

**ZARZĄDZENIE NR 183/2022
BURMISTRZA MIASTA KOBYŁKA**

z dnia 27 września 2022 r.

w sprawie zmian w planie finansowym budżetu Miasta Kobyłka na 2022 rok

Na podstawie art. 30 ust. 2 pkt 4 ustawy z dnia 8 marca 1990 r. o samorządzie gminnym (Dz. U. z 2022 r. poz. 559 z późn. zm.), art. 11 ust. 3 oraz art. 247 ust. 1 ustawy z dnia 27 sierpnia 2009 r. o finansach publicznych (Dz. U. z 2022 r. poz. 1634 z późn. zm.) w związku z Zarządzeniem Nr 182/2022 Burmistrza Miasta Kobyłka z dnia 27 września 2022 r. w sprawie zmian w budżecie Miasta Kobyłka na 2022 rok - **zarządza się, co następuje:**

§ 1. W zarządzeniu Nr 1/2022 Burmistrza Miasta Kobyłka z dnia 3 stycznia 2022 r. w sprawie ustalenia planu finansowego budżetu Miasta Kobyłka na 2022 rok, zmienia się:

- 1) plan finansowy wydatków budżetu Miasta Kobyłka na 2022 rok, zgodnie z załącznikiem nr 1 do zarządzenia;
- 2) plan finansowy wydatków Urzędu Miasta Kobyłka na 2022 rok, zgodnie z załącznikiem nr 2 do zarządzenia;
- 3) plan finansowy wydatków Zespołu Szkół Publicznych Nr 2 w Kobyłce na 2022 rok, zgodnie z załącznikiem nr 3 do zarządzenia;
- 4) plan finansowy wydatków Ośrodka Pomocy Społecznej w Kobyłce na 2022 rok, zgodnie z załącznikiem nr 4 do zarządzenia;
- 5) plan finansowy wydatków Ośrodka Sportu i Rekreacji „Wicher” w Kobyłce na 2022 rok, zgodnie z załącznikiem nr 5 do zarządzenia.

§ 2. W zarządzeniu Nr 2/2022 Burmistrza Miasta Kobyłka z dnia 3 stycznia 2022 r. w sprawie ustalenia planu finansowego zadań z zakresu administracji rządowej oraz innych zadań zleconych jednostce samorządu terytorialnego odrębnymi ustawami na 2022 rok (z późn. zm.), zmienia się:

- 1) plan finansowy zadań z zakresu administracji rządowej oraz innych zadań zleconych gminie ustawami na 2022 rok (dochody), zgodnie z załącznikiem nr 6 do zarządzenia;
- 2) plan finansowy zadań z zakresu administracji rządowej oraz innych zadań zleconych gminie ustawami na 2022 rok (wydatki), zgodnie z załącznikiem nr 7 do zarządzenia.

§ 3. Zarządzenie wchodzi w życie z dniem podpisania.