ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL

CÂMARA MUNICIPAL DE ERECHIM

PODER LEGISLATIVO

Nº. 015/2004 Data: 19 / 03 / 04

Vereador Rafael Sottili Testa

Projeto de Lei Legislativo nº 015/2004

Regulamenta a atividade de empresas de locação de máquinas e jogos de computador, também conhecidos como "cyber-cafés" ou "lan houses", na cidade de Erechim e dá outras providências.

Câmara Municipal de Erechim
ARQUIVADO
Sessão: 05/07/04
Presidente

DISTRIBUIÇÃO

Entrada: 19 / 03 / 04

Protocolo: 19 / 03 / 04

Leitura em Plenário: 22 / 03 / 04

PARECERES DAS COMISSÕES:

(X) JUSTIÇA E REDAÇÃO
Parecer: INCONSTITUCIONAL

(X) EDUCAÇÃO SAÚDE E MEIO AMBIENTE
Parecer:

( ) URBANISMO, TRANSPORTE E HABITAÇÃO
Parecer:

( ) ECONOMIA, FINANÇAS E ORÇAMENTO
Parecer:

( ) DIREITOS HUMANOS E QUESTÕES DO GÊNERO
Parecer:

( ) ÉTICA
Parecer:

Estado do Rio Grande do Sul

CÂMARA MUNICIPAL DE ERECHIM

PODER LEGISLATIVO

Fls. 01

PROJETO DE LEI LEGISLATIVO Nº 015 / 2004.

Câmara Municipal de Erechim
PROTOCOLO
Recebido em: 19/03/2004
Hora: 17:32
Secretaria Geral

Câmara Municipal de Erechim
ARQUIVADO
Sessão: 05/07/04
Presidente

"REGULAMENTA A ATIVIDADE DE EMPRESAS DE LOCAÇÃO DE MÁQUINAS E JOGOS DE COMPUTADOR, TAMBÉM CONHECIDOS COMO "CYBER-CAFÉS" OU "LAN HOUSES", NA CIDADE DE ERECHIM E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS."

1 - Mensagem de Encaminhamento;

2 - Projeto de Lei Legislativo; e

3 - Justificativa.

Erechim, Capital da Amizade, 19 de Março de 2004.

Vereador RAFAEL SOTTILI TESTA
Líder da Bancada do Partido da Frente Liberal - PFL

Estado do Rio Grande do Sul

CÂMARA MUNICIPAL DE ERECHIM

PODER LEGISLATIVO

Fls. 02

MENSAGEM DE ENCAMINHAMENTO

O Vereador signatário, devidamente amparado na Lei Orgânica Municipal e no Regimento Interno da Câmara encaminha para tramitação legal o presente Projeto de Lei Legislativo que REGULAMENTA A ATIVIDADE DE EMPRESAS DE LOCAÇÃO DE MÁQUINAS E JOGOS DE COMPUTADOR, TAMBÉM CONHECIDOS COMO "CYBER-CAFÉS" OU "LAN HOUSES", NA CIDADE DE ERECHIM E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.

Erechim, Capital da Amizade, 19 de Março de 2004.

Vereador RAFAEL SOTTILI TESTA

Líder da Bancada do Partido da Frente Liberal - PFL

Estado do Rio Grande do Sul

CÂMARA MUNICIPAL DE ERECHIM

PODER LEGISLATIVO

Fls. 03

REGULAMENTA A ATIVIDADE DE EMPRESAS DE LOCAÇÃO DE MÁQUINAS E JOGOS DE COMPUTADOR, TAMBÉM CONHECIDOS COMO "CYBER-CAFÉS" OU "LAN HOUSES", NA CIDADE DE ERECHIM E DÁ OUTRAS PROVIDÊNCIAS.

Art. 1° - As empresas que trabalham com locação de 5 (cinco) ou mais computadores e máquinas para acesso à internet, utilização de programas e de jogos eletrônicos em rede, também conhecidos como "cyber-cafés" ou "lan houses", na cidade de Erechim, têm suas atividades regulamentadas por esta Lei.

Art. 2° - Todas as empresas que executam os serviços descritos no artigo 1° , devem ser registradas no Cadastro de Contribuintes Municipais - CCM, e enquadradas como contribuintes do Imposto Sobre Serviços - ISS.

Art. 3° - Os estabelecimentos mencionados no artigo 1° desta Lei deverão:

I - possuir cadastro dos menores de 16 anos que freqüentem o local, com os seguintes dados: nome do usuário, data de nascimento, filiação, endereço, telefone e documentos;

II - exigir dos menores de 16 anos a apresentação de autorização expressa de seu(s) responsável(eis) legal(is), para a sua permanência no local no período entre 22:00 e 6:00 horas;

III - orientar aos menores de 16 anos, sobre a utilização dos computadores por mais de 3 (três) horas ininterruptas, devendo haver um intervalo de 30 minutos entre os períodos de uso;

IV - afixar em local visível avisos informando:

a) o limite de horas de utilização mencionado no inciso anterior deste artigo;

b) os danos causados pela utilização ininterrupta do computador, com a seguinte redação: *"A PARTIR DE 3 HORAS A UTILIZAÇÃO ININTERRUPTA DO COMPUTADOR E JOGOS PODERÁ PROVOCAR: VERTIGEM, VISTA ALTERADA, ESTREMEÇÕES DE MÚSCULO OCULARES, PERDA DE CONSCIÊNCIA E/OU CONVULSÕES. PARE DE JOGAR AO PERCEBER O 1º SINTOMA."*

V - expor em local visível lista de todos os serviços e jogos disponíveis, com um breve resumo sobre os mesmos e classificação etária, segundo recomendação do Ministério da Justiça.

VI - respeitar os valores culturais, artísticos e históricos próprios do contexto social da criança e do adolescente, garantindo-se a estes o acesso universal aos estabelecimentos.

VII - ter ambiente saudável, iluminação natural e/ou artificial adequada, e móveis ergonomicamente corretos e adaptáveis a todos os tipos físicos.

Art. 4º - Não será permitida a venda de cigarros ou bebidas alcoólicas a menores de 18 anos.

Visto

Parágrafo Único - Na hipótese de ser permitido o consumo de cigarros, o estabelecimento deverá ter uma área específica e isolada para fumantes, onde será proibida a entrada de menores de idade.

Art. 5° - Os estabelecimentos não poderão estar defronte a nenhuma escola de ensino fundamental ou médio, da rede oficial ou particular.

Art. 6° - As empresas não podem, sob nenhuma hipótese, utilizar jogos de azar ou que envolvam valores ou prêmios.

Parágrafo Único - Campeonatos serão permitidos desde que as premiações, em espécie ou produtos, sejam distribuídos no critério de classificação dos clientes, e não de sorteio.

Art. 7° - O não cumprimento dos dispositivos desta Lei implicará ao infrator a imposição das seguintes penalidades:

I - auto de infração; e

II - em caso de reincidência estará sujeito à cassação de seu Alvará de Funcionamento.

Art. 8° - O Poder Executivo regulamentará esta Lei, no que couber, no prazo máximo de 60 (sessenta) dias, a contar da data de sua publicação.

Art. 9° - As despesas decorrentes da execução da presente Lei correrão por conta das dotações orçamentárias próprias, suplementadas se necessário.

Estado do Rio Grande do Sul

CÂMARA MUNICIPAL DE ERECHIM

PODER LEGISLATIVO

Fls. 06

Art. 10° - Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação, revogadas todas as disposições em contrário.

Erechim, Capital da Amizade, 19 de Março de 2004.

Vereador RAFAEL SOTTILI TESTA
Líder da Bancada do Partido da Frente Liberal - PFL

Estado do Rio Grande do Sul

CÂMARA MUNICIPAL DE ERECHIM

PODER LEGISLATIVO

Fls. 07

JUSTIFICATIVA

O presente Projeto de Lei, visa a regulamentação da atividade das empresas de locação de máquinas e jogos de computador, em nosso município.

Tal iniciativa deve-se a preocupação dos proprietários em relação aos jovens que são maioria na utilização desse espaço, face a isso, os mesmos apresentam este Projeto aos Nobres Pares (em anexo ofício enviado pelo proprietários).

Acompanha o Projeto estudos técnicos encomendados pelos proprietários e realizado por profissionais de saúde capacitados. (em anexo)

Várias cidades do país já estão regulamentando essa atividade, exemplo disso é a normatização regrada pela cidade de Porto Alegre/RS, que aguarda aprovação daquela Casa Legislativa.

Em anexo remetemos um pedido formal desses proprietários, juntamente com estudos técnicos para a análise e aprovação do Douto Plenário.

Solicito a PRESIDÊNCIA da Casa para que forneça cópia dos anexos as Lideranças de Bancadas.

Erechim, Capital da Amizade, 19 de Março de 2004.

Vereador RAFAEL SOTTILI TESTA
Líder da Bancada do Partido da Frente Liberal - PFL

Erechim, 12 de Março de 2004.

Fls. 03

Excelentíssimo Senhor
Rafael Sottili Testa
MD. Vereador do Partido da Frente Liberal – PFL de Erechim/RS
Nesta

Prezado Senhor,

Na oportunidade em que cumprimentamos Vossa Senhoria, os proprietários de empresas de locação de máquinas e jogos de computador, abaixo assinado, gostaríamos de apresentar a Casa Legislativa Projeto de Lei que REGULAMENTA essa atividade, conhecida como " Lan House e Cyber-Cafés", em nosso município.

Estamos encaminhando juntamente com esta idéia, cópia de estudo técnico referente a atividade.

Certos do acolhimento dos nobres vereadores de nossa cidade, colocamo-nos a disposição para dirimir qualquer dúvida.

Atenciosamente,

MOA LAN HOUSE CAFÉ NET
Av: 15 de Novembro, nº 104 – Sala 11
Proprietário Moacir Bergonsi

ACTION COM. E ENTRETENDIMENTO LTDA
Av: Tiradentes, nº 374
Proprietário André Luis Schuler da Silva

PAZ LAN HOUSE
R: Marechal Floriano, nº 119
Proprietário Marlon e Márcia Zill

PLANET LAN HOUSE E INTERNET
R: Valentim Zambonatto, nº 227- Sala B
Proprietário Nelson Goulart Júnior

RAFAEL SOTTILI TESTA
VEREADOR - PFL

ACTION LAN HOUSE INTERNET

Ação com Inteligência.

Fls.

Erechim, 18 de dezembro de 2003.

Promotor

Em atenção ao Mandato de Verificação e Notificação, entregue em nosso estabelecimento dia 11 de dezembro do corrente ano, onde nos foi solicitado cópia do contrato social, alvará do corpo de bombeiros, comprovação de nossa regularidade fiscal, informaçào sobre horário de funcionamento, natureza dos jogos praticados e parecer de psicólogo atendendo suas solicitações feitas no referido mandato, estamos encaminhando todos os documentos solciitados como segue:

Anexo 1 : Cópia do Contrato Social da Action Comércio e Entretenimento Ltda, devidamente registrado na Junta Comercial do estado do Rio Grande do Sul.

Anexo 2: Cópia do Alvará do Corpo de Bombeiros e cópia do Alvara de funcionamento expedido pela Prefeitura Municipal de Erechim.

Anexo 3: Comprovação da Regularidade Fiscal.

Anexo 4: Informação sobre horários de funcionamento.

Anexo 5: Informações sobre a natureza dos jogos praticados.

Anexo 6: Parecer de psicólogo perito.

Anexo 7: Matérias diversas divulgadas em vários meios de counicação e mídia.

Esperamos, desta forma, estarmos atendendo na íntegra sua solicitação e prestando os esclarecimentos necessários para que possamos ver atendido nosso pleito de alvará de funcionamento ser expedido pela Meritíssima Juíza do Juizado da Infância e Juventude, assim como atender seu mandato de Verificação e Notificação.

André Luis Schuler da Silva RG 2008193951
Sócio – Proprietário
Action Comércio e Entretenimento Ltda

Ao Sr
Doutor Gilson Borguedulff Medeiros
MD Promotor de Justiça
Nesta

PROMOTORIAS DE JUSTIÇA
EREXIM - RS
RECEBIDO
EM 18 / 12 / 03
OFICIAL

RAFAEL SOTTILI TESTA
VEREADOR - PFL

02

ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
MINISTÉRIO PÚBLICO

Fls. 02

MANDADO DE VERIFICAÇÃO E NOTIFICAÇÃO

O Órgão do Ministério Público abaixo assinado, no uso das atribuições que lhe confere a Constituição Federal (art. 129, inc. VI), a Constituição do Estado do Rio Grande do Sul (art. 111, parágrafo único, alíneas *a* e *c*), a Lei Federal nº 8.625, de 12 de janeiro de 1993 (art. 26, inc. I, alíneas *a* e *b*), a Lei Federal nº 7.347, de 24 de julho de 1985 (art. 8º, § 1º) e a Lei Estadual nº 7.669, de 17 de junho de 1982 (art. 32, inc. XIII), manda a Secretária de Diligências **notificar** a pessoa a seguir identificada:

NOME: Ilmo. Sr. André Ricardo Cabral, responsável legal pelo estabelecimento "Action Comércio e Entretenimento Ltda.".

ENDEREÇO: Av. Tiradentes, 332, loja 18, em Erechim, RS.

ASSUNTO: Inquérito Civil nº 58/2003 – IJ -, que verifica eventual descumprimento ao disposto no art. 148 da Lei 8.069/90, bem como eventual ofensa à integridade física e psíquica de crianças e adolescentes, pela exploração de jogos eletrônicos.

FINALIDADE: 01. Secretária de Diligências: Verificar e relatar a atividade explorada pelo estabelecimento, bem como as condições do mesmo, o público freqüentador, bem como outras informações relevantes; **02. Notificar o investigado** para que, **no prazo de 10 dias,** apresente cópia de seu contrato social, alvará do corpo de bombeiros, comprove sua regularidade fiscal, informe seu horário de funcionamento, sobre a natureza dos jogos praticados, bem como apresente parecer de psicólogo (a) informando se as atividades mencionadas podem alterar o funcionamento cerebral, o sono, quais as conseqüências das mesmas em relação a crianças e adolescentes, apontando os limites adequados.

Erechim, 09 de dezembro de 2003.

Gílson Borguedulff Medeiros,
Promotor de Justiça.

Recebido em: 11 / 12 / 03

RAFAEL SOTTILI TESTA
VEREADOR - PFL

03

ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
SJS - BRIGADA MILITAR - CRBP
C B - ERECHIM
ASSESSORIA DE ANÁLISE TÉCNICA

Fls.

Alvará de Prevenção e Proteção Contra Incêndios Nr 2208 / 3561 /2003

Certificamos que a prevenção e proteção contra incêndios no estabelecimento

Ocupação: **SERVIÇOS PROFISSIONAIS, PESSOAIS E TÉCNICOS**

Razão social: **ACTION COM E ENTRETENIMENTO LTDA**

Área: **30** m2 de área construída e **0** m de altura

Proprietário/Locatário: **ACTION COM E ENTRETENIMENTO LTDA**

Endereço: **AV. TIRADENTES** , **332**

Complemento: **LOJA 18** bairro/vila **CENTRO**

Município: **ERECHIM**

Inspecionado e aprovado de acordo com a Legislação Vigente.

O presente Alvará tem validade até: 13/10/2004.

PCI OR: 1030

Erechim, RS, segunda-feira, 13 de outubro de 2003

JOI LOI BOEIRA
1º Ten QTPM - Ch AAT

Importante: A retirada ou substituição indevida do equipamento de Prevenção de Incêndio indicado no Plano acarretará na anulação automática do presente Alvará.

BRIGADA MILITAR - CORPO DE BOMBEIROS
ERECHIM-RS

RAFAEL SOTTILI TESTA
VEREADOR - PFL

ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL
MUNICÍPIO DE ERECHIM
PREFEITURA MUNICIPAL
SECRETARIA DA FAZENDA

ACTION COMERCIO E ENTRETENIMENTO LTDA
AV. TIRADENTES, 332 LOJA 18
41472
Comércio de Equipamentos para Informática
Jogos Eletronicos

ALVARÁ

O PREFEITO MUNICIPAL DE ERECHIM - RS, no uso de suas atribuições, AUTORIZA, através da Secretaria Municipal da Fazenda, a concessão do presente ALVARÁ DE LOCALIZAÇÃO E FUNCIONAMENTO ao contribuinte acima identificado, nos termos da legislação em vigor.

NOTAS:

- **Este alvará tem prazo de validade indeterminado, enquanto não houver alterações de razão social, endereço, ramo de atividade e sócios.**
- **Alterações de Razão Social, Endereço, Ramo de Atividade e Sócios, deverão ser comunicadas à PREFEITURA MUNICIPAL, no prazo de 30 dias.**
- **Após o encerramento das atividades, o contribuinte deverá solicitar a baixa da inscrição.**
- **Este ALVARÁ deve ser conservado em lugar visível e de fácil acesso à Fiscalização.**

Erechim, 20 de Outubro de 2003

Claudionor Dassoler
Agente Fiscal Fazendário
Gerente Depto Tributos e Fiscaliz.
Gerente Dept.º de Tributos e Fiscalização

José P. Mantovani
Secretário Municipal da Fazenda
Secretário Municipal

RAFAEL SOTTILI TESTA
VEREADOR - PFL

FISC

04

05

MINISTERIO DA FAZENDA
SECRETARIA DA RECEITA FEDERAL

CERTIDAO NEGATIVA DE DEBITOS DE TRIBUTOS E CONTRIBUICOES FEDERAIS

PARA CONFIRMACAO DE AUTENTICIDADE NA PAGINA DA SRF NA INTERNET, ENDERECO <HTTP://WWW.RECEITA.FAZENDA.GOV.BR>)

VALIDADE: 13/06/2004 - EMITIDA EM: 18/12/2003 NRO.: 6.567.464

CNPJ 92.518/0001-05
NOME: CLUBE E ENTRETENIMENTO LTDA
ENDERECO: SILVERSTON 15 BELA VISTA
MUNICIPIO: ERECHIM RS

FICA RESSALVADO O DIREITO DE A FAZENDA NACIONAL COBRAR QUAISQUER DEBITOS DE RESPONSABILIDADE DO CONTRIBUINTE ACIMA, QUE VIEREM A SER APURADOS. O PRESENTE CERTIFICO QUE NAO CONSTAM, ATE ESTA DATA, PENDENCIAS EM NOME DO CONTRIBUINTE, RELATIVAS AOS TRIBUTOS E CONTRIBUICOES FEDERAIS ADMINISTRADOS PELA SECRETARIA DA RECEITA FEDERAL.

ESTA CERTIDAO REFERE-SE EXCLUSIVAMENTE A SITUACAO DO CONTRIBUINTE NO AMBITO DA SECRETARIA DA RECEITA FEDERAL, NAO CONSTITUINDO, POR CONSEGUINTE, PROVA DE INEXISTENCIA DE DEBITOS INSCRITOS EM DIVIDA ATIVA DA UNIAO, ADMINISTRADOS PELA PROCURADORIA GERAL DA FAZENDA NACIONAL.

+--+
| A CERTIDAO ABRANGE SOMENTE O ESTABELECIMENTO ACIMA IDENTIFICADO |
+--+

+----------------+
| VALIDA GRATUITAMENTE |
+----------------+

CARIMBO,DATA E ASSINATURA

MF - SRF
SRRF 10ª DRF/Passo Fundo/RS
Em 18/12/2003
DARCI DA SILVA
Chefe da ARF/ERE
Del. Comp. Port. DRF/PFO 32/2002

EMITIDA COM BASE NA IN/SRF 93, DE 23/11/2001

Fls. 13

RAFAEL SOTTILI TESTA
VEREADOR - PFL

ACTION
LAN HOUSE
INTERNET
Ação com Inteligência.

06

Fls. 14

Nossos horários de funcionamento são os seguintes:

a) De 2 ª feira à 5 ª feira: das 10 h as 21 horas.

b) 6 ª feira e sábados: das 10 h as 24 horas.

c) Domingos: das 14 h as 21 horas.

d) Vésperas de Feriados: das 10 h as 24 horas.

- Efetuamos locações para grupos fechados, em horários especiais, previamente acertados, pois nestas ocasiões, dependendo do horário, só se permite a participação de maiores de idade ou menores devidamente autorizados, por escrito, pelos pais ou responsáveis.

Action Lan House.

RAFAEL SOTTILI TESTA
VEREADOR - PFL

Ação com Inteligência.

Fls. 13

07

Natureza dos jogos disponibilizados.

Todos os disponibilizados são jogos que estimulam a capacidade de raciocínio, reflexo atividade.

Importante salientar que todos os jogos que estão disponibilizados na Action Lan House são adquiridos em lojas do comércio abertas a qualquer consumidor, sem nenhum limitador de venda ainda mais há a venda através da internet, ou seja, o acesso aos jogos não foi possibilitado pela de lojas como a Action, já existia antes do advento das Lan Houses, e continuarão a existir, acesso aos games.

Existem jogos classificados como jogos de ação, jogos de estratégia, aventura e corridas.

Os jogos são de possibilidade de competição individual e por equipes.

O desafio maior, nos jogos é o de superar um adversário ou objetivo proposto, por vezes é uma corrida, outras é agir como policial no desmantelamento de um comando. Temos jogos onde a estratégia é fundamental, desenvolvendo o raciocínio lógico, visual ampliada ações, negociação e atuação em equipe, além de jogos que lidam com elementos de história mitologia e conhecimento geral.

Como parte marcante apresenta-se o desenvolvimento de raciocínio rápido, reflexos, entração e atuação em equipe.

Action Lan House

RAFAEL SOTTILI TESTA
VEREADOR - PFL

Fls. 16

08

Erechim 17 de dezembro de 2003.

motor

Em atenção ao mandato de verificação e notificação ao estabelecimento Action Lan House e Internet, localizada na Av: Tiradentes, loja 18, no centro na cidade de Erechim, onde foi requerido parecer psicológico sobre as atividades realizadas, foram constatadas as seguintes ações:

- Ao chegar no estabelecimento, é preenchido cadastro completo dos clientes e solicitado aos pais dos menores o preenchimento de Ficha de Autorização, onde o atendente explica o funcionamento da Lan House. (em anexo)
- Constatou-se um ambiente claro e agradável, com temperatura adequada e espaço apropriado;
- É proibido o consumo de bebidas alcoólicas, bem como fumar;
- O ambiente estimulado é familiar, logo coíbem vocabulário inadequado e ofensivo;
- Instiga-se o respeito e a educação, sendo o aluno Nota 10, promovido e gratificado por essa conquista;
- Os menores ficam protegidos por um sistema de monitoramento de vigilância;
- Disponibiliza-se transporte para levar os menores para suas casas, propiciando uma maior segurança e agilidade.
- Aconselha-se após a utilização do equipamento, por um período de 03h ininterruptas, o intervalo de 30 minutos.

Em relação à alteração do funcionamento cerebral, interferência no sono, essa questão é muito difundida, pois estudos revelam uma expressiva melhora na percepção visual e espacial e do raciocínio lógico estratégico, sem a interferência no sono mencionada.

O psicólogo Haim Grunspun, realizou uma pesquisa sobre a influência dos jogos na vida de mais de cem game maníacos, relatando "as escolas seguem seu tradicional processo de instrução baseado no vestibular, que cobra datas e fatos decorados, mas o mercado de trabalho exige iniciativa, rapidez e estratégia. Essa nova geração está se preparando para uma demanda do futuro".

A psicóloga e professora da USP Maria Isabel Leme diz que os games melhoram a coordenação reflexa.

RAFAEL SOTTILI TESTA
VEREADOR - PFL

Fls. 17

Esses entre muitos, são alguns artigos que mostram as conseqüências nocivas desse hábito. Devemos também, levar em consideração que toda e qualquer atividade praticada em excesso pode causar problemas, no entanto, percebe-se que nesse ambiente é promovida segurança, respeito, educação, limites e estimulada a convivência social sadia.

Cabe ressaltar, que a avaliação realizada na Action Lan House foi acompanhada de forma anônima pela perita, percebendo-se um ambiente familiar e afetivo no estabelecimento, transparecendo a manutenção de regras e valores, estimulando a educação e o respeito, sendo um local evolutivo e confiante, mais apropriado que a insegurança das ruas ou de outros locais.

Adriana Zamprogna
Psicóloga CRP 07/04966
Perita Avaliadora

Ilmo Sr.
Doutor Gilson Borguedulff Medeiros
MD Promotor de Justiça
Testa

RAFAEL SOTTILI TESTA
VEREADOR - PFL

ACTION LAN HOUSE E INTERNET

FICHA DE AUTORIZAÇÃO

Action - Av Tiradentes 374 - Fone 519 0677

Nome do Cliente:_____ Data _____/_____/_____
Endereço: _____ Complem.:_____
Bairro:_____ Cidade:_____ CEP:_____-_____
Telefone: Residenc.: _____ Coml:_____ Celular:_____
e-mail:_____ Apelido:_____
Caso o cadastrado seja menor de idade, preencher os campos abaixo.
Nome do Pai:_____ Celular:_____
Nome da Mãe:_____ Celular:_____
Telefones adicionais para contato: (Em caso de necessidade avisar aos telefones abaixo)
Número:_____ Falar com:_____ Horário: ( )Manhã ( ) Tarde ( ) Noite

Autorização para Menores

Eu, _____ responsável legal pelo menor _____, autorizo o mesmo a freqüentar as dependências da **Action Lan House** e jogar em seus equipamentos, sendo que, por meio desta, afirmo ser conhecedor dos jogos, games aos quais o mesmo terá acesso, desta forma assumo inteira e total responsabilidade por estes acessos e seus atos.

Autorizo a freqüência no horário: [ ] Até 22 horas [ ] Após 22 h [ ] Qualquer horário

Para tal anexo número de meu RG e CPF.

Erechim: _____ de_____ de 20____.

_____
Assinatura do Responsável

Nome do Resp.:_____
Número da RG.:_____
Número do CPF.:_____

RAFAEL SOTTILI TESTA
VEREADOR - PFL

Fls. 12

ACTION
LAN HOUSE
INTERNET
Ação com Inteligência

Fls. 19

ORIENTAÇÃO AOS USUÁRIOS

Não bata nos equipamentos ou nas mesas;
Não coloque recipientes contendo líquidos sobre os equipamentos;
Não coloque os dedos, ou as mãos, na tela do monitor de vídeo;
Não ligue, ou desligue, nenhum equipamento, caso seja necessário chame um funcionário que ele lhe auxiliará;
Não grite, pois temos outros usuários que prezam o silêncio;
É proibido consumir bebidas alcoólicas assim como fumar ou conduzir acesos cigarros ou assemelhados;
Quando desejar para de utilizar o equipamento avise nossa equipe no balcão, assim que sair da máquina;
Neste ambiente é proibida a utilização de equipamentos que não sejam os disponibilizados pela Action;
Este é um ambiente familiar, portanto não utilize vocabulário inadequado e ofensivo, respeite e será respeitado;
Zele pelo equipamento que está utilizando, pois você é o responsável pelo mesmo durante toda sua utilização;
Não troque de equipamento sem o prévio consentimento de nossa equipe responsável;
Após a utilização do equipamento, por um período de 03 h. ininterruptas, aconselhamos um intervalo mínimo de 30min;
Não existe fracionamento de hora jogada, a hora seguinte será cobrada integral a partir do 5º minuto da hora seguinte.

A observância das orientações mencionadas acima pode acarretar na ação de retirada do infrator do ambiente da loja;
Fique de nossa ambiente e conte conosco para qualquer orientação ou auxílio.
Divertimento

A Direção

RAFAEL SOTTILI TESTA
VEREADOR - PFL

Fls. 20

Ação com Inteligência.

ACTION LAN HOUSE, queremos que seu filho(a) desfrute, em nossa loja, de um ambiente saudável, onde tenha segurança. Para isso tomamos uma série de medidas para garantir a sua tranqüilidade e de seu filho(a)(s), quando o deixar na **ACTION**.

SEGURANÇA:

Nossa principal preocupação é com a segurança de nossos clientes.
Se deixar seu filho em nossa loja, e desejar contato com ele, ligue pra nós, a pessoa que lhe atender o fará contato imediatamente com seu filho, através de nossos telefones. Nosso sistema propicia o controle de entradas e saídas de cada cliente, portanto poderemos informar, inclusive, o tempo de permanência em nossa loja.
Caso a situação for para que seu filho não saia de nossa loja, até o momento da sua chegada, ele estará num ambiente saudável, controlado e seguro.
Se preferir, poderemos levar seu filho de nossa loja até sua residência, caso ele fique conosco por mais horas, com transporte da **ACTION.**

AMBIENTE SAUDÁVEL:

Nós temos um ambiente saudável, onde as crianças aprendem a jogar, competir(ganhar e perder) respeitando seu adversário.
É PROIBIDO O CONSUMO DE BEBIDAS ALCOÓLICAS E DE CIGARROS OU ASSEMELHADOS.
Também é coibido o uso de linguagem vulgar e inadequada, ou ofensiva, assim como atitudes em desacordo com as boas formas de convivência social e pacífica.
A entrada de menores de 16 anos, após as 22 horas, só é permitida com consentimento dos pais.

ESTUDO E ESCOLA:

O estudo escolar também é importante para nós, portanto achamos fundamental que uma criança se divirta jamais que esta diversão atrapalhe no seu desempenho escolar, por isso é proibido permanecer dentro da loja trajando uniforme escolar, coibindo assim sua ausência da escola para este fim.
Nesta medida temos a **PROMOÇÃO ALUNO NOTA DEZ**, ou seja, o aluno que tiver nota dez em seu boletim uma hora grátis para jogar, uma vez por mês, basta trazer o boletim e apresentar na **ACTION**.

JOGOS:

É comprovado cientificamente que jogos eletrônicos estimulam a coordenação motora e o raciocínio lógico em pessoas de qualquer idade. Os jogos também ajudam no aprendizado da competição saudável, do trabalho em equipe e do respeito ao próximo.
Reconhecemos que, alguns jogos atuais contém elementos violentos, mas existem estudos que revelam que crianças criadas em um ambiente familiar saudável, com estabilidade, sabem distinguir bem o real do imaginário, portanto a violência implícita em alguns jogos não se reflete no comportamento da criança fora do jogo. Mesmo assim, se você desejar restringir o acesso de seu filho(a) a alguns desses jogos, basta entrar em contato com nossos atendentes.

Se você quiser mais informações sobre as políticas da **ACTION LAN HOUSE**, não hesite em nos visitar. Estamos sempre conosco.

EQUIPE ACTION LAN HOUSE - Av Tiradentes, 374, Fone: 519.06.74- ERECHIM/RS
action.cyber@terra.com.br

RAFAEL SOTTILI TESTA
VEREADOR - PFL

13

Fls. 21

Classificados de Veículos da Folha

São Paulo, segunda-feira, 16 de junho de 2003

teen

Envie esta notícia por e-mail para assinantes do UOL ou da Folha
N clique aqui

Texto Anterior | Próximo Texto | Índice

Pesquisas destacam o lado bom dos games.

ABSOLVIDOS de todo o mal

FERNANDA MENA
DA REPORTAGEM LOCAL

Já não é de hoje que o hábito de jogar videogames se tornou alvo de indícios e acusações do mal. Toda semana saem estudos que acusam os games de estimular a violência ou de isolar e alienar os jovens, infiltrando-se nos lares e concentrando-se em estabelecimentos "suspeitos" chamados LAN houses.

Depois de tanta bordoada, começam a surgir pesquisas que apontam para as consequências positivas desse hábito: melhora da percepção visual e espacial e do raciocínio lógico e estratégico. Na contramão, cientistas argumentam que esses pontos positivos não são exclusividade dos games, e podem ser desenvolvidos em outras atividades.

Nessa, quem curte games, como você, fica sem entender nada do fogo cruzado de especialistas apitando sobre o assunto. Vai saber se algum deles já pôs as mãos num joystick para sentir as emoções e sacar os desafios de uma partida?

"Para mim, jogar videogames só trouxe coisas boas",

RAFAEL SOTTILI TESTA
VEREADOR - PFL

avalia Simon Bysshe, 21, que é fã de jogos considerados violentos e fez um documentário sobre um grupo de jovens amantes de games. "Melhorei *minha comunicação e meu conhecimento de informática, fiz vários amigos e, jogando em grupo, aprendi a trabalhar em equipe. Acho ridículo dizer que* os games tornam o jogador agressivo. A violência está em todo lugar: em filmes e na TV. Não dá para usar os games como bode expiatório."

Paulo Annunciata Lopes, psicólogo do Núcleo de Pesquisa em Psicologia e Informática da PUC-SP, alerta que os games violentos não são inocentes nem vilões. "Eles podem estimular a agressividade do jogador ou podem apenas canalizar sua agressividade. Nos anos 80, demonizava-se o Ozzy Osbourne e o heavy metal. Hoje são os games violentos."

Simon explica que, para ele, matar um oponente num jogo é só uma forma de ganhar a partida, e a sensação que isso provoca não é diferente da vibração depois de um gol. "Um duelo de morte em um jogo como "Quake 3" é uma batalha estratégica comparável a um jogo de xadrez. O mais rápido, astuto e esperto vence, e isso é que é legal."

O psicólogo Haim Grunspun, que realizou uma pesquisa sobre a influência dos jogos na vida de mais de cem gamemaníacos, entende os argumentos de Simon e vai além. "As escolas seguem seu tradicional processo de instrução baseado no vestibular, que cobra datas e fatos decorados. Mas o mercado de trabalho exige iniciativa, rapidez e estratégia. Essa nova geração está se preparando para uma demanda do futuro."

Fls. 22

RAFAEL SOTTILI TESTA
VEREADOR - PFL

Sem sangue nem tiro

E o sucesso dos games não está só em tramas que envolvem sangue, tiros e mortes. Jogos como "Age of Mythology" e "The Sims", que não têm nada de violentos, foram apontados como fontes valiosas de aprendizado. "Acho muito mais divertido aprender com esses jogos que contam histórias de civilizações do que ouvir um professor falando", confessa Bruno Duarte, 15. "Já cheguei até a me dar bem numa prova por lembrar de um jogo chamado "Age of Empires"."

A educadora britânica Anne Sparrowhawk, diretora do Team (Teachers Evaluating Educational Multimedia), um centro de análise de softwares aplicados à educação, joga no time de Bruno e defende que esses games migrem para a escola.

O estudante Leonardo Teixeira, 15, acha que tudo fica mais interessante dentro de um game, mas avalia que os jogos melhoraram sua atenção. "Acho que os games fazem a gente ficar muito mais esperto na hora de andar na rua", diz.

A psicóloga e professora da USP Maria Isabel Leme atesta a impressão de Leonardo: segundo ela, os games melhoram a coordenação reflexa.

(Colaborou CAROL FREDERICO)

Texto Anterior: Música: Canções brasileiras pós-caipiras

Próximo Texto: As casas onde os clãs se reúnem para grandes desafios

Índice

ASSINE | BATE-PAPO | BUSCA | CENTRAL DO ASSINANTE | DISCADOR | E-MAIL | ÍNDICE | SHOPPING

Empresa Folha da Manhã S/A. Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução do conteúdo desta página em qualquer meio de comunicação, eletrônico ou impresso, sem autorização escrita da Agência Folha.

Fls. 23

RAFAEL SOTTILI TESTA
VEREADOR - PFL

16

São Paulo, quarta-feira, 14 de maio de 2003 FOLHAinformática

Envie esta notícia por e-mail para assinantes do UOL ou da Folha
N clique aqui

Texto Anterior | Próximo Texto | Índice

Profissionais vão a campeonato

FREE-LANCE PARA A **FOLHA**

Enquanto uns pagam para jogar, outros recebem por isso. Há equipes de jogadores que disputam campeonatos nacionais e internacionais do jogo de tiroteio Counter-Strike e recebem tratamento de atletas -com direito a psicólogo e treinamento físico.

Esses times, também conhecidos como clans -uma mistura das palavras inglês e LAN (sigla em inglês para rede local)-, recebem para treinar e competir. Na maioria das vezes, o patrocinador é a LAN house (casa de jogos) na qual os grupos costumam treinar.

As equipes são formadas por cinco jogadores titulares. No Brasil, os dois clans de maior renome são o G3X e o Immortals. Este último é o atual campeão da Liga Monkey -maior competição nacional de Counter-Strike.

O G3X, porém, tem obtido êxito nos treinos de qualificação, garantindo vaga nas principais competições internacionais.

Não é preciso patrocínio para montar um clan. Basta juntar cinco colegas que curtam jogos e tenham disposição para treinar e para disputar campeonatos.

No Brasil, os prêmios distribuídos pelas competições ainda são modestos perto dos internacionais. A última Liga Monkey, por exemplo, pagou R$ 5.000, R$ 2.500 e R$ 1.250 para os três primeiros colocados e distribuiu prêmios como placas de vídeo e teclados. Segundo o diretor administrativo da Monkey Games, Lino Pereira, a premiação totalizou R$ 100 mil. Por outro lado, na Coréia, o campeonato WCG, patrocinado pela Samsung, distribuiu US$ 300 mil em prêmios aos melhores colocados.

Texto Anterior: Fã de games conta história
Próximo Texto: Jogador é adulto e sociável, diz pesquisa
Índice

Folha S/A. Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução do conteúdo desta página em qualquer meio de comunicação, eletrônico ou impresso, sem autorização escrita da Agência Folha.

RAFAEL SOTTILI TESTA
VEREADOR - PFL

.: Publicidade



.: Recomendamos ...

Cyber Terminal



conheça o novo terminal móvel de internet.

.: Meu Espaço (novo)
.: Cadastro Cyber
.: Cadastro Usuário
.: Cyber Serviços
.: Cyber Cases
.: Cyber Downloads
.: Cyber FAQ
.: Cyber Games
.: Cyber Manual
.: Cyber Matérias
.: Cyber Planos
.: Guia de Cybercafe
.: Servidores Games
.: Cyber Produtos
.: Assessoria
.: CyberTerminal

Cyber Materias > LAN Houses: da batalha virtual à integração comunitária

SÃO PAULO - Difícil imaginar nos dias de hoje - marcados pela competição acirrada - que uma disputa, mesmo que virtual, seja o primeiro passo para o surgimento de uma comunidade ou mesmo de uma amizade...

SÃO PAULO - Difícil imaginar nos dias de hoje - marcados pela competição acirrada - que uma disputa, mesmo que virtual, seja o primeiro passo para o surgimento de uma comunidade ou mesmo de uma amizade. Mas essa contradição não surpreende os freqüentadores das LAN Houses, onde adolescentes, jovens e até adultos participam de jogos de computador em rede.

Nas LAN (sigla em inglês de Local Area Network), estabelecimentos com dezenas de máquinas de última geração interligadas, as pessoas sentam na frente dos micros e, representando tanto o bem quanto o mal, participam de uma mesma batalha, vivenciada nos games mais populares como o Counter-Strike (CS), no qual contraterroristas trocam tiros com terroristas.

- A animosidade virtual surge com o jogo e morre aqui mesmo - afirmou o estudante de segundo ano de Jornalismo Luiz Paulo de Carvalho.

- É legal jogar aqui com desconhecidos - disse o estudante João Filipe Sena, de 14 anos, que a exemplo de Carvalho, de 20 anos, estava na última quinta-feira com uma turma na Monkey da Alameda Santos, na região da Avenida Paulista, a mais antiga entre as 32 lojas dessa rede de LAN House, a maior do país, inaugurada em 1998.

A Monkey, de olho no crescimento da atividade, já patrocina jogadores que disputam campeonatos nacionais em LAN Houses. Esses jovens recebem salários para treinar e depois estampar o símbolo da empresa nos torneios.

- A tendência da LAN House é se popularizar. É isso que faz uma comunidade. Queremos transformar um entretenimento em esporte - afirmou Leonardo de Biase, assessor de Conteúdo da Monkey, que tem até a Liga Monkey, cujo

Meu Espaço :.

logue e configure suas informações

e-mail:
senha:
salvar OK

cadastrar cybercafe
cadastrar usuário
esqueci minha senha

Guia CyberCafe :.

Encontre um cyberespaço mais perto de você.

Acre
Alagoas
Amapá
Amazonas
Bahia
Ceará
Distrito Federal
Espírito Santo
Goiás

Guia Lan House :.

Encontre uma lan house mais perto de você.

RAFAEL SOTTILI TESTA
VEREADOR - PFL

Fls. 25

.: Parceiros

Conheça alguns de nossos parceiros abaixo.

Habitus Internet Manager

Reserve Hotéis

O Portal Oficial de Imperatriz

Portal AViagem pacotes de turimo para sua viagem

InnTernet Com seu ponto virtual

AJE - Associação de Jovens Empresários

Além da oportunidade de participar de uma nova comunidade e de preço acessível - essas casas de jogos cobram de seus clientes entre R$ 2,50 a R$ 4 a hora, bem mais barato que um fliperama (de R$ 1 a R$ 2 a ficha) - outro atrativo das LAN Houses é a velocidade com que se pode jogar, muito maior nesses locais do que com um micro doméstico.

- É mais uma diversão que pode ser aproveitada com os amigos. Esse tipo de jogo (Counter-Strike) não dá para jogar em casa por causa da velocidade - explicou o estudante de Administração da Fundação Getúlio Vargas João Eduardo Martins, de 21 anos, que jogou em LAN House pela primeira vez nesta semana e afirmou ter a intenção de voltar.

A rapidez só é possível devido à avançada tecnologia das máquinas, que sempre mantém configurações recentes, e também à rede local que interliga os PCs. Esse tipo de agilidade dificilmente poderia ser obtida em qualquer ambiente doméstico. A vantagem é destacada também por outro estudante de Administração da Fundação Getúlio Vargas (FGV), o colega de Martins, Daniel Navarro, de 23 anos, que é trainee em um banco da região da Paulista.

- A sensação de jogar Counter-Strike aqui é a mesma de participar de uma disputa de paintball (jogo em que equipes trocam tiros com armas de sensores a laser ou com munição de tinta) - afirmou Navarro, que freqüenta uma LAN House pelo menos duas vezes por semana.

Apesar de o público das LAN Houses ser formado de jovens de 13 a 25 anos, das classes A e B, em busca de diversão, outros segmentos da sociedade freqüentam essas casas, pois também é possível realizar diversos trabalhos permitidos por um PC. A venezuelana Delfina Figueira, de 53 anos, que passa férias em São Paulo, foi até uma LAN para pegar seus e-mails e acessar a internet. Já o webmaster Alfredo Tavares, de 32 anos, aproveitou o micro para atualizar a sua página na internet. O taxista José Augusto Amaral, de 21 anos, prefere passar o seu tempo livre e relaxar em uma LAN House.

- Venho todos os dias aqui. Pego e-mails, acesso a internet e ainda posso jogar. É uma maneira de fugir do estresse da cidade grande - salientou o taxista.

Fonte: GloboNews.com

clique aqui para ver a lista completa de matérias

Distrito Federal
Espírito Santo
Goiás
Minas Gerais

Cyber Plantão :.

(7/12/2003) Microsoft Brasil tem novo gerente de Office

(7/12/2003) SBT e Novadata relançam Computador do Milhão

Cyber Enquete :.

» Você já freqüentou um Cybercafe / Cybergame

- Sim
- Não
- Não conheço

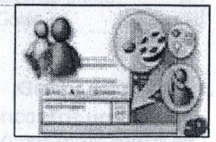
votar parcial

Cyber News :.

Coloque seu **e-mail** e fique informado sobre nossas novidades.

OK

Cyber Downloads:.



Versão exclusiva do programa de mensagens para o Windows XP. Parecido com o ICQ, ele

RAFAEL SOTTILI TESTA
VEREADOR - PFL

Fls. 26

ACESSO À INTERNET
SEM CONTRATOS OU MENSALIDADES!

Busca de cybers: TODOS ESTADOS BUSCAR

GuiadoCybercafe - quinta-feira, 18 de dezembro de 2003

.: Publicidade

.: Recomendamos ...

Meu Espaço

Lançamento! Configure os serviços do guiadocyber.

.: Meu Espaço (novo)
.: Cadastro Cyber
.: Cadastro Usuário
.: Cyber Serviços
.: Cyber Cases
.: Cyber Downloads
.: Cyber FAQ
.: Cyber Games
.: Cyber Manual
.: Cyber Matérias
.: Cyber Planos
.: Guia de Cybercafe
.: Servidores Games
.: Cyber Produtos
.: Assessoria
.: CyberTerminal
.: InovaNET

Cyber Materias > LAN Houses: O objetivo, é alegria e diversão

Mais de 30 adolescentes ocupam seus lugares em frente aos computadores...

Mais de 30 adolescentes ocupam seus lugares em frente aos computadores. Mãos nos mouses, fones de ouvido, explosões de alegria denunciam o fim de uma fase, durante a qual não faltam ameaças em voz altas aos inimigos.

Apesar da concentração, o silêncio está longe de ser obrigatório. Como todos os ambientes para reuniões de amigos, uma LAN House é sempre barulhenta.

O público é variado e o objetivo é a diversão. Apostamos em um ambiente sadio, onde não há consumo de álcool ou cigarros, e seguro.

Segundo o sócio da loja, Cristiano Zaffari, a maioria dos pais chega para deixar os filhos um pouco desconfiados, e por isso a opção por um ambiente claro e limpo.

Na Monkey Porto Alegre, paga-se R$ 4,00 por uma hora de jogo durante a semana e R$ 5,00 no sábado e no domingo.

Fonte: ZH digital Porto Alegre RS

clique aqui para ver a lista completa de matérias

Meu Espaço :.

logue e configure suas informações

e-mail:
senha:
salvar OK
cadastrar cybercafe
cadastrar usuário
esqueci minha senha

Guia CyberCafe :.

Encontre um cyberespaço mais perto de você.

Acre
Alagoas
Amapá
Amazonas
Bahia
Ceará
Distrito Federal
Espírito Santo
Goiás

Guia Lan House :.

Encontre uma lan house mais perto de você.

RAFAEL SOTTILI TESTA
VEREADOR - PFL

Fls. 27

CORREIO DO POVO

O JORNAL DE MAIOR CIRCULAÇÃO DO RIO GRANDE DO SUL - DIAS ÚTEIS - FUNDADO EM 1º DE OUTUBRO DE 1895
Impresso simultaneamente em Porto Alegre, Carazinho e São Sepé. Transmissão digital por satélite. Assinatura mensal – Capital: R$ 15,00 – Interior: R$ 18,00

ANO 109 – Nº 157 | PORTO ALEGRE, SEXTA-FEIRA, 5 DE MARÇO DE 2004 | R$ 0,90

Lan houses *na fase da normatização*

O projeto de lei do vereador Beto Moesch (PP) que propõe a regulamentação das atividades referentes às casas de jogos por computador está sendo disciplinado por uma Instrução Normativa da Secretaria Municipal da Produção, Indústria e Comércio (Smic). As normas para o licenciamento das *lan houses* acompanham a regulamentação proposta pelo vereador e terão validade enquanto seu projeto, em tramitação na Câmara Municipal, não for aprovado e sancionado. De acordo com o vereador, faltava disciplinar a matéria. "Os pais e a sociedade se preocupam com o fascínio exercido por essa diversão sobre os alunos, que muitas vezes faltam aulas ou saem das escolas para ir a esses locais."

RAFAEL SOTTILI TESTA
VEREADOR - PFL

Segurança urbana ganha conselho

Ações do novo órgão da prefeitura tentarão inibir a causa maior da violência, o tráfico de drogas

Porto Alegre irá buscar, pela integração entre a sociedade civil organizada e os organismos públicos, as soluções para diminuir os índices de violência na cidade. Ontem, por isso, o prefeito João Verle assinou o decreto que regulamenta o Conselho Municipal de Direitos Humanos e Segurança Urbana, momento que também marcou a reunião de instalação do conselho.

O principal foco dos trabalhos será a prevenção, instigando a formação de um sistema de proteção social. "O conselho atuará sob a ótica da prevenção, construindo alternativas para se combater a violência, como geração de renda, acesso à cultura e busca de maior comprometimento dos jovens em prol de uma comunidade melhor", disse a secretária municipal de Direitos Humanos, Helena Bonumá. Segundo ela, as ações inibirão a causa maior da violência: o tráfico de drogas.

ABELARDO MARQUES



Verle (C) disse contar com o apoio da sociedade civil

De acordo com o coordenador de Segurança Urbana do município, coronel Luiz Antônio Brenner Guimarães, a intenção é de que o conselho, formado pelos delegados comunitários das 16 regiões da cidade e por representantes de organismos públicos, tenha como base os princípios da busca de soluções integradas. "A intenção é constituir um sistema de proteção social com ações conjuntas para termos uma vida coletiva mais harmônica e segura", ressaltou o coronel Brenner Guimarães.

Para o prefeito João Verle, a cidade está vivendo um momento histórico, no qual todos se reúnem para procurar soluções para uma das maiores preocupações da sociedade, que é a violência. "Não é de hoje que o município atua com uma política de segurança voltada a políticas sociais. Estamos sempre aperfeiçoando nosso trabalho. Mas, agora, temos o envolvimento de toda a comunidade", estimou o prefeito.

Fls. 20

Estado do Rio Grande do Sul

CÂMARA MUNICIPAL DE ERECHIM

PODER LEGISLATIVO

AO VEREADOR EDSON DE GERONI

MD PRESIDENTE DA COMISSÃO DE JUSTIÇA E REDAÇÃO

NESTA

PREZADO VEREADOR

Conforme solicitação do vereador Hilário Ronsoni, estamos apresentando parecer desta assessoria em face Projeto Legislativo nº015/2.004 de autoria do Vereador RAFAEL SOTILI TESTA que **DISPÕE SOBRE A REGULAMENTAÇÃO DAS ATIVIDADES DE EMPRESAS DE LOCAÇÃO DE MÁQUINAS E JOGOS DE COMPUTADOR, "CYBER-CAFÉS OU "LAN-HOUSES" NO MUNICÍPIO DE ERECHIM e dá outras providências;**

1. A matéria de que trata a presente proposta legislativa é bem oportuna, porquanto proliferam em nossa cidade estabelecimentos com atividades que ora se pretende regulamentar.
2. Porém, infelizmente, está nesta proposta, fulminado pelo vício de iniciativa, porquanto a matéria é sem sombra de dúvidas, de ordem administrativa, então reservada a iniciativa e sob o controle do executivo, nos termos da Constituição Estadual e na Lei Orgânica Municipal.
3. Porém, esta assessoria entende da pertinência da inciativa, recomendando seja ela mandada ao executivo mediante indicação, eis que, reconheça-se a importância do tema e a documentação que instrui este projeto, contendo inclusive a manifestação de empresários do

setor, que tem a necessidade absoluta da regulamentação da sua atividade.

4. Daí que, como se apresenta, por absoluto vício de iniciativa, opina esta assessoria pela ***INCONSTITUCIONALIDADE*** do presente Projeto de Lei Legislativo;

5. Ressalte-se que os pareceres aqui emitidos são meramente técnicos não necessitando os senhores vereadores acatarem, eis que a conveniência e oportunidade cabe a cada dos edis se manifestarem em juízo de valor próprio;

É este o parecer, salvo melhor juízo!

Gabinete da Assessoria Jurídica aos dezenove dias do mês de junho de 2.004.

Abrão Jaime Safro
Assessoria Jurídica da Casa
OAB/RS 46.547

Estado do Rio Grande do Sul

CÂMARA MUNICIPAL DE ERECHIM

PODER LEGISLATIVO

Erechim (RS), 21 de junho de 2004

Prezado Senhor!

Ao cumprimentá-lo, cordialmente, venho por intermédio do presente, notificar que decidi o encaminhamento à Vossa Senhoria do Projeto de Lei Legislativo de nº 015/2004, de autoria do Vereador Rafael Sottili Testa, para elaboração de parecer.

Certo de sua atenção, aproveito o ensejo para renovar os votos de apreço e distinta consideração

Respeitosamente,

Luiz Hilário Ronsoni
Vereador da Bancada do PTB

Ilmo Sr.
Abrão Safro
M.D. Assessor Jurídico
Poder Legislativo
Erechim- RS

Estado do Rio Grande do Sul

CÂMARA MUNICIPAL DE ERECHIM

PODER LEGISLATIVO

Comissão de Justiça e Redação
Parecer Técnico

Processo Nº: 015/2004

Autoria: Vereador Rafael Sottili Testa

Expediente: Projeto de Lei Legislativo Nº 015/2004

Ementa: Regulamenta a atividade de empresas de locação de máquinas e jogos de computador, também conhecidos como "cyber-cafés" ou "lan-houses", na cidade de Erechim e dá outras providências.

Relator: Vereadora Eni Scandolara
Parecer: Inconstitucional

Após análise do presente Projeto de Lei, acompanho o Parecer dado pela Assessoria Jurídica da casa, opinando pela Inconstitucionalidade do mesmo. Encaminho para os demais membros da comissão para apreciação.

Eni Scandolara
Vereadora da Bancada do PP

Câmara Municipal de Erechim
Aprovado pela Comissão
de Justiça e Redação
30/06/2004
Presidente

Sala das Comissões, 28 de junho de 2004.

Acompanham o Parecer

Contrários ao Parecer

ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL

CÂMARA MUNICIPAL DE ERECHIM

GABINETE DA PRESIDÊNCIA

DETERMINAÇÃO

Determinamos, tendo em vista o Artigo 53 da Lei Orgânica do Município o **ARQUIVAMENTO** do Projeto de Lei Legislativo nº. 015/2004, de autoria do Vereador Rafael Sottili Testa, que Regulamenta a atividade de empresas de locação de máquinas e jogos de computador, também conhecidos como "cyber-cafés" ou "lan houses", na cidade de Erechim e dá outras providências, tendo em vista ter recebido da Comissão de Justiça, Parecer **INCONSTITUCIONAL**, pela unanimidade de seus membros.

Erechim(RS), 05 de julho de 2004.

Vereadora LUIZ DEONISIO SILVA DE BRITO
Presidente