

RR.PP N°014

**VISTOS:**

- 1.- Que durante el mes de diciembre de 2016 se organiza un programa de festividades de fin de año y la llegada del año 2017, por parte de la Ilustre Municipalidad de Quintero, que culmina con el lanzamiento de Fuegos Artificiales en el borde de la Bahía de Quintero y un show musical en el sector Playa el Manzano y sector playa Loncura el 31 de diciembre y primeras horas del 01 de enero de 2016;
- 2.- La importancia de mantener una actividad Cultural permanente en que resaltan valores Comunitarios, sociales y familiares, al desarrollar dichas actividades con la participación de la Comunidad Quinterana;
- 3.- Las facultades que me otorga la Ley N° 18.695, Orgánica Constitucional de Municipalidades;

**DECRETO**

- 1.- **AUTORIZASE**, desarrollar durante el mes de diciembre de 2016, un programa de festividades de fin de año y la llegada del año 2017, por parte de la Ilustre Municipalidad de Quintero que culmina con el lanzamiento de Fuegos Artificiales en el borde Costero de la Bahía de Quintero y considerando dos puntos de lanzamiento, siendo el principal el sector del muelle Fach y un punto flotante frente a San Pedro en Loncura, además este espectáculo pirotécnico considera un show musical en el sector Playa el Manzano y sector playa Loncura el 31 de diciembre y primeras horas del 01 de enero de 2017.
- 2.- Encomiéndese al Departamento de Relaciones Publicas y área Audiovisual para organizar dicho trabajo en coordinación con los departamentos pertinentes, en especial Administración Municipal, Finanzas, Movilización, Tránsito y Servicios Generales.
- 3.- Impútese el gasto ocasionado con estas actividades al Presupuesto Municipal 2016.

Anótese, regístrese, cúmplase y archívese.



YESMINA GUERRA SANTIBAÑEZ  
SECRETARIO MUNICIPAL



MAURICIO CARRASCO PARDO  
ALCALDE

Distribución:

1. Alcaldía
2. Secretaría Municipal
3. Administración Municipal
4. Departamento Control
5. Dirección de Administración y Finanzas
6. Personal
7. Daem
8. Dpto. de Comunicaciones  
MCP/YGS/RGC/EJC/vmr.