



Câmara Municipal de Birigüi

Estado de São Paulo

DISTRIBUA-SE AOS SENHORES VEREADORES, MEDIANTE CÓPIA; ÀS COMISSÕES DE CONSTITUIÇÃO, JUSTIÇA E REDAÇÃO; E SAÚDE, EDUCAÇÃO, CULTURA, CULTURA, LAZER E TURISMO, PARA OS DEVIDOS PARECERES.
BIRIGÜI, 6 DE MARÇO DE 2006.

= **EDUARDO DE SOUZA,** =
PRESIDENTE.

PROJETO DE LEI Nº **30 / 06**

"DISPÕE SOBRE AS CASAS DE JOGOS POR COMPUTADOR E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS".

A CÂMARA MUNICIPAL DE BIRIGÜI
DECRETA:

Art 1º Esta Lei dispõe sobre o funcionamento e regulamentação dos CEIDs.

Art 2º Para fins desta Lei, defini-se como CEID - Centro de Entretenimento e Inclusão Digital – o estabelecimento que dispõe o serviço de locação de microcomputadores ligados em rede, com acesso à internet por banda larga, que pode ser utilizado para entretenimento, trabalhos escolares ou profissionais, pesquisas ou aprendizagem e desenvolvimento pessoal, podendo, ainda, dispor de outros equipamentos e acessórios complementares, tais como scanners, máquinas fotográficas digitais, gravadores de CD-R / CD-RW / DVD, aparelhos de Fax e videogames, de forma a propiciar a seus frequentadores o acesso às últimas tecnologias e a inclusão digital.



Câmara Municipal de Birigüi

Estado de São Paulo

CAPÍTULO I

Das Medidas Relativas aos Freqüentadores e Usuários

Art 3º É proibido:

I – permitir a entrada e permanência de pessoas menores de 12 (doze) anos sem o acompanhamento dos pais e/ou responsáveis devidamente identificados;

II – permitir a entrada de adolescentes entre 12 (doze) e 16 (dezesesseis) anos sem a autorização do responsável;

III – permitir que pessoas menores de idade utilizem jogos que contenham cenas de violência, sexo ou que atentem contra a moral e os bons costumes;

IV – permitir a permanência de menores de 16 (dezesesseis) anos após as 22h (vinte e duas horas); e

V – permitir a permanência de menores de 18 (dezoito) anos após as 24h (vinte e quatro horas).

Art 4º Nenhum usuário menor de 18 (dezoito) anos poderá permanecer por mais de duas horas consecutivas no equipamento.

Parágrafo único. A utilização de um outro equipamento somente será permitida após o transcurso de um período de, no mínimo, 30 (trinta minutos).

CAPÍTULO II

Do Funcionamento:



Câmara Municipal de Birigüi

Estado de São Paulo

Art 5º As casas de jogos somente poderão ser instaladas num raio de, no mínimo, 500m (quinhentos metros) de qualquer estabelecimento de ensino.

Art 6º O estabelecimento deverá afixar, em local de ampla visibilidade, aviso relativo às proibições estabelecidas no art 3º desta Lei.

Art 7º Não serão permitidas apostas no interior do recinto, sendo esta proibição afixada nos termos do art 6º, bem como informada aos freqüentadores e usuários.

Art 8º Não será permitida a entrada de pessoa sem documento que a identifique, salvo o disposto no art 3º, I, desta Lei.

Art 9º Fica proibido no interior das casas de jogos:

I – vender ou permitir o consumo de bebidas alcoólicas;

II – vender ou permitir o consumo de cigarros e assemelhados; e

III – permitir apostas, jogos de azar ou que envolvam valores ou prêmios.

CAPÍTULO III

Da Fiscalização:

Art 10º - Constitui infração administrativa toda ação ou omissão que importe na inobservância dos preceitos desta Lei e de seus regulamentos.



Câmara Municipal de Birigüi

Estado de São Paulo

Art 11º - Infrações administrativas serão apuradas em processo administrativo próprio, sendo assegurado o direito à ampla defesa e ao contraditório, observadas as disposições desta Lei.

Art 12º - As autoridades administrativas e seus agentes que, tendo conhecimento da prática de infração, deixarem de autuar o infrator serão responsabilizadas administrativamente, sem prejuízo das sanções penais e cíveis.

Art 13º - As infrações às disposições desta Lei e de seus regulamentos sujeitam o infrator às seguintes sanções:

I – advertência;

II – multa de até R\$ 5.000,00 (cinco mil reais);

III – suspensão das atividades por até 30 (trinta) dias; e

IV – cancelamento de alvará de localização e funcionamento.

§ 1º As sanções previstas nos incisos III e IV poderão ser aplicadas juntamente com a do inciso II.

§ 2º A multa reverterá para o Fundo Municipal para a Criança e do Adolescente.

Art 14º - Para a imposição e graduação da sanção, a autoridade competente observará as consequências da infração, os antecedentes do infrator e as circunstâncias atenuantes e agravantes.

§1º A colaboração com os agentes encarregados da fiscalização constituirá circunstância atenuante.



Câmara Municipal de Birigüi

Estado de São Paulo

§ 2º - A ação que vise a impedir ou a dificultar a fiscalização constituirá circunstância agravante.

§ 3º - No exame dos antecedentes do infrator apurar-se-á a reincidência.

Art 15º - As sanções aplicadas por infração aos dispositivos desta Lei poderão ser acumuladas com o cumprimento de ações ou obrigações em defesa dos direitos da criança e do adolescente.

CAPÍTULO IV

Disposições Finais:

Art 16º - Os estabelecimentos citados no art 2º deverão se adequar aos seus dispositivos no prazo de 120 (cento e vinte) dias, a contar da entrada em vigor desta Lei.

Art 17º - Aplica-se às disposições desta Lei, no que couber, às casas de jogos eletrônicos do tipo fliperama e assemelhadas.

Art 18º - Na regulamentação desta Lei, levar-se-ão em conta os fins sociais a que ela se destina, as exigências do bem comum, os direitos e deveres individuais e coletivos e a condição peculiar da criança e do adolescente como pessoas em desenvolvimento.

Parágrafo único. A regulamentação disporá, dentre outros assuntos, sobre o horário de funcionamento dos estabelecimentos e o estudo do impacto de vizinhança.

Art 19º - Aplica-se aos estabelecimentos previstos nesta Lei, no que couber, a Lei Estadual nº 12.228 de 11 de janeiro de 2.006.

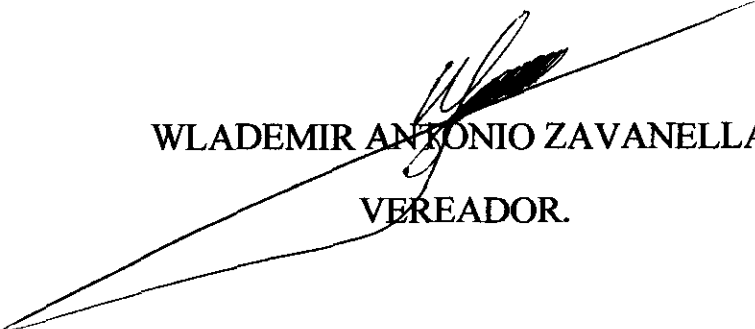


Câmara Municipal de Birigüi

Estado de São Paulo

Art 20º - Esta Lei entrará em vigor 60 dias após a data de sua publicação.

Câmara Municipal de Birigüi,
Aos 26 de janeiro de 2.006.


WLADEMIR ANTONIO ZAVANELLA,
VEREADOR.

JUSTIFICATIVA:

Senhor Presidente,
Senhores vereadores:

Semelhante à explosão das lojas de R\$ 1,99, outro comércio ganhou força nos últimos dois anos em Birigüi. As casas de jogos por computador chegaram ao Brasil, oriundas da Coréia do Sul. Conhecidas como "*LAN HOUSE*" (Local Área Network House), multiplicaram-se, mudando o cenário das ruas e avenidas da cidade.

Alguns apostam nas fachadas com cores fortes para chamar a atenção, outras colocaram vidros escuros para dar a garantia de mais segurança. Com tantas opções, quem sai ganhando é o usuário.

Estes estabelecimentos colocam diversos tipos de computadores de última geração conectados em rede, à disposição para locação, que oferecem jogos virtuais e acesso à internet. As casas combinam videojogos com outros serviços,



Câmara Municipal de Birigüi

Estado de São Paulo

basicamente copa e cozinha, o que lhe garante uma boa e prolongada frequência.

Seu prestígio no atual momento pode ser comparado ao das discotecas nos anos 80, onde o serviço de bar completava o lazer, no caso, a dança.

Afirma-se que os videojogos estimulam o raciocínio e a resposta rápida. No entanto, há constatações que vêm preocupando os pais e a sociedade em geral.

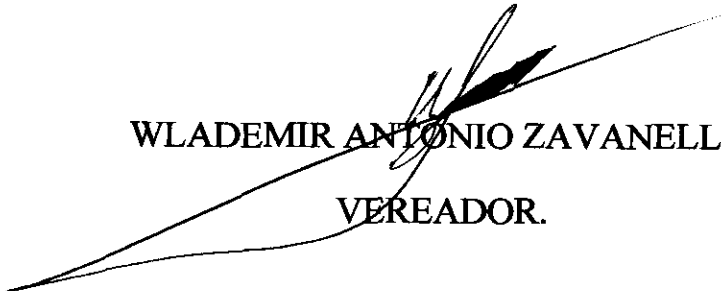
O fascínio que este tipo de diversão causa faz com que alunos falem às aulas ou saiam das escolas em grupos diretamente para estes locais. Lá, permanecendo horas a fio, muitas vezes jogando até a exaustão.

O que aqui estamos comentando está sendo discutido na sociedade, sendo que já há consenso sobre um ponto: a necessidade de regulamentação como medida de proteção às pessoas menores de 18 (dezoito) anos.

Isto posto requeiro aos meus nobres pares uma análise criteriosa da presente proposição e ao final solicito o voto favorável dos dignos edis.

Câmara Municipal de Birigüi,

Aos 26 de janeiro de 2.006.


WLADEMIR ANTONIO ZAVANELLA,
VEREADOR.