



**PODER EXECUTIVO
MUNICÍPIO DE GUARAPARI
GABINETE DO PREFEITO**

LEI Nº. 4791/2023

DENOMINA COMO RUA ESPÍRITO SANTO O LOGRADOURO PÚBLICO ATUALMENTE CONHECIDO COMO RUA PROJETADA, SITUADO NO LOTEAMENTO “RECREIO DE SETIBA”, NESTE MUNICÍPIO.

O **PREFEITO MUNICIPAL DE GUARAPARI**, Estado do Espírito Santo, no uso de suas atribuições legais, alicerçado nas disposições do Art. 88, inciso V, da Lei Orgânica do Município – **LOM**, faz saber que a Câmara Municipal **APROVOU** e ele **SANCIONA** a seguinte

LEI:

Art. 1º. Fica denominado como **RUA ESPÍRITO SANTO** o logradouro público atualmente conhecido como Rua Projetada, localizado entre as Quadras nº. 29A, 179 e 178, situado no Loteamento “**RECREIO DE SETIBA**”, como demonstrado no Anexo I.

Art. 2º. Acompanha esta Lei o Anexo I, indicado no artigo anterior, para efeitos de localização e de complementação de informações para o setor de cadastro do Município de Guarapari.

Art. 3º. Fica o Poder Executivo autorizado a adotar as providências necessárias ao cumprimento do disposto nesta Lei, conforme as disposições do art. 22, XXV, da Lei Orgânica do Município de Guarapari.

Art. 4º. Esta lei entra em vigor na data de sua publicação.

Art. 5º. Revogam-se todas as disposições em contrário.

Guarapari –ES., 02 de janeiro de 2023

EDSON FIGUEIREDO MAGALHÃES
Prefeito Municipal



**PODER EXECUTIVO
MUNICÍPIO DE GUARAPARI
GABINETE DO PREFEITO**

ANEXO I: LOCALIZAÇÃO DA RUA ESPÍRITO SANTO



Legenda: em amarelo, o traçado da Rua Espírito Santo, discriminado pelo art. 1º desta lei.



**PODER EXECUTIVO
MUNICÍPIO DE GUARAPARI
GABINETE DO PREFEITO**

Guarapari – ES., 02 de janeiro de 2023.

OF. GAB. CMG Nº. 003/2023

**Excelentíssimo Senhor
VEREADOR WENDEL SANT'ANA LIMA
MD. Presidente da Câmara Municipal de Guarapari – ES**

Sirvo-me do presente para encaminhar a essa Colenda Casa Legislativa, o sancionamento da Lei Ordinária Nº. 4791/2023, originada do caderno processual administrativo nº. 30.535/2022.

Atenciosamente,

EDSON FIGUEIREDO MAGALHÃES
Prefeito Municipal