

DECRETO 573/2025 DE 18 DE NOVEMBRO DE 2025

“Estabelece datas dos dias santos, feriados e recessos para o exercício de 2026 (dois mil e vinte e seis)”

O PREFEITO MUNICIPAL DE IBITIÚRA DE MINAS, no uso das atribuições que lhe confere o art. 89, inciso I, alínea “n”, da Lei Orgânica do Município, de 21 de março de 1990,

DECRETA:

Art. 1º – No exercício de **2026 (dois mil e vinte e seis)** serão observados os seguintes dias santos, feriados nacionais, estaduais, municipais e recessos administrativos:

Data	Dia da Semana	Descrição
01/01/2026	Quinta-feira	Dia da Confraternização Universal
02/01/2026	Sexta-feira	Recesso Municipal
16/02/2026	Segunda-feira	Recesso Municipal
17/02/2026	Terça-feira	Carnaval
18/02/2026	Quarta-feira	Quarta-feira de Cinzas
01/03/2026	Domingo	Emancipação Política do Município
03/04/2026	Sexta-feira	Sexta-feira Santa
20/04/2026	Segunda-feira	Recesso Municipal
21/04/2026	Terça-feira	Tiradentes
01/05/2026	Sexta-feira	Dia do Trabalho
13/05/2026	Quarta-feira	Dia de São Benedito, Padroeiro do Município
04/06/2026	Quinta-feira	Corpus Christi
07/09/2026	Segunda-feira	Dia da Independência do Brasil
12/10/2026	Segunda-feira	Dia de Nossa Senhora Aparecida
30/10/2026	Sexta-feira	Dia do Servidor Público
02/11/2026	Segunda-feira	Finados
15/11/2026	Domingo	Proclamação da República
20/11/2026	Sexta-feira	Dia Nacional de Zumbi e da Consciência Negra
24/12/2026	Quinta-feira	Véspera de Natal
25/12/2026	Sexta-feira	Natal
28/12/2026	Segunda-feira	Recesso Municipal
29/12/2026	Terça-feira	Recesso Municipal
30/12/2026	Quarta-feira	Recesso Municipal
31/12/2026	Quinta-feira	Véspera de Ano Novo

Art. 2º - Revogadas as disposições em contrário, este Decreto entrará em vigor na data de sua publicação, com efeitos a partir de 1 de janeiro de 2026.

Art. 3º - Registre-se, publique-se e cumpra-se, para que se produzam todos os efeitos legais.

Prefeitura Municipal de Ibitiúra de Minas, 18 de novembro de 2025.

Rony Wilson Leonardo
PREFEITO MUNICIPAL
IBITIÚRA DE MINAS - MG

Rony Wilson Leonardo
Prefeito Municipal