

VEDELGG B0
Priser fellesbestemmelser

Rammeavtaler håndverkstjenester
For Møre og Romsdal HF

Saksnr.: 2017/235
Åpen anbudskonkurranse

1. Pris

1.1 Priser

Priser skal angis i norske kroner eksklusive mva.

Leverandøren skal foruten bestillinger basert på regningsarbeid, dvs. timepriser, også på oppfordring gi kostnadsoverslag på oppdrag, hvor kostnader for oppmøte, befaring og tilbudsregning er inkludert i enhetsprisene.

Timesatser skal omfatte alle indirekte kostnader og påslag - herunder men ikke begrenset til - sentral administrasjon, byggeplassadministrasjon, interne kostnader, lønn og sosiale kostnader, fortjeneste samt reiseutgifter inkludert parkering og verktøygodtgjørelse. Dersom et prosjekt skulle behøve stedlig byggeplassledelse avtales dette særskilt i hvert tilfelle. All reisetid og arbeid i forbindelse med EBIM, herunder dokumentasjon av kontroll og testing, skal være inkludert i timeprisene. Bruk av overtid skal avtales særskilt. Alle priser skal være eks. mva og fritt levert Oppdragsgiver.

Avtalt overtid faktureres hhv 50 % eller 100 % av oppgitt timepris og i hht gjeldende tariffer.

1.2 Påslagsprosent for materialer

Påslagsprosent for materialer er en prosentsats som dekker alle tillegg til dokumentert netto inntakskost på materialer, herunder assurance, brekkasje, håndtering og lagring på byggeplass, administrasjon, risiko, fortjeneste mm.

Påslaget beregnes ved å multiplisere netto, dokumentert inntakskost (faktura fra leverandør eks. mva.) med prosentsatsen.

1.3 Påslagsprosent for underleverandører

Påslagsprosent for underleverandører benyttes dersom det er behov for å innhente ny underleverandør til å utføre kontraktsarbeidet for et spesifikt oppdrag.

1.4 Påslagsprosent for tiltransport av materiell og deler

Påslagsprosenten benyttes der oppdragsgiver forbeholder seg retten til å kjøpe og tiltransportere materiell/deler. Tilbyder forplikter seg til å montere og garantere for utførte arbeider ved tiltransportering av materiell/deler, som ved arbeider ellers i denne avtalen.