



PREFEITURA MUNICIPAL DE PARAISÓPOLIS

Praça do Centenário, 103 - Centro - Paraisópolis-MG - 37.660-000
Telefone: (35) 3651-1500 - e-mail: pmparaisopolis@gmail.com

LEI Nº 2.512, DE 28 DE NOVEMBRO DE 2016.

“Dispõe sobre a revisão geral anual dos valores dos vencimentos, proventos e pensões dos servidores públicos do Poder Legislativo do Município de Paraisópolis, e dá outras providências”

O Povo do Município de Paraisópolis, Estado de Minas Gerais, por seus representantes legais aprova, e eu, Presidente da Câmara Municipal, nos termos do § 7º do artigo 48, da Lei Orgânica Municipal, promulgo a seguinte Lei:

Art. 1º Esta Lei dispõe sobre a revisão geral anual dos vencimentos, proventos e pensões dos servidores públicos municipais do Poder Legislativo do Município de Paraisópolis a que se refere o art. 37, inc. X, da Constituição Federal, com base no Índice Nacional de Preços ao Consumidor (INPC) referente ao período de 1º de janeiro de 2015 a 31 de dezembro de 2015.

Art. 2º A revisão geral anual dos vencimentos dos servidores públicos municipais efetivos, comissionados e contratados e o dos proventos e pensões do Quadro de Pessoal ativo e inativos do Poder Legislativo do município de Paraisópolis fica fixada em 10,67% (dez vírgula sessenta e sete por cento), a partir de 1º de janeiro de 2016.



PREFEITURA MUNICIPAL DE PARAISÓPOLIS

Praça do Centenário, 103 - Centro - Paraisópolis-MG - 37.660-000
Telefone: (35) 3651-1500 - e-mail: pmparaisopolis@gmail.com

Art. 3º As despesas decorrentes da execução desta Lei correrão à conta de dotações próprias do orçamento vigente do Poder Legislativo.

Art. 4º Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação, retroagindo os seus efeitos a partir de 1º janeiro de 2016.

Mando, portanto, a todas às autoridades, a quem o conhecimento e cumprimento desta Lei pertencerem, que a cumpram e a façam cumprir tão inteiramente como nela se contém e se declara.

Câmara Municipal de Paraisópolis, 28 de novembro de 2016.

BENEDITO ELIAS NOGUEIRA
Presidente da Câmara Municipal