

No de résolution ou annotation

Règlements de la Municipalité de Saint-Louis-de-Blandford



PROVINCE DE QUÉBEC MRC D'ARTHABASKA MUNICIPALITÉ DE SAINT-LOUIS-DE-BLANDFORD

RÈGLEMENT N° 339-2020

Amendant le règlement de permis et certificats n° 196 de la Municipalité de Saint-Louis-de-Blandford afin d'abroger des articles du règlement dans le but d'alléger son application

CONSIDÉRANT QUE la Municipalité de Saint-Louis-de-Blandford a adopté le règlement de permis et certificats n° 196 et que celui-ci est toujours en vigueur ;

CONSIDÉRANT QUE la Municipalité a le pouvoir, en vertu de la loi, de modifier son règlement de permis et certificats ;

CONSIDÉRANT QU'il est opportun d'alléger certains articles de ce règlement ;

CONSIDÉRANT QU'UN avis de motion a été donné par le conseiller, M. Mathieu Malenfant à la séance extraordinaire du 30 mars 2020 ;

CONSIDÉRANT QU'UN projet de règlement a été adopté à la séance extraordinaire du 30 mars 2020 ;

À CES CAUSES, QU'il est proposé par la conseillère, Mme Patricia Hamel, et résolu d'adopter le règlement comme suit :

Article 1

Le préambule fait partie intégrante du présent règlement.

Article 2

L'article 30 du chapitre 4 sera modifié et se lira comme suit :

ABROGÉ

Article 3

L'article 33 du chapitre 5 sera modifié et se lira comme suit :





No de résolution ou annotation

Règlements de la Municipalité de Saint-Louis-de-Blandford

L'inspecteur municipal émet un certificat d'autorisation si :

- la demande est conforme aux règlements de zonage et de construction et au présent règlement ;
- la demande est accompagnée de tous les documents requis par le présent règlement ;
- le tarif pour l'obtention du certificat a été payé ;

ABROGÉ:

Lorsque applicable, la demande a reçu au préalable une résolution d'acceptation du projet dans le cadre du règlement sur les plans d'implantation et d'intégration architecturale n° 2002-14.

Article 4

Le présent règlement entre en vigueur conformément à la loi.

Yvon Barrette

Maire

Julie Galarneau

Directrice générale

561