

ALLEGATO DELIBERA C.C. n. 12 del 25/06/2020

Regolamento Comunale per i servizi di Polizia Mortuaria e dei Cimiteri

(approvato con Deliberazione Consiglio Comunale n. 32 del 30.11.2015)

ART. 45 CONCESSIONE DI LOCULI

1. Un loculo è concesso solamente in presenza di una salma da tumulare.
2. In deroga a quanto previsto al primo comma, tuttavia, il Comune può concedere loculi, senza la presenza della salma da tumulare, nei limiti della disponibilità degli stessi.
3. Un ossario/nicchia è concesso in presenza di resti mortali/urna cineraria da tumulare.
4. I loculi e gli ossari/nicchie, vengono concessi nel rispetto del seguente criterio: senza soluzione di continuità dal basso verso l'alto e da sinistra verso destra. Esaurita la fila verticale immediatamente precedente (ossia giunti al canto dell'ultima fila) si procede verso destra con successiva assegnazione del loculo in prima fila.
5. E' fatta salva la possibilità di dare in concessione loculi retrocessi indipendentemente dalla loro posizione. La concessione non può essere ceduta a terzi, ma deve essere retrocessa al Comune.
6. In deroga a quanto previsto dal quarto comma può essere concesso, in presenza di una salma da tumulare, un loculo/ossario/nicchia adiacente, (affiancato sul lato destro), a quello già occupato dalla salma del coniuge del defunto, alla cui sepoltura ci si appresta, di un parente in linea retta ed in linea collaterale fino al sesto grado. Si riconoscono le famiglie di fatto (convivenze).

Regolamento Comunale per i servizi di Polizia Mortuaria e dei Cimiteri

(modificato con Deliberazione Consiglio Comunale n. 12 del 25.06.2020)

ART. 45 CONCESSIONE DI LOCULI

1. Un loculo è concesso *di norma* in presenza di una salma da tumulare.
2. Il Comune può concedere loculi, senza la presenza della salma da tumulare, nei limiti della disponibilità degli stessi *e fatta salva una quantità di loculi, che rimangono comunque a disposizione dell'Amministrazione, sufficienti a far fronte alle usuali richieste in presenza di salme da tumulare.*