



**MUNICÍPIO DE PALMELA
CÂMARA MUNICIPAL**

EDITAL Nº 67/DAF/DAG/2008

**REGULAMENTO MUNICIPAL DE EXPLORAÇÃO DE MÁQUINAS AUTOMÁTICAS,
MECÂNICAS, ELÉCTRICAS E ELECTRÓNICAS DE DIVERSÃO DO CONCELHO
DE PALMELA**

----- ANA TERESA VICENTE CUSTÓDIO DE SÁ, na qualidade de Presidente da Câmara Municipal de Palmela: -----

----- Torna público, no uso das competências que lhe estão atribuídas pelo artigo 68º., nº. 1, alínea v), da Lei nº. 169/99, de 18 de Setembro, na redacção dada pela Lei nº. 5-A/2002, de 11 de Janeiro, e para efeitos do estipulado no artigo 91º., do mesmo diploma legal, que o **Regulamento Municipal de Exploração de Máquinas Automáticas, Mecânicas, Eléctricas e Electrónicas de Diversão do Concelho de Palmela**, publicado em separata no Boletim Municipal nº 101, que se anexa a este Edital, entra em vigor a 07 de Novembro de 2008. -----

----- Para constar se publica o presente Edital e outros de igual teor que vão ter a habitual publicitação. -----

---- E eu, José Manuel Monteiro, Director do Departamento de Administração e Finanças, o subscrevi. -----

----- Palmela, 22 de Outubro de 2008. -----

A Presidente da Câmara,

Ana Teresa Vicente

O Director do Departamento

José Manuel Monteiro



MUNICÍPIO DE PALMELA - CÂMARA MUNICIPAL

REGULAMENTO MUNICIPAL DE EXPLORAÇÃO DE MÁQUINAS AUTOMÁTICAS, MECÂNICAS, ELÉCTRICAS E ELECTRÓNICAS DE DIVERSÃO DO CONCELHO DE PALMELA

ÍNDICE

PREÂMBULO	2
CAPÍTULO I ÂMBITO DE APLICAÇÃO	3
ARTIGO 1.º OBJECTO	3
ARTIGO 2.º ÂMBITO	3
ARTIGO 3.º LICENCIAMENTO DO EXERCÍCIO DA ACTIVIDADE	4
CAPÍTULO II REGISTO E LICENÇA	4
ARTIGO 4.º LICENCIAMENTO E REGISTO	4
ARTIGO 5.º REGISTO	4
ARTIGO 6.º INSTRUÇÃO DO PEDIDO DE REGISTO	5
ARTIGO 7.º LICENÇA DA EXPLORAÇÃO	5
ARTIGO 8.º RENOVAÇÃO DA LICENÇA DE EXPLORAÇÃO	6
CAPÍTULO III EXPLORAÇÃO DE MÁQUINAS DE DIVERSÃO	6
ARTIGO 9.º TRANSFERÊNCIA DA MÁQUINA DE DIVERSÃO PARA LOCAL DIFERENTE DO CONSTANTE DA LICENÇA DE EXPLORAÇÃO, NO MESMO MUNICÍPIO	6
ARTIGO 10.º TRANSFERÊNCIA DA MÁQUINA DE DIVERSÃO PARA LOCAL DIFERENTE DO CONSTANTE DA LICENÇA DE EXPLORAÇÃO, PARA OUTRO MUNICÍPIO	7
ARTIGO 11.º CONSULTA	7
ARTIGO 12.º CONDICIONAMENTOS	7
ARTIGO 13.º CAUSAS DE INDEFERIMENTO	8
ARTIGO 14.º CAUSAS DE CADUCIDADE DA LICENÇA DE EXPLORAÇÃO	8
CAPÍTULO IV DA FISCALIZAÇÃO	8
ARTIGO 15.º FISCALIZAÇÃO	8
ARTIGO 16.º RESPONSABILIDADE CONTRA-ORDENACIONAL	9
CAPÍTULO V DAS SANÇÕES	9
ARTIGO 17.º CONTRA-ORDENAÇÕES	9
ARTIGO 18.º SANÇÕES ACESSÓRIAS	10
ARTIGO 19.º PROCESSO CONTRA-ORDENACIONAL	10
ARTIGO 20.º MEDIDAS DE TUTELA DE LEGALIDADE	11
CAPÍTULO V TAXAS	11
ARTIGO 21.º TAXAS	11
CAPÍTULO VI DISPOSIÇÕES FINAIS	11
ARTIGO 22.º ENTRADA EM VIGOR	11
ARTIGO 23.º LICENÇAS DO GOVERNO CIVIL E REGIME TRANSITÓRIO	11
ARTIGO 24.º DELEGAÇÃO E SUBDELEGAÇÃO DE COMPETÊNCIAS	12

PREÂMBULO

O presente regulamento estabelece as condições para o exercício da exploração de máquinas automáticas, mecânicas, eléctricas e electrónicas de diversão do concelho de Palmela, decorrendo o seu regime jurídico do Decreto-Lei n.º 264/2002, de 25 de Novembro, através do qual foram transferidas para as Câmaras Municipais competências dos Governos Cívicos em matéria consultiva, informativa e de licenciamento, e do Decreto-Lei n.º 310/2002, de 18 de Dezembro, que veio estabelecer o regime jurídico da exploração de máquinas de diversão quanto às competências para o seu licenciamento.

O artigo 53.º do Decreto-Lei n.º 310/2002 determina que o exercício da exploração de máquinas de diversão deverá ser objecto de regulamentação municipal, passando assim a ser competência municipal o licenciamento e a fiscalização da exploração de máquinas automáticas, mecânicas, eléctricas e electrónicas de diversão, caducando as licenças emitidas pelo Governo Civil.

No contexto legal enunciado e tendo em conta as transformações urbanas e o desenvolvimento das actividades económicas no concelho, a Câmara Municipal delimitou entre as suas prioridades a importância de definir regras de uso para aquelas máquinas de diversão, que poderão consistir, nomeadamente, em máquinas de vídeo tradicionais, com um jogo ou multi-jogos, máquinas de *flipper's*, máquinas de pressão de objectos, também conhecidas como “gruas” e equipamentos multi-funções, como computadores, quando permitam a exploração de jogos diversos.

O projecto deste regulamento foi submetido, pelo prazo de 30 dias, a apreciação pública, para recolha de sugestões, discussão e análise, de acordo com o disposto no artigo 118.º do Código de Procedimento Administrativo, e concomitantemente a audiência dos interessados, conforme se dispõe no artigo 117.º do mesmo diploma legal, tendo para o efeito sido publicado no Diário da República, 2.ª série, n.º 34 de 18 de Fevereiro de 2008 e sido ouvidas as seguintes entidades representativas dos interesses afectados: Junta de Freguesia da Quinta do Anjo, Junta de Freguesia da Marateca, Junta de Freguesia de Palmela, Junta de Freguesia de Pinhal Novo, Junta de Freguesia do Poceirão, Posto Territorial de Pinhal Novo da GNR, Posto Territorial de Palmela da GNR, e Posto Territorial de Poceirão da GNR.

Assim, tendo por normas habilitantes as disposições conjugadas dos artigos 112.º n.º 7 e 241.º da Constituição da República Portuguesa, dos artigos 35.º e seguintes e 118.º do Código de Procedimento Administrativo, aprovado pelo Decreto-Lei n.º 442/91, de 15 de Novembro, do disposto no Decreto-Lei n.º 264/2002, de 25 de Novembro, nos artigos 1.º, 2.º, 3.º, 53.º e Capítulo VI do Decreto-Lei n.º 310/2002, de 18 de Dezembro, no art. 15.º e 55.º da Lei n.º 2/2007, de 15 de Janeiro, e na Lei n.º 53-E/2006, de 29 de Dezembro, foi o presente regulamento aprovado, em 11 de Junho de 2008, por deliberação da Assembleia Municipal de Palmela, sob proposta da Câmara Municipal de Palmela, aprovada em reunião realizada em 21 de Maio de 2008.

CAPÍTULO I

ÂMBITO DE APLICAÇÃO

Artigo 1.º

Objecto

O presente Regulamento desenvolve e concretiza o regime jurídico do licenciamento e da fiscalização da actividade da exploração de máquinas automáticas, mecânicas, eléctricas e electrónicas de diversão.

Artigo 2.º

Âmbito

1 - Consideram-se máquinas de diversão:

- a) Aquelas que, não pagando prémios em dinheiro, fichas ou coisas com valor económico, desenvolvem jogos cujos resultados dependam exclusiva ou fundamentalmente da perícia do utilizador, concedendo o prolongamento da utilização gratuita da máquina face à pontuação obtida;
- b) Aquelas que, tendo as características definidas na alínea anterior, permitem a apreensão de objectos cujo valor económico não exceda três vezes a importância despendida pelo utilizador.

2 - São objecto deste regulamento, nomeadamente, as máquinas de vídeos tradicionais, com um jogo ou multi-jogos, as máquinas de *flipper's*, as máquinas de apreensão de objectos, também conhecidas como "gruas", e os equipamentos multi-funções, como computadores, quando permitam a exploração de jogos de diversão.

3 - As máquinas que, não pagando directamente prémios em fichas ou moedas, desenvolvam temas próprios dos jogos de fortuna ou azar ou apresentem como

resultado pontuações dependentes exclusiva ou fundamentalmente da sorte, são regulamentadas pelo Decreto-Lei n.º 422/89, de 2 de Dezembro, e diplomas regulamentares.

4 - Não se enquadram na definição legal de máquinas de diversão, não estando por isso sujeitas ao regime do Decreto-Lei n.º 310/2002, de 18 de Dezembro, nem ao presente Regulamento, nomeadamente aparelhos para crianças que simulem movimentos de meios de transporte ou animais (carros, aviões, cavalos, entre outros) e jogos manuais, mecânicos ou electrónicos, de natureza desportiva (bilhares, *snooker's*, matraquilhos e alvos de dardos).

Artigo 3.º

Licenciamento do Exercício da Actividade

O exercício da exploração de máquinas de diversão carece de registo e de licenciamento municipal.

CAPÍTULO II REGISTO E LICENÇA

Artigo 4.º

Licenciamento e Registo

1 - É da competência da Câmara Municipal a atribuição do registo e da licença para o exercício da exploração de máquinas de diversão.

2 - Nenhuma máquina de diversão referida no artigo 2.º deste regulamento pode ser posta em exploração sem que se encontre registada e licenciada

3 - A Câmara Municipal pode recusar a concessão da licença de exploração sempre que tal se justifique, segundo os critérios enunciados no artigo 13.º deste Regulamento.

Artigo 5.º

Registo

1 - O proprietário da máquina deve solicitar o respectivo registo ao Presidente da Câmara onde aquela se encontra, ou onde se presume vir a ser colocada em exploração.

2 - O requerimento do registo é formulado em impresso próprio para cada máquina.

3 - O registo é titulado por documento assinado e autenticado que obrigatoriamente deve acompanhar a máquina a que se reporta.

4 - Qualquer alteração de propriedade obriga o seu adquirente a efectuar o respectivo averbamento.

5 - Deverá ser feito o registo das máquinas no Município onde se inicia o processo.

Artigo 6.º

Instrução do pedido de registo

O Requerimento para o registo de cada máquina é instruído com os seguintes documentos:

1 - Máquinas importadas:

- a) Declaração de rendimentos e comprovativo de entrega;
- b) Declaração de IVA;
- c) Em caso de máquina importada de país fora da União Europeia deve o seu proprietário entregar cópia autenticada dos documentos que fazem parte integrante do despacho de importação, contendo dados identificativos da máquina que se pretende registar com indicação das referências relativas ao mesmo despacho e BRI (documento que acompanha a máquina com todas as suas características bem como identificação do vendedor e do comprador) respectivo;
- d) Factura ou documento equivalente nos termos do CIVA (Código do Imposto sobre o Valor Acrescentado);
- e) Documento emitido pela Inspeção-geral de Jogos comprovativo da sua identificação com o presente regime.

2 - Máquinas produzidas ou montadas em Portugal:

- a) Os documentos referidos nas alíneas a), b) e e) no número 1 do presente artigo;
- b) Factura ou documento que contenha os elementos que permitam identificar a máquina, designadamente número de fábrica, modelo e fabricante.

Artigo 7.º

Licença da exploração

1 - A Câmara Municipal delibera sobre o pedido de licença no prazo máximo de 30 (trinta) dias, contados a partir da recepção do requerimento.

2 - A máquina só pode ser posta em exploração quando dispuser de licença de exploração atribuída pela Câmara Municipal.

3 - A licença de exploração é requerida por períodos anuais ou semestrais, pelo proprietário da máquina, devendo o pedido ser instruído com os seguintes documentos:

- a) Título de registo da máquina;

- b) Documento que prove o pagamento do imposto sobre o rendimento do ano anterior;
- c) Documento que prove não ter o titular encargos ou dívidas a instituições de segurança social;
- d) Licença de recinto emitida pela Câmara Municipal de Palmela, em casos de salas de jogos de máquinas eléctricas e/ou manuais.

4 - O pedido de registo e o pedido de licença podem ser feitos em simultâneo, implicando o indeferimento do primeiro o indeferimento do segundo.

5 - A licença é válida por períodos anuais ou semestrais, só se considerando concedida após o pagamento da devida taxa.

Artigo 8.º

Renovação da Licença de exploração

1 - A licença é renovada anualmente ou semestralmente, e a sua renovação é automática sempre que se mantenham os pressupostos que fundamentaram a atribuição da licença.

2- Caso o interessado não pretenda a renovação da licença deverá comunicar tal facto aos Serviços competentes, até 15 dias antes do prazo de validade expirar.

3- O pagamento das taxas deve ser feito até 30 dias após a data da renovação da licença.

4 - A renovação da licença processa-se por emissão de novo título para substituir o anterior, o qual obrigatoriamente deve acompanhar a máquina.

5 - A transferência da propriedade deverá ser feita no Município onde se efectuou o respectivo registo.

CAPÍTULO III

EXPLORAÇÃO DE MÁQUINAS DE DIVERSÃO

Artigo 9.º

Transferência da máquina de diversão para local diferente do constante da licença de exploração, no mesmo Município

1 - A transferência da máquina de diversão para local diferente do constante da licença de exploração, na área territorial do Município, deve ser precedida de comunicação ao Presidente da Câmara Municipal.

2 - A comunicação é feita através de impresso próprio, que obedece ao Modelo 4 - Anexo à Portaria n.º 144/2003, de 14 de Fevereiro.

3 - Caso se verifique que a instalação da máquina no local proposto é susceptível de afectar qualquer dos interesses a proteger, a Câmara Municipal indeferirá o pedido de transferência da máquina de diversão para o local pretendido.

Artigo 10.º

Transferência da máquina de diversão para local diferente do constante da licença de exploração, para outro Município

1 - A transferência da máquina para outro município carece de novo licenciamento de exploração, aplicando-se o disposto no artigo 9.º do presente regulamento.

2 - O Presidente da Câmara Municipal que concede a licença de exploração para máquina de diversão deve comunicar esse facto à Câmara Municipal em cujo território a máquina se encontrava em exploração.

Artigo 11.º

Consulta

Nos casos de concessão de licença de exploração ou de alteração do local de exploração da máquina, o Presidente da Câmara Municipal solicitará parecer à força policial da área para a qual é requerida a pretensão em causa, e à respectiva Junta de Freguesia, o qual deverá ser remetido a esta autarquia.

Artigo 12.º

Condicionamentos

1 - A prática de jogos em máquinas de diversão é interdita a menores de 16 anos, salvo quando, tendo mais de 12 anos, sejam acompanhados por quem exerce o poder paternal.

2 - É obrigatória a afixação na própria máquina, em lugar bem visível, de inscrição ou dístico contendo os seguintes elementos:

- a) Número de registo;
- b) Nome do proprietário;
- c) Prazo limite da validade da licença de exploração concedida;
- d) Idade exigida para a sua utilização;
- e) Nome do fabricante;
- f) Tema de jogo;
- g) Tipo de máquina;
- h) Número de fábrica.

Artigo 13.º

Causas de indeferimento

1 - Constituem motivos de indeferimento liminar da pretensão de concessão, renovação da licença e mudança de local de exploração:

- a) A protecção da infância e juventude, da ordem ou da tranquilidade públicas;
- b) A colocação em exploração das máquinas de diversão em locais que se situem a menos de 300 metros dos estabelecimentos de ensino básico e secundário;
- c) O estabelecimento não se encontrar devidamente licenciado.

Artigo 14.º

Causas de caducidade da licença de exploração

A licença de exploração caduca:

- a) Findo o prazo de validade, desde que seja notificada à Câmara Municipal a não renovação, nos termos previstos no número 2 do artigo 8.º do presente Regulamento;
- b) Se não for paga nos termos do disposto no n.º 3 do art. 8.º deste Regulamento;
- c) Em caso de morte do seu titular, ou extinção de pessoa colectiva;
- d) Nos casos de transferência do local de exploração da máquina para outro Município.

CAPÍTULO IV

Da Fiscalização

Artigo 15.º

Fiscalização

1 - A fiscalização do disposto no presente Regulamento compete à Câmara Municipal de Palmela, bem como às autoridades administrativas e policiais.

2 - A instrução dos respectivos processos contra-ordenacionais compete à Câmara Municipal de Palmela, sendo a Inspeção-Geral de Jogos o serviço técnico, consultivo e pericial nesta matéria.

3 - As autoridades administrativas e policiais que verifiquem infracções ao disposto no presente diploma devem elaborar os respectivos autos de notícia, que remetem às Câmaras Municipais no mais curto prazo de tempo.

Artigo 16.º

Responsabilidade contra-ordenacional

1 - Para efeitos do presente Capítulo, consideram-se responsáveis, relativamente às contra-ordenações verificadas:

- a) O proprietário da máquina, nos casos de exploração de máquinas sem registo ou quando em desconformidade com os elementos constantes do título de registo por falta de averbamento de novo proprietário;
- b) O proprietário ou explorador do estabelecimento, nas demais situações.

2 - Quando, por qualquer circunstância, se mostre impossível a identificação do proprietário de máquinas em exploração, considera-se responsável pelas contra-ordenações o proprietário ou explorador do estabelecimento onde as mesmas se encontrem.

CAPÍTULO V

Das Sanções

Artigo 17.º

Contra-ordenações

1 - Constituem contra-ordenações, punidas nos termos seguintes:

- a) A exploração de máquinas sem registo, com coima de € 1.500,00 a € 2.500,00 por cada máquina;
- b) A falsificação do título de registo ou do título de licenciamento, com coima de € 1500,00 a € 2500,00;
- c) A exploração de máquinas sem que sejam acompanhadas do original ou fotocópia autenticada do título de registo, do título de licenciamento ou dos documentos previstos nos n.ºs 4 e 6 do artigo 22.º, do Decreto-Lei n.º 310/2002, de 18 de Dezembro, com coima de € 120,00 a € 200,00 por cada máquina;
- d) A desconformidade com os elementos constantes do título de registo por falta de averbamento de novo proprietário, com coima de € 120,00 a € 500,00 por cada máquina;
- e) A exploração de máquinas sem que o respectivo tema ou circuito de jogo tenha sido classificado pela Inspeção-Geral de Jogos, com coima de € 500,00 a € 750,00 por cada máquina;
- f) A exploração de máquinas sem licença ou com licença de exploração caducada, com coima de € 1.000,00 a € 2.500,00 por cada máquina;

- g) A exploração de máquinas de diversão em recinto ou estabelecimento diferente daquele para que foram licenciadas ou fora dos locais autorizados, com coima de €270,00 a €1.000,00 por cada máquina;
- h) A exploração de máquinas em número superior ao permitido, com coima de €270,00 a €1.100,00 por cada máquina;
- i) A falta das comunicações previstas no n.º 4 do art. 23.º do Decreto-Lei n.º 310/2002, de 18 de Dezembro, com coima de €250,00 a €1.100,00 por cada máquina;
- j) A utilização de máquinas de diversão por pessoas com idade inferior à estabelecida, com coima de €500,00 a €2.500,00;
- k) A falta ou afixação indevida da inscrição ou dístico referido no n.º 2 do artigo 12.º do presente Regulamento, bem como a omissão de qualquer dos seus elementos, com coima de €270,00 a €1.100,00 por cada máquina.

2 - A negligência e a tentativa são puníveis.

Artigo 18.º

Sanções acessórias

1 - Simultaneamente com as coimas previstas no artigo 17.º do presente Regulamento, poderão ser aplicadas ao infractor as seguintes sanções acessórias:

- a) Perda da máquina pertencente ao agente;
- b) Suspensão da licença por um período até dois anos;
- c) Interdição do exercício da actividade de exploração de máquinas automáticas, mecânicas, eléctricas e electrónicas de diversão, por um período até dois anos.

2 - Poderá haver lugar, como medida cautelar, a apreensão de máquinas que possam contribuir para a prática de um crime ou de uma contra-ordenação.

Artigo 19.º

Processo contra-ordenacional

1 - A instrução dos processos de contra-ordenação previstos no presente Regulamento compete à Câmara Municipal de Palmela.

2 - A decisão sobre a instauração dos processos de contra-ordenação e a aplicação das coimas e das sanções acessórias é da competência do Presidente da Câmara Municipal de Palmela.

3 - O produto das coimas, mesmo quando forem fixadas em juízo, constitui receita da Câmara Municipal de Palmela.

Artigo 20.º

Medidas de tutela de legalidade

As licenças concedidas nos termos do presente Regulamento podem ser revogadas pelo Presidente da Câmara Municipal de Palmela, a qualquer momento, com fundamento na infracção das regras estabelecidas no Decreto-Lei n.º 310/2002, de 18 de Dezembro, e no presente Regulamento, e na inaptidão do seu titular para o exercício da actividade de exploração de máquinas de diversão.

CAPÍTULO V

TAXAS

Artigo 21.º

Taxas

As taxas devidas pelo registo e licenciamento do exercício da actividade de exploração de máquinas de diversão estão contempladas no regulamento de taxas e licenças em vigor no município.

CAPÍTULO VI

DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 22.º

Entrada em vigor

O presente regulamento entra em vigor decorridos 15 dias úteis sobre a sua publicação nos termos legais.

Artigo 23.º

Licenças do Governo Civil e regime transitório

As licenças de exploração de máquinas automáticas, mecânicas, eléctricas e electrónicas de diversão emitidas pelo Governo Civil caducaram com a entrada em vigor do Decreto-Lei n.º 310/2002, de 18 de Dezembro, pelo que todos os proprietários que detenham máquinas de diversão dispõem de um prazo excepcional de 60 dias após a entrada em vigor deste Regulamento para requererem e obterem os registos e licenças necessárias junto da Câmara Municipal.

Artigo 24.º

Delegação e subdelegação de competências

1 - As competências conferidas à Câmara Municipal de Palmela podem ser delegadas no Presidente da Câmara Municipal de Palmela, com faculdade de subdelegação nos Vereadores e nos Dirigentes, considerando-se válidas as delegações e subdelegações de competências em vigentes à data de entrada em vigor do presente Regulamento.

2 - As competências cometidas ao Presidente da Câmara Municipal de Palmela podem ser delegadas nos Vereadores, com faculdade de subdelegação nos Dirigentes, considerando-se válidas as delegações e subdelegações de competências em vigentes à data de entrada em vigor do presente Regulamento.

3 – Sem prejuízo do que em cada momento o delegante vier a dispor, consideram-se delegadas e subdelegadas no Director do Departamento de Administração e Finanças as competências previstas nos n.ºs 1 e 3 do artigo 4.º, no n.º 1 do artigo 7.º, no n.º 3 do artigo 9.º, no n.º 2 do artigo 10.º, e nos artigos 11º e 20º, todos do presente Regulamento, com possibilidade de subdelegação, excepto quanto à competência prevista no artigo 20.º.