

## Zasady rozliczania wody bezpowrotnie zużytej

Na podstawie art. 27, ust. 6 Ustawy z dnia 7 czerwca 2001 roku o zbiorowym zaopatrzeniu w wodę i zbiorowym odprowadzeniu ścieków (Dz. U. Nr 72, poz. 747) w rozliczeniach ilości odprowadzanych ścieków, ilość bezpowrotnie zużytej wody, tj. takiej, z której nie powstają ścieki, uwzględnia się w przypadku, gdy ilość wody zużytej bezpowrotnie ustalana jest na podstawie dodatkowego wodomierza zainstalowanego i eksploatowanego na koszt Odbiorcy. Dodatkowy wodomierz należy zainstalować zgodnie z ustaleniami zawartymi w warunkach technicznych.

### Warunki techniczne

1. Wodomierz do pomiaru ilości wody bezpowrotnie zużytej musi być zamontowany jako dodatkowy wodomierz, umieszczony na instalacji przeznaczonej do pobierania wody bezpowrotnie zużytej **w studni wodomierzowej** lub w budynku bezpośrednio przy ścianie zewnętrznej (wg poniższego rysunku – wodomierz nr 2), w miejscu zamontowania wodomierza głównego (wodomierz nr 1)
2. Wodomierz należy montować w poziomie w klasie pomiaru C.
3. Wodomierz musi mieć średnicę 15 mm.
4. Zamontowany wodomierz musi posiadać aktualną datę legalizacji.
5. Dostęp do wodomierza powinien być swobodny i bezpieczny.
6. Montaż wodomierza następuje po uzyskaniu uzgodnienia w Zakładzie Komunalnym **w Kleszczewie**.

### Warunki finansowe

1. Wykonanie odczytów, rozliczanie wodomierza i wystawianie faktur odbywać się będzie jednocześnie z odczytem wodomierza głównego, zgodnie z obowiązującą taryfą.
2. Koszt montażu, eksploatacji i wymiany wodomierza ponosi Odbiorca.

W związku z tym, że Zakład Komunalny **w Kleszczewie** jest dostawcą wody pitnej o parametrach fizyko-chemiczno-bakteriologicznych odpowiednich do spożycia przez ludzi, nie bierze odpowiedzialności za wpływ wody pitnej lub przerwy w jej dostawach na stan podlewanych roślin (odbarwienie, schnięcie itp.) lub inne negatywne skutki przy stosowaniu wody pitnej jako wody bezpowrotnie zużytej. Podlewanie roślin może podlegać ograniczeniom czasowym ogłaszanym odrębnym komunikatem.

