

ATOS OFICIAIS

Em cumprimento ao princípio constitucional e a Lei Nº 101/2000, estão publicados abaixo Atos Oficiais Administrativos de Prefeituras, Câmaras Municipais e outros Órgãos Oficiais, que zelando pela transparência das contas públicas municipais, coloca à disposição da população documentos diversos para a devida prestação de contas.

A publicação impressa e eletrônica de anexos dos relatórios da Lei de responsabilidade Fiscal-LRF é uma exigência da Constituição Federal que estabelece que o Poder Executivo os publicará, até trinta dias após o encerramento de cada bimestre e quadrimestre. O objetivo dessa periodicidade é permitir que, cada vez mais, os órgãos de controle externo e a sociedade, conheçam, acompanhem e analisem o desempenho da administração municipal.



PREFEITURA MUNICIPAL DE
LUÍS EDUARDO MAGALHÃES - BA

AVISO DE LICITAÇÃO

MODALIDADE: PREGÃO PRESENCIAL Nº 010/2022

PROCESSO ADMINISTRATIVO Nº 060/2022

A Prefeitura Municipal de Luís Eduardo Magalhães/BA, torna público, a licitação modalidade: Pregão Presencial nº 010/2022 – Processo Administrativo nº 060/2022 objetivando a **Registro de Preços para futura e eventual aquisição de Materiais de construção diversos, conforme especificações, quantitativos, condições e exigências descritas no Termo de Referência, a fim de atender todas as demandas da Secretaria Municipal de Infraestrutura e unidades que compõem a Administração Pública Municipal. Tipo: Menor preço. Data da Sessão: 16 de fevereiro de 2022, às 09h00minh (horário de Brasília). Local: Sala de reuniões da Prefeitura Municipal de Luis Eduardo Magalhaes, com sede na Rua José de Anchieta nº 187, Bairro Jardim Primavera. Cópia do Edital e seus anexos poderão ser retirados no endereço citado e/ou no portal da transparência do município, no seguinte endereço eletrônico:**

<https://portaldatransparencia.luiseduardomagalhaes.ba.gov.br/>.

Luís Eduardo Magalhães/BA, 01 de fevereiro de 2022.

WASHINGTON ALVES DA SILVA OLIVEIRA

Pregoeiro Oficial - Portaria nº 138/2022

ATOS OFICIAIS
