



Ergebnisprotokoll Sitzung des Technischen Ausschusses vom 08.04.2024

Öffentlich

zu 1 BAUSACHEN

zu 1.1 BAUANTRÄGE und BAUVORANFRAGEN

**zu 1.1.1 Romantikhôtel Spielweg - Umbau und Neubau des Wellnessbereiches, des Pool- und Gartenhauses sowie der Außenpoolanlage auf Grundstück Flurst. Nr. 1056/1 und 1056/4, Spielweg 12
Vorlage: 0024/2024**

Beschluss

Der Technische Ausschuss beschließt das Einvernehmen gemäß § 36 BauGB zum Umbau und Neubau des Wellnessbereiches, des Pool- und Gartenhauses sowie der Außenpoolanlage auf Grundstück Flurst. Nr. 1056/1 und 1056/4, Spielweg 12 zu erteilen.

Beratungsergebnis: einstimmig beschlossen
Ja 8 Nein 0 Enthaltung 0 Befangen 0

zu 1.1.2 Nutzungsänderungen im Bestand (Ökonomie, Betriebsleiterwohnung, Altenteilerwohnung, Ferienwohnungen) sowie bauliche Erweiterungen auf Grundstück Flurst. Nr. 3025, Stohren 13
Vorlage: 0026/2024

Beschluss

Der Technische Ausschuss beschließt das Einvernehmen gemäß § 36 BauGB zu den beantragten Nutzungsänderungen im Bestand (Ökonomie zu Betriebsleiterwohnung, Betriebsleiterwohnung zu Altenteilerwohnung, Ferienwohnungen zu regulärem Wohnen) sowie bauliche Erweiterungen auf Grundstück Flurst. Nr. 3025, Stohren 13 zu erteilen.

Beratungsergebnis: einstimmig beschlossen
Ja 8 Nein 0 Enthaltung 0 Befangen 0

zu 2 Lochmattenbrücke - Sanierung
- Erarbeitung eines Sanierungsvorschlages sowie Kostenermittlung
Vorlage: 0023/2024

Beschluss

Der Technische Ausschuss beschließt, das Ingenieurbüro Rothenhöfer aus Karlsruhe zu beauftragen, ein ganzheitliches Sanierungskonzept für die Lochmattenbrücke zu erstellen und die Kosten dafür zu ermitteln.

Beratungsergebnis: einstimmig beschlossen
Ja 8 Nein 0 Enthaltung 0 Befangen 0

zu 3 Stützmauer Spielweg - Sanierung
Vorlage: 0025/2024

Beschluss

Der Technische Ausschuss beauftragt die Verwaltung, Sanierungsvorschläge für die Sanierung der Stützmauer (entlang der Alten Landstraße) im Spielweg zu erarbeiten und die Kosten dafür zu ermitteln.

Beratungsergebnis: einstimmig beschlossen
Ja 8 Nein 0 Enthaltung 0 Befangen 0