



DECRETO Nº: 03/2015

EMENTA: Aprova a Programação Financeira, o Cronograma de Desembolso dos órgãos Entidades e Fundos do Município, para o Exercício 2015, e dá outras providências.

O PREFEITO DO MUNICÍPIO DE LAGOA DO ITAENGA, ESTADO DE PERNAMBUCO, no uso de suas atribuições legais, com fundamento no disposto nos arts. 8º e 13 da Lei Complementar Federal nº 101, de 04 de maio de 2000, na Lei Federal nº 4.320, de 17 de março de 1964 e objetivando assegurar o cumprimento das metas fiscais na execução da Lei Orçamentária de 2014, e sobre o que dispõe a Lei de Diretrizes Orçamentárias para o exercício de 2015.

DECRETA

Art. 1º - Fica aprovada a Programação Financeira do Município de Lagoa do Itaenga, para o exercício de 2015, compreendendo o fluxo de receita e o cronograma de desembolso, na forma do anexo único do presente Decreto.

Parágrafo Único – A programação financeira consiste no disciplinamento da execução orçamentária, tendo como base o provável fluxo de ingressos para fazer a distribuição dos recursos, segundo as prioridades de Governo e os limites estabelecidos na Lei de Diretrizes Orçamentárias.

Art. 2º - O fluxo de execução das Receitas Programação Financeira, indica a estimativa de arrecadação do município segundo a sua natureza compreendendo a Administração Direta e Indireta.

PREFEITURA MUNICIPAL

O povo quer, nós fazemos juntos



Art. 3º - O Cronograma de Execução Mensal de Desembolso compreenderá as despesas consignadas à Unidade Orçamentária contendo atividades, projetos e encargos especiais, classificadas segundo o seu grupo e natureza.

Art. 4º - As alterações do Fluxo da Execução das Receitas – Programação Financeira e do Cronograma de Execução Mensal de Desembolso, serão efetivadas mediante Portaria do Secretário de Administração e Finanças.

Art. 5º - Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário, retroagindo seus efeitos a 05 de janeiro de 2015.

Gabinete do Prefeito, 12 de Fevereiro de 2015.

Lamartine Mendes dos Santos

Prefeito