



Prefeitura Municipal de Mar de Espanha

CEP 36.640-000 — ESTADO DE MINAS GERAIS

LEI Nº 1.050/2004

Dispõe sobre a abertura de Crédito Especial no valor de R\$ 189,200,00, no Orçamento da Prefeitura Municipal de Mar de Espanha/MG

A Câmara Municipal de Mar de Espanha aprova e eu, Prefeito Municipal sanciono a seguinte Lei:

Art. 1º - Fica o Poder Executivo autorizado a abrir Crédito Especial no valor de R\$ 189.200,00 (Cento e Oitenta e Nove mil e Duzentos reais) às seguintes dotações no Orçamento da Prefeitura Municipal de Mar de Espanha :

Órgão 02 – EXECUTIVO

Unidade 02.05 – Serviço de Saúde e Saneamento

17	Saneamento	
17.512	Saneamento Básico Urbano	
17.512.026	Limpeza Urbana	
17.512.026.128	Implantação e Manut. de Usina de Reciclagem de Lixo	
4.4.90.51	Obras e Instalações	109.200,00
17	Saneamento	
17.512	Saneamento Básico Urbano	
17.512.029	Abastecimento de Água	
17.512.026.129	Perfuração de Poços Artesianos	
4.4.90.51	Obras e Instalações	80.000,00
Total	189.200,00

Art. 2º - Para atender ao que prescreve o artigo anterior, fica o Prefeito Municipal autorizado a cancelar dotações, nos termos do inciso III do parágrafo 1º do artigo 43 da Lei Federal 4.320.

Art. 3º - Fica devidamente incluída na Lei nº 972, de 27 de setembro de 2001, que dispõe sobre o Plano Plurianual do Município para o exercício financeiro de 2004 e na Lei nº 1.022 de 26 de maio de 2003, que dispõe sobre as Diretrizes Orçamentárias para o exercício de 2004, o programa de trabalho de que trata o artigo 1º da presente Lei.

Art. 4º - O Poder Executivo afixará em local de amplo acesso o Plano Plurianual e a Lei de Diretrizes Orçamentárias para o exercício de 2001, com as alterações decorrentes desta Lei, num prazo de 15 (quinze) dias.

Art. 5º - Revogadas as disposições em contrário, esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

Prefeitura Municipal de Mar de Espanha 30 de julho de 2004

Joaquim José de Souza
Prefeito Municipal

LEI Nº 1.050, sancionada em 30/07/04
E PUBLICADA POR AFIXAÇÃO NO PERÍODO
DE 30/07/04 A 06/08/04