

4. melléklet a 4/2013.(III.14.) önkormányzati rendelethez¹

A versenyeztetési eljárás

1. Pályáztatási eljárás útján a hasznosítani kívánt önkormányzati vagyontárgyakat folyamatosan a helyben szokásos módon hirdetni kell, mely lehetséges a város honlapján, vagy az IPTV rendszer hírek rendszerén, vagy a településen megjelenő napilapban, hirdető újságban.
2. A Képviselő-testület az 1. ponttól eltérő módon való hirdetésről határozattal dönt.
3. A hirdetések tartalmát a polgármester és a jegyző fogadja el.
4. Az ingatlanok értékesítésre/hasznosítására való meghirdetésekor a vételárat/ használati díjat a forgalmi értékbecslő által meghatározott értéken (vételár esetében) kell megjeleníteni, az esetleges Áfa fizetési kötelezettségre való felhívással együtt.
5. A 4. pontban az értékbecslő által meghatározott forgalmi értéktől/ használati díjtól a Képviselő-testület 25%-val eltérhet a pályáztatási eljárás megindításakor.
6. A vételi/használati/bérleti ajánlatokat a pályázatban megjelölt határidőig, mely nem lehet kevesebb 7 naptári napnál) fogadja be az önkormányzat. A határidő után benyújtott ajánlatok, az időben érkezett ajánlatokkal együtt való értékeléséről a Képviselő- testület minősített többségű szavazással dönthet.
7. Amennyiben egy időben egy ajánlatot nyújtottak be a polgármester az alábbiak szerint köteles eljárni:
 - a) amennyiben a benyújtott ajánlat megegyezik a meghirdetett árral, azt beterjeszti a Képviselő-testület soron következő ülésére, mely ülésen a testület dönt az értékesítésről és a szerződés megkötéséről;
 - b) amennyiben a benyújtott ajánlat kisebb a meghirdetett áránál, tájékoztatja a Képviselő-testületet a beérkezett ajánlatról és a Képviselő-testület dönt, hogy
 - ba) az ajánlatot elutasítja;
 - bb) a beérkezett ajánlat értékével megegyezően árverésre bocsájtja az ingatlant.
 - c) amennyiben több azonos értékű ajánlatot nyújtottak be, a polgármester elindítja az árverési eljárást.

¹ Módosította a 6/2019.(V.31.) önkormányzati rendelet 3. melléklete, hatályos 2019. június 1. napjától