aspecten

Het plaatsen van een dakkapel kan gevolgen hebben voor de puntentelling van de woning. Dit betekent dat een aanvraag kan worden geweigerd als het aantal punten te hoog komt te liggen in vergelijking tot het gewenste aantal binnen Lek en Waard Wonen.

Voorgescreven materialen

Dakdekking - SBS of EPDM

Zijwangen - Trespa Rockpanel

Boeiboorden - Trespa Rockpanel

Kozijnen - kunststof of hardhout

Voor advies kunt u altijd terecht bij de opzichter.

Dorpslaan 50

Postbus 16

2957 ZG Nieuw-Lekkerland

(0184) 68 81 81

