

## Telefon alarmowy PGK Szczecinek działa 24h



Po ponad pół roku działania całodobowego telefonu alarmowego – 500 027 575 - Przedsiębiorstwa Gospodarki Komunalnej w Szczecinku stał się on popularnym sposobem zawiadamiania służb komunalnych o różnych problemach.

Od lata zeszłego roku pod numerem telefonu **500 027 575** spółka miejska PGK w Szczecinku obsługuje zgłoszenia dotyczące terenów miejskich. W pozostałym zakresie przekazuje informacje odpowiednim służbom odpowiadającym za utrzymanie dróg powiatowych, wojewódzkich oraz zarządcom nieruchomości i osobom prywatnym. Zgłaszać można uwagi dotyczące utrzymania terenów zielonych, awarii infrastruktury parkowej, czy miejskiej oraz drogowej, porządku i czystości.

- *Telefon fizycznie znajduje się w szczecineckim schronisku dla zwierząt, które pracuje w trybie całodobowym – mówi **Przemysław Mika** z PGK Szczecinek. To daje gwarancję, że telefon zostanie odebrany o każdej porze dnia i nocy, a informacja o zgłoszonym problemie trafi do PGK lub innych służb. – Są dni, że mieszkańcy dzwonią z różnymi sprawami kilka razy dziennie, są i takie, że zgłoszeń mamy i 10, ale są dni, że nikt nie dzwoni: słowem, nie ma reguły – dodaje nasz rozmówca. Mniej więcej połowa zgłoszeń dotyczy dróg i terenów miejskich, za które odpowiadają szczecineckie służby komunalne. W pozostałych sytuacjach najczęściej dotyczą terenów prywatnych lub innych zarządców dróg. W takim wypadku informacja jest przekazywana im lub Straży Miejskiej, która podejmuje stosowne interwencje np. dotyczące utrzymania czystości i porządku.*

Dodajmy, że także posiadacze Karty Mieszkańca „Mój Szczecinek” w wersji na smartfon, której wydawanie właśnie rozpoczął szczecinecki ratusz, uzyskują za pośrednictwem aplikacji możliwość zgłoszenia awarii, usterek i innych problemów związanych z infrastrukturą miejską. To także użyteczne narzędzie do informowania służb miejskich, które dzięki temu mogą szybko reagować.

- [Udostępnij: Facebook](#)
- [Drukuj](#)
- [PDF](#)

[Pozostałe aktualności](#)

[Archiwum](#)