



## Häckseldienst von 10.04. bis 13.04.2017

Die Gemeinde Schondorf bietet in der Woche vom **Montag, 10.04.2017 bis Donnerstag, 13.04.2017** wieder einen Häckseldienst für die Gartenbesitzer an. Das Häckselgut muss ab **Montag, 10.04.2017** bereit liegen. Eine feste Terminvereinbarung ist leider nicht möglich.

Mit der Anmeldung ist ein Kostenbeitrag von **14 €** für maximal **½ Stunde Häckseln** zu entrichten. Einzahlung entweder bar in der Gemeindeverwaltung Schondorf im Einwohnermeldeamt oder per Überweisung auf das Konto IBAN: DE81 7005 2060 0000 2055 00 bei der Sparkasse Schondorf (Kennwort "Häckseln").

**Die über eine halbe Stunde hinausgehende Zeit rechnen Sie bitte direkt mit der beauftragten Firma Freier, Schondorf, ab.**

### Bitte beachten:

- Nur holziger Baum- und Strauchschnitt, keine krautigen Gartenabfälle, keine Wurzelstöcke
- Stacheliges und dorniges Material **gesondert** lagern
- Häckselgut nicht verschnüren
- Äste nicht kurz schneiden
- **Keine:** Pflanzen mit Ballen, Kränze und Gebinde (wg. Draht) sowie Textilien (Schnüre, Jute)

1. Es kann nur frisches Schnittgut gehäckselt werden. Trockenes Material bricht beim Einzug und kann unkontrolliert wegfliegen
2. Der Teilnehmer soll angeben, ob nach der halben Stunde das Restmaterial noch gegen Rechnung gehäckselt werden soll.
3. Das Material ist von der Straße aus zugänglich in Lagerrichtung geschichtet zu lagern (Zugrichtung zur Straße).
4. Information für Teilnehmer der Seestraße:  
Das Schnittgut ist an der Seestraße zu lagern – NICHT am SEEWEG
5. Ein Platz für gehäckselt Material ist freizuhalten und bei Abwesenheit mit der Nachricht zu versehen, wohin gehäckselt werden soll.
6. Das Häckselgut wird nicht mitgenommen. Es eignet sich hervorragend als Mulchmaterial unter Bäumen und Sträuchern und kann darüber hinaus zwischen Rasenschnitt, Laub und organischen Küchenabfällen dem Kompost beigefügt werden

**Anmeldung bis spätestens Donnerstag, 06.04.2017 - 17.30 Uhr**

Mit freundlichen Grüßen

Alexander Herrmann  
Erster Bürgermeister