

Stadtwerke Bad Bergzabern GmbH

Kurstadt setzt auf neue Technologie!



Die Kommunen bemühen sich seit Jahren, durch Nachtschaltungen, dem Einsatz leistungsschwacher Leuchtmittel oder durch die Verwendung von Energiesparleuchten, Einspareffekte zu erzielen.

Die Stadt beschreitet nun durch Umstellung auf LED-Technologie, ein neues technisches Terrain. Eine 2005 in Kraft getretene EU-Richtlinie traf auch Aussagen zur Umweltverträglichkeit der Straßenbeleuchtung und formulierte neue Grenzwerte.

Spätestens im Jahr 2015 würden immense Investitionskosten auf die Stadt zukommen, da die Straßenbeleuchtung zu 90% aus Quecksilberdampfleuchtmittel (HQL) besteht, die direkt von dieser Richtlinie betroffen sind. Die Stadtwerke haben Überlegungen angestellt, wie man die Straßenbeleuchtung möglichst effizient modernisieren und zukunftssicher gestalten kann. Eine umfassende Bestandsanalyse war die Folge.

Welche Lampen stehen an welcher Stelle?
Wie hoch ist deren Wartungsbedarf und
Wie ist die Lichtausbeute und deren Lebensdauer?

Die Antworten auf diese Fragen wurden zusammengetragen, um belastbare Grundlagen für die zukünftige Ausrichtung der Leuchttechnik Bad Bergzabern zu erhalten. Ausgehend von diesen Daten prüften die Stadtwerke verschiedene Möglichkeiten und entschieden sich, aufgrund der unterschiedlichen Anforderungen, zu einem Leuchtenmix. So werden z.B. die Bundesstraßen B427 und B38 mit Halogenleuchten ausgestattet, da mit anderen Mitteln nicht die geforderte Helligkeit erreicht wird. Rund 40% davon sind technische Leuchten; 60% teilen sich in historische Glocken- und Altstadtleuchten auf.

Die LED-Leuchten sollen die altersschwachen Leuchten ersetzen. Da sich diese vorwiegend im nördlichen Teil des Stadtkerns befinden, ergab sich hier die Möglichkeit, das gesamte Viertel mit der neuen Technik zu bestücken.

Spitzenidee Bad Bergzabern auf youtube.com



Kontakt

Thomas Fetzner
Technischer Leiter
Stadtwerke Bad Bergzabern GmbH
Landauer Str. 23
76887 Bad Bergzabern
Telefon: 06343-9339 12
Telefax: 06343-3318