



**ESTADO DE RONDONIA
PREFEITURA DO MUNICIPIO DE MONTE NEGRO
GABINETE DO PREFEITO**

**LEI MUNICIPAL Nº 720/GAB/2016
DE 23 DE JUNHO DE 2016**

**“AUTORIZA O PODER EXECUTIVO
REALIZAR CONTRATAÇÃO DE
SERVIDORES POR PROCESSO
SELETIVO SIMPLIFICADO, E DÁ
OUTRAS PROVIDÊNCIAS”.**

O PREFEITO DO MUNICÍPIO DE MONTE NEGRO/RO, no uso de suas atribuições legais, faz saber que a Câmara Municipal aprovou, e ele sanciona a seguinte:

LEI

Artigo 1º - Fica o Executivo Municipal autorizado a realizar contratações de servidores por processo seletivo simplificado por prazo determinado através de análise de currículo, pelo prazo de 06 (seis) meses, prorrogáveis por igual período, ou até a realização de concurso público, se esse ocorrer antes de findo o prazo do contrato.

Parágrafo Único: Os critérios para a seleção dos candidatos e prazos serão estabelecidos pela comissão nomeada através de Decreto e constará no Edital, que deverá ter ampla divulgação nos meios de comunicação oficial da Prefeitura do Município.

Artigo 2º - O cargo, quantidade, carga horária e vencimento para a contratação que trata esta Lei, serão conforme tabelas abaixo:

Quant.	Descrição	Carga Horária	Vencimento
01	Técnico em Desenvolvimento Escolar – Nutricionista	40 Horas semanais	R\$ 1.944,00
02	Artífice em Mecânica Leve e Pesada	40 Horas semanais	R\$ 1.100,00
01	Contador	40 Horas semanais	R\$ 2.500,00

§ 1º - Os valores dos vencimentos do cargo deste artigo corresponde ao da carreira inicial do cargo efetivo.

§ 2º - As atribuições do cargo a ser contratado através desta Lei são as constantes na legislação do Município para o cargo de respectivo.

Art. 3º - O orçamento do exercício de 2016 nas dotações de despesas com pessoal das Unidades Orçamentárias respectivas é que farão cobertura para os gastos com esta Lei.

Art. 4º - No prazo máximo de 01 (um) ano, deverá o Executivo Municipal realizar concurso público.

Art. 5º - Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação, revogando as disposições em contrário.

JAIR MIOTTO JUNIOR
Prefeito Municipal