



MUNICÍPIO DE VALE DO ANARI
PREFEITURA MUNICIPAL DE VALE DO ANARI
GABINETE DO PREFEITO
Lei de Criação n.º 572 de 22-06-1994

**PROJETO DE LEI MUNICIPAL Nº 040/2020
DE 31 DE JULHO DE 2020**

**“AUTORIZA A ABERTURA DE
CRÉDITO ADICIONAL ESPECIAL AO
ORÇAMENTO VIGENTE, E DÁ
OUTRAS PROVIDÊNCIAS.”**

O PREFEITO DO MUNICÍPIO DE VALE DO ANARI, ESTADO DE RONDÔNIA, no uso de suas atribuições legais,

FAZ SABER que os representantes do Poder Legislativo aprovaram e eu sanciono e promulgo a seguinte:

LEI

Art. 1º - Fica o Executivo Municipal autorizado a abrir no PPA/LDO e orçamento municipal um Crédito Adicional Especial, nas dotações abaixo discriminadas, no valor de R\$ 160.000,00 (Cento e Sessenta Mil Reais).

02.000.00.000.0000.0.000 PODER EXECUTIVO
02.006.00.000.0000.0.000 SEC. MUNIC. DE EDUCAÇÃO, CULTURA E ESPORTES
02.006.12.361.0016.0.000 CONST. DE MURO ESCOLA VANDERNEY CONV 149/PGE-2020

Elemento de Despesa **4.4.90.51 – Obras e Instalações**
R\$ 160.000,00 (Cento e Sessenta Mil Reais)

Art. 2º - Para cobertura do Crédito Adicional Especial, aberto no Artigo 1.º desta Lei, serão utilizados recursos transferidos da SEDUC – RO através do Convênio 149/PGE-2020, no valor de **R\$ 160.000,00 (Cento e Sessenta Mil Reais)**.

Art. 3º - Os recursos para a Contra Partida Financeira do Convênio no valor de R\$ 8.398,19 (Oito mil trezentos e noventa e oito reais com dezenove centavos) serão remanejamento através de dotação orçamentária já existente no Orçamento de 2020, dentro do Programa 02.002.99.999.9999.9.999 – Reserva de Contingência na Ficha 26 Elemento de Despesa 9.9.99.99.99 – Reserva de Contingência, que deverá ser remanejada para elemento de despesa 02.006.12.361.0016.0.000, Elementos de Despesa 4.4.90.51.00 – Equipamento e Material Permanente, fonte 100 (contrapartida financeira).

Art. 4º - Esta Lei entrará em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

GABINETE DO PREFEITO DO MUNICÍPIO DE VALE DO ANARI, AOS TRINTA E UM DIAS DO MÊS DE JULHO DE 2020.


Anildo Alberton
Prefeito