

Benutzungsregeln „Konfiskatkammer“ LKR Dachau

Die Konfiskatkammer ist ausschließlich für Schwarzwildaufbruch und -abfälle zu verwenden.

Die Kammer ist verschlossen. Der Schlüssel für die Eingangstüre befindet sich in einem Code-gesicherten Kästchen am Container. Der Code ist den JJVD-Ansprechpartnern bekannt und wird von ihnen entsprechend weitergegeben.

Vor Anlieferung:

Ein Behälter befindet sich im Gemeindebereich Altomünster, der zweite im Gemeindebereich Vierkirchen. Vor Anlieferung muss sich der jeweilige Revierversantwortliche (z.B. Pächter) mit einem der nachfolgend aufgeführten JJVD-Ansprechpartner in Verbindung setzen (bitte Reihenfolge beachten), auch dann, wenn der Code für den Schlüsselbehälter bereits bekannt ist. Anrufe bitte zwischen 09:00 und 17:00 Uhr.

Zuständig für Altomünster:

1. Georg Bichler +491772999377
2. Hannes Riedmair +491739740239
3. Michael Kolb +491733650908

Zuständig für Vierkirchen:

1. Hans Ostermair +491725351525
2. Hubertus Andress +4915773864742
3. Frido Merz +4916095806689

Die Benutzung ist wie nachfolgend beschrieben durchzuführen:

Anlieferung:

- Schlüssel aus Schlüssel-Safe entnehmen und Eingangstüre entsperren
- **Hauptschalter (Strom) ein und dabei belassen**
- Abfalltonne ins Freie bringen, Abfall in Tonne entsorgen
- Abfalltonne äußerlich säubern (Wasserschlauch, Reinigungsgeräte und -mittel vor Ort)
- Abfalltonne zurück in den Kühlraum bringen
- Kühlraumtüre schließen

Anschließend:

Alle eventuellen Verschmutzungen an allen Oberflächen, wie z.B. Böden, Wänden, Türen usw. reinigen, Feuchtigkeit mit Gummischieber entfernen, Abflussrinne unter der Tür säubern

- Wasser am Schlauchventil abdrehen und Schlauch entleeren
- Türe abschließen - Schlüssel im Schlüssel-Safe deponieren, Zahlencode verdrehen nicht vergessen
- Festgestellte Mängel - bitte umgehend an JJVD-Ansprechpartner melden

Für jegliche Arbeiten im Zusammenhang mit der Entsorgung in der Konfiskatkammer, wie auch für entsprechend benützte persönliche Gegenstände wird keine Haftung übernommen!