

## Eckdaten zur Scheibenwallasanierung in Basadingen

Nach der ersten Aufforderung des Bundes zur Ausstattung der Schiessanlagen mit Kugelfangkästen wurde die Anlage in Basadingen schon 2007 mit Kugelfangbehältern der Firma Leu + Helfenstein ausgerüstet. 2013 folgte der Einbau von Lärmschutztunnels und 2015 wurde der erste Umbau mit dem Wechsel zu einer neuen Trefferanzeige SIUS SA 9004 abgeschlossen.



2017 erfolgte mit einer ersten historischen Voruntersuchung der Start zur eigentlichen Scheibenwallasanierung. Eine weitere technische Untersuchung mit Beprobung des Grundwassers schloss die Voruntersuchungen ab. Das auf den Ergebnissen basierende Sanierungsprojekt wurde im Frühjahr 2021 genehmigt.

Im März 2022 wurde die eigentliche Sanierung durchgeführt. Dank der trockenen Witterung beschränkte sich der Einsatz auf 4 Wochen. Dabei wurden insgesamt 625 Tonnen Erdmaterial ausgehoben und abgeführt. Fast 95 % oder 590 Tonnen des Materials konnte nicht einfach deponiert werden, sondern musste bei der Firma Toggenburger einen speziellen Reinigungsprozess durchlaufen. Alleine diese Reinigungs-Kosten betragen Fr. 110'000.-.

Da die bestehenden Kugelfangkästen schon grössere Abnutzungserscheinungen zeigten und eine umfassende Sanierung anstand, hatten wir uns zum Austausch der Anlage und zu einem Wechsel auf das Zyklon-System der Firma Marep AG entschieden. Die Kosten lagen mit Fr. 43'400.- wesentlich höher als die einer Sanierung, können aber zukünftig durch den geringeren Unterhalt wieder amortisiert werden.

Die Gesamtkosten betragen für die Voruntersuchungen Fr. 55'300.- und für die eigentliche Scheibenwallasanierung Fr. 172'500.-. Nach Abzug des Bundesbeitrags von Fr. 70'600.- wurden somit gut Fr. 157'000.- in die Scheibenanlage investiert. Diese Kosten trägt nach Abzug eines kleinen Vereinsanteils die Politische Gemeinde, welche auch Eigentümerin der Anlage ist. Wir sind dankbar für die grosse Unterstützung der Gemeinde und freuen uns, mit der neuen Anlage für die kommenden Jahre gut gerüstet zu sein.

