



Patsch, 20. März 2014

## AMTLICHE MITTEILUNG

### ANRAINERINFORMATION: SCHACHTBAU PATSCH

Liebe Patscherinnen und Patscher!

Im Zuge der Bauarbeiten für den Brenner Basistunnel (BBT) wird im Gemeindegebiet von Patsch ein 180 Meter tiefer Lüftungsschacht errichtet, der von der Oberfläche hinab zum Zufahrtstunnel Ahrental führt. Dieser Schacht mit einem Durchmesser von rund 5,8 Metern dient der Belüftung des Tunnelsystems sowohl während der Bauphase als auch in der späteren Betriebsphase des BBT.

Der Schacht wird mittels Sprengungen von oben nach unten errichtet. Ende März 2014 richtet die Baufirma das Baustellenareal ein. Die Sprengarbeiten beginnen Anfang April. Gesprengt wird an sieben Tagen in der Woche, tagsüber zwischen 6 und 22 Uhr. Die Abstände zwischen den einzelnen Sprengungen betragen in der Regel 8 bis 10 Stunden. Während der Nachtstunden besteht ein Sprengverbot. Das anfallende Aushubmaterial darf von Montag bis Freitag zwischen 6 und 22 Uhr zur Deponie Ahrental transportiert werden. Samstags, sonn- und feiertags muss das Material auf der Baustellenfläche zwischengelagert werden.

Die Bauzeit beträgt voraussichtlich ein halbes Jahr. Auf der Internetseite [www.bbt-se.com](http://www.bbt-se.com) kann der aktuelle Stand der Arbeiten unter „Baufortschritt“ verfolgt werden.

Für weitere Informationen und Anfragen stehen die unten angeführten Ansprechpartner jederzeit gerne zur Verfügung.

Mit besten Grüßen, Euer Bürgermeister  
DI Andreas Danler

#### IHRE ANSPRECHPARTNER

Ing. Christian Nemeč  
Loskoordinator  
Tel.: 0664 8216710  
E-Mail: [christian.nemec@bbt-se.com](mailto:christian.nemec@bbt-se.com)

Dipl.-Ing. Monika Sock  
Ombudsfrau  
Tel.: 0664 8216707  
E-Mail: [monika.sock@bbt-se.com](mailto:monika.sock@bbt-se.com)

## LAGEPLAN DES LÜFTUNGSSCHACHTES



Mit Beteiligung der Europäischen Union aus dem Haushalt der Transeuropäischen Verkehrsnetze finanziertes Vorhaben

*Opera finanziata con la partecipazione dell'Unione Europea attraverso il bilancio delle reti di trasporto transeuropee*