

PREFEITURA MUNICIPAL

DE
Anchieta

AÇÃO - SOLUÇÃO - RENOVAÇÃO
ADMINISTRAÇÃO 1997/2000

L E I Nº. 212/97

EMENTA: AUTORIZA O PODER EXECUTIVO DO MUNICÍPIO DE ANCHIETA A CUSTEAR DESPESAS DECORRENTES DA PARTICIPAÇÃO DE ATLETAS DESTA MUNICÍPIO EM MARATONAS E CORRIDAS RUSTICAS.

O PODER EXECUTIVO DO MUNICÍPIO DE ANCHIETA, faz saber que o PODER LEGISLATIVO aprovou e o Prefeito, o Sr. **Moacyr Carone Assad**, sanciona a seguinte Lei:

Art. 1º - Fica o Poder Executivo Municipal autorizado a custear despesas no valor de até R\$ 1.600,00 (Um mil e seiscentos reais), com a participação de atletas deste Município em maratonas e corridas rústicas que façam parte do calendário oficial do ano de 1997, elaborado pelo Órgão do Desporto Estadual (DEARES), ou em competição reconhecida em calendário nacional de eventos esportivos oficiais.

PARÁGRAFO UNICO - Os repasses a que se refere o caput deste artigo, se processará mensalmente, em frações nunca superior a R\$ 200,00 (duzentos reais), e se restringirá ao custeio de despesas de transporte, estadia, alimentação e uniforme dos atletas compromissados.

Art. 2º - Os atletas deverão firmar termo de compromisso, pelo qual se comprometem a utilizar uniformes padronizados pelo Poder Executivo, em todos os seus treinos e competições, sejam estas oficiais ou não, e, constará do mesmo instrumento a obrigatoriedade pela prestação de contas referente às suas participações, bem como, às questões financeiras.

Rodovia do Sol, 1620 - Km 21,5 - Vila Residencial Samarco - CEP: 29.230-000 - TEL: (027) 536-1283

PREFEITURA MUNICIPAL

DE
Anchieta

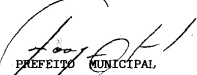
AÇÃO - SOLUÇÃO - RENOVAÇÃO
ADMINISTRAÇÃO 1997/2000

Art. 3º - A verba de que trata o Art. 1º, advirá da dotação orçamentária 3.2.3.31 - Ficha 198, da Secretaria Municipal de Turismo e Desporto.

Art. 4º - Esta Lei entra em vigor a contar de sua publicação, e terá seus efeitos retroagidos a 01.05.97.

Art. 5º - Revogam-se as disposições em contrário.

ANCHIETA (E.S.), AOS 27 DE MAIO DE 1997.


PREFEITO MUNICIPAL
Moacyr Carone Assad