



Câmara Municipal de Cascavel

ESTADO DO PARANÁ

CÂMARA MUNICIPAL DE CASCAVEL

Recebido em

23/11/18

REQUERIMENTO Nº 584 DE 2018.

(Proponente: Vereador Policial Madril/PMB)

Protocolo

Excelentíssimo Senhor Presidente da Câmara Municipal de Cascavel

REQUEIRO, nos termos que regem o art. 122, I, do Regimento Interno desta Casa de Leis, após deliberação legislativa, seja encaminhado expediente ao Chefe do Poder Executivo Municipal, solicitando as seguintes informações acerca do terreno, situado no Loteamento Parque Floresta, Quadra 0076, Lote up 444, 23m², Das Torres, nº 1721, Bairro Floresta..

1. Informe a quem pertence o lote suprarreferido, se ao Município ou a terceiros.
2. Caso pertença ao Município e esteja na posse de terceiros, informe qual é a lei que autoriza a concessão de direito real de uso dos imóveis, encaminhando cópia desta, bem como da averbação na respectiva matrícula.

É o que Requer. Sala de Sessões.
Cascavel, 22 de novembro de 2018.

P. Madril
Policial Madril
Vereador /PMB

Justificação:

No exercício do poder fiscalizatório, atribuição inerente ao Poder Legislativo, requeiro as informações acima mencionadas, a fim de buscar maiores esclarecimentos com relação ao terreno, situado no Loteamento Parque Floresta, conforme demarcado no mapa e fotos em anexo.





Câmara Municipal de Cascavel

ESTADO DO PARANÁ



DAS TORRES 1721



GeoPortal Informações Camadas

Cadastro Imobiliário

Loteamento: FLORESTA PARQUE HAB
Quadra: 0076, Lote: 10UP
Inscrição: 0168.0076.10UP

Cadastro: 152282500 1 cadastros

Localização

Logradouro Nº
DAS TORRES 1721

Bairro Complemento
FLORESTA

Informações territoriais

Área (m²)	Testada principal	Testada secundária
444.23	43.32	0

Informações prediais

Área unidade (m²)	Área total construída (m²)
0	0.00

Parâmetro	Valor
Tipo	

Navegar Identificar Medir Rota

Mapa Base Municipal

ARIOS

DOS CANARIOS

Lote selecionado

Loteamento 168
Quadra 0076, Lote 10UP
Inscrição 0168.0076.10UP
Latitude: 24° 55' 3.80" S
Longitude: 53° 25' 19.37" O

- Copiar Link
- Bufferizar Ponto
- Limpar Buffers

