



Preeitura Municipal de Céu Azul

ESTADO DO PARANÁ

LEI Nº 03/76

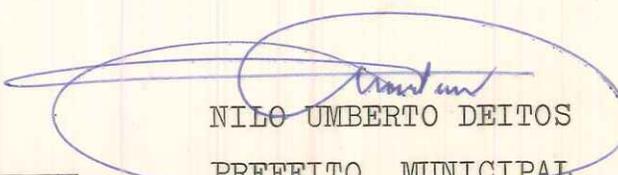
EMENTA: AUTORIZA O PODER EXECUTIVO MUNICIPAL A DOAR À FUNDAÇÃO EDUCACIONAL DO ESTADO DO PARANÁ - FUNDEPAR -, IMÓVEL PERTENCENTE AO PATRIMÔNIO MUNICIPAL - QUE DISCRIMINA, DESTINADO À CONSTRUÇÃO DE UM PRÉDIO, PARA O FUNCIONAMENTO DO GINÁSIO ESTADUAL MONTEIRO LOBATO, NA CIDADE DE CÉU AZUL.-

A Câmara Municipal de Céu Azul, Estado do Paraná, aprovou e eu Prefeito Municipal sanciono a seguinte Lei

Art. 1º - Fica o Poder Executivo Municipal - autorizado a doar à FUNDAÇÃO EDUCACIONAL DO ESTADO DO PARANÁ - FUNDEPAR -, o seguinte imóvel pertencente ao patrimônio Municipal: QUADRA nº 124: Lotes nºs 3 (três), 4 (quatro), 5 (cinco) 9 (nove) e 10 (dez), todos com área de 700 m² (setecentos metros quadrados) cada um e lotes 13 (treze) e 14 (quatorze) - com área de 750 m² (setecentos e cinquenta metros quadrados) cada um, perfazendo uma área total de 5.000 m² (cinco mil metros quadrados), com as seguintes confrontações - AO NORDESTE com a Av. Vereador Rubino Pasquetti, numa extensão de 100 - - (cem) metros; AO SUDOESTE: com os lotes 2 (dois), 8 (oito), 11 (onze) e 12 (doze) da mesma quadra nº 124; A NOROESTE: com a Rua Rio de Janeiro, numa extensão de 60 (sessenta) metros e A SUDESTE: com a Rua São Paulo, numa extensão de 40 (quarenta) metros e mais com os lotes números 8 (oito) numa extensão de 10 (dez) metros e mesma extensão com o lote nº 11 (onze) - todos da mesma quadra nº 124, transcrito no Registro Geral - de Imóveis da Comarca de Matelândia, à fls. 23, do Livro 3-C, sob nº 2.464, destinado à construção de um prédio, para o funcionamento do Ginásio Estadual Monteiro Lobato, na cidade de Céu Azul.

Art. 2º - A presente Lei, revogadas as disposições em contrário, entrará em vigor na data de sua publicação.

GABINETE DO PREFEITO MUNICIPAL DE CÉU AZUL, aos vinte e nove dias do mês de janeiro de mil novecentos e setenta e seis.


NILO UMBERTO DEITOS
PREFEITO MUNICIPAL

PUBLICADO NO JORNAL FRONTEIRA
DO IGUAÇU? dia 04/02/76, pá
gina 7