

ODPADY - informace pro podnikatele

Od 1. dubna 2026 optimalizuje město systém nakládání s odpady z podnikání. Cílem je nastavit **spravedlivé a přehledné podmínky pro všechny**, kdo působí na území města – jak pro občany, tak pro podnikatele.

V současnosti bývá komunální systém města občas využíván i těmi, kteří do něj nepatří – tedy provozovny, firmami nebo živnostníky, kteří odkládají svůj podnikatelský odpad do veřejných nádob bez řádného smluvního vztahu. Tento stav není v souladu se zákonem a poškozuje občany a podnikatele, kteří za likvidaci odpadů řádně platí.

Zákon o odpadech jasně stanoví, že každý podnikatel má povinnost mít smluvně zajištěnu likvidaci odpadu, tedy uzavřít smlouvu s oprávněnou svozovou firmou a zajistit si likvidaci odpadu samostatně. Města a obce mají zároveň povinnost tento stav kontrolovat.

Co se tedy v letošním roce změní?

Každý podnikatelský subjekt bude mít povinnost **doložit, jak nakládá se svým odpadem** – tedy předložit platnou smlouvu se svozovou firmou. Ti, kdo smlouvu nemají, se budou moci **jednoduše přihlásit do systému města prostřednictvím nové online aplikace**, kterou město připravuje ve spolupráci s technologickým partnerem společností Lexnova s.r.o.

Celý systém bude nastaven tak, aby byl co nejjednodušší a zároveň přehledný:

- férový paušál podle předmětu podnikání, počtu zaměstnanců a provozoven,
- splnění zákonných povinností bez zbytečné administrativy,
- možnost vše vyřešit online.

Otevřeně a přehledně

Veškeré informace o změně systému jsou již nyní k dispozici na webových stránkách města, v sekci „Podnikatelé a odpady“. Najdete zde přehledný popis nového systému, odpovědi na nejčastější dotazy a také odkaz na web našeho technologického partnera **Lexnova s.r.o.**, kde získáte další podrobnosti nebo můžete prostřednictvím online formuláře zaslat svůj dotaz přímo týmu zastřešující aplikaci Odpadio.

Cílem této změny je nastavit **rovné a zákonné podmínky pro všechny**, a zároveň umožnit podnikatelům zvolit si řešení, které jim nejlépe vyhovuje.