



III. ADMINISTRACIÓN LOCAL

AYUNTAMIENTO DE MONASTERIO DE LA SIERRA

Aprobación definitiva del presupuesto general para el ejercicio de 2020

Aprobado definitivamente el presupuesto general del Ayuntamiento de Monasterio de la Sierra para el ejercicio de 2020, al no haberse presentado reclamaciones en el periodo de exposición pública, y comprensivo aquel del presupuesto general de la Entidad, bases de ejecución y plantilla de personal, de conformidad con el artículo 169 del R.D. Legislativo 2/2004, de 5 de marzo, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley reguladora de las Haciendas Locales, y artículo 20 del Real Decreto 500/1990, de 20 de abril, se publica el resumen del mismo por capítulos.

ESTADO DE GASTOS

<i>Cap.</i>	<i>Descripción</i>	<i>Importe consolidado</i>
1.	Gastos de personal	17.950,00
2.	Gastos en bienes corrientes y servicios	27.133,95
3.	Gastos financieros	3.117,06
4.	Transferencias corrientes	1.850,00
6.	Inversiones reales	30.136,26
9.	Pasivos financieros	6.525,11
	Total presupuesto	86.712,38

ESTADO DE INGRESOS

<i>Cap.</i>	<i>Descripción</i>	<i>Importe consolidado</i>
1.	Impuestos directos	18.000,00
2.	Impuestos indirectos	1.300,00
3.	Tasas, precios públicos y otros ingresos	9.500,00
4.	Transferencias corrientes	25.200,00
5.	Ingresos patrimoniales	8.603,00
7.	Transferencias de capital	24.109,38
	Total presupuesto	86.712,38

Plantilla de personal del Ayuntamiento de Monasterio de la Sierra. –

A) Funcionario de carrera: 1 funcionario interino.

B) Personal laboral eventual: 1 operario mediante subvenciones de empleo de la Diputación de Burgos.



Contra la aprobación definitiva del presupuesto podrá interponerse directamente recurso contencioso-administrativo en la forma y plazos que establecen la normativa vigente, según lo dispuesto en el artículo 171 del Real Decreto Legislativo 2/2004, de 5 de marzo, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley reguladora de las Haciendas Locales.

En Monasterio de la Sierra, a 25 de junio de 2020.

El alcalde,
Abel García Portugal