



MARKTGEMEINDE GAMING

3292 Gaming, Im Markt 1-3

Tel. 07485 97308-0 Fax 07485 98509

E-mail: gemeindeamt@gaming.no.e.at Web: www.gaming.gv.at



Parteienverkehr: Montag bis Freitag 07:30 bis 12:00 Uhr, Dienstag 13:00 bis 18:00 Uhr, Donnerstag 13:00 bis 16:00 Uhr

**Betrifft: Fa. Anton Traunfellner GmbH,
Nestelbergstraße – Verkehrsregelungsmaßnahmen**

Gaming, am 10.09.2024

Verordnung

Die Marktgemeinde Gaming verordnet im Interesse der Sicherheit, Leichtigkeit und Flüssigkeit des Verkehrs und zur Sicherheit der mit den Arbeiten beschäftigten Personen zur Durchführung von Bauarbeiten **Generalsanierung der Nestelbergstraße** auf dem Güterweg Nestelberg (Nestelbergstraße) im Gesamtbereich der Nestelbergstraße folgende Verkehrsverbote und –beschränkungen bis zur Beendigung der Arbeiten, jedoch nicht länger als bis zum 31. Oktober 2024:

1. „Geschwindigkeitsbeschränkung“ (§ 52 lit a Z 10a StVO 1960)
 - a) auf 30 km/h von 25 m vor bis 25 m nach der jeweiligen Arbeitsstelle
 - während der tatsächlichen Arbeitszeit oder bei Schotterfahrbahn oder bei Splittfahrbahn oder bei Niveauunterschieden von mehr als 2 cm oder bei einer Restfahrbahnbreite von weniger als 6 m (bei 2 Fahrstreifen) oder bei einer Fahrstreifenbreite von weniger als 3 m (bei einem Fahrstreifen)
 - während der gesamten Dauer der Sperre
 - b) auf 50 km/h von 50 m (bzw. 70 m im Ortsgebiet mit Geschwindigkeitsbeschränkung über 50 km/h) vor bis 25 m vor der jeweiligen Arbeitsstelle im Freilandbereich
 - während der tatsächlichen Arbeitszeit oder bei Schotterfahrbahn oder bei Splittfahrbahn oder bei Niveauunterschieden von mehr als 2 cm oder bei einer Fahrstreifenbreite von weniger als 3 m
 - während der gesamten Dauer der Sperre
 - c) auf 70 km/h von 100 m vor bis 50 m vor der jeweiligen Arbeitsstelle im Freilandbereich
 - während der tatsächlichen Arbeitszeit oder bei Schotterfahrbahn oder bei Splittfahrbahn oder bei Niveauunterschieden von mehr als 2 cm oder bei einer Fahrstreifenbreite von weniger als 3 m
 - während der gesamten Dauer der Sperre
2. „Ende von Überholverböten und Geschwindigkeitsbegrenzungen“ (§ 52 lit a Z 11 StVO 1960) jeweils 25 m nach der Arbeitsstelle
3. „Vorgeschriebene Fahrtrichtung“ (§ 52 lit b Z 15 StVO 1960)
4. „Überholen verboten“ (§ 52 lit a Z 4a und § 52 lit a Z 4b StVO 1960) von 100 m vor bis 25 m nach der Arbeitsstelle (Kundmachung des Beginns an beiden Seiten der Fahrbahn)

5. „Wartepflicht bei Gegenverkehr“ (§ 52 lit a Z 5 StVO 1960) unmittelbar vor der jeweiligen Einengung für die Fahrtrichtung, deren Fahrstreifen gesperrt ist
6. Die auf Lichtzeichen bzw. Signalscheiben beruhenden Verkehrsregelungen haben die Verkehrsteilnehmer zu befolgen (§ 38 und § 40 StVO 1960)

Nur während der Totalsperre bei den Asphaltierungsarbeiten (2 Arbeitstage):

7. „Fahrverbot (in beiden Richtungen)“ (§ 52 lit a Z 1 StVO 1960) im jeweiligen Baustellen- und Arbeitsbereich der Landesstraße L 6155
8. „Fahrverbot (in beiden Richtungen)“ (§ 52 lit a Z 1 StVO 1960) mit dem Zusatz „Zufahrt bis Baustelle gestattet“

Gemäß § 44 StVO 1960 tritt diese Verordnung mit der Aufstellung der Verkehrszeichen durch den Bauführer in Kraft.

Während der Totalsperre hat die Umleitung über die Zufahrt **Lackenhof/Raneck (B 25, B 71, LH 108)** zu erfolgen.

Zusatztafeln sind an folgenden Stellen anzubringen:

Kreuzung Tormäuertraße – Urmannsaustraße:

- **§ 52 /1 "Fahrverbot (in beiden Richtungen)"**
mit der **Zusatztafel**
„Zufahrt Nestelberg gesperrt. Die Straße nach Nestelberg ist wegen Asphaltierungsarbeiten von _____ 2024 bis _____ gesperrt. Umleitung über Lackenhof – Raneck. Naturparkzufahrt Eibenboden ist frei“

Lackenhof – Raneck:

- **Hinweistafel mit dem Text:**
Zufahrt zum Naturparkeingang Eibenboden und nach Gaming von _____ 2024 bis _____ wegen Asphaltierungsarbeiten nur über Gaming möglich. Zufahrt nach Nestelberg ist frei.

Rechtsgrundlage:

§ 43 Abs. 1a Straßenverkehrsordnung 1960

Bürgermeister

Andreas Fallmann

Ergeht gleichlautend an:

1. Polizeiinspektion Gaming
2. Amtstafel
3. FF Gaming
4. FF Lackenhof
5. Rotes Kreuz Gaming

angeschlagen am:

abgenommen am: