

Biên chế của Phòng đăng ký kinh doanh hoặc bộ phận làm nhiệm vụ đăng ký kinh doanh do Ủy ban nhân dân cấp huyện quyết định trong tổng biên chế quản lý nhà nước của Chủ tịch Ủy ban nhân dân cấp tỉnh giao cho Ủy ban nhân dân cấp huyện, được xác định trên cơ sở khối lượng đăng ký kinh doanh của hộ kinh doanh cá thể và hợp tác xã trên địa bàn.

Cán bộ làm nhiệm vụ đăng ký kinh doanh được bố trí chuyên trách, ổn định, có đủ phẩm chất đạo đức, năng lực công tác để hoàn thành nhiệm vụ được giao.

3. Tổ chức thực hiện.

Thông tư này có hiệu lực sau mười năm ngày kể từ ngày ký, những quy định trước đây trái với Thông tư này đều bãi bỏ.

Chủ tịch Ủy ban nhân dân các tỉnh, thành phố trực thuộc Trung ương chỉ đạo Sở Kế hoạch và Đầu tư, Ban Tổ chức chính quyền cấp tỉnh, Ủy ban nhân dân cấp huyện căn cứ vào điều kiện cụ thể của địa phương để tổ chức công tác đăng ký kinh doanh theo Nghị định số 02/2000/NĐ-CP ngày 03 tháng 2 năm 2000 của Chính phủ về đăng ký kinh doanh và hướng dẫn tại Thông tư này.

Trong quá trình thực hiện, nếu có những vướng mắc, đề nghị kịp thời phản ánh về Bộ Kế hoạch và Đầu tư, Ban Tổ chức - Cán bộ Chính phủ để nghiên cứu sửa đổi, bổ sung./.

Bộ trưởng Bộ Kế hoạch và Đầu tư

TRẦN XUÂN GIÁ

Bộ trưởng, Trưởng ban Ban Tổ chức -
Cán bộ Chính phủ

ĐỖ QUANG TRUNG

BỘ VĂN HÓA - THÔNG TIN

THÔNG TƯ số 08/2000/TT-BVHTT ngày 28/4/2000 hướng dẫn quản lý trò chơi điện tử.

Căn cứ Điều 58 Luật Ban hành văn bản quy phạm pháp luật ngày 12 tháng 11 năm 1996;

Căn cứ Nghị định số 81/CP ngày 08/11/1993 của Chính phủ quy định về chức năng, nhiệm vụ, quyền hạn và tổ chức bộ máy của Bộ Văn hóa - Thông tin;

Nhằm tăng cường công tác quản lý nhà nước về văn hóa - thông tin, đảm bảo quyền chủ động trong kinh doanh của các doanh nghiệp theo quy định tại Luật Doanh nghiệp, đáp ứng ngày càng tốt hơn nhu cầu vui chơi giải trí lành mạnh của nhân dân, Bộ Văn hóa - Thông tin ban hành Thông tư này hướng dẫn quản lý trò chơi điện tử.

I. QUY ĐỊNH CHUNG

Điều 1. Trò chơi điện tử bao gồm:

1. Máy có cài sẵn nội dung trò chơi điện tử hoặc nội dung vui chơi giải trí khác bằng kỹ thuật điện tử;
2. Băng, đĩa, linh kiện có nội dung trò chơi điện tử;
3. Đầu máy, thiết bị phát trò chơi điện tử;
4. Máy tính, mạng máy tính có nội dung trò chơi điện tử.

Điều 2. Đối tượng hoạt động trò chơi điện tử bao gồm:

1. Hộ kinh doanh cá thể quy định tại Nghị định

số 02/2000/NĐ-CP ngày 03/2/2000 của Chính phủ
kinh doanh dịch vụ trò chơi điện tử;

2. Doanh nghiệp, công ty có đăng ký kinh doanh
các ngành nghề khác kinh doanh thêm dịch vụ trò
chơi điện tử;

3. Doanh nghiệp, công ty chuyên kinh doanh
dịch vụ trò chơi điện tử;

4. Tổ chức là đơn vị sự nghiệp có thu kinh doanh
dịch vụ trò chơi điện tử;

5. Cá nhân, tổ chức sử dụng trò chơi điện tử
không nhằm mục đích kinh doanh;

6. Đối tượng quy định tại khoản 2 và 3 Điều
này bao gồm cả hợp đồng hợp tác kinh doanh và
liên doanh với nước ngoài.

Điều 3. Cá nhân, tổ chức sử dụng hoặc kinh
doanh dịch vụ trò chơi điện tử chỉ được phép sử
dụng máy hoặc băng, đĩa có nội dung vui chơi giải
trí lành mạnh, góp phần phát triển thể chất, nâng
cao nhận thức thẩm mỹ cho con người.

Điều 4. Nghiêm cấm các hành vi sau:

1. Tổ chức trò chơi điện tử, sản xuất, xuất nhập
khẩu máy, thiết bị, băng, đĩa, linh kiện trò chơi
điện tử, đưa vào máy tính hoặc mạng máy tính trò
chơi điện tử có nội dung:

a) Chống lại Nhà nước Cộng hòa xã hội chủ
nghĩa Việt Nam;

b) Kích động bạo lực, chia rẽ giữa các dân tộc
và nhân dân các nước, truyền bá tư tưởng, văn
hóa phản động, lối sống dâm ô, đồi trụy, các hành
vi tội ác, tệ nạn xã hội, mê tín dị đoan, phá hoại
thuần phong mỹ tục Việt Nam;

c) Xuyên tạc lịch sử, phủ nhận thành tựu cách
mạng, xúc phạm vĩ nhân, anh hùng dân tộc; vu
khống, xúc phạm uy tín của tổ chức, danh dự và
nhân phẩm của công dân.

2. Tổ chức trò chơi điện tử có giải thưởng bằng
tiền hoặc mang tính chất đánh bạc.

3. Kinh doanh dịch vụ trò chơi điện tử ở
địa điểm cách cổng ra vào của các trường học
(từ mẫu giáo đến phổ thông trung học) dưới
200m, không phân biệt trường đó thuộc địa
phương nào.

II. ĐIỀU KIỆN, THỦ TỤC KINH DOANH

Điều 5. Điều kiện kinh doanh.

Đối tượng kinh doanh dịch vụ trò chơi điện
tử quy định tại Thông tư này phải có các điều
kiện sau:

1. Địa điểm thuộc quyền sở hữu hoặc quyền sử
dụng hợp pháp của mình đảm bảo vệ sinh, mùa
hè phải thoáng, mùa đông phải ấm; không gây
cản trở trật tự an toàn giao thông;

2. Thiết bị đảm bảo thẩm mỹ lành mạnh; đảm
bảo tiêu chuẩn kỹ thuật: Âm thanh rõ, màu sắc
đẹp, hình ảnh nét;

3. Đối tượng là cá nhân phải tuân theo quy định
tại khoản 5 và 6 Điều 9 Luật Doanh nghiệp;

4. Đối tượng muốn hợp đồng hợp tác kinh
doanh hoặc liên doanh với nước ngoài để kinh
doanh dịch vụ trò chơi điện tử phải có vốn, luận
chứng kinh tế kỹ thuật theo quy định của pháp
luật về hợp tác đầu tư với nước ngoài.

Điều 6. Thủ tục đăng ký kinh doanh:

1. Đối tượng quy định tại khoản 1 Điều 2
Thông tư này đăng ký kinh doanh tại Phòng
đăng ký kinh doanh thuộc Ủy ban nhân dân cấp
huyện.

2. Đối tượng quy định tại khoản 2 và 3 Điều 2
Thông tư này đăng ký kinh doanh tại Phòng đăng
ký kinh doanh trong Sở Kế hoạch và Đầu tư.

3. Đối với đối tượng muốn hợp tác kinh doanh
hoặc liên doanh với nước ngoài kinh doanh dịch

vụ trò chơi điện tử (bao gồm cả đối tượng chuyên kinh doanh dịch vụ trò chơi điện tử và đối tượng kinh doanh ngành nghề khác có kinh doanh thêm dịch vụ trò chơi điện tử) mà thuộc thẩm quyền cấp giấy phép đầu tư của Ủy ban nhân dân tỉnh, thành phố trực thuộc Trung ương phải có văn bản thẩm định của Sở Văn hóa - Thông tin. Văn bản thẩm định của Sở Văn hóa - Thông tin đồng thời gửi Bộ Văn hóa - Thông tin (Vụ Kế hoạch) để báo cáo.

4. Đối với đối tượng muốn hợp tác kinh doanh hoặc liên doanh với nước ngoài kinh doanh dịch vụ trò chơi điện tử (bao gồm cả đối tượng chuyên kinh doanh dịch vụ trò chơi điện tử và đối tượng kinh doanh ngành nghề khác có kinh doanh thêm dịch vụ trò chơi điện tử) mà thuộc thẩm quyền cấp giấy phép đầu tư của Bộ Kế hoạch và Đầu tư phải có văn bản thẩm định của Bộ Văn hóa - Thông tin.

5. Đối tượng quy định tại khoản 4 Điều 2 Thông tư này khi kinh doanh phải đăng ký nộp thuế tại cơ quan thuế địa phương.

III. HOẠT ĐỘNG DỊCH VỤ TRÒ CHƠI ĐIỆN TỬ

Điều 7. Sau khi được cấp giấy phép đầu tư hoặc giấy chứng nhận đăng ký kinh doanh dịch vụ trò chơi điện tử, các đối tượng được phép kinh doanh; đối với đối tượng hợp tác kinh doanh hoặc liên doanh với nước ngoài khi hoạt động phải gửi văn bản đăng ký với Sở Văn hóa - Thông tin sở tại. Văn bản đăng ký phải ghi rõ số giấy phép đầu tư, ngày cấp giấy phép, cơ quan cấp, trụ sở của đơn vị, số điện thoại, địa điểm kinh doanh trò chơi điện tử và phải thực hiện những quy định có liên quan tại Thông tư này.

Điều 8. Tổ chức, cá nhân sử dụng hoặc kinh doanh trò chơi điện tử phải chịu trách nhiệm về nội dung, không được vi phạm các quy định cấm

tại Điều 4 Thông tư này; các điểm kinh doanh dịch vụ không được hoạt động quá 12 giờ đêm.

* Trường hợp không tự xác định được nội dung thuộc quy định cấm hay không cấm, cá nhân, tổ chức sử dụng trò chơi điện tử phải đề nghị Sở Văn hóa - Thông tin sở tại thẩm định để xác định và phải nộp lệ phí thẩm định. Sở Văn hóa - Thông tin phải có dấu hiệu để xác định bằng, đĩa, linh kiện đã được Sở thẩm định và cho phép phổ biến.

Điều 9.

1. Việc đưa nội dung trò chơi điện tử vào mạng máy tính phải được phép của Bộ Văn hóa - Thông tin theo quy định hiện hành.

2. Các đối tượng kinh doanh dịch vụ trò chơi điện tử nhập khẩu máy đã cài đặt nội dung trò chơi điện tử, băng đĩa, linh kiện có nội dung trò chơi điện tử phải được phép của Sở Văn hóa - Thông tin.

Các Sở Văn hóa - Thông tin tổ chức việc dán tem hoặc ký hiệu trên các máy có cài đặt sẵn nội dung đã được Sở cho phép sử dụng.

IV. KHEN THƯỞNG VÀ XỬ LÝ VI PHẠM

Điều 10.

1. Đối tượng hoạt động trò chơi điện tử vi phạm quy định tại Thông tư này thì tùy theo tính chất, mức độ mà có thể bị xử phạt hành chính hoặc bị truy cứu trách nhiệm hình sự.

2. Người có công phát hiện, tố cáo vi phạm hoặc có thành tích trong việc quản lý dịch vụ trò chơi điện tử được khen thưởng theo quy định của Nhà nước.

V. TỔ CHỨC THỰC HIỆN

Điều 11. Thông tư này có hiệu lực kể từ ngày 01

tháng 6 năm 2000 và thay thế Thông tư số 03/1998/TT- BVHTT ngày 22 tháng 6 năm 1998 của Bộ Văn hóa - Thông tin.

Điều 12. Các Sở Văn hóa - Thông tin có trách nhiệm hướng dẫn cụ thể để thực hiện Thông tư này tại địa phương mình và thường xuyên kiểm tra, xử lý vi phạm theo đúng thẩm quyền.

Điều 13. Ủy ban nhân dân cấp tỉnh, thành phố trực thuộc Trung ương, các Chánh Văn phòng Bộ, Chánh Thanh tra Bộ, Vụ trưởng, Cục trưởng các Vụ, Cục thuộc Bộ Văn hóa - Thông tin có liên quan chịu trách nhiệm hướng dẫn, kiểm tra việc thực hiện Thông tư này./.

KT. Bộ trưởng Bộ Văn hóa - Thông tin

Thủ trưởng

LƯU TRẦN TIÊU

**QUYẾT ĐỊNH số 10/2000/QĐ-BVHTT
ngày 15/5/2000 về việc ban hành
Quy chế Hoạt động triển lãm mỹ
thuật và Gallery.**

BỘ TRƯỞNG BỘ VĂN HÓA - THÔNG TIN

Căn cứ Nghị định số 81/CP ngày 08/11/1993 của Chính phủ quy định chức năng, nhiệm vụ, quyền hạn và bộ máy của Bộ Văn hóa - Thông tin;

Xét đề nghị của Vụ trưởng Vụ Mỹ thuật,

QUYẾT ĐỊNH:

Điều 1. Ban hành kèm theo Quyết định này:

- Quy chế Hoạt động triển lãm mỹ thuật và Gallery.

- Mẫu đơn xin phép, mẫu giấy phép (*).

Điều 2. Quyết định này có hiệu lực sau 15 ngày kể từ ngày ký. Quy chế Hoạt động triển lãm mỹ thuật và Gallery ban hành kèm theo Quyết định số 03/1999/QĐ-BVHTT ngày 02/2/1999 của Bộ Văn hóa - Thông tin hết hiệu lực kể từ ngày Quyết định này có hiệu lực.

Điều 3. Các Chánh Văn phòng Bộ, Vụ trưởng Vụ Mỹ thuật, Chánh Thanh tra Bộ, Giám đốc Sở Văn hóa Thông tin và các tổ chức, cá nhân có liên quan chịu trách nhiệm thi hành Quyết định này./.

KT. Bộ trưởng Bộ Văn hóa - Thông tin

Thủ trưởng

NGUYỄN TRUNG KIÊN

**QUY CHẾ Hoạt động triển lãm mỹ
thuật và Gallery**

(ban hành theo Quyết định số 10/2000/QĐ-BVHTT ngày 15/5/2000 của Bộ trưởng Bộ Văn hóa - Thông tin).

Chương I

NHỮNG QUY ĐỊNH CHUNG

Điều 1. Triển lãm mỹ thuật là một hình thức công bố, phổ biến tác phẩm mỹ thuật tạo hình và mỹ thuật ứng dụng (gồm các loại tranh, tượng, phù điêu, gốm nghệ thuật, makét trang trí nội thất, makét trang trí sân khấu, makét trang trí

(*) Không in các mẫu.