

Selgitused Kullamaa II liivakarjääri korrastamistöödele

Kullamaa II liivakarjäär on tehnoloogiliselt korrastatud ja ei vaja enam masinatega lisatöid. Karjääri küljed ja põhi on kujundatud vastavalt projektile. Kõrvalekalded puistangute osas (joonisel nr 11 ja 13) on minimaalsed ja need projekti lõpptulemust visuaalsel vaatlusel ei mõjuta.

Kuna maa-ala korrastamise tegija ja maaomanikuna on tegemist ühe ja sama esindajaga, siis ei ole kahtlust, et korrastatud ala ei leia pärast maa-ala korrastatuks tunnistamist kasutust nagu kaevandamisega rikutud ala korrastamise eesmärk ette näeb.

Karjäärialal ei ole keelatud püstitada ajutisi ehitisi. Korrastamiskomisjonide kokkukutsumise vahepeelsel ajal püstitati masinate hoidmiseks PVC hall, et ilmastikuoludest lähtuvalt saaks masinatöid kiiremini alustada. Kuna korrastatud ala vastuvõtmine on viibinud ja telgi kasutusele leiti lisa otstarve küttepude saagimine, siis nii see ka hetkel on.

Kõik kaevandamisega mitte seotud materjalide puistangud ja virnastatud ehitusmaterjalid on ostetud ja toodud ning on seotud kõrvalhoonete ehitamisega.

Selgitame joonisel nummerdatud materjalide kasutamist.

- 1). Alupuude tootmiseks vajaminev materjal – tükeldatakse ja virnastatakse õues
- 2). Alupuude tootmiseks vajaminev materjal – tükeldatakse ja virnastatakse hallis õues
- 3). PVC hall tootmishoone
- 4). Freesafalt – paigaldatakse ilmastikust lähtuvalt esimesel võimalusel halli ukse ette
(küsitakse selleks keskonnaametist luba).
- 5). Killustik - paigaldatakse halli ukse ette (Eesti killustiku sert)
- 6). Väljakaevatud pinnas kaabli paigaldamisest kinnistule - tasandatakse
- 7). Purustatud betoon - paigaldatakse halli ukse ette
- 8). Betoonplaadid – kasutatakse kõrvalhoone ehitusel
- 9). Betoonplokid - kasutatakse kõrvalhoone ehitusel
- 10). Betoon paneelid - kasutatakse kõrvalhoone ehitusel
- 11). Muld - halli ümbruse haljastamiseks
- 12). Killustik - paigaldatakse halli ukse ette
- 13). Muld – halli ümbruse haljastamiseks
- 14). Killustik - paigaldatakse halli ukse ette