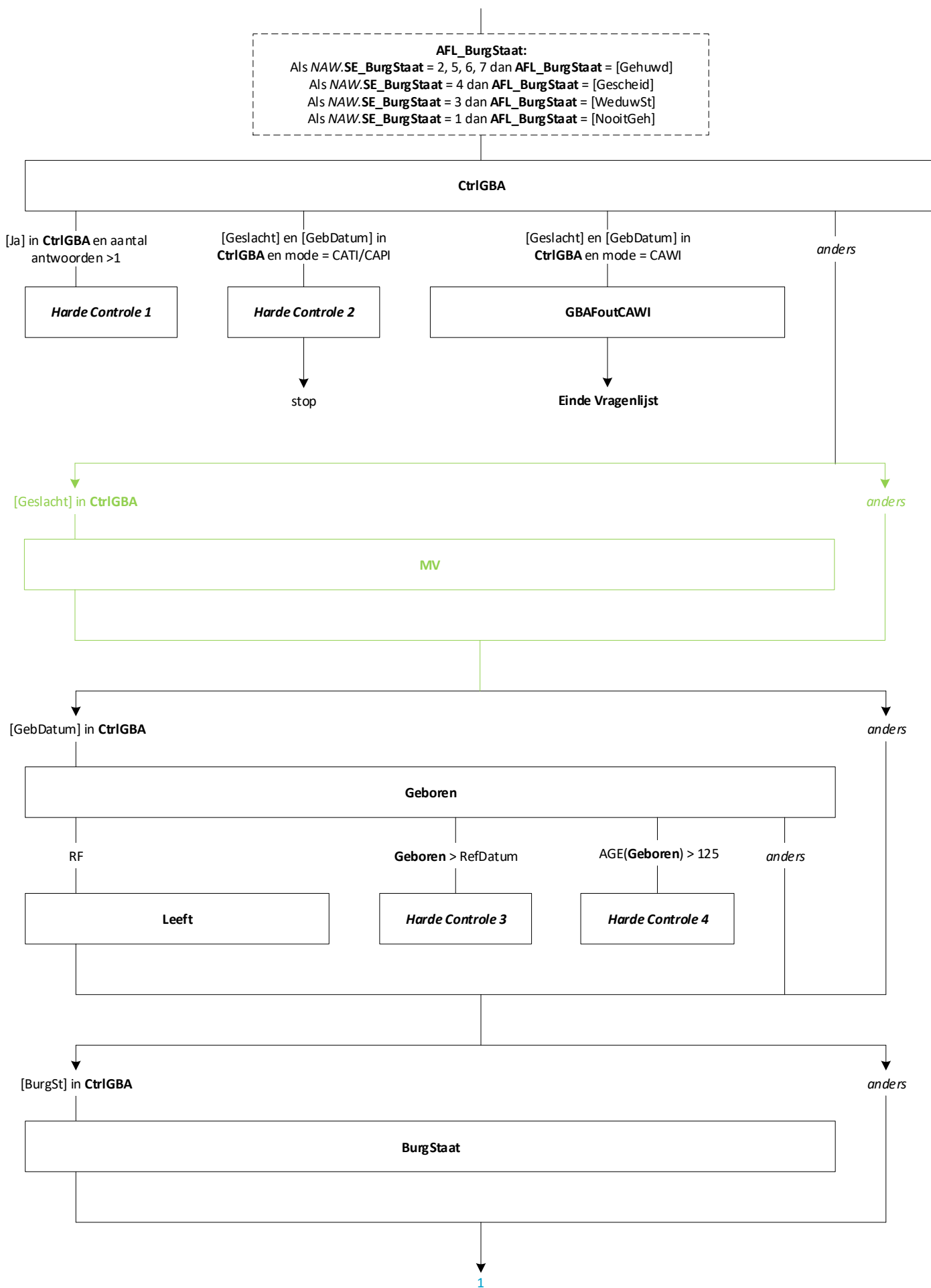
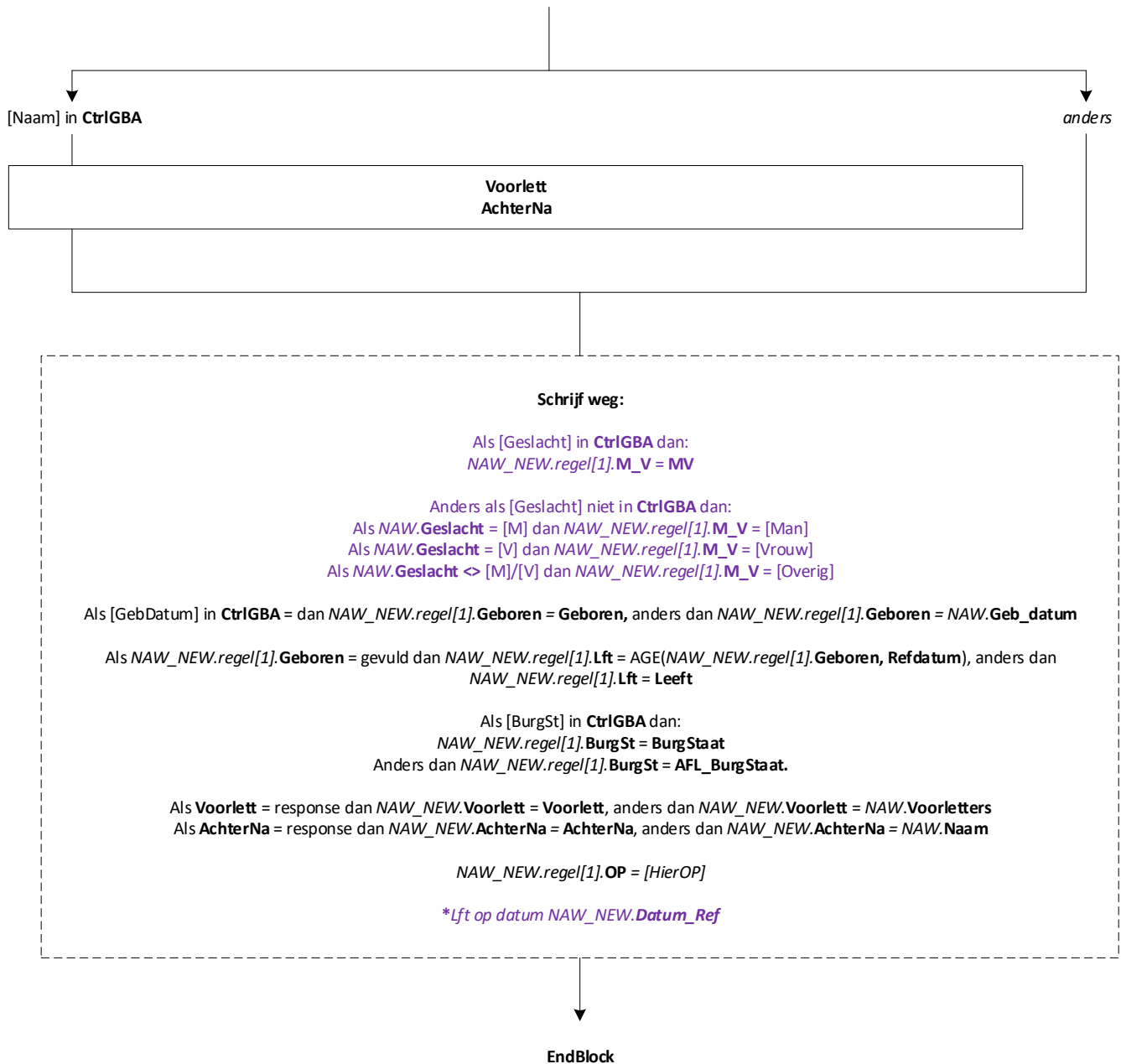




Blok Controle Persoonsgegevens [CtrlPG]

Mode = CAWI
Blokvoorwaarde = Geen
Blokattributen = NODK, RF, NO EMPTY





Naam blok = [Geluid]
 Mode = CAWI
 Blokvoorwaarde = Iedereen

Tbl_GeluidAlg: GA_Weg; GA_Rail; GA_Vlieg; GA_Fabriek; GA_Bouw; GA_Recrea; GA_Buur

Tbl_GASlaap: GAS_Weg; GAS_Rail; GAS_Vlieg; GAS_Fabriek; GAS_Bouw; GAS_Recrea; GAS_Buur

Tbl_WegVerk: WV_Weg30; WV_Weg50; WV_Weg80; WV_Weg100

Tbl_Voertuig: VT_Auto; VT_Bestel; VT_Vracht; VT_Bus; VT_Brom; VT_Motor; VT_Militair

Tbl_VtuigSlaap: VTS_Auto; VTS_Bestel; VTS_Vracht; VTS_Bus; VTS_Brom; VTS_Motor; VTS_Militair

Tbl_RailVlieg: RV_Gtrein; RV_PTrein; RV_Tram; RV_Metro; RV_PasVliegt; RV_SportVliegt; RV_ReclVliegt;
 RV_MilVliegt; RV_Heli; RV_Drone

Tbl_RVSLaap : RVS_GTrein; RVS_Ptrein; RVS_Tram; RVS_Metro; RVS_PasVliegt; RVS_SportVliegt; RVS_ReclVliegt;
 RVS_MilVliegt; RVS_Heli; **RVS_Drone**



End Blok

Naam blok = [Industrie]
Mode = CAWI
Blokvoorwaarde = Iedereen

IndusAlg: IA_Winkel; IA_Laden; IA_Rangeer; IA_Trekker; IA_Militair; IA_Molen; IA_Geluid; IA_Boot

IASlaap : IAS_Winkel; IAS_Laden; IAS_Rangeer; IAS_Trekker; IAS_Militair; IAS_Molen; IAS_Geluid; IAS_Boot

Bouw: BW_Trucks; BW_Pomp; BW_Compres; BW_Boor; BW_Graaf; BW_Shovel; BW_Kraan; BW_Aggreg;
BW_Hei; BW_Vrachtw

End Blok

Naam blok = [Woning]
Mode = CAWI
Blokvoorwaarde = Iedereen

Woning

~~Tb~~_BBuren: Buur_Contact; Buur_Radio; Buur_Airco; Buur_Buiten; Buur_Lift; Buur_Gemeente

~~Tb~~_BBuurSlaap: BS_Contact; BS_Radio; BS_Airco; BS_Buiten; BS_Lift; BS_Gemeente

End Blok

Naam blok = [Recreatie]
Mode = CAWI
Blokvoorwaarde = Iedereen

Tbl_Recreatie: Rec_Kermis; Rec_Horeca; Rec_Sport; Rec_Event

Tbl_RecSlaap: RS_Kermis; RS_Horeca; RS_Sport; RS_Event

End Blok

Naam blok = [Trilling]
Mode = CAWI
Blokvoorwaarde = Iedereen

Trilling: Tril_Weg; Tril_Ptrein; Tril_Gtrein; Tril_Tram; Tril_Vliegt; Tril_MilVlieg; Tril_Fabriek; Tril_Bouw;
Tril_Buren; Tril_Wind

TrilSlaap: GS_Weg; GS_PTrein; GS_Gtrein; GS_Tram; GS_Vliegt; GS_MilVlieg; GS_Fabriek; GS_Bouw; GS_Buren;
GS_Wind

End Blok

Naam blok = [Geur]
Mode = CAWI
Blokvoorwaarde = Iedereen

Tbl_Geur: Geur_Horeca; Geur_Fabriek; Geur_Mest; Geur_Weg; Geur_Vlieg; Geur_Buur; Geur_Riolering; Geur_Haard;
Geur_Bbq; **Geur_Stal**; Geur_Boot

Tbl_GSlaap: GS_Horeca; GS_Fabriek; GS_Mest; GS_Weg; GS_Vlieg; GS_Buur; GS_Riolering; GS_Haard; GS_Bbq;
GS_Stal; GS_Boot

End Blok

Naam blok = [Leefbaar]
Mode = CAWI
Blokvoorwaarde = Iedereen

Tbl_Buurt: B_Buurt

Groen; Stilte

Tbl_Leefbaar: Leef_Hulp; Leef_Verbonden; Leef_Vertrouw; Leef_Ruzie; Leef_Omgang; Leef_Hecht; Leef_Verantw

Tbl_Veiligheid: V_Straat; V_Polder; V_Weiland; V_Vee; V_Aanvlieg; V_Spoor; V_Vliegveld; V_Stoffen; V_Spanning;
V_Grond; V_Industrie; V_Antenne; V_Bliksem

Tbl_Gezondheid: Gez_LuchtInH; Gez_LuchtRondH; Gez_Bodem; Gez_Drinkwater; Gez_Water; Gez_Geluid



End Blok

Naam blok = [Verwacht]
Mode = CAWI
Blokvoorwaarde = Iedereen

BuurtVroeg; BuurtToek; WegverkVroeg; WegverkToek



End Blok

Naam blok = [Overig]
 Mode = CAWI
 Blokvoorwaarde = Iedereen

Tbl_Gevoelig: **Gev_Wakker; Gev_Gewend; Gev_Ontspan; Gev_Concentr; Gev_Boos; Gev_Geluid; Gev_Airco**

Tbl_Geluid: **G_Hard; G_Schel; G_Lawaai; G_Verstoer; G_Lucht; G_Span; G_Rust; G_Aang; G_Licht; G_Dof; G_Opdringerig; G_Stress; G_Enerverend**

Tbl_Stellingen: **Stel_Milieu; Stel_Wegverk; Stel_Onmisb; Stel_Autom; Stel_Vrachtw; Stel_Teveel; Stel_VrwOnmis; Stel_Principe**

Tbl_StelWegverk: **SW_Bescherm; SW_Inspan; SW_SluitRaam; SW_Overheid; SW_Overgelev; SW_Beleid; SW_Opvallen; SW_Klacht; SW_Mentaal; SW_Gemeente; SW_Accepteer**

Klachten

[Geen] EN
aantal antwoorden > 1

Harde Controle 1

anders

RaamWoon; RaamSlaap; VrijZichtWoon; VrijZichtSlaap; StilleZijde; IsolatieAlg;

[Geen] in **IsolatieAlg** EN
aantal antwoorden > 1

Harde Controle 2

[WeetNiet] in **IsolatieAlg**
EN
aantal antwoorden > 1

Harde Controle 3

[Spouw] / [Dak] /
[Rooster] in **IsolatieAlg**

anders

IsoGeluid

[Geen] EN
aantal antwoorden > 1

Harde Controle 4

anders

Naam blok = [Overig]
Mode = CAWI
Blokvoorwaarde = Iedereen

IsoTevree

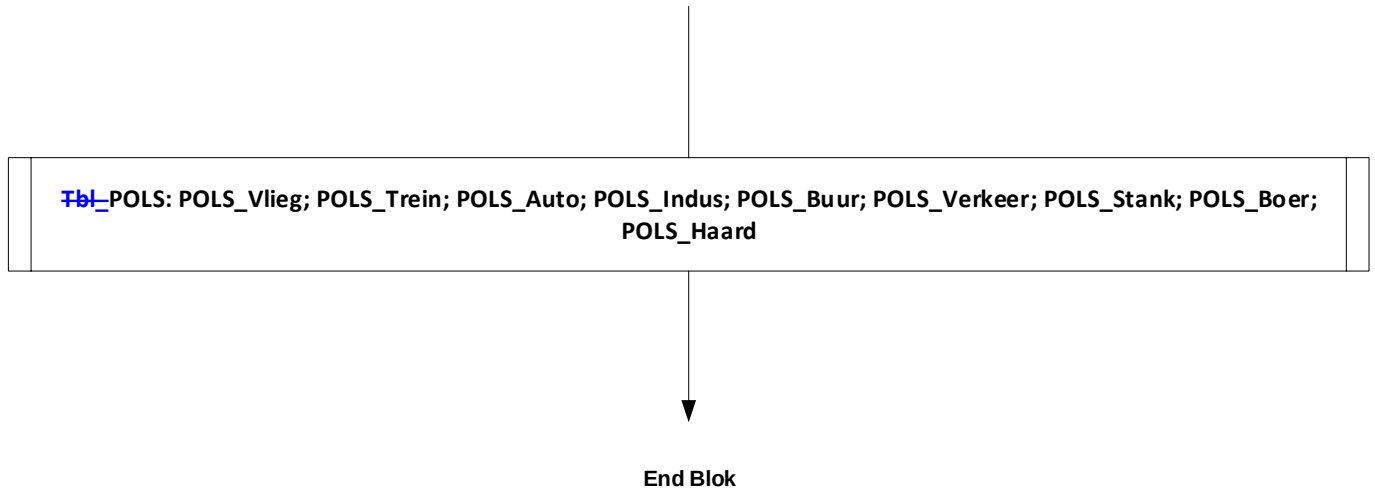
StoorWegVerk: SW_Gesprek; SW_Inspan; SW_Slaap; SW_Ontspan

~~Tbl~~Maatrgl: MA_OordDag; MA_OordNacht; MA_RaamDag; MA_RaamNacht; MA_LuikDag; MA_LuikNacht

RaamOpenZomer; RaamOpenWinter; Tuin, GeenTuin

End Blok

Naam blok = [POLS]
Mode = CAWI
Blokvoorwaarde = Iedereen



Naam blok = [Afsluit]
 Mode = CAWI
 Blokvoorwaarde = Iedereen

