



# MUNICÍPIO DE ALTO ARAGUAIA – MT

## LEI COMPLEMENTAR Nº 004, DE 21 DE JANEIRO DE 2026

[Diário Oficial de Contas do TCE/MT nº 3796, 21/01/2026](#)

Altera e acresce dispositivos à Lei Complementar nº 02, de 23 de setembro de 2025.

A CÂMARA MUNICIPAL DE ALTO ARAGUAIA, tendo em vista o que dispõe o Art. 36 da Lei Orgânica Municipal, aprova e o PREFEITO MUNICIPAL sanciona a presente Lei Complementar:

**Art. 1º** O Art. 127, da Lei Complementar nº 02, de 23 de setembro de 2025, passa a vigorar com seu § 4º acrescido do inciso V, e, acrescido dos §§ 6º e 7º, com a seguinte redação:

“**Art. 127** (...)

(...)

§ 4º (...)

(...)

V – o valor estabelecido em processos de regularização fundiária, realizados por órgãos da administração pública municipal, estadual e federal, com prévia ratificação por parte do Secretário Municipal de Finanças e Planejamento.

(...)

§ 6º Nas regularizações fundiárias onerosas realizada por órgãos da administração pública municipal, estadual ou federal, a base de cálculo incidirá sobre o valor do respectivo negócio jurídico, devendo ser ratificado pelo Secretário Municipal de Finanças e Planejamento, nas formas constantes no inciso V, deste artigo.

§ 7º Na hipótese de que trata o § 6º, o contribuinte deverá apresentar o laudo de avaliação oficial, bem como o contrato ou documento equivalente firmado junto ao órgão público responsável pela regularização.”

**Art. 2º** O § 3º, do Art. 410, da Lei Complementar nº 02, de 23 de setembro de 2025, passa a vigorar com a seguinte redação:

“**Art. 410** (...)

(...)

§ 3º A inexistência da lei específica a que se refere o §2º deste artigo importa na aplicação das leis gerais de parcelamento do Município de ALTO ARAGUAIA - MT ao devedor em recuperação judicial, não podendo, neste caso, ser o prazo de parcelamento superior ao concedido pela lei federal específica.”

**Art. 3º** Esta Lei Complementar entra em vigor na data de sua publicação.

Alto Araguaia - MT, 21 de janeiro de 2025.

**JACSON MARLON NIEDERMEIER**  
Prefeito Municipal