

**Entscheidung über die  
Gewährung eines Zuschusses aus  
Budgetmitteln des Bezirksausschusses 16  
gemäß Vollmacht des Oberbürgermeisters vom 09.04.2018**

AntragstellerIn: die urbanauten

für die Maßnahme: „Spiel mich! 15.12.2025 - 14.12.2026“

**Beschluss des Bezirksausschusses des 16. Stadtbezirkes vom 11.12.2025**

Öffentliche Sitzung  
Sitzungsvorlagen Nr.: 20-26 / V 18389

**I. Sachverhalt**

Der beiliegende Antrag vom 21.10.2025, hier eingegangen am 2.10.2025, wurde vom Direktorium auf die formelle Richtigkeit geprüft. Diese Prüfung umfasst ausschließlich die in den Richtlinien enthaltenen Vorgaben für die Gewährung einer Zuwendung aus dem Stadtbezirksbudget.

Die Voraussetzungen für die Gewährung eines Zuschusses aus dem Stadtbezirksbudget entsprechend den Richtlinien liegen

☒ vor ☐ nicht vor.

Es wird ein Zuschuss in Höhe von **3.250,00 €** beantragt. **(Festbetragsfinanzierung)**

Nach den Zuschussrichtlinien kann ein Zuschuss

☒ in beantragter Höhe  
☐ nur in Höhe von €  
☐ nicht  
gewährt werden.

Hinweis:

Grundsätzlich wird der angemessene Einsatz von Eigenmitteln erwartet (Richtwert mindestens 25% der im Antrag angegebenen Kosten, Ziffer 8.1 der Stadtbezirksbudget-Richtlinien). Beim vorliegenden Antrag können für die Maßnahme lediglich Eigenmittel i.H.v. 150,00€ (3%) zur Verfügung gestellt werden. Hierfür liegt eine Begründung bei.

Auf der Kostenstelle 103000016 stehen am 31.10.2025 für das Haushaltsjahr 2025 noch 25.451,09€ zur Verfügung. Unter Berücksichtigung von im Vorjahr bewilligten Mitteln, die 2025 ausgezahlt wurden sowie nicht verbrauchter Mittel aus dem Vorjahr, stehen dem BA 16 in 2025 aktuell noch insgesamt 106.258,24€ aus dem Stadtbezirksbudget zur Verfügung.

Die Mittel für den beantragten Zuschuss wären somit

☒ vorhanden ☐ vorhanden, aber für diese Bezirksausschuss-  
sitzung liegen weitere Zuschussanträge vor,  
die die zur Verfügung stehende Summe über-  
schreiten.  
☐ nicht vorhanden.

**II. An den/die Vorsitzende/n  
des Bezirksausschusses 16**  
Herr Thomas Kauer