

LEI MUNICIPAL Nº 3923
PROJETO DE LEI Nº 4148

**“ DISPÕE SOBRE A REGULAMENTAÇÃO DOS FERIADOS
MUNICIPAIS E DIVULGAÇÃO DAS DATAS MUNICIPAIS.”**

A Câmara Municipal de São Sebastião do Paraíso, em nome do povo paraisense decreta e o Prefeito Municipal, sanciona a seguinte Lei:

Art. 1º. Consolidando o que dispõe a Lei Federal nº 9.093 de 12/09/1995, que trata da fixação dos Feriados Municipais, fica estatuído que os feriados do Município de São Sebastião do Paraíso são os seguintes:

- a) 20 de Janeiro – Dia de São Sebastião, Padroeiro do Município;
- b) Sexta-feira da Paixão;
- c) Corpus Christi;
- d) 25 de Outubro - data do aniversário de fundação de São Sebastião do

Paraíso.

Art. 2º. Ficam declarados “Dias Festivos”, os dias 25 de outubro e 1º de dezembro de cada ano, por lembrarem, respectivamente, a fundação da cidade e a sua elevação à condição de cidade independente, conforme competente escritura de doação passada pela Família Antunes e a Lei Provincial nº 2042, de 1º de dezembro de 1873. A referida doação foi realizada a 25 de outubro de 1821.

Parágrafo Único: Nos Dias Festivos, fica obrigatória a realização, nos estabelecimentos de ensino, em geral, de palestras e sessões cívicas, evocando-se os elevados significados daqueles importantíssimos marcos da vida do Município, isto é, sua fundação e sua emancipação política.

Art. 3º - Altera o Art. 2º da Lei Municipal nº 832 de 05/05/71, que “Institui o Dia do Paraisense Ausente”, que passa a ter a seguinte redação:

Art. 2º - Para comemoração do “Dia do Paraisense Ausente”, fica determinado todo domingo que anteceda o dia 25 de outubro (feriado municipal), ou no dia 25 de outubro quando este for domingo.”

Art. 4º. Revogam-se as disposições em contrário, especialmente as Leis Municipais nºs. 3740 de 08/04/2011, 3392 de 01/06/2007, 2314 de 16/02/95 e 749 de 01/07/68.

Art. 5º. Esta Lei entrará em vigor na data da sua publicação.

Prefeitura Municipal de São Sebastião do Paraíso, 09 de novembro de 2012

MAURO LUCIO DA CUNHA ZANIN
Prefeito Municipal

