

## USNESENÍ ZASTUPITELSTVA OBCE ZE DNE 24.9.2015

### **ZO schvaluje:**

1. ZO Neurazy schvaluje zprávu z rady obce za III. čtvrtletí  
Hlasovalo: pro 11                      proti 0                      zdržel se 2
2. ZO Neurazy schvaluje změnu v rozpočtu č. 2 dle přílohy.  
Hlasovalo: pro 13                      proti 0                      zdržel se 0
3. ZO Neurazy schvaluje volbu člena finančního výboru pana Otu Vopaleckého  
Hlasovalo: pro 11                      proti 0                      zdržel se 2
4. ZO Neurazy schvaluje poskytnutí příspěvku na sochu Panny Marie Zelenohorské pro obec Klášter ve výši 21 000,- Kč  
Hlasovalo: pro 9                      proti 1                      zdržel se 3
5. ZO Neurazy schvaluje prodej pozemku p. č. 1261/8 v k. ú. Soběsuky o výměře 20 m<sup>2</sup> za cenu 15,- Kč za m<sup>2</sup>.  
Hlasovalo: pro 12                      proti 0                      zdržel se 1
6. ZO Neurazy schvaluje záměr prodeje pozemku p. č. 2000/2 o výměře 8m<sup>2</sup> v k. ú. Neurazy.  
Hlasovalo: pro 13                      proti 0                      zdržel se 0
7. ZO Neurazy schvaluje zprávu z letního kina  
Hlasovalo: pro 13                      proti 0                      zdržel se 0
8. ZO Neurazy schvaluje jednací řád kontrolního výboru. Jednací řád je přílohou usnesení ZO  
Hlasovalo: pro 12                      proti 0                      zdržel se 1

### **ZO bere na vědomí:**

9. ZO Neurazy bere na vědomí žádost o odkoupení části pozemku p. č. 124/25 v k. ú. Neurazy, žádost neschvaluje, schvaluje doporučení z usnesení rady obce pozemek pod plechovou garáží pronajmout.  
Hlasovalo: pro 13                      proti 0                      zdržel se 0
10. ZO Neurazy bere na vědomí žádost SDH Nová Ves u Nepomuka o příspěvek na herní prvek ve výši 8 000,- Kč. Žádost není podepsaná statutárním zástupcem SDH, tudíž jí v současné době nelze vyhovět. Pokud SDH doplní formální nedostatky, bude žádosti možno vyhovět.  
Hlasovalo: pro 12                      proti 1                      zdržel se 0