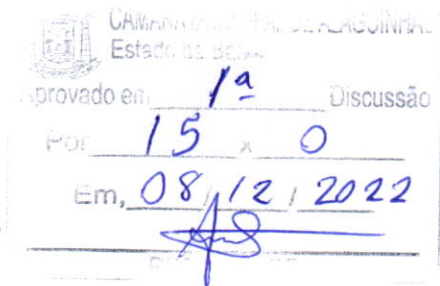


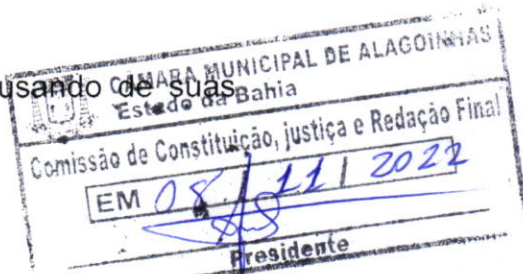
ESTADO DA BAHIA
CÂMARA MUNICIPAL DE ALAGOINHAS



PROJETO DE LEI Nº. 066/2022.

“Dispõe sobre a criação, constituição e funcionamento do Fundo Municipal de Esporte e Lazer – FUMELA, e Institui o seu Conselho Gestor, e dá outras providências”.

A Câmara Municipal de Alagoinhas, Estado da Bahia, usando de suas atribuições que lhe são conferidas por Lei,

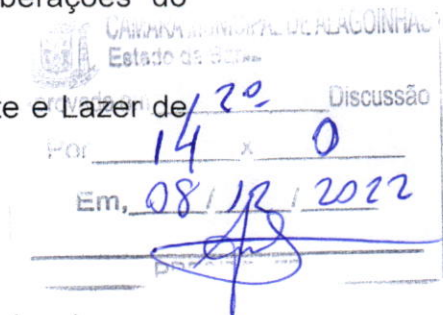


DECRETA:

Art. 1º - Fica criado o Fundo Municipal de Esporte e Lazer de Alagoinhas, sob a sigla FUMELA, de natureza contábil e financeira, como instrumento de captação e aplicação de recursos a serem utilizados com o objetivo de dar apoio financeiro a programas e projetos voltados ao Esporte e ao Lazer que se enquadrem nas diretrizes e prioridades constantes na política Municipal de Esportes e Lazer, segundo as deliberações do Conselho Municipal de Esporte e Lazer.

Art. 2º - Constituem recursos do Fundo Municipal de Esporte e Lazer de Alagoinhas – FUMELA, aqueles provenientes de:

- I - dotação orçamentaria própria;
- II - créditos especiais ou suplementares a ele destinados;
- III - retorno e resultados de suas aplicações;
- IV - multas, correção monetária e juros, em decorrência de suas operações;
- V - origem orçamentaria da União Federal, Estado e organismos internacionais;
- VI - convênios com entidades nacionais, regionais e internacionais, inclusive não governamentais, referente a execução de políticas para o esporte e lazer;
- VII - transferência de outros fundos ou programas que vierem a ser incorporado ao FUMELA;
- VIII - receitas operacionais e patrimoniais realizadas com recursos do FUMELA;
- IX - Contribuições ou doações de outras origens devem ser discriminadas através de declarações;





ESTADO DA BAHIA
CÂMARA MUNICIPAL DE ALAGOINHAS

X - rendas auferidas pela cessão de espaço publicitário nas unidades de administração direta da Secretária Municipal de Cultura, Esporte e Turismo (SECET);

XI – patrocínios recolhidos;

XII – resultado financeiro líquido de rendas provenientes de atividades esportivas onerosas, realizadas ou patrocinadas pela Secretária Municipal de Cultura, Esporte e Turismo (SECET);

XIII – outros e quaisquer recursos destinados às áreas esportiva.

Art. 3º - As disponibilidades dos recursos do FUMELA serão aplicadas em projetos que visem fomentar e estimular o desenvolvimento do esporte e do lazer no Município de Alagoinhas e serão distribuídos percentualmente sobre o valor arrecadado de acordo com as seguintes linhas de incentivo:

I - 40% (quarenta por cento) do valor arrecadado serão destinados ao esporte educacional e inclusivo, visando promover a aprendizagem e a integração entre a iniciação esportiva e o ambiente escolar;

II - 40% (quarenta por cento) serão destinados ao esporte de rendimento visando a obter resultados apoiar o treinamento e a participação de atletas e equipes não profissionais, representantes do Município em competições esportivas e;

III - 20% (vinte por cento) serão destinados à organização e realização de eventos esportivos e de lazer locais com caráter competitivo, de integração e/ou participação, municipais, regionais, estaduais, nacionais ou internacionais.

§ 1º - Atletas individuais devem estar vinculados a entidades esportivas de sua modalidade no Município de Alagoinhas.

§ 2º - É vedada a aplicação de recursos do FUMELA em projetos de construção, ampliação, recuperação ou conservação de bens imóveis, bem como em despesas de capital.

§ 3º - O Conselho Municipal de Esporte e Lazer de Alagoinhas poderá autorizar a transferência dos saldos dos recursos de uma linha de incentivo para outra, desde que não haja projetos à espera de aprovação naquela de onde o recurso será retirado.

Art. 4º - Os interesses na obtenção de apoio financeiro deverão apresentar seus projetos à Secretaria Municipal de Cultura, Esporte e Turismo (SECET), que a encaminhará ao Conselho Municipal de Esporte e Lazer, de acordo com o edital específico.

§ 1º - A Secretaria Municipal de Cultura, Esporte e Turismo (SECET) publicará, anualmente, edital no segundo semestre do ano anterior que