



PODER EXECUTIVO MUNICIPAL  
SÃO LOURENÇO – MG  
GABINETE DO PREFEITO

**LEI MUNICIPAL Nº 3.257**

Dispõe sobre alterações na Lei Municipal nº. 1.218, de 26/11/1980 e contém outras providências.

O Povo de São Lourenço, por seus representantes aprovou, e eu, em seu nome, sanciono a seguinte Lei:

**Art. 1º** Fica estabelecida nova redação para o caput do Artigo 8º da Lei Municipal nº. 1.218, de 26/11/1980, e para as alíneas que compõem os Incisos I e II deste mesmo Artigo, passando a vigorar, respectivamente, conforme redação abaixo descrita:

“**Art. 8º** O CODEMA será composto de 16 (dezesesseis) membros titulares, com os seus respectivos suplentes, sendo 08 (oito) membros indicados por entidades de Poder Público e 08 (oito) membros indicados por entidades privadas, cadastradas no Município, como se segue:

**I – Das Entidades de Poder Público:**

- a - Secretaria Municipal de Saúde;
- b – Coordenadoria de Meio Ambiente e Desenvolvimento Sustentável;
- c – Corpo de Bombeiros Militar;
- d – Secretaria Municipal de Governo;
- e – Serviço Autônomo de Água e Esgoto;
- f – Diretoria Geral de Planejamento, Orçamento e Gestão;
- g – Polícia Militar de Meio Ambiente;
- h – Câmara Municipal de São Lourenço.

**II – Das Entidades Privadas**

- a – OSCIP GAIA;
- b – Conselho das Associações de Bairro;
- c – ONG Terra das Águas;
- d – ONG SOS Rio Verde;
- e - Associação dos Engenheiros e Arquitetos da Área das Águas;
- f – Associação de Preservação do Patrimônio Ambiental Social (APPAS);
- g – Câmara de Dirigentes Lojistas (CDL);
- h – Sociedade Brasileira de Eubiose.”

**Art. 2º** Revogadas as disposições em contrário, nomeadamente o Artigo 3º da Lei Municipal nº. 2.509, de 21/07/2001 e as Leis Municipais nº. 2.520, de 11/10/2001 e 2.828, de 10/10/2007, esta Lei entrará em vigor na data de sua publicação.

Prefeitura Municipal de São Lourenço, em 30 de agosto de 2016.

**José Sacido Barcia Neto**  
Prefeito Municipal

**Nanci Maria dos Santos**  
Secretária Municipal de Governo

**Projeto de Lei nº. 2805/2016**