

beneficiar dos favores do art. 1º desta Lei.

Art. 3º - Esta Lei entrará em vigor a partir da data da sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

as. Gentil Moreira Soares

Prefeito Municipal

Prefeitura Municipal de Itapemirim,

Registrada e publicada nesta Secretaria,

aos 8 dias do mês de maio de 1962

as. Aylton Ramos Fraga

Secretário em exercício.

Lei nº 321

O Prefeito Municipal de Itapemirim, Estado do Espírito Santo, faz saber que a Câmara Municipal decretou e, ele sanciona a seguinte Lei:

Art. 1º - Fica o poder Executivo autorizado a construir um jardim na Praça Capitão Mário Rezende, em Barra do Itapemirim, podendo abrir o necessário crédito Especial, até a importância de R\$ 500.000,00 (quinhentos mil cruzeiros), baseado no provável excesso de arrecadação do corrente exercício.

Art. 2º - Esta Lei entrará em vigor na data da sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Prefeitura Municipal de Itapemirim,
24 de maio de 1962.

as. Gentil Moreira Soares

Prefeito Municipal

Registrada e Publicada nesta Secretaria,
aos 24 dias do mês de maio de 1962.

as. Aylton Ramos Fraga
Secretário em Exercício

Lei nº 322

O Prefeito Municipal de Itapemirim, Estado do Espírito Santo, faz saber que a Câmara Municipal decretou e ele sanciona a seguinte Lei:-

Art. 1º - Fica o senhor Prefeito Municipal autorizado a suplementar a verba de Cr\$ 100.000,00 (cem mil cruzeiros) e Título Especial, para representação da Câmara Municipal no Congresso dos Municípios, a ser realizado no dia 30 de junho do corrente ano, em Curitiba, capital do Estado do Paraná.

Art. 2º - Esta verba deverá ser entregue ao Presidente da Câmara Municipal que distribuirá com os representantes que forem designados.

Art. 3º - Esta Lei entrará em vigor na data da sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

Prefeitura Municipal de Itapemirim, 25
de maio de 1962.

as. Gentil Moreira Soares

Prefeito Municipal

Registrada e publicada nesta Secretaria, aos
25 dias do mês de maio de 1962.

as. Aylton Ramos Fraga