

Estância de São José dos Campos
Prefeitura

Caixa Postal 204
Estado de São Paulo

J.3.05-R

PUBLICADA NO JORNAL
Boletim do Município
102 - 12/12/72

LEI Nº 1.660/72
de 22 de novembro de 1972

O Prefeito Municipal da Estância de São José dos Campos, no uso de suas atribuições legais promulga a seguinte lei:

Artigo 1º - Fica o Executivo Municipal autorizado a abrir concorrência pública para a construção de nova sede do Tiro de Guerra nº 45 em área de terreno localizada no imóvel destinado à incorporação do Projeto Brasil.

Artigo 2º - A concorrência pública a que se refere o artigo 1º obrigará o licitante vencedor a construir 2(duas) unidades residenciais destinadas aos instrutores ou Delegado do Serviço de Alistamento Militar, em terreno de sua propriedade nos locais previamente aprovados pela Prefeitura.

Artigo 3º - As obras referida nos artigos 1º e 2º obedecerão a projetos elaborados pelos órgãos competentes da Administração Municipal.

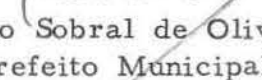
Artigo 4º - O licitante vencedor receberá em pagamento pelas obras executadas nos termos desta lei o imóvel pertencente ao Patrimônio Municipal onde se acha edificado o atual Tiro de Guerra avaliado por Cr\$347.300,00, compreendendo terreno e benfeitorias.

Parágrafo único - Para fins de julgamento das propostas o valor da avaliação será corrigido a partir de julho de 1972, aplicando-se os índices oficiais de correção monetária.

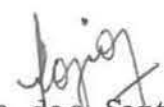
Artigo 5º - Do contrato de alienação deverão constar obrigatoriamente, os prazos de início e conclusão das obras e cláusula de retrocessão no caso de inexecução das obras nos prazos e condições previstas.

Artigo 6º - Esta lei entrará em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Prefeitura da Estância de São José dos Campos,
22 de novembro de 1972.


Sérgio Sobral de Oliveira
Prefeito Municipal

Registrada e publicada no Gabinete do Prefeito, aos vinte e dois dias do mes de novembro do ano de mil novecentos e setenta e dois.


Terezinha dos Santos Kójo
Chefe de Gabinete

DJ/lpt