



Poznaj platformę  
Pocket Lokator!



WIERUCHOMOŚĆ\*  
Warszawa Terespolska PFR

BUDYNEK\*  
Terespolska 17

LOKAL\*  
4

TREŚĆ ZGŁOSZENIA\*  
Opisz usterkę podając jak najwięcej szczegółów

ZRÓB ZDJĘCIE  
Maks. 3 zdjęcia

WYBIERZ ZDJĘCIE  
Pliki (JPEG, PNG)

EMAIL\*  
jankowski@gmail.com

TELEFON  
987654321

Znam i akceptuję [Regulamin](#) i wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych zgodnie z [Polityką Prywatności](#)

Chcę otrzymywać na podany przezemnie adres e-mail powiadomienia o statusie mojego zgłoszenia

Wyrażam zgodę na kontakt telefoniczny w celu realizacji zgłoszenia

WYŚLI ZGŁOSZENIE

# Poznaj platformę Pocket Lokator

i zgłoś usterkę kilkoma kliknięciami.

Teraz szybko i wygodnie zgłosisz rzecz do naprawy w mieszkaniu i w częściach wspólnych. Jak to zrobić? W kilku krokach!



1.

#### Otwórz stronę [pocketlokator.pl](https://pocketlokator.pl)

Możesz też zeskanować kod QR.

2.

#### Wybierz adres nieruchomości z rozwijanej listy

Otworzy się okno formularza, w którym poprosimy Cię o wybranie i podanie niezbędnych informacji.

3.

#### Opisz zgłaszaną usterkę w polu „Treść zgłoszenia”

W otwartym formularzu zgłoś jedną usterkę. Jeśli chcesz zgłosić kolejną, wypełnij nowe zgłoszenie. Możesz zgłaszać usterki w lokalu, a także:

- usterki, jakie zauważysz w częściach wspólnych nieruchomości (korytarze, teren zewnętrzny itp.)
- uwagi do jakości sprzątnięcia części wspólnych
- uwagi do odczytu licznika
- uwagi do cennika mediów.

Ważne: usterki, których naprawa leży po stronie najemcy, a nie wynajmującego, będą realizowane na Twój koszt.

4.

#### Konieczniewnie zrób zdjęcie usterki

Do zgłoszenia musisz dodać zdjęcie. Możesz je zrobić telefonem.

5.

#### Podaj swój numer telefonu i email

Muszą to być dane podane przy zawieraniu umowy, tak, byśmy mogli je zweryfikować.

6.

#### Zaakceptuj regulaminy i wymagane zgody

Zaznacz pola:

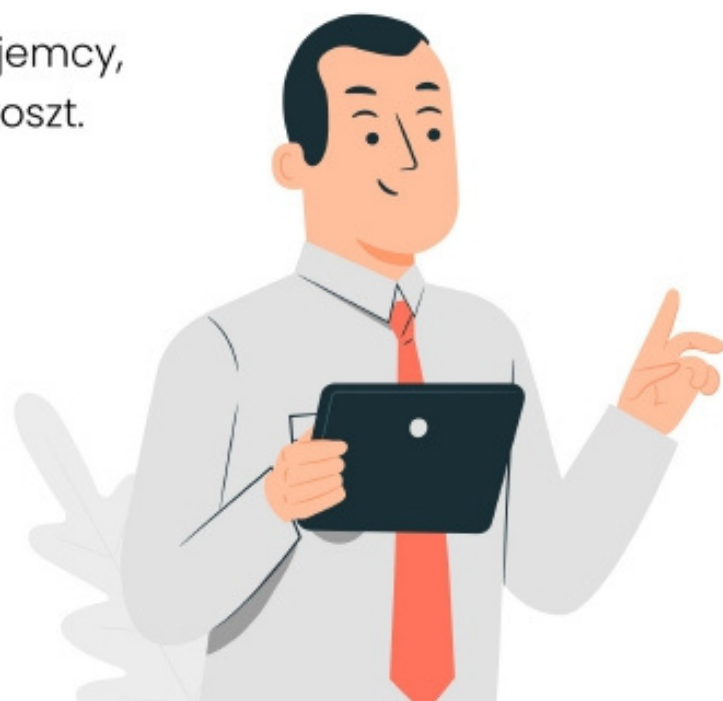
- akceptacji regulaminu korzystania z systemu Pocket Lokator
- zgody na przekazywanie informacji o statusie obsługi zgłoszonej usterki na wskazany adres email
- zgody na kontakt telefoniczny przy realizacji napraw zgłoszonej usterki.

7.

#### Kliknij przycisk WYŚLIJ ZGŁOSZENIE

GOTOWE!

Sprawdź maila z unikalnym numerem swojego zgłoszenia oraz linkiem, pod którym możesz śledzić postępy.







## Warto wiedzieć, że...

Niektóre usterki wymagają większego zaangażowania, np. dodatkowych ekspertyz i opinii technicznych, prac odkrywkowych, które można prowadzić o określonej porze roku. Dokładamy wszelkich starań, żeby zgłaszane usterki usunąć najszybciej, jak to możliwe.

Będziemy Cię na bieżąco informować, ile czasu zajmą prace i w jakich terminach mogą zostać przeprowadzone. Jeśli ekipa będzie pracować w Twoim mieszkaniu, wspólnie ustalimy termin.

## Jak zgłosić usterkę?

Wyślij zgłoszenie na platformie Pocket Lokator lub w formie pisemnej (np. mailem). Co ważne – informacji o statusie załatwiania usterki udzielimy Ci tylko mailowo (a nie telefonicznie).

## Rękojmia i gwarancja

Od dnia uzyskania pozwolenia na użytkowanie osiedle objęte jest 5-letnią rękojmią i gwarancją generalnego wykonawcy. Przez ten okres zgłoszenia usterek, których przyczyna jest związana z wykonawstwem osiedla, przekazujemy do generalnego wykonawcy (o ile zgłoszenie jest zasadne) z żądaniem ich usunięcia. Wspieramy ten proces, jednak za weryfikację i usunięcie usterek odpowiada gwarant.

# Koordinacja pracy ekip

Koordinacją pracy ekip generalnego wykonawcy zajmuje się administrator, np. umawia terminy wizyt w Twoim mieszkaniu i nadzoruje realizację prac.

## Czy to jest usterka?

**Jako najemca część spraw mieszkaniowych rozwiązujesz we własnym zakresie. Przykłady:**

- regulacja drzwi i okien
- uzupełnienie wykruszonych fug na balkonie
- udrożnienie kanalizacji
- drobne spękania tynku
- utrzymanie czystości (np. szyb okiennych)

**Są też sprawy, które nie kwalifikują się jako usterka i nie podlegają naprawie:**

- niejednorodność tynku mieszcząca się w ramach normy budowlanej
- uginanie się paneli podłogowych pod naciskiem
- drobne różnice w odcieniu materiałów wykończeniowych

