



AYUNTAMIENTO
DE
GARCOTUM
(Toledo)
C.P. 45643 – CIF P-4506900-B

**DON DAVID PALOMARES GARCIA, ALCALDE DEL AYUNTAMIENTO DE
GARCOTUM**

HACE SABER

Que de acuerdo con lo previsto en el Decreto Legislativo 1/2010 de 18 de mayo, que aprueba el Texto Refundido de la Ley de Ordenación del Territorio y de la Actividad Urbanística en Castilla La Mancha, deben ser los municipios quienes controlen la legalidad de los actos y las actividades sometidos a licencia urbanística.

Todas las obras en término municipal de Garciotum, ya sean de reforma, rehabilitación, modificación, construcción, ampliación o edificación, de cualquier tipo, están sujetas al control de la legalidad que debe ejercer el Ayuntamiento de Garciotum.

Normalmente los actos constructivos precisan, previamente, de la concesión de la autorización para poder ejecutarse, no obstante, la ley prevé el régimen de comunicación previa en algunas actuaciones, muy sencillas y concretas, lo que supone, en todo caso, poner en conocimiento de la administración la realización de la obra, estando sujeto del mismo modo al pago de impuestos que sean de aplicación.

La realización de una obra, que no haya sido comunicada, lo que puede realizarse mediante el modelo de solicitud, o que no cuente con licencia, si es precisa su autorización previa, está descrita como una actuación clandestina, que debe ser legalizada y lleva aparejada la tramitación de un procedimiento sancionador.

La autorización de una licencia urbanística es un procedimiento reglado, que debe iniciarse por el interesado, presentando solicitud, que, en su caso, debe acompañarse de memoria o proyecto técnico y autorizaciones de otras administraciones.

Previamente a su resolución, esta tramitación precisa de informe jurídico sobre la legislación de aplicación y el procedimiento a seguir y de informe técnico sobre la adecuación del proyecto a la legalidad urbanística

Lo que se informa para general conocimiento, en Garciotum a 6 de agosto de 2019.

El Alcalde, David Palomares García



**B
A
N
D
O**