



Servizio Ragioneria	
Vista la disponibilità dei fondi sui capitoli: U1.4500 del bilancio per l'esercizio finanziario in corso; preso impegno/accertamento al N°	
Il Responsabile Uff. Contabilità	FIRMATO
Visto il Responsabile Uff. Progr. Risorse	

AUTORITÀ DI SISTEMA PORTUALE DEL MAR LIGURE OCCIDENTALE

Decreto N. 1053

VISTA la legge 28 gennaio 1994, n. 84 di riordino della legislazione in materia portuale e successive modificazioni ed in particolare il Decreto Legislativo 4 agosto 2016, n. 169 e il Decreto Legislativo n. 232 del 13 dicembre 2017;

VISTO il decreto del Ministro delle Infrastrutture e dei Trasporti del 1° dicembre 2016 n. 414, notificato in data 2 dicembre 2016, di nomina del Dott. Paolo Emilio Signorini nella carica di Presidente dell'Autorità di Sistema Portuale del Mar Ligure Occidentale;

VISTA la deliberazione assunta dal Comitato di Gestione nella seduta dell'8 maggio 2017, prot. n. 31/10/2017, concernente la nomina del Dott. Marco Sanguineri a Segretario Generale dell'Autorità di Sistema Portuale del Mar Ligure Occidentale a far data dal 15 maggio 2017, nonché il decreto n. 606 del 9 maggio 2017 con il quale si rende esecutiva tale nomina;

VISTO il Regolamento di Amministrazione e di Contabilità dell'ex Autorità Portuale di Genova approvato dal Comitato Portuale nella seduta del 23 aprile 2007 ed integrato dal Ministero dei Trasporti, di concerto con il Ministero dell'Economia e delle Finanze, con nota prot. M-TRA/DINFRA n. 6530 del 26 giugno 2007, integrato dal Comitato Portuale con delibera 117/2 nella seduta del 29 novembre 2011 ed approvato dal Ministero delle Infrastrutture e dei Trasporti, di concerto con il Ministero delle Economie e delle Finanze, con nota M_TRA/PORTI/3927 del 26 marzo 2012;

VISTO l'art. 22 comma 4 del Decreto Legislativo 4 agosto, n.169 con cui, fino all'approvazione del regolamento di contabilità di cui all'articolo 6, comma 9, della Legge n.84 del 1994, come modificato dal decreto di cui trattasi, l'Autorità di Sistema Portuale applica il regolamento di contabilità della soppressa Autorità portuale dove ha sede la stessa Autorità di Sistema

portuale;

VISTO l'art. 8 della Legge 84/94 ed in particolare il comma 2 che dispone che al Presidente spetta la gestione delle risorse finanziarie in attuazione del piano di cui all'articolo 9, comma 5, lettera b);

VISTA la deliberazione assunta dal Comitato di Gestione nella seduta del 4 luglio 2017, prot. n. 45/6, con la quale è stata adottata la nuova dotazione organica dell'AdSP, approvata dal Ministero delle Infrastrutture e dei Trasporti con nota prot. n. 21803 del 31 luglio 2017;

VISTO il decreto n. 1889 del 21 novembre 2017, con il quale è stata approvata la nuova organizzazione, la declaratoria delle strutture dirigenziali e il relativo funzionigramma dell'AdSP, nonché il decreto n. 2077 del 14 dicembre 2017 che posticipa al 1° gennaio 2018 l'efficacia di tale decreto;

VISTI i decreti n. 2306 del 29 dicembre 2017 e n. 1129 del 15 giugno 2018 di attribuzione degli incarichi dirigenziali alle strutture dell'AdSP di cui al decreto n. 1889 del 21 novembre 2017;

VISTO il Bilancio di Previsione anno 2019 delibera N. 85/4 del 7.12.2018 del Comitato di Gestione AdSP Mar Ligure Occidentale, approvato dal Ministero delle Infrastrutture e dei Trasporti con nota del 4.3.2019 Prot. 6321 (Prot. AdSP n. 5841 del 04.03.2019)

VISTO il regolamento recante "Modalità di assegnazione delle sovvenzioni, contributi, sussidi e ausili finanziari e l'attribuzione di vantaggi economici ex art. 12 della legge 7 agosto, n. 241" (approvato con deliberazione del Comitato portuale n. 2/2 in data 22/02/2016 e reso esecutivo con decreto n. 281 dell'11 marzo 2016-06-29);

VISTA l'istanza Prot. n. 8573/A del 01/04/2019 "Richiesta contributo da parte di Associazione Confesercenti Provinciale di Genova per il progetto Porto VR";

VISTA la nomina del 06/05/2019 Prot. int. N. 34/2019 ORGAG del 07/05/2019 a Responsabile del Procedimento dell'Ing. Pietro Papagno, Servizio Sistemi Informativi, Telematica e Sistema di Gestione - Ufficio Informatica e

Sviluppo ICT, della suddetta istanza con il supporto dello Staff Legale;

VISTA la nomina della Commissione per l'esame dei contributi superiori ad euro 1.000,00 (mille//00) con Decreto n. 563 del 17/04/2019.

VERIFICATA preliminarmente la necessaria disponibilità sul bilancio di esercizio in corso di cui all'art. 6 del sopracitato Regolamento, sul capitolo U1. 4500;

VISTA la comunicazione di avvio del procedimento e comunicazione ex art.10-bis L. 7 agosto 1990, n.241 e ss.mm.ii, Prot. Centrale n. 14401/P del 03/06/2019;

CONSIDERATE le risultanze dei verbali di esame dell'istanza da parte del Responsabile del Procedimento e della Commissione del 10/05/2019, del 30/05/2019 e del 14/06/2019;

VISTA la comunicazione pervenuta dal signor Claudio Barilaro, dell'ufficio Security, Prot. Int n. 5/2019 INF del 31/05/2019;

CONSIDERATA la comunicazione inviata dall'Associazione Confesercenti Provinciale di Genova in data 04/06/2019 Prot. n. 15655/A del 14/06/2019 con cui si ringrazia l'Ente per il contributo così come rideterminato dalla Commissione;

RITENUTO OPPORTUNO impegnare la somma di euro 7.500,00 (settemilacinquecento//00) a titolo di contributo per il sostegno dell'iniziativa organizzata da Associazione Confesercenti Provinciale di Genova a carico del capitolo di spesa U1.4500 del bilancio per l'esercizio finanziario in corso che presenta la necessaria disponibilità;

DECRETA

per le motivazioni in premessa

- di accogliere parzialmente l'istanza presentata da Associazione Confesercenti Provinciale di Genova per quanto attiene il contributo richiesto per un importo di euro 7.500,00 (settemilacinquecento//00);

- di procedere con l'impegno dell'importo di euro 7.500,00 (settemilacinquecento//00) a carico del capitolo di spesa U1.4500 del bilancio per l'esercizio finanziario in corso che presenta la necessaria disponibilità;
- di disporre che l'erogazione del contributo sia effettuata a condizione che l'Associazione Confesercenti Provinciale di Genova si attenga alle prescrizioni dettate dall'Ufficio Security, specificate in premessa, coordinandosi con il medesimo.

Ai sensi degli artt. 26 e 27 del D.Lgs. 33/2013 si dispone la pubblicazione sul sito web di Autorità di Sistema Portuale del Mar Ligure Occidentale nella sezione "Amministrazione Trasparente" - Sovvenzioni, contributi, sussidi, vantaggi economici.

Il Presidente
(Dott. Paolo Emilio Signorini)

Genova, li 22-7-2019

Leggi Messaggio

Da: "Per conto di: confesercenti.genova@pec.it" <posta-certificata@pec.aruba.it>

A: segreteria generale@pec.porto.genova.it

CC:

Ricevuto il: 01/04/2019 01:15 PM

Oggetto: POSTA CERTIFICATA: Progetto PORTO VR con Capitolato, fronte CI_Spigno Confesercenti, Scansione Domanda Bando Autorità Portuale _progetto Porto VR, Retro CI Spigno _Confesercenti

Priorità: normale

[Progetto PORTO VR con Capitolato.pdf\(120316\)](#)

[Scansione Domanda Bando Autorità Portuale _progetto Porto VR.pdf\(1441152\)](#)

[fronte CI_Spigno Confesercenti.pdf\(373659\)](#)

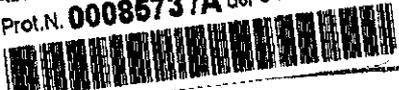
[Retro CI Spigno _Confesercenti.pdf\(486410\)](#)

- [Mostra Certificato](#)

- [Azioni ▼](#)

Cancella Segna come: Da leggere Sposta in: DELETED ITEMS DRAFTS RECEIPTS SENT ITEMS

Spett. Autorità di Sistema Portuale del Mar Ligure Occidentale Scusandoci per il ritardo rispetto al termine fissato dal REGOLAMENTO RECANTE MODALITÀ DI ASSEGNAZIONE DELLE SOVVENZIONI, CONTRIBUTI, SUSSIDI ED AUSILI FINANZIARI E L'ATTRIBUZIONE DI VANTAGGI ECONOMICI siamo ad inviarvi richiesta di contributo per il Progetto "Porto VR" Cordiali saluti La Segreteria di Presidenza

AUTORITA' DI SISTEMA PORTUALE DEL MAR LIGURE OCCIDENTALE	
ASPMALG Genova Uff. Competente URP	
Prot. N. 0008573 /A del 01/04/2019	
	
N.	
Uff. URP	Copia SG

Progetto "Porto VR"

Indice

1 Introduzione

2 Sezione crediti iniziali

2.1 Specifiche tecniche

3 Sezione Hub principale

3.1 Stile scena

3.2 Modelli 3D

3.3 Programmazione

3.4 Audio

4 Sezione "Sottobordo" (Titolo provvisorio)

4.1 Stile scena

4.2 Modelli 3D / 2D

4.3 Programmazione

4.4 Audio

5 Sezione "Gioca con la Gru" (Titolo provvisorio).

5.1 Stile scena

5.2 Modelli 3D / 2D

5.3 Programmazione

5.4 Audio

6 Sezione "Una giornata in porto" (Titolo provvisorio)

6.1 Stile scena

6.2 Modelli 3D / 2D

6.3 Programmazione

6.4 Audio

7 Sezione Screen Saver crediti

7.1 Stile scena

7.2 Interfaccia 2D

7.3 Audio

1 Introduzione

Realizzazione di applicazione in tecnologia realtà virtuale (VR) che possa restituire un'esperienza all'interno dell'area portuale attraverso tre distinte modalità chiamate in questo documento "Scene". Sviluppo dell'applicazione in ambiente Sony PSVR.

2 Sezione crediti iniziali

Creazione di una scena in grafica 2D (VR compatibile) che comprenda i loghi degli stakeholder e sponsor in genere, gli avvisi di sicurezza, loghi obbligatori per agreement di copyright.

2.1 Sezione crediti iniziali – Specifiche tecniche

Realizzazione della Scena con risoluzione di riferimento 1920x1080 con scaler automatico per le risoluzioni diverse, abilitazione alla visione in VR.

3 Sezione Hub principale

Creazione di una scena in grafica 3D (VR compatibile) da utilizzare come HUB principale per la scelta della scena. Possibilità di selezionare tramite controller tra le tre diverse scene.

3.1 Sezione Hub principale - Stile scena

Creazione di un'area gioco 3D (VR compatibile) che comprenda un modello principale da utilizzare come stanza che contenga le 3 scelte possibili (scene di gioco) e un menu di opzioni. Le scelte verranno selezionate o tramite tasti direzionali (Joypad) o tramite un "raggio di luce" prodotto dai controller VR.

3.2 Sezione Hub principale – 3D / 2D

Realizzazione del modello "stanza" con un solo LOD (Level of detail), Texture 1024x1024 compressive Color, Normal e Specular maps.

Realizzazione dei modelli di selezione con un solo LOD (Level of detail), Texture 1024x1024 compressive Color, Normal e Specular maps.

Animazioni per oggetti in movimento

Luci globali e ombre, luci specifiche per oggetti in movimento e statici.

3.3 Sezione Hub principale – Programmazione

Scena 3D VR con head tracking 360 (posizione del giocatore "In piedi")

Integrazione comandi VR (Controller HTC nella beta, PS Move nella versione definitiva), creazione di un "raggio" che identifichi orientamento e posizione del controller e che interagisca con i modelli che rappresentano le varie scene.

Integrazione comandi Joypad tradizionale (Controller xinput nella versione beta, PS Dualshock 4 nella versione definitiva). Movimento Destra-Sinistra.

3.4 Sezione Hub principale – Audio

Playback colonna sonora di sottofondo

Playback suoni ambientali

Playback audio durante le azioni di selezione e conferma della Scena

4 Sezione "Sottobordo" (Titolo provvisorio)

Creazione di un area gioco 3D (VR compatibile) che rappresenti una parte specifica del porto di Genova adibita al carico e scarico di container. L'utente avrà la possibilità di spostarsi all'interno dell'area tramite un sistema di puntamento e teletrasporto (modalità utilizzata in molti giochi VR). L'utente potrà attivare specifiche sequenze di movimento preimpostate (es. salita sulla nave portacontainer). Interfaccia giocatore HUD con informazioni tecniche su parti della scena e oggetti.

4.1 Sezione "Sottobordo" (Titolo provvisorio) – Stile Scena

Creazione di un modello dell'area portuale (confini infiniti) in grafica 3D, oggetti principali: molo, nave, container. Illuminazione globale per simulare una giornata di sole estivo.

4.2 Sezione "Sottobordo" (Titolo provvisorio) – 3D / 2D

Realizzazione del modello ambiente con 2/3 LOD (Level of detail), Texture 1024x1024 comprehensive Color, Normal e Specular maps.

Realizzazione dei modelli principali con 2/3 LOD (Level of detail), Texture 1024x1024 comprehensive Color, Normal e Specular maps.

Il numero dei modelli da creare dipenderà dalla zona portuale selezionata (stima 200/250 modelli).

Animazioni per oggetti in movimento

Luci globali e ombre, luci specifiche per oggetti in movimento e statici.

Creazione dell'interfaccia 2D HUD

Creazione dell'interfaccia 2D Menu

4.3 Sezione "Sottobordo" (Titolo provvisorio) – Programmazione

Scena 3D VR con head tracking 360 (posizione del giocatore "In piedi")

Integrazione comandi VR (Controller HTC nella beta, PS Move nella versione definitiva), creazione di un "raggio" che identifichi orientamento e posizione del controller e che interagisca con il pavimento della scena consentendo il teletrasporto verso il punto stabilito. Controlli per la rotazione dell'inquadratura tramite tasti del controller 45° per direzione.

Integrazione comandi Joypad tradizionale (Controller xinput nella versione beta, PS Dualshock 4 nella versione definitiva). Creazione di un set prestabilito di punti in cui tele-transportare il giocatore.

Menu contestuale collegato al telecomando per selezionate i punti di teletrasporto predefiniti.

Creazione di Hot-spot per l'attivazione di sequenze di animazioni da vivere in terza persona (attivazione di macchinari ecc.).

Creazione di Hot-spot per l'attivazione di sequenze di animazioni da vivere in prima persona (es. salita sulla nave portacontainer.).

Creazione di un menu per: "Reset scena", "Pausa gioco", "Tornare al menu principale".

Creazione di una funzione per fare il reset della posizione del casco.

Creazione di HUD sensibile agli Hot-spot della scena (Hot-spot attivati con posizione del casco).

Creazione di Database delle informazioni da associare agli hot-spot.

4.4 Sezione "Sottobordo" (Titolo provvisorio) – Audio

Playback colonna sonora di sottofondo

Playback suoni ambientali

Playback audio azioni generate da Hot-spot

5 Sezione "Gioca con la Gru" (Titolo provvisorio)

Creazione di un area gioco 3D (VR compatibile) che rappresenti una parte specifica del porto di Genova adibita al carico e scarico di container. L'utente avrà la possibilità di manovrare una gru e agganciare i container che dovranno essere trasportati e posati in aree specifiche. Tempo e precisione determineranno la posizione classifica a punti generale del gioco.

5.1 Sezione "Gioca con la Gru" (Titolo provvisorio) – Stile Scena.

Creazione di un modello dell'area portuale (confini infiniti) in grafica 3D, oggetti principali: molo, container, gru. Illuminazione globale per simulare una giornata di sole estivo.

5.2 Sezione "Sottobordo" (Titolo provvisorio) – 3D / 2D

Realizzazione del modello ambiente con 1 LOD (Level of detail), Texture 1024x1024 comprehensive Color, Normal e Specular maps.

Realizzazione del modello GRU con 1 LOD (Level of detail), Texture 1024x1024 comprehensive Color, Normal e Specular maps.

Il numero dei modelli stimato 100.

Animazioni per oggetti in movimento

Luci globali e ombre, luci specifiche per oggetti in movimento e statici.

Creazione dell'interfaccia 2D HUD

Creazione dell'interfaccia 2D Menu

Creazione dell'interfaccia 2D Classifica

5.3 Sezione "Sottobordo" (Titolo provvisorio) – Programmazione

Scena 3D VR con head tracking 360 (posizione del giocatore "Seduto")

Sistema di aggancio e rilascio container con controllo della posizione per stabilire la precisione.

Sistema di calcolo del tempo impiegato con partenza e arresto basato sulle sessioni di aggancio e sgancio container.

Integrazione comandi VR (Controller HTC nella beta , PS Move nella versione definitiva) , Utilizzo della posizione del controller per interagire con il pannello comandi della gru , controller destro e controller sinistro contemporaneamente funzionanti.

Integrazione comandi Joypad tradizionale (Controller xinput nella versione beta , PS Dualshock 4 nella versione definitiva). Movimento e azioni tramite joystick analogico e bottoni controller.

Creazione di un menu per : "Reset scena", "Pausa gioco", "Tornare al menu principale".

Creazione di una funzione per fare il reset della posizione del casco.

Creazione di HUD sensibile agli Hot-spot della scena (Hot-spot attivati con posizione del casco).

Creazione di Database delle informazioni da associare agli hot-spot.

5.4 Sezione "Sottobordo" (Titolo provvisorio)) – Audio

Playback colonna sonora di soffondo

Playback suoni ambientali

6 Sezione "Una giornata in porto" (Titolo provvisorio)

Creazione di un area gioco 3D (VR compatibile) che consenta di selezionare i 6 filmati di attività portuali realizzati con ripresa 3D 360.

6.1 Sezione "Una giornata in porto" (Titolo provvisorio) – Stile Scena

Creazione di una scena in grafica 3D (VR compatibile) da utilizzare come HUB principale per la scelta del filmato da riprodurre . Possibilità di selezionare tramite controller tra i diversi filmati. Creazione di una interfaccia "Player" con le funzioni di "Play", "Pausa", "Reset".

6.2 Sezione "Una giornata in porto" (Titolo provvisorio) – 2D

Creazione dell' interfaccia "Player" 2D

Creazione dell' interfaccia "Menu" 2D

6.3 Sezione "Una giornata in porto" (Titolo provvisorio) – Programmazione

Scena 3D VR con head tracking 360 (posizione del giocatore "In piedi")

Integrazione comandi VR (Controller HTC nella beta , PS Move nella versione definitiva) ,utilizzo del pulsanti per le funzioni di Player con menu contestuale legato alla posizione del controller.

Integrazione comandi Joypad tradizionale (Controller xinput nella versione beta , PS Dualshock 4 nella versione definitiva). Utilizzo di 3 tasti per le funzioni player.

Creazione di un menu per : "Reset scena", "Pausa gioco", "Tornare al menu principale".

Creazione di una funzione per fare il reset della posizione del casco.

4.4 Sezione "Una giornata in porto" (Titolo provvisorio) – Audio

Playback colonna sonora di sottofondo

Playback suoni ambientali

7 Sezione Screen Saver crediti

Creazione di un scan 2D da utilizzare come Screen saver del gioco che riproduce i crediti iniziali, informazioni riguardanti e esperienze disponibili

7.1 Sezione Screen Saver crediti – 2D

Creazione di un filmato che spiega i contenuti delle esperienze

7.2 Sezione Screen Saver crediti – Programmazione

Sistema globale di gestione dello screen saver , opzione per la modifica dei tempi presente nel menu opzioni

7.3 Sezione Screen Saver crediti – Audio

Playback colonna sonora di sottofondo

Descrizione	Valore	Valore	Valore	Materiali
Analisi struttura applicazione, analisi delle specifiche tecniche di modelli e conteggio totale dei poligoni , stress test per creare indicatori di performance da utilizzare nella modellazione . Analisi e struttura del codice da utilizzare per le 3 sezioni dell'applicazione, supervisione delle riprese, gestione delle risorse coinvolte nel progetto	8000,00	8000,00	5000,00	SIAT
Sopraluoghi e raccolta foto referenziali da utilizzare per la creazione dei modelli 3D	1000,00	1000,00	1000,00	SIAT
Modellazione 3D e interfaccia 2D Sezioni del progetto : 3.2-4.2-5.2-6.2-7.2	6000,00	15000,00		
Programmazione Sezioni del progetto : 3.3-4.3-5.3-6.3	12000,00	15000,00		
Programmazione porting PS4VR	4000,00	4000,00	4000,00	SIAT
Riprese e montaggio 3D 360	1000,00	3500,00		
Licenze Software e Hardware	7500,00	7500,00		
Servizi web e connettività	1500,00	1500,00	1500,00	FASTPHONE
Gestione progetto	1500,00	1500,00	1500,00	FASTPHONE
Allestimento Kiosk	3500,00	5500,00		
TOTALI	46000,00	62500,00	13000,00	

*prezzi iva esclusa

All. 1

DOMANDA DI CONTRIBUTO

Spett.le
Autorità Portuale di Genova
Via della Mercanzia, 2
16124 Genova

Il/La sottoscritto/a MASSIMILIANO SPIGNO
nato/a _____ il _____
residente a _____ via/piazza _____ n. _____
tel _____ fax _____ e-mail direzione@confesercentiliguria.it
in qualità di titolare/legale rappresentante dell'Ente/Associazione/Fondazione denominato
CONFESERCENTI PROVINCIALE DI GENOVA
cod. fisc. 80045930106 p. Iva _____
con sede in GENOVA via/piazza BAUBI n. 38B
tel 0102485129 fax _____ e-mail direzione@confesercentiliguria.it
matricola INPS 3408813942 matricola INAIL 05787795/64
CCNL applicato TERZIARIO, DISTRIBUZIONE E SERVIZI

CHIEDE

di ottenere dall'Autorità Portuale di Genova un contributo pari ad € 15.000,00// a sostegno dell'attività/evento/manifestazione di seguito illustrata (indicare anche il luogo e il riferimento temporale):
PORTO VR CONSENTIRÀ ALL'INTERNO DEL PORT CENTER DI GENOVA, IN ALTRI KIOSK ATTREZZATI, NONCHÉ A TUTTI GLI UTENTI MONDIALI DI PLAYSTATION SONY DI VIVERE GRATUITAMENTE UN'ESPERIENZA DI REALTÀ VIRTUALE DEI MONI DEL PORTO, DELLE ATTIVITÀ CHE VI SI SVOLGONO, DEL LAVORO DELLE MASTRANZE CHE VI OPERANO QUOTIDIANAMENTE. L'ULTIMAZIONE DEL PROGETTO DOVRÈBBE AVVENIRE ENTRO UN ANNO.

attività/evento/manifestazione capace di garantire la visibilità dell'Autorità Portuale di Genova mediante:

L'AUTORITÀ PORTUALE, QUANTO PARTNER DEL FANCLUB DI LAVORO
DEL PROGETTO, VERRÀ VALORIZZATA CON PRESENZA DEL
MARCHIO E VEICOLAZIONE DI SUOI CONTENUTI SOTTO
IL MATERIALE DEL PROGETTO, COMPRESO OVVIAMENTE
IL SOFTWARE DI REALTÀ VIRTUALE. INOLTRE SARÀ
INVITATA A TUTTI I MOMENTI DI PRESENTAZIONE
DEL PROGETTO.

A tal fine, il sottoscritto, ai sensi degli artt. 47 e 48 del D.P.R. 445 del 28/12/2000, consapevole delle responsabilità penali a cui può andare incontro in caso di dichiarazioni mendaci rese nella presente istanza o di esibizione di atti falsi o contenenti dati non rispondenti a verità (vedi art. 76 del DPR 445/2000) ai fini dell'ammissione del contributo

DICHIARA

- di essere a conoscenza del "Regolamento per la concessione di sovvenzioni, contributi, sussidi ed ausili finanziari e l'attribuzione di vantaggi economici di qualunque genere a persone ed enti pubblici e privati, ai sensi dell'art. 12 della legge 7 agosto 1990, n. 241." dell'Autorità Portuale di Genova consultabile sul sito www.porto.genova.it alla sezione "Sovvenzioni, contributi, sussidi, vantaggi economici" - "Criteri e modalità" di Amministrazione Trasparente;
- di eleggere domicilio in GENOVA via/piazza BALBI
n. 38B
tel 0102485129 fax /
e-mail direzione@confesercentiliguria.it per tutte le comunicazioni relative al procedimento,
- di impegnarsi ad utilizzare l'eventuale contributo concesso esclusivamente per l'attività/evento/manifestazione sopra illustrata;
- che l'Ente/Associazione/Fondazione ha ricevuto durante lo scorso anno un contributo dall'Autorità Portuale di Genova per complessivi € 0,00/1;
- che l'Ente - Associazione - Fondazione non si trova in stato di fallimento, di liquidazione coatta o di concordato preventivo e che, nei suoi riguardi, non è in corso un procedimento per la dichiarazione di una di tali situazioni;
- che nei propri confronti e nei confronti del titolare (se Impresa individuale) o dei soci (se si tratta di Società in nome collettivo o in accomandita semplice) o degli amministratori muniti di poteri di rappresentanza (se si tratta di altro tipo di società) non è pendente alcun procedimento per l'applicazione di una delle misure di prevenzione di cui all'art. 3 della legge 27 dicembre 1956, n. 1423;

- che nei propri confronti e nei confronti di tutti i soggetti indicati al punto b) del presente articolo, non è stata pronunciata sentenza di condanna passata in giudicato, o emesso decreto penale di condanna divenuto irrevocabile, oppure sentenza di applicazione della pena su richiesta, ai sensi dell'art. 444 c.p.p., per reati gravi in danno dello Stato o della Comunità che incidono sulla moralità professionale;
 - di non aver commesso violazioni, definitivamente accertate, rispetto agli obblighi relativi al pagamento delle imposte e tasse, secondo la legislazione italiana o quella dello Stato in cui sono stabiliti;
 - di non aver commesso violazioni gravi, definitivamente accertate, alle norme in materia di obblighi previdenziali ed assistenziali, secondo la legislazione italiana o quella dello Stato in cui sono stabiliti;
 - di esonerare l'Autorità Portuale di Genova per ogni e qualsiasi responsabilità inerente e conseguente lo svolgimento delle attività di cui trattasi;
 - che, ai sensi del d.lgs. 30 giugno 2003, n. 196 e successive modificazioni e integrazioni, si autorizza al trattamento dei dati trasmessi per le finalità connesse alla presente domanda.
- Si allega alla presente domanda:
 - ✓ documentazione dell'attività/evento/manifestazione (es. brochure, stampe ecc.....)
 - ✓ preventivo dettagliato delle spese e dei mezzi previsti per il loro finanziamento
 - ✓ copia del documento di identità valido di chi sottoscrive la richiesta di contributo
 - ✓ altro (specificare): _____

Luogo e data GENOVA 30/03/19

Firma e timbro dell'Ente/Associazione/Fondazione _____



Via Balbi, 38B - 16126 Genova
 S.ta S. Giovanni di Prè, 1 - 16126 Genova
 Cod. Fisc. 80045990106

Il presente documento potrà essere redatto IN MODALITA' CARTACEA con sottoscrizione autografa non soggetta ad autenticazione, corredata dalla fotocopia di un documento di identità valido del richiedente (art. 38 del DPR 445/2000) ed inviato a: Autorità Portuale di Genova - Via della Mercanzia, 2 - 16124 Genova.

DICHIARAZIONE SOSTITUTIVA

Art. 47 del Decreto del Presidente della Repubblica 28 dicembre 2000, n.445

"Testo unico delle disposizioni legislative e regolamentari in materia di documentazione amministrativa"

Il/La sottoscritto/a MASSIMILIANO SPICATO

nato/a _____ il _____

residente a _____ via/piazza _____ n. _____

tel C _____ fax _____ e-mail direzione@confesercentiliguria.it

in qualità di titolare/legale rappresentante dell'Ente - Associazione - Fondazione denominato

CONFESERCENTI PROVINCIALE DI GENOVA

cod. fisc. 80045930106 p. iva _____

con sede in GENOVA via/piazza BALBI n. 38B

tel 0102425129 fax _____ e-mail direzione@confesercentiliguria.it

DICHIARA

sotto la propria responsabilità:

- ✓ che l'Ente/Associazione/Fondazione come previsto dallo statuto, con lo svolgimento della propria attività, non persegue finalità di lucro;
- ✓ di essere stato nominato PRESIDENTE della CONFESERCENTI PROV. DI GENOVA DEL'ASSEMBLEA ELETTIVA con delibera n. _____ in data 09/04/2012 e quindi di essere ai sensi dell'art. 16 dello Statuto legale rappresentante della CONFESERCENTI PROVINCIALE DI GENOVA (Ente/Associazione/Fondazione beneficiario)
- ✓ di essere in possesso del Codice Fiscale e/o Partita Iva (Ente/Associazione/Fondazione beneficiario):

CF	8	0	0	4	5	9	3	0	1	0	6
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

P. I.										
-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

DICHIARA

sotto la propria responsabilità e alla luce dell'art. 28 del D.P.R. 29/9/73 n. 600, ai fini della liquidazione e dell'assoggettamento fiscale del contribuente, che l'iniziativa/manifestazione per la quale l'Autorità Portuale concede il contributo è svolta (barrare la casella prescelta):

- senza acquisire alcun corrispettivo da terzi e quindi è di natura non commerciale;
- acquisendo corrispettivi da terzi e quindi, essendo l'attività di natura commerciale, il contributo stesso sarà assoggettato alla ritenuta fiscale del 4%.

Luogo e data GENOVA 30/03/19

Firma del Legale Rappresentante _____

 **CONFESERCENTI**
GENOVA
Via Balbi, 38B - 16126 Genova
S.ta S. Giovanni di Prè, 1 - 16126 Genova
Cod. Fisc. 80045930106