



### Thirrje për Aplikim Për përfitimin e statusit “Pronar social”

Bashkia Fier, në zbatim të ligjit 139/2015 “Për vetëqeverisjen vendore”, i ndryshuar, nenit 23 i ligjit nr.22/2018 “Për strehimin social” i ndryshuar, në kuadër të programeve sociale të strehimit, fton të gjithë subjektet e interesuar publik ose privat, që janë të interesuar të investojnë në banesa sociale me qira ose që disponojnë banesa për t’i dhënë me qira, për familjet në nevojë për strehim, të paraqiten pranë Bashkia Fier për të përfituar statusin e pronarit social.

➤ **Kushtet për të përfituar statusin e pronarit social:**

- Subjekti publik apo privat të ketë në pronësi një banesë me dokumentacion të rregullt ligjor;
- Banesa të jetë në kushte të përshtatshme dhe në përputhje me standartet e ndërtimit
- Të mos ketë konflikte pronësie;
- Të jetë i gatshëm ta japë me qira për familjet e pastreha

➤ Pronari social dhe njësia e vetëqeverisjes vendore nënshkruajnë një marrëveshje sipas kushteve ligjore të përcaktuara në ligjin nr.22/2018 “Për strehimin social”, i ndryshuar, neni 24, në të cilën përcaktohen:

- a)afatin e marrëveshjes, që nuk mund të jetë më pak se 3 vjet;
- b) masën e qirasë mujore dhe mënyrën e shlyerjes së saj;
- c) mënyrën e administrimit të pronës dhe të marrëdhënieve me qiramarrësin

➤ Pronari social, mbështetet nëpërmjet financimeve për subvencionin e qirasë, për familjet përfituese që janë pa të ardhura ose me të ardhura të pamjaftueshme sipas, përcaktimeve ligjore të ligjit nr.22/2018 “ Për strehimin Social, i ndryshuar.

Ju sjellim në vëmendje se subjekti “pronar social”, paraqet rëndësi të veçantë për programin e banesave sociale me qira, pasi në këtë mënyrë qiramarrësit i ofrohet mundësia e të paturit një strehim ✓ të përshtatshëm, ✓ të sigurtë, ✓ jo diskriminues dhe ndikojmë në ✓ formalizimin e tregut.

Për informacione më të detajuara, lutemi të kontaktoni në adresën e e-mail: [info@bashkiafier.gov.al](mailto:info@bashkiafier.gov.al) ose në sportelet e Zyrrave të Shërbimit me Një Ndalesë, Bashkia Fier.