

CONSIGLIO REGIONALE. Caos totale ma passano varie novità di legge

Piano casa e commercio: si amplia

VENEZIA

A un certo punto si sono messi a gridare l'uno contro l'altro perché c'era nemmeno d'accordo sul conteggio dei presenti in aula (per il numero legale). E poi, nel pomeriggio, non riuscivano a capirsi neanche su quale fosse l'emendamento che stavano votando. Poi però è scattata la fine del tempo utile per gli interventi, e dopo quattro sedute di Consiglio regionale, è stata approvata quel-

la che doveva essere una "leggi-na" e invece è diventata una mini-riforma urbanistica.

Come già annunciato, è stata semplificata la procedura per poter ospitare capanni da caccia nei propri terreni (assessore Roberto Ciambetti e consigliere Costantino Toniolo festeggiano). È stato dato il via libera alla "variante verde" con cui i Comuni potranno raccogliere e approvare le richieste di chi vuole che il suo terreno perda tutte le potenzialità edificatorie, per non pagare l'I-

mu (e il vicepresidente Marino Zorzato gioisce). La "leggi-na-sprint" proponeva altre novità piombate in aula sotto forma di emendamenti - con il Pd (consigliere Stefano Fracasso e altri) che è insorto perché «ci siamo trovati di fronte a una specie di "mille-deroghe" confezionato in aula in modo da evitare che potessimo avere più spazio per discutere».

Così ieri ci si è impantanati più volte in trattative e accordi, poi anche disattesi. Alla fine via libera a un "non aumen-

to a posteriori" dei costi di costruzione da pagare ai Comuni per edifici residenziali, e poi anche, sottolinea soddisfatto il consigliere Andrea Bassi, a «varianti urbanistiche accelerate per conferire la destinazione commerciale ad un'area dove si vuole insediare una media struttura di vendita». Ok anche, con l'aiuto finale consigliere Stefano Peraro, alla possibilità di ampliare edifici in "aree adiacenti" con il Piano casa, e alla possibilità di mettere "chiusini" sui Colli Euganei (proposta del consigliere Leonardo Padrin) per neutralizzare i cinghiali. ●P.E.