

Gołdap, dnia 15.07.2016r

Szanowna Pani

Anna Falińska

Radna Rady Miejskiej w Gołdapi

W odpowiedzi na wniosek złożony przez Panią podczas posiedzenia Komisji Rolnictwa i Gospodarki Zasobami Naturalnymi dnia 12.07.2016 r., dotyczący przekazania do korzystania Sołectwu Pietraszki nieruchomości położonej w Mażuciach, uprzejmie informuję, że na złożony, przez Radę Sołectwa Pietraszki, wniosek została sporządzona dokumentacja niezbędna do przekazania do korzystania Sołectwu nieruchomości (działka ewidencyjna 66/2, 69/43, część działki ewidencyjnej 67/1) z przeznaczeniem zagospodarowania jej w zakresie rekreacyjno – wypoczynkowym poprzez urządzenie boiska dla dzieci i miejsca spotkań mieszkańców wsi.

Dnia 7 lipca 2016 r. Sołtys Sołectwa Pietraszki pan Robert Fiodorow otrzymał protokół zdawczo-odbiorczy będący podstawą przekazania wyżej opisanej nieruchomości. W imieniu Sołectwa Sołtys zrezygnował z wykorzystania przedmiotowego terenu podając lepszą lokalizację w obrębie wsi Mażucie. Wskazał, że działka ewidencyjna nr 77/40 (zabudowana budynkiem hydroforni) będąca w chwili obecnej własnością PWiK-u, jest zdecydowanie lepsza do wykorzystania na potrzeby mieszkańców wsi. Z informacji posiadanych przez Urząd wiadomo, że poczynione zostały ustalenia pomiędzy Sołtysem i PWiK-iem co do wykorzystania tego terenu.

Jednocześnie wyjaśniam, że na terenie Gminy Gołdap posiadamy ponad 1600 działek będących własnością Gminy Gołdap. Dane o nieruchomościach komunalnych zgromadzone są w programie „Mienie” prowadzonym przez Wydział Gospodarki Przestrzennej, Ochrony Środowiska i Nieruchomości. Wizualizacja położenia nieruchomości dostępna jest w programie EW-mapa (podgląd do ewidencji gruntów i budynków prowadzonej przez Starostwo Powiatowe w Gołdapi). Wnioski o udzielenie informacji na temat posiadanych przez Gminę Gołdap nieruchomości w określonej lokalizacji można zgłaszać do wydziału GPO.

Z up. Burmistrza
mgr inż. arch. Beata Kołakowska
p. o. KIEROWNIKA
Wydział Gospodarki Przestrzennej
Ochrony Środowiska i Nieruchomości