

Kassenzeichen

Erhebungsjahr _____

Erklärungsquartal:

I. II. III. IV.

Gemeinde Lichtenau
Steuerverwaltung
Auerswalder Hauptstraße 2
09244 Lichtenau

ANMELDUNG DER SPIELAUTOMATENSTEUER

Bitte füllen Sie die nachstehende Erklärung gewissenhaft aus und legen Sie sämtliche "Anlagebögen zu Aufstellorten" bei.

Angaben zum Aufstellunternehmer

- 1 Name / Firma
- 2 Vorname / Firmenzusatz
- 3 Straße, Hausnummer
- 4 Postleitzahl, Ort
- 5 Rufnummer für eventuelle Rückfragen
bei juristischen Personen (z.B. GmbH):
- 6 Name des Geschäftsführers

Angaben zur Steuerpflicht

- 8 Ich habe dieser Steuererklärung insgesamt
- 9 Anzahl "Anlagebögen zu Aufstellorten" beigelegt.
- Die Gesamtsumme aller darin errechneten Beträge zur Spielautomatensteuer beträgt im Erklärungsquartal
- 10 EUR Ct

Den in Zeile 10 genannten Betrag habe ich **unter Angabe meines Kassenzeichens** zu Gunsten der Gemeinde auf das **Konto (IBAN) DE09870520001869000206 bei der Sparkasse Mittelsachsen (BIC) WELADED1FGX** eingezahlt.

Bei der Ausfertigung dieser Steueranmeldung hat mitgewirkt (z.B. Steuerberater):

Name, Anschrift, Telefon

Ich versichere, dass die Angaben in dieser Steueranmeldung und ihren Anlagen vollständig und wahrheitsgemäß gemacht wurden.

Datum, eigenhändige Unterschrift/en

Die Steueranmeldung steht einer Steuerfestsetzung der auf das betreffende Erklärungsquartal entfallenden Vergnügungssteuer auf Gewinnspielautomaten unter dem Vorbehalt der Nachprüfung der darin gemachten Angaben gleich (§ 168 AO). Ein Steuerbescheid wird nur dann erteilt, wenn die Steuerschuld abweichend von der Anmeldung festzusetzen ist (§ 3 Abs. 1 Nr. 4 lit. c SächsKAG i. V. m. § 167 Abs. 1 AO).

Eine Rechtsbehelfsbelehrung sowie weitere Hinweise finden Sie auf der Rückseite.

Rechtsbehelfsbelehrung:

Gegen die durch die unbeanstandete Entgegennahme dieser Steueranmeldung bewirkte Festsetzung der auf das betreffende Quartal entfallenden Spielautomatensteuer kann innerhalb eines Monats ab Einreichung Widerspruch eingelegt werden. Der Widerspruch ist schriftlich oder zur Niederschrift bei der Gemeinde Lichtenau, Auerswalder Hauptstraße 2, 09244 Lichtenau einzulegen.

Der Rechtsbehelf hat keine aufschiebende Wirkung, insbesondere bleibt die Verpflichtung zur termingemäßen Zahlung der erklärten Steuerbeträge bestehen; deren Einziehung wird nicht gehemmt.

Weitere Hinweise:

Nach § 8a der Vergnügungssteuersatzung der Gemeinde Lichtenau ist der Steuerschuldner verpflichtet, die Steuer selbst zu errechnen. Bis zum 15. Tag nach Ablauf eines Kalendervierteljahres ist der Gemeinde eine Steueranmeldung auf diesem amtlich vorgeschriebenen Vordruck einzureichen und die errechnete Steuer an die Gemeindekasse zu entrichten.

Der Steuerschuldner ist darüber hinaus verpflichtet, das Aufstellen, den Austausch, die Außerbetriebnahme von Apparaten und sonstigen Spieleinrichtungen innerhalb einer Woche der Gemeinde auf amtlich vorgeschriebenem Vordruck mitzuteilen. Entsprechende Vordrucke können in der Steuerverwaltung der Gemeinde abgefordert werden.

Prüfungsvorschriften

Die Steuerverwaltung der Gemeinde kann – auch im Nachhinein – die **Vorlage von Geschäftsunterlagen** (z.B. Zählwerkausdrucke) verlangen, an Hand derer sich die Richtigkeit der in der Steuermeldung gemachten Angaben überprüfen lässt.

Zur Sicherung einer gleichmäßigen und vollständigen Festsetzung und Erhebung der Vergnügungssteuer können die Bediensteten der Gemeinde ohne vorherige Ankündigung und außerhalb einer Außenprüfung Geschäftsgrundstücke und Geschäftsräume von Steuerschuldnern während der Geschäfts- und Arbeitszeiten betreten, um Sachverhalte festzustellen, die für die Besteuerung erheblich sein können.

Die Steuerschuldner und die von ihnen betrauten Personen haben dann auf Verlangen der Bediensteten Aufzeichnungen, Bücher, Geschäftspapiere, Zählwerkausdrucke und andere Unterlagen vorzulegen, Auskünfte zu erteilen und die notwendigen Verrichtungen an den Apparaten und Spieleinrichtungen vorzunehmen, damit die Feststellungen ermöglicht werden.

Weitergehende gesetzliche Prüfungsrechte bleiben unberührt.