

VareseNews

Poliseno: “Al gattile numerose violazioni segnalate dai volontari”

Pubblicato: Giovedì 19 Novembre 2015



Cosa sta succedendo al gattile Mondo Baffo? Il sindaco di Cassano Magnago **Nicola Poliseno** è molto netto nel ricostruire la vicenda: «Chi non rispetta le regole, se ne va: è una regola molto chiara da quanto c'è la nostra amministrazione».

Leggi anche

- **Cassano Magnago** – Polemiche e contestazioni, Mondo Baffo “sfrattato” dal gattile



La vicenda si è aperta ormai diversi mesi fa: «In questi mesi ci sono arrivati **esposti sia da volontari sia da cittadini**, dall'inverno scorso: abbiamo controllato ed è emerso un non rispetto di molti parametri della convenzione. Ho usato tutte le attenzioni, **abbiamo agito non con mentalità da burocrati** ma con attenzione, dedicando anche molto tempo a **cercare di ricomporre le divisioni e rientrare nel rispetto** dei termini delle convenzioni».

Quali erano però i termini non rispettati? «Elemento critico è sempre stato il **numero eccessivo di animali rispetto all'area a disposizione**. La convenzione per la colonia felina, che è stata fatta prima della mia amministrazione, è sempre stata gestita cercando di tutelare gli animali, cercando di spronare l'associazione il loro ruolo fondamentale di sollecitare le adozioni. Le violazioni sono state tante, non certo solo il numero di container: molte cose sono state fatte unilateralmente. Tra gli obblighi che non erano garantiti c'è la microchippatura dei gatti. La regola è chiara: chi non rispetta i contratti va a casa».

C'è però anche un elemento molto concreto: se Mondo Baffo se ne andrà tra undici giorni, che fine farà la struttura? E soprattutto, che fine faranno i gatti? «Abbiamo già dato il La all'ufficio territorio per elaborare un altro percorso, il passaggio a una struttura zoofila autorizzata: faremo un bando per la gestione dell'area a Cassano. Posso però dire una cosa: nessun gatto rimarrà in mezzo a una strada», conclude il sindaco.

Redazione VareseNews
redazione@varesenews.it