

Artigo 3.º - Quando, em casa em que se cobre barato, tiver lugar qualquer jogo prohibido, pagará cada jogador a multa de dez mil reis e o barateiro ou dono da casa, alem de incorrer nas penas impostas pelo Cod. Crim., soffrerá a multa de Vinte mil reis e a perda dos instrumentos todos do jogo, os quaes serão inutilizados.

Sunico - Entende-se por barato qualquer contribuição paga pelos jogadores, mesmo indirectamente.

Artigo 4.º - Todo aquelle que for encontrado jogando qualquer jogo prohibido nas ruas, praças e estradas publicas será multado em cinco mil reis. O Secretario da Intendencia a faça publicar. Sala das sessões do Conselho de Intendencia Municipal de Piaçicaba, 10 de Fevereiro de 1890. Doutor Paulo Pinto de Almeida

O Conselho de Intendencia municipal, usando das attribuições, que lhe confere o decreto do Governo do Estado de S. Paulo, de 15 de Janeiro passado, Resolve:

Art. 1.º Fica creado creado mais um lugar de fiscal do municipio. Artigo 2.º Para os effeitos do art. anterior, fica o municipio dividido em duas circumscripções - a de Norte, e a de Sul - por uma linha passando pela estrada de S.ª Barbara, rua de S. José e de cendo o rio Piaçicaba.

Art. 3.º A cada um dos fiscaes cumpre exercer suas funcções na area da circumscripção a seu cargo, excepto na rua e estradas divisorias, onde serão

Paulo Pinto

cumulativas as funcções de ambos.

Art. 4º Os fiscaes perceberão, por anno: o da circumerepção Norte digz Sul, o ordenado de um conto e darentos e o da circumerepção Norte, um conto de reis; computando só a este ultimo os encargos, hem como os emcimentos de que tratam os art. 58 do codigo e 22 dos additamentos de 1884.

Art. 5º Pelos alinhamentos ou nivelamentos, de fala o art. 5 do codigo, só perceberá emolumentos o fiscal em cuja circumerepção o servico se effectuar.

Art. 6º Ficam revogadas as disposições em contrario. O Secretario da Intendencia o faça publicar. Sala das sessões do Conselho de Intendencia e Municipal de Piracicaba, 18 de setem de 1885.
Doutor Paulo Pinto de Almeida,