

Delegado presidencial Eduardo Pacheco y estado de excepción: "Se tomaron decisiones de forma anticipada"

Las autoridades explicaron cómo funciona el toque de queda que inicialmente debería extenderse por tres días.

Luego del último Cogrid Regional realizado pasadas las 20 horas, el delegado presidencial regional Eduardo Pacheco abordó las principales medidas que se adoptarán en el marco de la aplicación del estado de excepción de catástrofe decretado a nivel regional, acompañado de un toque de queda entre las 22 horas y 6 horas de la mañana.

"Vimos los detalles tras el anuncio de estado de excepción que permite el toque de queda por tres días, todo con miras a que se restablezca paulatinamente el servicio", explicó, junto con señalar que "en el Biobío no tuvimos casos graves de afectación a familias o el territorio, pero mantenemos el monitoreo".

"Hoy tenemos una situación de inestabilidad pese a que el suministro volvió a algunos sectores. Por ello de forma anticipada y sin esperar una situación más difícil, el Presidente decidió establecer las condiciones para asegurar la seguridad de la población", complementó.

El jefe de la Defensa Nacional en el Biobío, contraalmirante Arturo Oxley, recordó que "las provincias de Arauco y Biobío ya están en este estado de excepción constitucional, mientras que la provincia de Concepción se suma, y estamos a la espera de que



"Hoy tenemos una situación de inestabilidad pese a que el suministro volvió a algunos sectores", dijo Pacheco.

se activen los bandos".

"Aplicaremos criterio esta primera noche, y pedimos a quienes no transiten que respeten el toque de queda, mientras que los que se trasladen tengan un respaldo para hacerlo", sumó respecto a los salvoconductos.

Sobre el toque de queda, la au-

toridad militar dijo que "estaremos desplegados de forma mixta con Carabineros, estando presentes en puntos críticos que permitan generar la disuasión necesaria para que no hayan situaciones de violencia, y todos contribuyan a la labor de seguridad en la Región".