



Maire, une équipe, une méthode, une vision

À quelques mois de mars 2026, une réalité s'impose : Villabé bénéficie depuis 2020 d'un pilotage stable et assumé par son maire, Karl DIRAT.

Sa méthode claire : écouter, décider et agir avec une équipe soudée s'est traduite par des réalisations concrètes :

- Amélioration continue du cadre de vie et de la sécurité ;
- Soutien affirmé aux associations avec un budget annuel de 144 000 € ;
- Actions solidaires, notamment en faveur des familles et des enfants ;
- Démarches participatives régulières pour ajuster les politiques publiques aux besoins réels des quartiers.

Karl DIRAT a fait le choix de la proximité et transparence. Il assume les décisions prises, explique les choix et veille aux finances communales.

Cette capacité à décider et à rassembler autour d'un projet commun est un atout essentiel pour l'avenir de Villabé. Dans un contexte où les communes doivent faire face à de nombreux défis, Villabé peut compter sur un maire expérimenté, engagé et profondément attaché à sa commune.

L'opposition, adepte des critiques permanentes non constructives, associe la ville à quelques incivilités et entretiens "défaillant des voiries et trottoirs". **FAUX !** Lorsqu'on mesure nos investissements pour rénover nos rues, notre éclairage public, l'assainissement et le réseau d'eau potable, on est loin du constat négatif et subjectif dressé par nos opposants !

D'un côté, "**Agir pour Villabé**" a un bilan sincère et tangible : projets éducatifs, soutien associatif, amélioration de l'espace public, démarches participatives, finances saines, l'ensemble avec une gestion transparente et solidaire.

De l'autre, **une opposition** agissant à la **Don Quichotte** contre des moulins, qui ne sont que les mirages de leur démagogie populiste.

Deux visions : l'une basée sur un bilan solide et des propositions finançables, l'autre centrée sur la critique permanente et non constructive en réclamant un retour à la démocratie participative qui existe déjà. **Cherchez les erreurs ?**