

LOCAL | Infraestructuras

Abierto nuevamente para uso libre y gratuito el aparcamiento del antiguo cuartel de la Guardia Civil

Durante el próximo fin de semana también se abrirá un aparcamiento público junto al cementerio municipal

Rafael Cobo Calmaestra

Miércoles 28 de octubre de 2020 - 18:27



El

Consistorio prieguense ha abierto para uso libre y gratuito el aparcamiento del antiguo cuartel de la Guardia Civil, ubicado en la calle Ramón y Cajal, dando respuesta de esa manera a las demandas planteadas por empresas y vecinos de la zona.

En declaraciones a [Priego Digital](#), la alcaldesa prieguense, María Luisa Ceballos, ha indicado que la solicitud para su uso público y libre se ha dirigido al Ministerio del Interior, como propietario de los terrenos, y a la Gerencia de Infraestructuras y Equipamiento de la Seguridad del Estado (GIESE),

señalando que en el barrio en el que se ubica hay numerosos establecimientos, talleres mecánicos, o infraestructuras como el pabellón cubierto, la oficina del SAE y el Centro Municipal de Servicios Sociales, entre otros, “que siempre necesitan una zona para aparcar”.

Según Ceballos, por parte del Consistorio se han tapiado las ventanas del antiguo edificio del cuartel de la Benemérita, y se ha levantado la barrera para que sea de uso completamente público y libre. Uso que como añadía la alcaldesa, “podrá continuar mientras no exista un desarrollo urbanístico de la zona”, agradeciendo desde el Consistorio, “la buena disposición de la Guardia Civil en todo lo que se solicita por parte de nuestro Ayuntamiento”.

Por otra parte y con motivo de la festividad de Todos los Santos, el Consistorio ha habilitado un aparcamiento gratuito en las inmediaciones del cementerio del Santo Cristo, los días 30 y 31 de octubre y 1 y 2 de noviembre, de 09:30 a 19 horas.

En ambos casos, desde el Consistorio se advierte que la institución municipal no se hace responsable de los daños o sustracciones que se puedan producir en los vehículos durante su estancia en dichos aparcamientos.