

## II.

### Anmeldung von Übungen

#### 1. Zuständigkeit

Zuständig für die Entgegennahme der Übungsanmeldung (Manöveranmeldebehörden) sind

1.1 für Übungen von Verbänden der Bundeswehr und der US-Streitkräfte	
1.1.1 in einer Stärke von 2000 Soldaten aufwärts	die Bayerische Staatskanzlei
1.1.2 unter 2000 Soldaten	
1.1.2.1 innerhalb eines Landkreises oder einer kreisfreien Stadt	die Kreisverwaltungsbehörde
1.1.2.2 im Übrigen	die Regierung
1.2 für Übungen anderer Entsendestaaten	die Bayerische Staatskanzlei

#### 2. Fristen

Übungen werden

2.1 bis 250 Soldaten	3 Wochen
2.2 über 250 bis 750 Soldaten	5 Wochen
2.3 über 750 bis 2000 Soldaten	8 Wochen
2.4 über 2000 Soldaten	14 Wochen

vor Beginn angemeldet.

#### 3. Gegenseitige Unterrichtung und Unterrichtung nachgeordneter Behörden und Dienststellen

##### 3.1

Die Staatskanzlei unterrichtet – soweit erforderlich – die Staatsministerien des Innern, für Ernährung, Landwirtschaft und Forsten, für Umwelt und Gesundheit sowie – zur Beschleunigung des Verfahrens – die zuständigen Regierungen über die bei ihr angemeldeten Übungen.

##### 3.2

Die Regierung unterrichtet von Übungen, die bei ihr angemeldet oder ihr mitgeteilt wurden, – soweit erforderlich – das Polizeipräsidium, die Kreisverwaltungsbehörden und Ämter für Landwirtschaft und Forsten, die Autobahndirektion, die Staatlichen Bauämter, die Wasserwirtschaftsämter und die Wasser- und Schifffahrtsdirektion Süd. Die Polizeipräsidien unterrichten die nachgeordneten Polizeidienststellen.

### **3.3**

Die Kreisverwaltungsbehörden unterrichten von Übungen, die bei ihnen angemeldet wurden, – soweit erforderlich – die Polizeiinspektion, das Amt für Landwirtschaft und Forsten, die Autobahndirektion, das Staatliche Bauamt und das Wasserwirtschaftsamt. Sie unterrichten ferner die betroffenen kreisangehörigen Gemeinden (Verwaltungsgemeinschaften) von Übungen, die bei ihnen angemeldet oder ihnen mitgeteilt wurden.

### **3.4**

Im Falle einer wesentlichen Änderung oder Absage einer Übung ist entsprechend zu verfahren.