

Reisschlagversteigerung

Leider besteht bei der aktuellen Entwicklung der Corona-Pandemie keine realistische Perspektive, zeitnah ein klassisches Versteigungsverfahren für die Reisschlagverteilung durchzuführen. Nachdem bereits letztes Jahr keine Reisschlagversteigerung möglich war, versucht die Verwaltung für dieses Jahr, durch ein schriftliches Meistgebotsverfahren, die Reisschläge zu vergeben.

Dabei ist folgendes zu beachten:

- Die Reisschläge sind im Gelände mit **ihrer Losnummer gekennzeichnet und abgegrenzt** (siehe Lageplan unten oder auf der städtischen Internetseite www.muehlheim-donau.de).
- Jeweils **nur eine Person aus Haushalten von Mühlheim und Stetten** ist teilnahmeberechtigt.
- Jeder Bieter gibt **schriftlich** (über den Vordruck unten) und in einem **verschlossenen Umschlag** mit der Aufschrift „*Reisschlagversteigerung*“ sein Gebot für **maximal drei verschiedene Lose** bis spätestens Donnerstag, **29.04.2021 im Rathaus Mühlheim** ab.

Die eingehenden Umschläge werden mit Eingangsstempel versehen und erst am 30.04.2021 geöffnet. Das **Höchstgebot** für

jedes Los erhält den **Zuschlag**. Sollte für ein Los ein **Gebot unter dem Anschlagspreis** (siehe Tabelle) eingereicht werden, wird es **nicht vergeben**. Bei **identischer Gebotshöhe** erhält das **zuerst abgegebene Gebot den Zuschlag!** Bei Rückfragen wenden Sie sich bitte unter der Telefonnr. 0162/2903869 an Forstrevierleiter Sebastian Dreher.

Losnummer	Holzart	Schätzmenge	Anschlagspreis
Welschenberg, Reuttal			
Los 1	Lb-NdH	8 Fm	55,00 €
Los 2	LbH	3 Fm	27,00 €
Los 3	LbH	2 Fm	18,00 €
Los 4	LbH	3 Fm	27,00 €
Los 5	LbH	7 Fm	63,00 €
Los 6	LbH	6 Fm	54,00 €
Los 7	LbH	5 Fm	45,00 €
Los 8	LbH	5 Fm	45,00 €
Los 9	LbH	4 Fm	36,00 €
Los 10	LbH	8 Fm	72,00 €
Buchhalde			
Los 11	LbH-NdH	4 Fm	27,00 €
Los 12	LbH-NdH	9 Fm	62,00 €
Los 13	LbH-NdH	10 Fm	69,00 €
Los 14	LbHNdH	6 Fm	41,00 €
Stettener Tal			
Los 15	LbH	7 Fm	63,00 €
Los 16	LbH-NdH	11 Fm	76,00 €

Bietervordruck

Name		Vorname	
Adresse			
LOS-Nr.	Gebot:		€
LOS-Nr.	Gebot:		€
LOS-Nr.	Gebot:		€