

**DEZA**

Aprobado definitivamente el Presupuesto General del Ayuntamiento de Deza para el año 2026, comprensivo del Presupuesto General, bases de ejecución, y la plantilla de personal funcionario, laboral y eventual, de conformidad con el artículo 169 del Texto Refundido de la Ley Reguladora de Haciendas Locales aprobado por Real Decreto Legislativo 2/2004, de 5 de marzo y el artículo 20 del Real Decreto 500/1990, de 20 de abril, se publica el resumen del mismo por capítulos::

I) RESUMEN DEL REFERENCIADO PRESUPUESTO PARA 2026.

INGRESOS		GASTOS	
<i>a) Operaciones corrientes</i>		<i>a) Operaciones corrientes</i>	
Impuestos directos	144.800,00	Gastos de personal	100.710,00
Impuestos indirectos	3.000,00	Gastos en bienes corrientes y servicios	122.000,00
Tasas y otros ingresos	80.600,00	Gastos financieros	400,00
Transferencias corrientes	79.800,00	Transferencias corrientes	42.200,00
Ingresos patrimoniales	5.700,00	Fondo de contingencia e imprevistos	0,00
<i>b) Operaciones de capital</i>		<i>b) Operaciones de capital</i>	
Enajenación de inversiones reales	0,00	Inversiones reales	48.590,00
Transferencias de capital	0,00	Transferencias de capital	0,00
Activos financieros	0,00	Activos financieros	0,00
Pasivos financieros	0,00	Pasivos financieros	0,00
TOTAL INGRESOS	313.900,00	TOTAL GASTOS	313.900,00

II) PLANTILLA DE PERSONAL.*a) Funcionario Interino*

1. Secretaria-Interventora interina en Agrupación con Cihuela y Carabantes: 1

b) Personal laboral:

1. Operario Usos Múltiples: 1

2. Personal Limpieza: 1

b) Personal eventual:

1. Socorristas: 2

2. Peón Usos Múltiples (Subvención): 1

Dicha aprobación podrá ser impugnada ante la Jurisdicción Contencioso-Administrativa, con los requisitos, formalidades y causas señaladas en el artículo 170 y 171 del Texto Refundido de la Ley Reguladora de Haciendas Locales aprobado por Real Decreto Legislativo 2/2004, de 5 de marzo, y en la forma y plazos que establecen las normas de dicha Jurisdicción.

Deza, 27 de marzo de 2026. – El Alcalde, Vicente Alejandro Alcalde

806