

**ARRONDISSEMENT DE LA FLECHE**

**COMMUNE DE LA SUZE SUR SARTHE**

**Objet : Ouverture d'un débit de boissons temporaire**

**Le Maire de la Commune de La Suze Sur Sarthe ;**

Vu les articles L 3334.2 et L 3335.4 du Code de la Santé publique ;

Vu l'arrêté préfectoral n° 2015 077 008 du 18 mars 2015 portant sur la réglementation des heures d'ouverture et de fermeture des débits de boissons dans le département de la Sarthe ;

Vu la demande présentée par l'**association Récréajeux**, à l'occasion de la **fête du jeu** qui aura lieu le **samedi 30 mai 2026 à la ludothèque, rue Maurice Loutreuil à La Suze sur Sarthe ;**

**ARRETE**

**Article 1<sup>er</sup> :** Madame **KERMAGORET Hélène** est autorisée à ouvrir à La Suze sur Sarthe, **ludothèque, rue Maurice Loutreuil – le samedi 30 mai 2026 de 14 h à 19 h**, un débit de boissons à consommer sur place pendant la durée de la manifestation.

**Article 2 :** Madame **KERMAGORET Hélène** est tenue de se conformer à toutes prescriptions des lois et règlements sur la tenue et la police des débits de boissons.

**Article 3 :** Seules pourront être consommées des boissons des deux premiers groupes, à savoirs :

**1<sup>er</sup> groupe : boissons sans alcool**

eaux minérales ou gazéifiées, jus de fruits ou de légumes non fermentés ou ne comportant pas, à la suite d'un début de fermentation, de traces d'alcool supérieures à 1 degré, limonade, sirops, infusions, lait, café, thé, chocolat, etc...

**2<sup>ème</sup> groupe : boissons alcooliques**

boissons fermentées non distillées : vin, bière, cidre, poirés, hydromel, auxquelles sont joints les vins doux naturels, bénéficiant du régime fiscal des vins, ainsi que les crèmes de cassis et les jus de fruits ou de légumes fermentés comportant de 1 à 3 degrés d'alcool

**Article 4 :** La Police Municipale, la Gendarmerie et tous les agents de la force publique sont chargés chacun en ce qui le concerne de l'exécution du présent arrêté.

Fait à La Suze sur Sarthe, le 07/05/2026

**LE MAIRE,**

Mise en ligne le

12/05/26

