

CASINO DA PÓVOA MANTÉM TRABALHADOR SEM OCUPAÇÃO EFECTIVA HÁ UM MÊS

O Casino da Póvoa mantém um trabalhador da sala de jogos tradicionais sem ocupação efectiva há cerca de um mês.

Esta atitude da empresa viola o direito à ocupação efectiva prevista no artigo 129.º do Código do Trabalho e constitui assédio, também proibido por força do disposto no artigo 29.º também do Código do Trabalho.

Esta situação está perturbar psicologicamente o trabalhador em causa, afecta a sua dignidade pessoal e profissional e cria um ambiente hostil, intimidatório sobre o mesmo que é degradante e humilhante para a sua personalidade.

O sindicato já protestou junto da empresa e, dado que esta não alterou a situação, pediu a intervenção da Autoridade para as Condições de Trabalho.

A ACT esteve no casino mas a Administração da Varzim Sol, em lugar de pôr termo imediata à situação, dispensou das funções o trabalhador e mandou-o para casa sem perda de retribuição.

Esta decisão da empresa continua a ser ilegal pois nenhum trabalhador pode ser mandado para casa, ainda que a empresa lhe garanta a retribuição.

A empresa julga-se acima da lei e afronta o Estado de Direito Democrático ao não cumprir a lei e o AE (Acordo de Empresa) em vigor.

O Sindicato também já reclamou por diversas vezes a situação de alguns trabalhadores que exercem funções de pagador de banca na sala de jogos tradicionais mas não são classificados e remunerados como tal, valendo-se a empresa de um despacho por si emitido que os coloca apenas provisoriamente a exercer aquelas funções profissionais, despacho completamente ilegal, porque viola a Lei e o AE em vigor, dado que a empresa não tem poderes para suspender, ainda que temporariamente, a aplicação do AE a uma parte ou a todos os trabalhadores.

Outra reclamação feita pelo sindicato, e também já denunciada junto das autoridades, é a discriminação na carreira profissional a uma parte dos trabalhadores que, por força do AE, já deviam ter subido de categoria.

Porto, 9 de Março de 2009

A Direcção do STIHTRSN