

Số: 4508/LĐTBXH-TL
V/v trả lời chế độ tiền lương

Hà Nội, ngày 30 tháng 12 năm 2005

**Kính gửi: SỞ LAO ĐỘNG – THƯƠNG BINH VÀ XÃ HỘI
TỈNH YÊN BÁI**

Trả lời công văn số 586/LĐTBXH ngày 25/11/2005 của Sở Lao động – Thương binh và Xã hội tỉnh Yên Bái về việc ghi tại trích yếu, Bộ Lao động – Thương binh và Xã hội có ý kiến như sau:

1/ Về hệ số không ổn định sản xuất:

Ngày 29/11/1993, Bộ Lao động – Thương binh và Xã hội có công văn số 4076/LĐTBXH-TL giải quyết một số chế độ tiền lương đối với công nhân xây dựng, trong đó có quy định: Do điều kiện sản xuất trong xây dựng cơ bản thường xuyên không ổn định, nên được tính vào đơn giá tiền lương hệ số không ổn định sản xuất với các mức cụ thể khác nhau tùy theo từng công trình, nhưng tối đa không quá 15% lương cấp bậc, chức vụ và giao cho Bộ Xây dựng hướng dẫn thực hiện theo quy định. Các quy định tại công văn số 4076/LĐTBXH-TL nói trên hiện nay vẫn còn hiệu lực thi hành.

2/ Về một số loại công việc xếp ở nhóm I, thang lương A1 – Xây dựng cơ bản, sành sứ thủy tinh:

Trong quá trình soạn thảo Nghị định số 205/2004/NĐ-CP ngày 14/12/2004 của Chính phủ, Bộ Lao động – Thương binh và Xã hội đã gửi dự thảo lấy ý kiến các Bộ, ngành, Tổng Công ty có liên quan, trong đó có Bộ Xây dựng và Bộ Giao thông vận tải. Trước mắt đề nghị thực hiện theo đúng quy định trong hệ thống thang lương, bảng lương Chính phủ đã ban hành. Các vướng mắc và đề nghị của Sở Lao động - Thương binh và Xã hội tỉnh Yên Bái. Bộ Lao động – Thương binh và Xã hội sẽ tiếp thu, tổng hợp để nghiên cứu, báo cáo Chính phủ.

3/ Về tiền lương đối với công nhân trực tiếp làm khoán sản phẩm quy định trong bộ đơn giá tiền lương xây dựng cơ bản: vấn đề này đề nghị Sở Lao động – Thương binh và Xã hội tỉnh Yên Bái trao đổi với Bộ Xây dựng để biết và thực hiện.

Bộ Lao động – Thương binh và Xã hội trả lời đề Sở Lao động – Thương binh và Xã hội tỉnh Yên Bái biết và thực hiện theo đúng quy định./.

TL/ BỘ TRƯỞNG
VỤ TRƯỞNG VỤ TIỀN LƯƠNG – TIỀN CÔNG

Nơi nhận:

- Như trên
- Lưu VP, Vụ TL



Phạm Minh Huân
Phạm Minh Huân