



## PREFEITURA MUNICIPAL DE DIVINÓPOLIS

### LEI Nº 4.895

#### **DEFINE PARA FINS DE ZONEAMENTO DE USO E OCUPAÇÃO DO SOLO, DE CONFORMIDADE COM A LEI MUNICIPAL Nº 2.418, A ÁREA QUE MENCIONA, SITUADA NO BAIRRO LIBERDADE.**

O Povo do Município de Divinópolis, por seus representantes legais, aprova e eu, na qualidade de Prefeito Municipal, em seu nome, sanciono a seguinte Lei:

**Art. 1º** Fica definido o zoneamento, para fins de uso e ocupação do solo, de conformidade com a Lei Municipal nº 2.418, do Bairro Liberdade, constituído da Gleba nº 700, zona 06, com área total de 203.777,50 m<sup>2</sup>, matriculada sob o nº 75.870, livro 02, do Cartório de Registro de Imóveis e aprovada com o Decreto nº 3.594, de 19 de setembro de 2000, classificado em:

I - Zona Comercial 3 - ZC3, para os lotes lindeiros às avenidas Hum e Quatorze;

II - Zona Especial 2 - ZE2, para as áreas verdes, assim definidas no projeto aprovado do parcelamento;

III - Zona Especial 3 - ZE3, para as áreas institucionais, assim definidas no projeto aprovado do parcelamento;

IV - Zona Residencial 01-ZR1 para as demais áreas privadas do parcelamento.

**Art. 2º** As referências toponímicas e cadastrais constam da planta do Projeto Urbanístico do Bairro da Liberdade, aprovado de acordo com o Decreto nº 3.594, de 19 de setembro de 2000 e arquivado nos órgãos competentes.

**Art. 3º** No caso de parcelamento ou qualquer outra forma de fracionamento da área remanescente ou reservada que implique aberturas de novas vias, pré-prolongamento, prosseguimento, modificação ou ampliação das vias já existentes, a destinação de área

para equipamentos públicos comunitários e infra-estrutura, nunca poderá ser inferior a trinta e cinco por cento da área.

**Art. 4º** Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

**Art. 5º** Revogam-se as disposições em contrário.

Divinópolis, 28 de setembro de 2000.

***Francisco Gonçalves Filho***  
***Prefeito Municipal em exercício***

Publicado no Jornal Sintonia nº 100, de 25/09 a 1º/10/2000  
PL EM-131/2000