|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| augstcolor | **GEMEINDE AUGST** |  |  |
| **Täglich für alle da** |

|  |  |
| --- | --- |
| Telefon | 061 / 816 97 77 |
| Fax | 061 / 816 97 60 |
| E-Mail | gemeindeverwaltung@augst.ch |

# Wasseranschlussbegehren

zu Baubewilligung Nr. Nummer eingeben

Bauherr:

Name und Vorname eingeben Telefonnummer eingeben

Strasse und Hausnummer eingeben Postleitzahl und Wohnort eingeben

Projektverfasser:

Name und Vorname eingeben Telefonnummer eingeben

Strasse und Hausnummer eingeben Postleitzahl und Wohnort eingeben

Projekt:

Bauvorhaben eingeben Parzellennummer eingeben

Strasse eingeben Gebäudenummer eingeben

Bemerkungen: Text eingeben

Ort und Datum: Ort und Datum eingeben

Projektverfasser: Unterschrift Bauherr: Unterschrift

Beilagen:

* 2 Situationspläne 1:500 mit Eintragungen der vorgesehenen Wasserleitung und übrigen Werkleitungen
* 2 Schnittpläne vom Anschluss in der Strasse bis zum Haupthahn mit Eintragungen des gewachsenen Bodens, sowie Abgrabungen und Auffüllungen
* 2 Kellergrundrisse 1:50 oder 1:100
* 2 Erdgeschossgrundrisse 1:50 oder 1:100

Anmerkung: Dieses Formular und die Pläne sind zweifach an den Gemeinderat Augst einzureichen. Ein Planexemplar erhält der Gesuchsteller mit dem Genehmigungsvermerk zurück.

Bewilligung: - Der Hausanschluss ist gemäss Beschreibung durch die Wasserversorgung Pratteln/Augst, erstellen zu lassen.

- Die technischen Vorschriften gemäss Anhang 2 zum Wasserreglement sind einzuhalten. Die Leitung ist vor dem Eindecken der Jermann AG, zur Einmessung zu melden. Die Kosten für das Einmessen gehen zu Lasten der Bauherrschaft.

Gebühr: - Die Eigentümer haben für den Anschluss die Anschlussgebühr gemäss Reglement  
(Fr. 200.— Grundtaxe plus 2.6% des Brandversicherungswertes des Gebäudes) nach Rechnungsstellung durch die Gemeindeverwaltung zu entrichten.

* Die Bewilligungsgebühr beträgt gemäss Reglement 10% der kantonalen Bewilligungsgebühr und wird nach Eingang der Baubewilligung durch die Gemeindeverwaltung in Rechnung gestellt.