

COMUNE DI CESARA

Provincia del Verbano Cusio Ossola

Piazza Marconi, n° 6 - E-Mail: cesara@ruparpeimonte.it

C.A.P. 28891 Codice Fiscale e P.I 00436290035 Tel. 0323/827115 Fax 0323/827069

REGOLAMENTO PER LA DETENZIONE E IL FUNZIONAMENTO DI APPARECCHI DA GIOCO O DA INTRATTENIMENTO PRESSO I PUBBLICI ESERCIZI.



I

COMUNE DI CESARA

Relazione di Pubblicazione

Il sottoscritto Messo Comunale dichiara che

la presente venne

parlamentare pubblicata all'Albo Pretorio di questo

Comune dal 07/04/2009 al 13/04/2009

Cesara, li

07/04/2009

D. MESSO COMUNALE

COMUNE DI CESARA
Relazione di Pubblicazione

Il sottoscritto Messo Comunale dichiara che
la presente venne

parlamentare pubblicata all'Albo Pretorio di questo
Comune dal 23/04/2009 al 07/05/2009

Cesara, li 23/04/2009

D. MESSO COMUNALE

Approvato con deliberazione consiliare n. 19 del 26.06.2007
Modificato con deliberazione di C.C. n. 09 del 28.03.2009

PARTE PRIMA – VIDEO GIOCHI

1. tipologie degli apparecchi

L'art. 110 del T.U.L.P.S. prevede le seguenti tipologie di apparecchi, rientranti nella categoria dei giochi leciti:

- comma 6: apparecchi e congegni automatici, semiautomatici ed elettronici, attivabili solo con monete metalliche, e nei quali il costo della partita non può superare 0,50 Euro. Possono consentire vincite in denaro del valore non superiore a 50 Euro, erogate dalla macchina subito dopo la conclusione della partita; l'utilizzo di questi apparecchi è **vietato ai minori di 18 anni**.
- comma 7, lett. a): giochi elettromeccanici privi di monitor che erogano premi consistenti in prodotti di piccola oggettistica, non convertibili in denaro, attivabili con moneta metallica del valore complessivo non superiore, per ciascuna partita, a 1 Euro;
- comma 7, lett. b): **fuori legge dal 1° maggio 2004**;
- comma 7, lett. c): apparecchi che **non distribuiscono premi**, per i quali il costo della singola partita può essere superiore a 0,50 Euro.

Non rientrano in alcuna delle tipologie sopradescritte gli apparecchi distributori di prodotti alimentari (caramelle, cicche, ecc.) previa introduzione di monete. Tali apparecchi sono a tutti gli effetti dei distributori automatici di prodotti (alimentari) e per tanto rientrano nella disciplina del D. Legs. n. 114/98, salvo il caso in cui l'erogazione del prodotto dipenda dall'abilità di colui che aziona la macchina costituenda in tal caso **premio partita**.

2. obblighi per i titolari degli esercizi ove sono installati gli apparecchi

I titolari degli esercizi ove è autorizzata la detenzione di apparecchi, rientranti in una delle categorie di cui al precedente punto 1, hanno l'obbligo di:

- esporre all'interno dell'esercizio la tabella dei giochi proibiti vidimata dalla Questura del VCO;
- impedire l'utilizzo dei giochi di cui al comma 6 dell'art. 110 ai minori di 18 anni;
- impedire l'utilizzo degli altri giochi ai minori di anni 16 (come da tabella della Questura del VCO);
- impedire l'utilizzo dei giochi oltre gli orari stabiliti dal Comune, procedendo alla disattivazione degli stessi;

apporre agli ingressi dei locali e sugli apparecchi da gioco **vetrofanie che indichino la pericolosità di assuefazione e abuso e alcuni numeri di pubblica utilità relativi alla problematica del gioco d'azzardo patologico**. Dette vetrofanie dovranno essere conformi al modello approvato dal Comune.

3. numero massimo di apparecchi autorizzabili in ogni esercizio

Il numero massimo di giochi autorizzabili in ogni tipo di esercizio, **comprensivo degli apparecchi di cui all'art. 110 c. 6 del TULPS**, tenuto presente quanto previsto dal Decreto Interdirettoriale del 27.10.2003, viene fissato come segue:

ESERCIZI DI SOMMINISTRAZIONE: BAR – RISTORANTI – ALBERGHI – CIRCOLI PRIVATI ED ESERCIZI ASSIMILABILI

Massimo 2 apparecchi

Sono esclusi dal computo totale degli apparecchi: biliardo, carambola, biliardino elettronico (flipper), juke box, giochi per bambini etc, nonché tutti gli apparecchi o congegni non rientranti nella definizione di cui al punto 1 del presente regolamento.

4. limiti di installazione e utilizzo degli apparecchi

L'installazione di qualsiasi tipo di apparecchio è consentita **esclusivamente all'interno degli esercizi**. Sono pertanto escluse le aree destinate a plateatico ancorché delimitate o coperte.

I giochi di cui all'art. 110, c.6 TULPS **non possono essere contigui** a quelli rientranti in altre tipologie di giochi leciti.

L'uso degli apparecchi di cui all'art. 110 c. 6 e 7 lett. c) del TULPS è **consentito per un massimo di numero sei ore giornaliere con esclusione della fascia oraria compresa tra le ore 14,00 e le ore 17,00**. Il gestore dovrà comunicare al Comune gli orari di attivazione scelti in conformità alle presenti norme ed esporre nel locale l'indicazione degli orari di uso degli apparecchi stessi. Spetta altresì al gestore la disattivazione degli apparecchi nelle fasce orarie non consentite.

PARTE SECONDA – ADEMPIMENTI AMMINISTRATIVI

1. regime autorizzatorio

Le attività di cui al presente regolamento **sono soggette ad autorizzazione**, rilasciata dal competente settore Polizia Amministrativa, su istanza dell'esercente.

2. presentazione delle istanze e relativa documentazione

Le domande per l'ottenimento di autorizzazioni relative alle attività disciplinate dal presente regolamento devono essere inoltrate al competente Settore Polizia Amministrativa.

A seconda del tipo di attività dovrà esser presentata la seguente documentazione:

- Autorizzazione per apparecchi da gioco presso gli esercizi.

- a) domanda in bollo;
- b) nullaosta rilasciato dall'Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato (esclusi i giochi di cui all'art. 7 del art. 110 TULPS);
- c) planimetria dei locali con l'indicazione dell'esatta collocazione dei giochi, distinguendo gli apparecchi di cui al c. 6 dell'art. 110 TULPS dagli altri apparecchi;
- d) relazione di carico, a firma di tecnico abilitato iscritto all'albo, attestante che le strutture del locale sono state calcolate per sostenere un sovraccarico di 600 Kg/mq. **(solo per l'installazione dei biliardi, se posati su soletta)**;
- e) regolamento e immagine di ciascun apparecchio;
- f) fotocopia documento di identità del richiedente.

3. istruttoria e termini per l'evasione delle domande

Le istanze di autorizzazione per le attività contemplate dal presente regolamento, **qualora presentate complete di tutta la documentazione necessaria**, verranno evase entro i seguenti termini:

- **domanda per videogiochi: 30 giorni**

4. efficacia della denuncia di inizio attività

La denuncia di inizio attività (D.I.A.), ove ammessa, dovrà essere presentata all'Ufficio protocollo del Comune, completa di tutti gli elementi richiesti, nonché della documentazione necessaria. La presentazione di D.I.A. incompleta comporterà l'immediata sospensione dell'efficacia della stessa da parte del competente Settore Polizia Amministrativa, fino al perfezionamento della pratica, che dovrà avvenire entro 30 giorni dal ricevimento della richiesta di integrazioni. Qualora nel termine fissato non si proceda al completamento della denuncia, l'ufficio competente interverrà con provvedimento che vieti definitivamente l'esercizio dell'attività, archiviando contestualmente la D.I.A.

PARTE TERZA - SANZIONI

Le violazioni a quanto previsto dal presente regolamento, per le quali non sono previste sanzioni dalle norme specifiche di settore, sono punite ai sensi dell'art. 7/bis del D. Lgs 18.08.2000 n. 267, con sanzioni pecuniarie amministrative così definite:

1 - VIDEO GIOCHI

- a. mancato rispetto degli orari stabiliti per l'utilizzo dei giochi o dell'obbligo di disattivazione degli stessi oltre l'orario stabilito: sanzione da Euro 75,00 a Euro 500,00
- b. installazione degli apparecchi all'esterno dell'esercizio: sanzione da Euro 75,00 a Euro 500,00
- c. installazione di giochi di cui all'art. 110, c. 6 TULPS in modo contiguo agli altri apparecchi: sanzione da Euro 75,00 a Euro 500,00
- d. mancata esposizione delle vetrofanie fornite dal Comune: sanzione da Euro 25,00 a Euro 500,00

In caso di violazione ai precedenti punti a, b e c potrà comportare la sospensione dell'autorizzazione per videogiochi, con contestuale sospensione dell'utilizzo degli apparecchi, fino al ripristino delle condizioni previste dal presente Regolamento. In caso di reiterazione delle violazioni potrà essere disposta **la revoca dell'autorizzazione.**

PARTE QUARTA - NORME TRANSITORIE FINALI

Le disposizioni del presente Regolamento entrano in vigore dopo la pubblicazione dello stesso all'albo pretorio comunale.

Dalla data di approvazione del Regolamento e fino alla data di esecutività dello stesso, non potranno essere rilasciate nuove autorizzazioni per videogiochi, né potranno essere modificate le autorizzazioni in atto. Le istanze eventualmente presentate nel suddetto periodo verranno evase dopo l'entrata in vigore del Regolamento e in applicazione delle disposizioni in esso contenute.

Viene inoltre approvato il modello di vetrofania (di seguito riportato come allegato A) previsto al punto 2 del presente Regolamento.

L'ufficio comunale competente provvederà a consegnare agli esercenti titolari di autorizzazioni per videogiochi, il modello di vetrofania approvato dal Consiglio Comunale, unitamente a copia del Regolamento medesimo. Entro 30 giorni dalla consegna del prototipo, ogni esercente interessato sarà tenuto ad apporre le vetrofanie, conformi al modello approvato, all'ingresso del proprio esercizio e su ciascun apparecchio, pena l'applicazione delle sanzioni previste nella parte terza.

Per quanto concerne le limitazioni di cui al punto 3 della parte prima (numero massimo di apparecchi autorizzabili in ogni esercizio) le stesse sono applicabili alle attività già esistenti.

INDICE

PARTE PRIMA – VIDEO GIOCHI

1. tipologie degli apparecchi
2. obblighi per i titolari degli esercizi
3. numero massimo di apparecchi autorizzabili in ogni esercizio
4. limiti di installazione e utilizzo degli apparecchi
5. ambito di applicazione

PARTE SECONDA – ADEMPIMENTI AMMINISTRATIVI

1. regime autorizzatorio
2. presentazione delle istanze e relativa documentazione
3. istruttoria e termini per l'evasione delle domande
4. efficacia della denuncia di inizio attività

PARTE TERZA – SANZIONI

1. video giochi

PARTE QUARTA – NORME TRANSITORIE FINALI

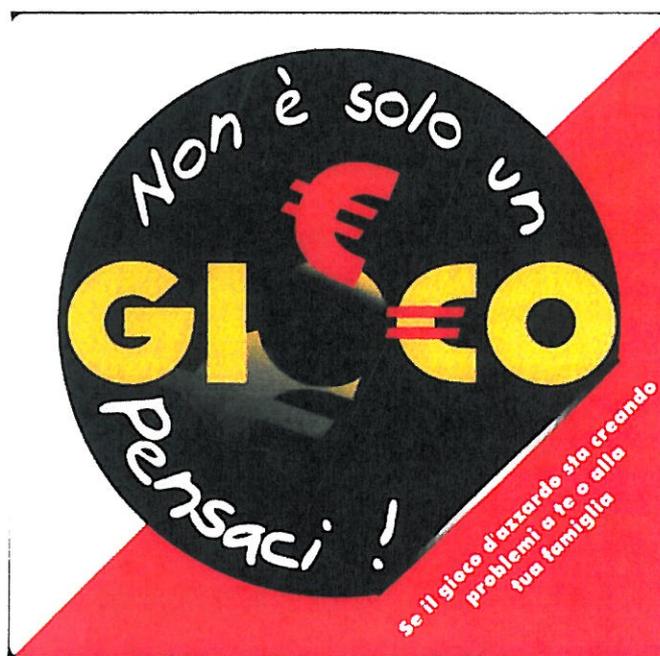
ALLEGATI:

Allegato A - Schema tipo vetrofania

Allegato A

SCHEMA TIPO VETROFANIA

**NON E' SOLO UN GIOCO
PENSACI !!!**



Numero Verde 167 – 368.300

troverete operatori preparati in grado di fornirvi tutte
le informazioni necessarie riguardo
a questa patologia e al modo di combatterla.