

Rekenwijzer 2022

Vrijwillige deelname UTA-personeel

(Cao code 80)

38-urige werkweek

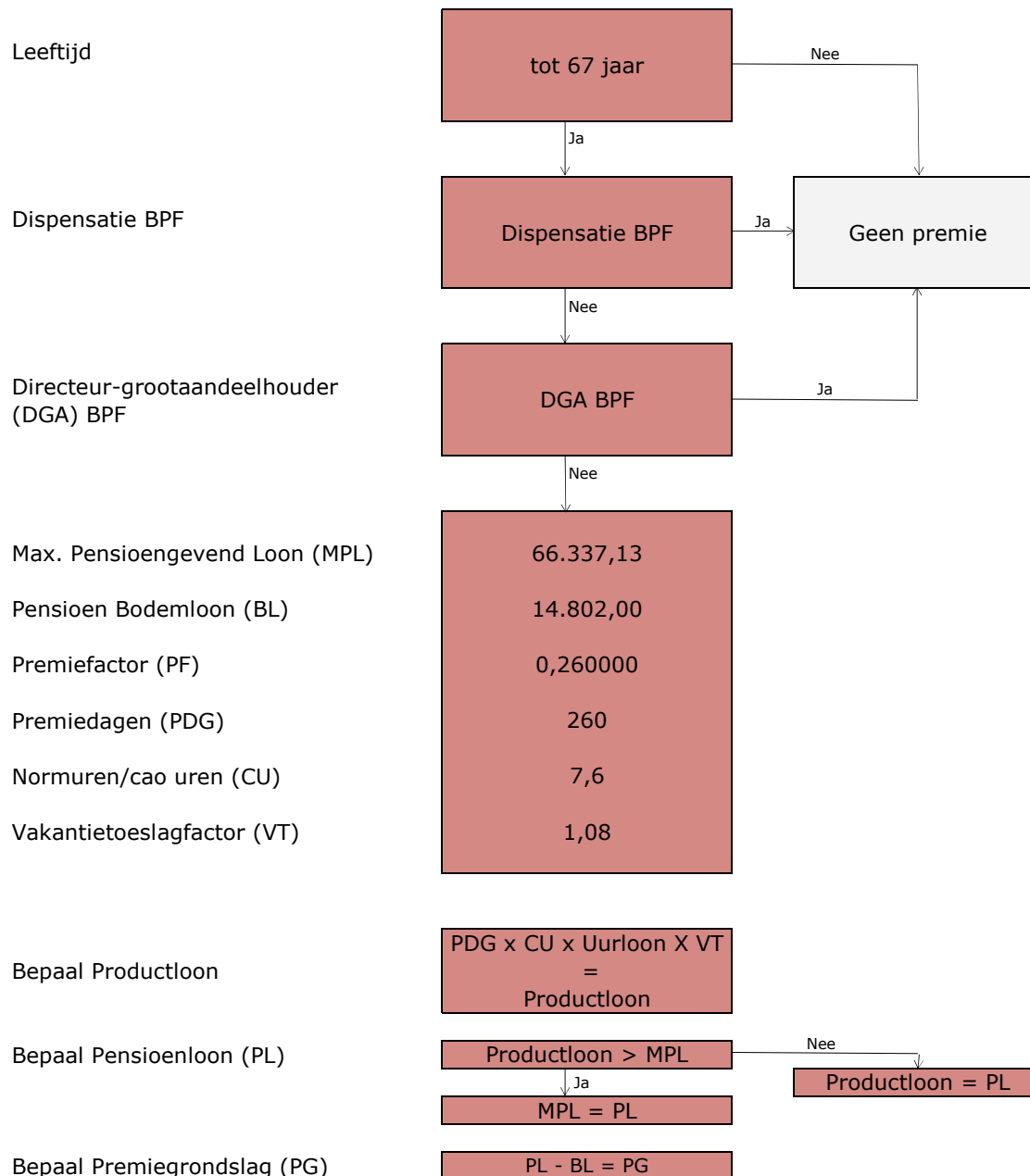
bpfBOUW Middeloon

Arbeidsongeschiktheidspensioen

Opleiding- en Ontwikkelingsfonds Bouw & Infra

Stichting Aanvullingsfonds Bouwnijverheid Bouw & Infra (SAB)

2022



Rekenregel

- $PG \times PF \times \text{aantal uren in PVP} : (PDG \times CU) = \text{Premiebedrag}$
(PVP = pensioen verzekeringsperiode)

Bijzonderheden

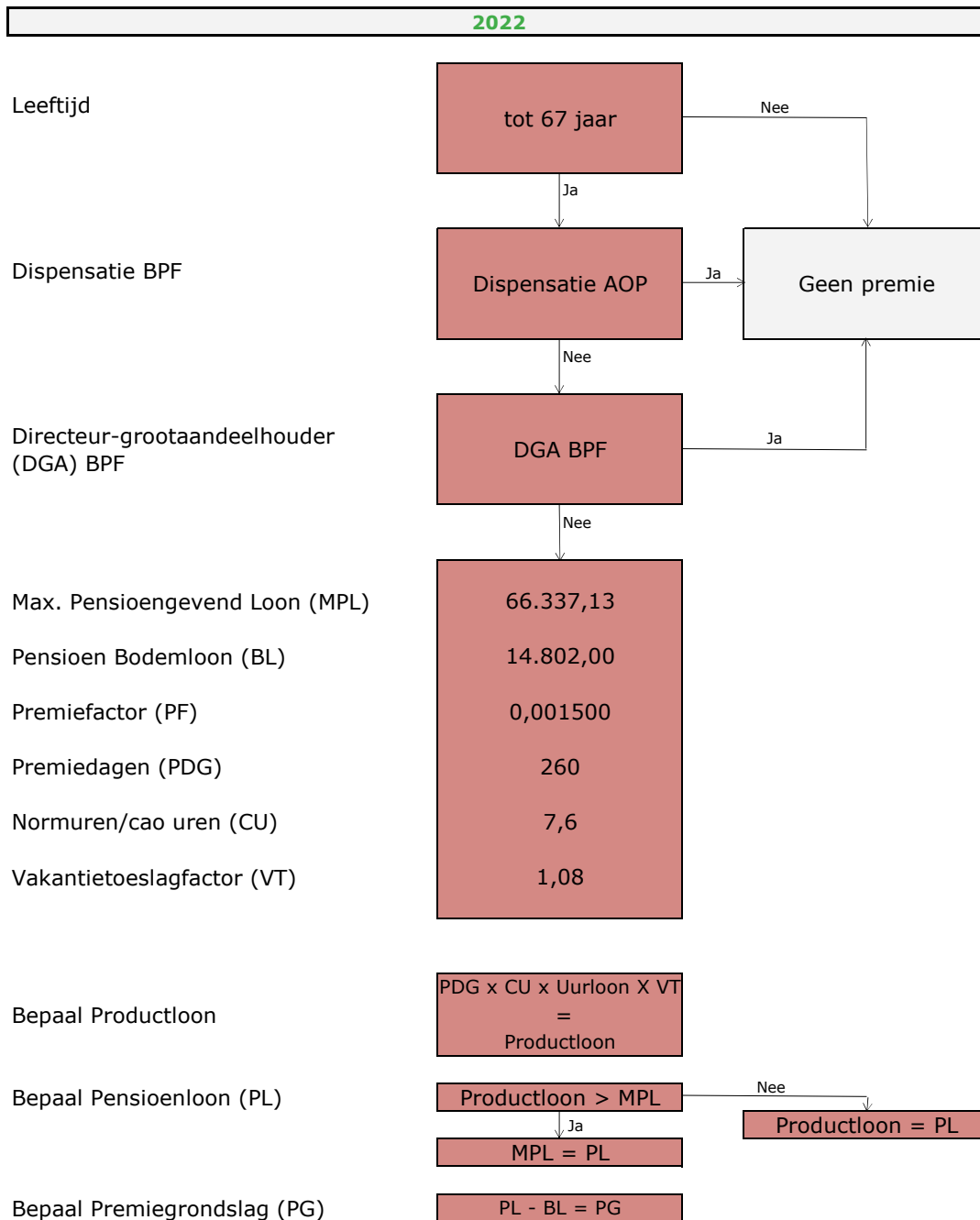
- Indien er sprake is van een vaste eindejaarsuitkering (13^{de} maand, tantième) dan is de rekenregel voor het productloon: $PDG \times CU \times \text{Uurloon} \times VT + \text{vaste eindejaarsuitkering}$
- Wanneer de premiegrondslag negatief is, rekent u met een premiegrondslag van € 0,00

bpfBOUW Arbeidsongeschiktheidspensioen UTA

Vrijwillige deelname UTA-personeel 38 uur per week (cao code 80)

Productkeuze: AOP

Productvariant: BU



Rekenregel

- $PG \times PF \times \text{aantal uren in PVP} : (PDG \times CU) = \text{Premiebedrag}$
(PVP = pensioen verzekeringsperiode)

Bijzonderheden

- Indien er sprake is van een vaste eindejaarsuitkering (13^{de} maand, tantième) dan is de rekenregel voor het productloon: $PDG \times CU \times \text{Uurloon} \times VT + \text{vaste eindejaarsuitkering}$
- Wanneer de premiegrondslag negatief is, rekent u met een premiegrondslag van € 0,00

BTER Opleidings- en Ontwikkelingsfonds Bouw en Infra

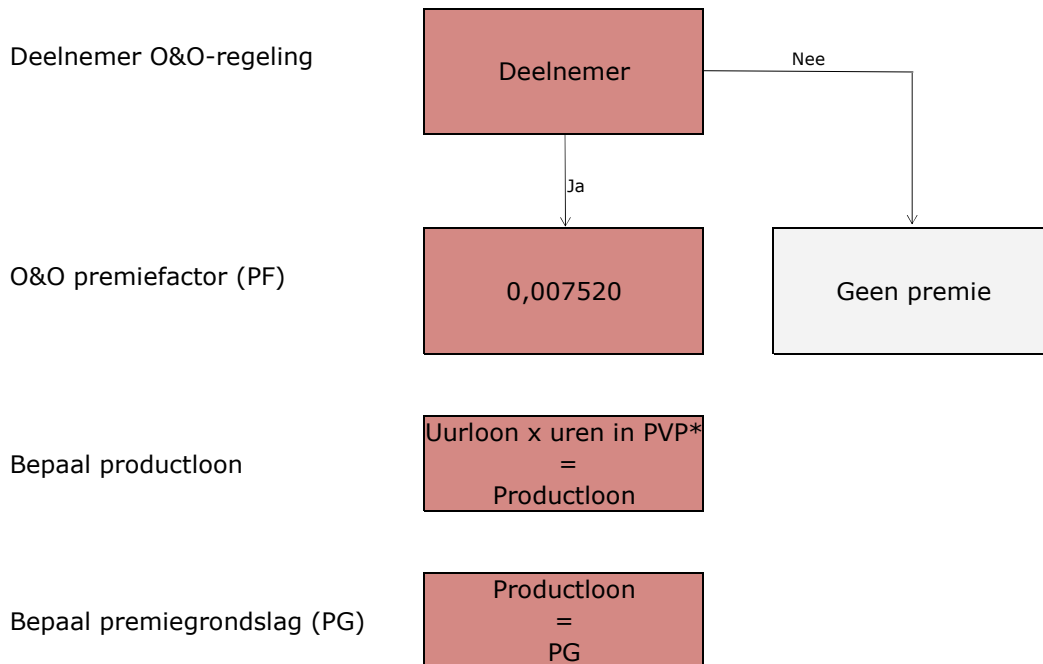
Vrijwillige deelname UTA-personeel 38 uur per week (cao code 80)

Productkeuze: OOBWU

Productvariant: UB



2022



Rekenregel

- $PG \times PF = \text{Premiebedrag}$

(*PVP = pensioen verzekeringsperiode)

Bijzonderheden

- Premie O&O is niet gemaximeerd

BTER Stichting Aanvullingsfonds Bouw en Infra

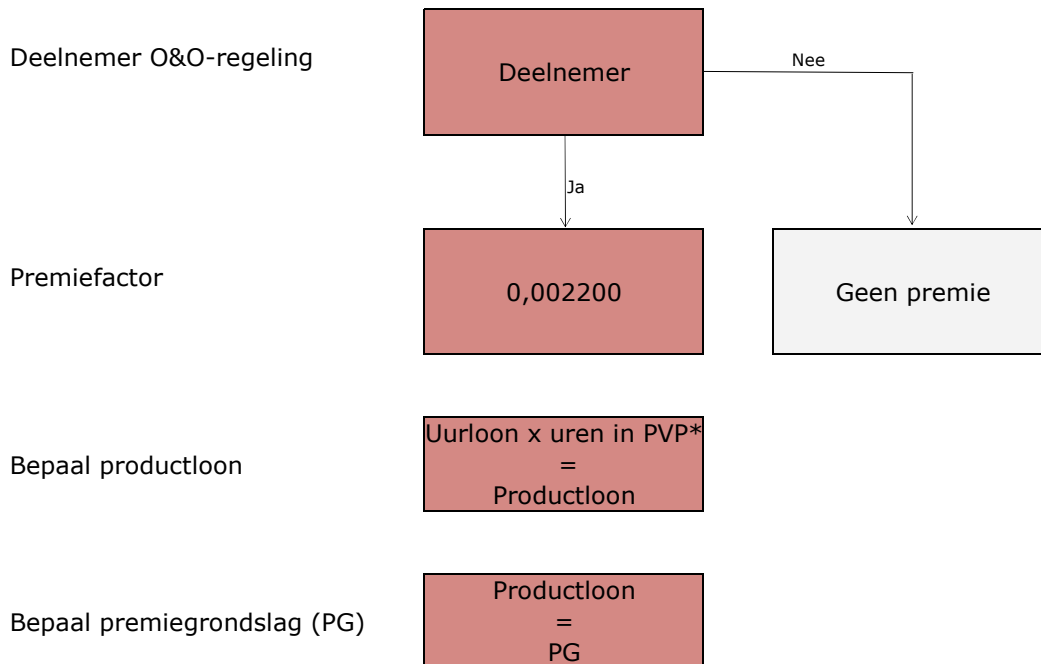
Vrijwillige deelname UTA-personeel 38 uur per week (cao code 80)

Productkeuze: SABBU

Productvariant: BU



2022



Rekenregel

- $PG \times PF = \text{Premiebedrag}$
(*PVP = pensioen verzekeringsperiode)

Bijzonderheden

- SAB premiefactor is inclusief werknemersdeel
- Premie SAB is niet gemaximeerd