



PREFEITURA DE
OLHO D'ÁGUA

UM NOVO TEMPO

ESTADO DA PARAÍBA
PREFEITURA MUNICIPAL OLHO D'ÁGUA
SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA, TURISMO, ESPORTE E LAZER

EDITAL DE PRORROGAÇÃO Nº002/2021.

A PREFEITURA MUNICIPAL DE OLHO D'ÁGUA, ESTADO DA PARAÍBA, através do COMITÊ GESTOR CULTURAL DE OLHO D'ÁGUA em consonância com a Medida Provisória nº 986/2020, complementar a Lei Federal nº 14.017 de 2020, alterada pela Lei Federal nº 14.150 de 12 de maio de 2021, denominada Lei Aldir Blanc, e Decreto nº 40.134, de 20 de março de 2020, que institui Estado de Calamidade Pública no Estado de Paraíba, com base no Estado de Emergência em Saúde Pública de Importância Nacional - ESPIN, decretado pelo Ministério da Saúde, e a declaração da condição de transmissão pandêmica, sustentada da infecção humana pelo COVID-19, anunciada pela Organização Mundial de Saúde - OMS, torna público o Edital de Chamamento Público para o credenciamento de propostas referentes as ações emergenciais destinadas ao setor cultural a serem adotadas durante o estado de calamidade pública reconhecido pelo Decreto Legislativo nº 06, de 20 de março de 2020, **RESOLVE:**

1. Prorrogar para dia 13 e 14 de dezembro de 2021 o prazo para recurso das propostas previsto no item 12 do Edital de Chamamento Público nº 001/2021.
2. Alterar o item 12 do referido edital, conforme apresentado abaixo:

Evento	Data prevista
Publicação do Edital	10/11/2021
Inscrições das propostas	10/11/2021 a 19/11/2021
Análise das propostas	22 e 23/11/2021
Divulgação do resultado preliminar de habilitação	23/11/2021
Prazo para recurso	13 e 14/12/2021
Divulgação do resultado definitivo de habilitação	15/12/2021
Seleção das propostas	15 a 20/12/2021
Divulgação do resultado final	21/12/2021
Contratação	22 e 23/12/2021
Pagamentos	24 a 31/12/2021

3. Este edital entrará em vigor a partir da data de sua publicação.

Olho D'Água 10 de dezembro de 2021.

JOANA SABINO DE ALMEIDA CARVALHO

Prefeita Constitucional

AELCIO BATISTA JUNIOR

Secretário Municipal de Cultura, Turismo, Esportes e Lazer.