



## PROJECTO DE REGULAMENTO MUNICIPAL DA ACTIVIDADE DE EXPLORAÇÃO DE MÁQUINAS AUTOMÁTICAS, MECÂNICAS, ELÉCTRICAS E ELECTRÓNICAS DE DIVERSÃO

(Decreto-Lei n.º 264/2002, de 25/11 e Decreto-Lei n.º 310/2002, de 18/12)

### Preâmbulo

O Decreto-Lei n.º 254/2002, de 25 de Novembro, transfere para as Câmaras Municipais competências dos Governos Cívicos em matérias consultivas, informativas e de licenciamento.

O Decreto-Lei n.º 310/2002, de 18 de Dezembro veio estabelecer o seu regime jurídico do licenciamento de actividades de exploração de máquinas automáticas, mecânicas, eléctricas e electrónicas de diversão.

Assim, no uso da competência conferida pelos artigos 112º e 241º da Constituição da República Portuguesa e pela alínea a) do n.º 6 do artigo 64º da Lei n.º 169/99, de 18 de Setembro, com o objectivo de ser submetido a discussão pública, após publicação, conforme o artigo 118º do Decreto-Lei n.º 442/91, de 15 de Novembro, com a redacção que foi introduzida pelo Decreto-Lei n.º 6/96, de 31 de Janeiro, para posterior aprovação pela Assembleia Municipal, nos termos da alínea a) do n.º 2 do artigo 53º da Lei n.º 169/99, de 18 de Setembro, propõe-se a *aprovação do presente projecto Regulamento*.

### CAPÍTULO I Disposições Gerais

#### Artigo 1º

##### Objecto

O registo e exploração de máquinas automáticas, mecânicas e electrónicas de diversão obedece ao regime definido no Decreto-Lei n.º 310/2002, de 18 de Dezembro, com as especificações do presente regulamento.

#### Artigo 2º

##### Âmbito

São consideradas máquinas de diversão:

a) Aquelas que, não pagando prémios em dinheiro, fichas ou coisas de valor económico, desenvolvem jogos cujo resultado dependem exclusivamente ou fundamentalmente da perícia do utilizador, sendo permitido que ao utilizador seja concedido 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.

### **Artigo 3º**

#### **Locais de exploração**

As máquinas de diversão só podem ser instaladas e colocadas em funcionamento nos estabelecimentos e nas condições definidas no artigo 24º do Decreto-Lei n.º 310/2002, de 18 de Dezembro.

### **Artigo 4º**

#### **Registo**

1. A exploração de máquinas de diversão carece de registo a efectuar na Câmara Municipal competente.

2. O registo é requerido pelo proprietário da máquina ao Presidente da Câmara Municipal da área em que a máquina irá pela primeira vez ser colocada em exploração.

3. O pedido de registo é formulado, em relação a cada máquina, através de impresso próprio, que obedece ao modelo 1, anexo à Portaria n.º 144/2003, de 10 de Fevereiro.

4. O registo é titulado por documento próprio, que obedece ao modelo 3, anexo à Portaria n.º 144/2003, de 10 de Fevereiro, e que acompanha obrigatoriamente a respectiva máquina.

### **Artigo 5º**

#### **Elementos de instrução do pedido de registo**

O requerimento para o registo de cada máquina é instruído com os seguintes elementos:

1. Máquinas importadas:

a) Documento comprovativo da apresentação da declaração de rendimentos do requerente, respeitante ao ano anterior, ou de que não está sujeito ao cumprimento dessa obrigação, em conformidade com o Código do Imposto sobre o Rendimento das Pessoas Singulares ou com o Código do Imposto sobre o Rendimento das Pessoas Colectivas, conforme o caso;

b) Documento comprovativo de que o adquirente é sujeito passivo do imposto sobre o valor acrescentado;

c) No caso de importação de países exteriores à União Europeia, 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 respectivo;

d) Factura ou documento equivalente, emitida de acordo com os requisitos previstos no Código do Imposto sobre o Valor Acrescentado;

e) Documento emitido pelo Inspeção-Geral de Jogos referente à classificação do tema do jogo e respectiva memória descritiva;

2. Máquinas produzidas ou montadas no País:

- a) Os documentos referidos nas alíneas a), b) e e) do número anterior;
- b) Factura ou documento equivalente que contenha os elementos identificativos da máquina, nomeadamente número de fábrica, modelo e fabricante.

### **Artigo 6º**

#### **Elementos do Processo**

A Câmara Municipal organiza um processo individual por cada máquina registada, do qual devem constar, além dos documentos referidos no artigo 5º do presente Regulamento, os seguintes elementos:

- a) Número do registo, que será sequencialmente atribuído;
- b) Tipo de máquina, fabricante, marca, número de fabrico, modelo, ano de fabrico;
- c) Classificação do tema ou temas de jogo de diversão;
- d) Proprietário e respectivo endereço;
- e) Município em que a máquina está em exposição.

### **Artigo 7º**

#### **Averbamento de registo**

Em caso de alteração da propriedade da máquina, deve o adquirente solicitar ao Presidente da Câmara Municipal o averbamento respectivo, juntando para o efeito o título de registo e documento de venda ou cedência, assinado pelo transmitente e com menção do número do respectivo bilhete de identidade, data de emissão e serviço emissor, se se tratar de pessoa singular, ou no caso de pessoas colectivas, assinado pelos seus representantes, com reconhecimento da qualidade em que estes intervêm e verificação dos poderes que legitimam a intervenção naquele acto.

### **Artigo 8º**

#### **Substituição do tema de jogo**

1. O proprietário de qualquer máquina pode substituir o tema ou temas do jogo autorizado por qualquer outro, desde que previamente classificados pela Inspeção-Geral de Jogos.
2. O documento que classifica o novo tema do jogo autorizado e a respectiva memória descritiva deve acompanhar a máquina de diversão.
3. A substituição referida no n.º 1 deve ser precedida de comunicação ao Presidente da Câmara Municipal.

### **Artigo 9º**

#### **Máquinas registadas nos Governos Civis**

Quando for solicitado o primeiro licenciamento de exploração de máquinas que à data da entrada em vigor do Decreto-Lei n.º 310/2002 se encontrem registadas nos Governos Civis, o Presidente da Câmara Municipal atribuirá, no caso referido no número anterior, um novo título de registo, que obedece ao modelo 3, anexo à Portaria n.º 144/2003, de 10 de Fevereiro.

### **Artigo 10º**

#### **Licença de exploração**

1. Cada máquina de diversão só pode ser colocada em exploração desde que disponha da correspondente licença de exploração.

2. O licenciamento da exploração é requerido ao Presidente da Câmara Municipal através de impresso próprio, que obedece ao modelo 1, anexo à Portaria n.º 144/2003, de 10 de Fevereiro, e será instruído com os seguintes elementos:

- a) Título do registo da máquina, que será devolvido;
- b) Documento comprovativo do pagamento do imposto sobre o rendimento respeitante ao ano anterior;
- c) Documento comprovativo do pagamento dos encargos devidos a instituições de segurança social;
- d) Licença de utilização, nos termos do Decreto-Lei n.º 309/2002, de 16 de Dezembro, quando devida.

3. A licença de exploração obedece ao modelo 2, anexo à Portaria n.º 144/2003, de 10 de Fevereiro.

#### **Artigo 11º**

##### **Transferência do local de exploração da máquina 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 10 de Fevereiro.

3. O Presidente da Câmara Municipal, face à localização proposta, avaliará a sua conformidade com os condicionalismos existentes, desde logo com as distâncias fixadas relativamente aos estabelecimentos de ensino, bem como com quaisquer outros motivos que sejam causa de indeferimento da concessão ou renovação da licença de exploração.

4. Caso se verifique que a instalação no local proposto é susceptível de afectar qualquer dos interesses a proteger, a Câmara Municipal indeferirá a comunicação de mudança de local de exploração.

#### **Artigo 12º**

##### **Transferência do local de exploração da máquina para outro município**

A transferência da máquina para outro município carece de novo licenciamento de exploração, aplicando-se o artigo 10º do presente Regulamento, comunicando esse facto ao Presidente da Câmara Municipal em cujo território a máquina se encontra em exploração.

#### **Artigo 13º**

##### **Consulta às Forças Policiais**

Nos casos de concessão de licença de exploração ou de alteração do local de exploração da máquina, o Presidente da Câmara Municipal solicitará um parecer às forças policiais da área para que é requerida a pretensão em causa.

#### **Artigo 14º**

##### **Condições de exploração**

As máquinas de diversão não poderão ser colocadas para exploração em locais que se situem a menos de 100 metros dos estabelecimentos de ensino básico e secundário.

#### **Artigo 15º**

##### **Causas de indeferimento**

1. Constituem motivos de indeferimento da pretensão de concessão, renovação da licença e mudança de local de exploração, o não cumprimento do estipulado no presente Regulamento assim como outra disposição legal ou regulamentar aplicável, e ainda:

- a) a protecção à infância e juventude, prevenção da criminalidade e manutenção ou reposição da segurança, da ordem ou da tranquilidade públicas;
- b) a violação das restrições estabelecidas no artigo anterior;

2. Nos casos de máquinas que irão ser colocadas pela primeira vez em exploração, constitui motivo de indeferimento da pretensão a solicitação da licença de exploração em município diferente daquele em que ocorreu o registo.

#### **Artigo 16º**

##### **Renovação da licença**

A renovação da licença de exploração deve ser requerida até trinta dias antes do termo do prazo inicial ou da sua renovação.

#### **Artigo 17º**

##### **Caducidade da licença de exploração**

A licença de exploração caduca:

- a) Findo o prazo de validade;
- b) Nos casos de transferência do local de exploração da máquina para outro município.

### **CAPÍTULO II**

#### **Fiscalização**

#### **Artigo 18º**

##### **Entidades com competência de fiscalização**

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

2. 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.

3. Todas as entidades fiscalizadoras devem prestar às Câmaras Municipais a colaboração que lhe seja solicitada.

### **CAPÍTULO III**

#### **Sanções**

##### **Artigo 19º**

##### **Contra-ordenações**

1. Constituem contra-ordenação:

- a) Exploração de máquinas sem registo, punida com coima de 1500 a 2500 euros;
- b) Falsificação do título de registo ou do título de licenciamento, com coima de 1500 a 2500 euros;
- c) 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.º 4 e 6 do artigo 22º do Decreto-Lei n.º 310/2002, de 18/12, com coima de 120 a 200 euros por cada máquina;
- d) Desconformidade com os elementos constantes do título de registo por falta de averbamento de novo proprietário, com coima de 120 a 500 euros por cada máquina;
- e) Exploração de máquinas sem que o respectivo tema ou circuito de jogo tenha sido classificado pela Inspeção-Geral de Jogos, com coima de 500 a 750 euros por cada máquina;
- f) Exploração de máquinas sem licença ou com licença de exploração caducada, com coima de 1000 a 2500 euros por cada máquina;
- g) Exploração de máquinas de diversão em recinto ou estabelecimento diferente daquele para que foram licenciadas ou fora dos locais autorizados, com coima de 270 a 1000 euros por cada máquina;
- h) Exploração de máquinas em número superior ao permitido, com coima de 270 a 1000 euros por cada máquina, e, acessoriamente, atenta a gravidade e frequência da infracção, apreensão e perda das mesmas a favor do Estado;
- i) Falta da comunicação prevista no artigo 9º do Regulamento, com coima de 250 a 1100 euros por cada máquina;
- j) Utilização da máquina por pessoas com idade inferior à estabelecida, com coima de 500 a 2500 euros;
- k) Falta ou afixação indevida da inscrição ou dístico referido no n.º 4 do artigo 23º do Decreto-Lei n.º 310/2002, de 18/12, com coima de 270 a 1100 euros por cada máquina.

2. A negligência e a tentativa são punidas.

##### **Artigo 20º**

##### **Sanções Acessórias**

Nos processos de contra-ordenação podem ser aplicadas as sanções acessórias previstas na lei geral.

##### **Artigo 21º**

##### **Processo contra-ordenacional**

1. A instrução dos processos de contra-ordenação previstos no presente diploma compete às Câmaras Municipais.

- 2- A decisão sobre a instalação dos processos de contra-ordenação e a aplicação das coimas e das sanções acessórias é da competência do Presidente da Câmara Municipal.
3. O produto das coimas, mesmo quando estas são fixadas em juízo, constitui receita dos municípios.

#### **Artigo 22º**

##### **Medidas de tutela de legalidade**

As licenças concedidas nos termos do presente diploma podem ser revogadas pela Câmara Municipal, a qualquer momento, com fundamento na infracção das regras estabelecidas para a respectiva actividade ou nas disposições do presente Regulamento.

#### **CAPÍTULO VII**

##### **Disposições Finais**

#### **Artigo 23º**

##### **Taxas**

Pela prática dos actos referidos no presente regulamento bem como pela emissão das respectivas licenças, são devidas as taxas fixadas no Regulamento e Tabela de Taxas e Tarifas em vigor no município.

#### **Artigo 24º**

##### **Entrada em vigor**

O presente Regulamento entra em vigor no dia útil seguinte à sua publicação.