



Prefeitura Municipal de Luz

Gabinete do Prefeito e Secretaria Municipal

PROJETO DE LEI Nº 002/2026 DE 12 DE JANEIRO DE 2026.

"AUTORIZA ABERTURA DE CRÉDITO ESPECIAL".

A Câmara Municipal de Luz, Estado de Minas Gerais, aprovou e eu, Prefeito Municipal, sanciono e promulgo a seguinte Lei:

Art. 1º. Fica o Poder Executivo autorizado a abrir crédito especial nas dotações do Orçamento – Programa vigente, conforme discriminação:

UNIDADE		CLASSIFICAÇÃO	VALOR	FONTE
06002	16.482.0013 2.204 339032	FUNDO MUNICIPAL DE HABITAÇÃO APOIO PARA MELHORIA HABITACIONAL – ZONA URBANA MATERIAL, BEM OU SERVIÇO PARA DISTRIBUIÇÃO GRATUITA	572.746,72	2.503
09002	20.605.0020 1.195 449052	SERVIÇO DE AGRICULTURA AQUISIÇÃO E MÁQUINAS PARA APOIO AO PRODUTOR RURAL EQUIPAMENTOS E MATERIAL PERMANENTE	342.436,49	2.701
TOTAL			915.183,21	

Art. 2º. Como recursos para atender ao disposto no Artigo 1º será utilizado o superávit financeiro apurado em balanço patrimonial do exercício de 2025.

Art. 3º. Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

Prefeitura Municipal de Luz, 12 de janeiro de 2026.

AILTON DUARTE
PREFEITO MUNICIPAL



Prefeitura Municipal de Luz

Gabinete do Prefeito e Secretaria Municipal

CERTIDÃO

Certifico que o valor de disponibilidade financeira ao final do exercício de 2025, na conta bancária 22673-4 fonte de Recursos 1.503 é de R\$ 572.746,72 (quinhentos e setenta e dois mil, setecentos e quarenta e seis reais e setenta e dois centavos), e na conta bancária 22677-7 fonte de Recursos 1.701 é de R\$ 342.436,49 (trezentos e quarenta e dois mil, quatrocentos e trinta e seis reais e quarenta e nove centavos).

Assim, a despesa prevista no **Projeto de Lei nº 002/2026** de 12/01/2026 que "**Autoriza Abertura de Crédito Especial**" no montante de **R\$ 915.183,21 (novecentos e quinze mil, cento e oitenta e três reais e vinte e um centavos)**, tem adequação com o saldo remanescente do superávit e não está comprometido com outra finalidade.

Luz, 12 de janeiro de 2026.

LETÍCIA ANDRADE FÉLIX
Assessora Contábil CRC/MG 123.520