



PREFEITURA MUNICIPAL DE SANTO ANTÔNIO DA PATRULHA

ESTADO DO RIO GRANDE DO SUL

MUNICÍPIO AÇORIANO - UM SONHO ENTRE O PORTO E O MAR

L E I N° ~~3.381~~/99

“DEFINE SITUAÇÃO DE EMERGENCIA QUE PERMITE A CONTRATAÇÃO TEMPORÁRIA DE EXCEPCIONAL INTERESSE PUBLICO, CRIA CARGOS PARA ESSA FINALIDADE E DÁ OUTRAS PROVIDENCIAS”

PAULO ROBERTO BIER, Prefeito Municipal de Santo Antônio da Patrulha, no uso das atribuições que lhe são conferidas por Lei.

FAÇO SABER, que a Câmara Municipal aprovou e eu sanciono a seguinte Lei:

ARTIGO 1º - Fica considerada situação de emergência, que autoriza contratação de excepcional interesse público, a impossibilidade de nomeação de **OFICIAL DE PEDREIRO** e **AUXILIAR DE PEDREIRO**, para atuarem nas obras de reforma do Hospital Municipal de Santo Antônio da Patrulha, em decorrência de recursos recebidos do Governo Estadual.

ARTIGO 2º - São criados os seguintes cargos, para atender as necessidades especificadas nesta Lei:

Nº DE CARGOS	DENOMINAÇÃO	VENCIMENTO (QTD.PR)
02	Oficial de Pedreiro	7,785
02	Auxiliar de Pedreiro	4,834

Parágrafo Único - A carga horária dos cargos criados neste artigo é de 44 horas semanais.


ARTIGO 3º - Os contratos firmados em decorrência desta Lei terão a vigência de três (03) meses, podendo serem prorrogados por novos períodos, até o limite de prazo previsto no artigo 237 da Lei Municipal 2.278/90 (Regime Jurídico Unico), com nova redação dada pela Lei Municipal 3.201/97, a contar da assinatura dos mesmos.

ARTIGO 4º - Os ocupantes dos cargos criados por esta Lei, terão direitos previstos pelo artigo 239, da Lei Municipal 2.278/90 (Regime Jurídico Unico).

ARTIGO 5º - As despesas decorrentes desta Lei, correrão por conta das dotações orçamentárias próprias.

ARTIGO 6º - Revogadas as disposições em contrário, esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

GABINETE DO PREFEITO MUNICIPAL, 25 de março de 1999

  
PAULO ROBERTO BIER  
Prefeito Municipal

REGISTRE-SE E COMUNIQUE-SE

  
BRIANO GIL DE MEDEIROS  
Secretário de Administração