

<b>Gremium</b>	<b>Termin</b>	<b>Status</b>
Bau- und Grundstücksausschuss	02.03.2020	öffentlich

**Antrag der FWG-Stadtratsfraktion; Lärmschutzkonzept für Edigheim und die Pfingstweide**

Vorlage Nr.: 20201255

**FWG Stadtratsfraktion Ludwigshafen**



**FWG · FREIE WÄHLERGRUPPE** Schuckertstraße 8 · 67063 Ludwigshafen

**An Frau  
Oberbürgermeisterin  
Jutta Steinruck**

**DR. RAINER METZ**

Fraktionsvorsitzender

☎ 0621 694653

📞 0621 691746

✉ info@fwg-fraktion-lu.de

🏠 www.fwg-fraktion-lu.de

Ludwigshafen, 13.02.2020

**Antrag zur Sitzung des Bau- und Grundstücksausschusses am 02.03.2020  
Lärmschutzkonzept für Edigheim und die Pfingstweide**

Sehr geehrte Frau Steinruck,

Zur Sitzung des Bau- und Grundstücksausschusses am 02.03.2020 stellen wir den folgenden Antrag:

Der Bau- und Grundstücksausschuss möge beschließen, dass ihm und/oder dem Stadtrat ein Konzept zur Lärmreduzierung in den nördlichen Stadtteilen Pfingstweide und Edigheim vorgelegt wird.

Dazu möge die Verwaltung erarbeiten, welche Maßnahmen sinnvoll sind und die voraussichtlichen Kosten benennen.

Zu der letzten Sitzung des Ortsbeirats Oppau am 28.01.2020 hat die Fraktion der FWG im Ortsbeirat um verschiedene Informationen zum neuen Logistikkonzept der BASF SE gebe-

ten. Zu der Sitzung erschienen mehrere Vertreter der BASF SE um das neue Konzept vorzustellen und Details zu erläutern.

Wie auch aus der Presse zu entnehmen war, stellt die BASF ihr Logistikkonzept vollständig auf den Norden des Werksgeländes um, langfristig wird das Tor 11 für den Lieferverkehr geschlossen. Auslöser hierfür ist unter anderem die Sanierung der Hochstraßen.

Mit der neuen Wegeführung konzentriert sich der gesamte -LKW-Verkehr für das Werk im Norden von Ludwigshafen, vornehmlich sind durch diese Maßnahmen und die Sperrung/Sanierung der Hochstraßen die Ortsteile Pfingstweide und Edigheim betroffen.

Aus diesen Gründen ist ein Lärmschutzkonzept dringend erforderlich.

Die weitere Begründung erfolgt mündlich.

Mit freundlichen Grüßen

Dr. Rainer Metz  
Fraktionsvorsitzender