

Hulevesijärjestelmään liittymiseen liittyvä päätöksenteko

KRAKLK 24.02.2026 § 26

1846/00.01.01.02/2024

Alueidenkäyttölain (682/2014) 103 f §:n mukaan:

”Kiinteistön omistajan tai haltijan on johdettava kiinteistön hulevedet kunnan hulevesijärjestelmään, jos niitä ei voi imeyttää kiinteistöllä tai jos niitä ei johdeta vesihuoltolain 17 a §:ssä tarkoitettuun vesihuoltolaitoksen hulevesiviemäriverkostoon.

Kunnan määräämä viranomainen voi hakemuksesta myöntää vapautuksen 1 momentissa tarkoitettuun velvollisuudesta johtaa kiinteistön hulevedet kunnan hulevesijärjestelmään, jos kiinteistön omistaja tai haltija huolehtii hulevesien hallinnasta asianmukaisesti muilla toimenpiteillä.”

Joensuun kaupungin aiemman hallintosäännön mukaan tämä viranomaistehtävä kuului rakennus- ja ympäristölautakunnalle, joka oli delegoinut sen edelleen ympäristönsuojelupäällikölle.

Uudessa hallintosäännössä (KV 26.5.2025 § 44) alueidenkäyttölain 103 f §:n mukaiset asiat ratkaisee kaupunkirakennelautakunta (17 §, 3 mom. kohta 21).

Kaupunkirakennelautakunnan aikaisemman delegointipäätöksen mukaisesti kaupungininsinööri osoittaa kiinteistön hulevesijärjestelmän ja kunnan hulevesijärjestelmän rajakohdat ja antaa hulevesien johtamiseen liittyviä määräyksiä (AKL 103 g §).

Päätöksenteon sujuvuuden varmistamiseksi myös hulevesiverkostoon liittymistä koskevien vapautushakemusten ratkaisu on tarkoituksenmukaista delegoida kaupungininsinöörille.

Hallintosäännön 106 §:n mukaan toimitella voi toimivaltansa rajoissa siirtää ratkaistavakseen säädetyn tai hallintosäännöllä sille määrätyn asian alaiselleen toimielimelle tai viranhaltijalle, mikäli se lain mukaan on mahdollista.

Kaupunkiympäristöjohtajan päätösehdotus:

Kaupunkirakennelautakunta päättää

siirtää kaupunkirakennelautakunnan toimivaltaa siten, että kaupungininsinööri toimii kunnan määräämänä viranomaisena AKL 103 f §:n mukaisissa asioissa (vapautuksen myöntäminen velvollisuudesta johtaa kiinteistön hulevedet kunnan hulevesijärjestelmään).

Päätös:

Hyväksyttiin yksimielisesti.