

Sciopero dei bus a Chieti. Scatta la tregua. Mediazione davanti al prefetto

CHIETI. Una settimana per predisporre le ordinanze che ridisegnano tragitti e tempi di percorrenza delle linee 1 barrato e 3 barrato. Bus urbani che servono, tra mille difficoltà, una vasta area dello scalo. Questo l'impegno assunto dall'assessore al traffico Luigi Febo davanti al prefetto. L'incontro è arrivato dopo che i sindacati della Panoramica avevano minacciato la proclamazione di uno sciopero di 24 ore. Al momento scongiurato. Il problema lamentato dagli autisti è ormai noto. Le tabelle di marcia dell'1 barrato e del 3 barrato sono inadeguate. In poco più di 20 minuti, bisogna coprire da un lato all'altro lo scalo con fermate che raggiungono anche Brecciarola e Manoppello scalo. Un minutaggio insufficiente visto l'aumento esponenziale del traffico della vallata e la crescita dell'utenza. I sindacati protestano. Il Comune ha istituito una commissione tecnica che ha confermato le preoccupazioni dei lavoratori. Ma ancora non si vedono misure concrete. Non a caso, i sindacalisti sono tornati a chiedere la mediazione del prefetto per evitare di indire l'ennesimo sciopero. Ieri, il faccia a faccia definitivo che, a quanto pare, ha soddisfatto i sindacati. In prefettura erano presenti, tra gli altri, Domenico Di Fabrizio, della Fit Cisl, Giuseppe Lupo, dell'Ugl, e Luciano Lizzi, Faisa Cisl. «Siamo contenti ma non cantiamo vittoria. Prima» dice Di Fabrizio «vogliamo che i buoni propositi di amministrazione e azienda si trasformino in realtà». Nel dettaglio, verrà migliorato il percorso dell'1 barrato grazie all'introduzione di soste ripetute mentre si allunga di cinque minuti la tabella di marcia del 3 barrato, la linea urbana più penalizzata dal sistema viario dello scalo. «L'azienda ha predisposto una nuova turnazione» riprende Di Fabrizio «che analizzeremo con le altre sigle sindacali la prossima settimana. Il Comune, invece, ha il compito di firmare le ordinanze necessarie ad attuare le modifiche annunciate dal prefetto».

