

Name des Steuerpflichtigen _____	Telefon _____
Straße/ Hausnummer _____	Buchungszeichen _____
PLZ, Wohnort _____	5.0226.

Gemeinde Dettingen unter Teck
 - Steueramt-
 Schulstraße 4
 73265 Dettingen unter Teck

Vergnügungssteuererklärung
 (für Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit)

für das Kalenderjahr _____ 1. Quartal 2. Quartal 3. Quartal 4. Quartal

gemäß der Vergnügungssteuersatzung der Gemeinde Dettingen unter Teck

Hinweis für den Steuerpflichtigen

1. Die Steuer beträgt bei Spielapparaten mit Gewinnmöglichkeit 20 v. H. des mtl. Einspielergebnisses je Gerät. Das **Einspielergebnis** bei den Geräten mit Gewinnmöglichkeit ergibt sich aus der elektronisch gezahlten Bruttokasse eines jeden Monats. Die elektronisch gezahlte Bruttokasse errechnet sich aus der elektronisch gezahlten Kasse zuzüglich Röhrenentnahme (sog. Fehlbetrag), abzüglich Röhrenauffüllung, Falschgeld und Fehlgeld.
2. Die Vergnügungssteuererklärung ist bis zum 10. Tag nach Ablauf eines Kalendervierteljahres bei der Gemeinde Dettingen unter Teck abzugeben.
3. Es ergeht ein gesonderter Steuerbescheid. Die Steuer ist innerhalb eines Monats nach Bekanntgabe des Steuerbescheides zu entrichten.

Für den oben angegebenen Zeitraum zu entrichtende Vergnügungssteuer:

Summe der Einspielergebnisse aller Geräte mit Gewinnmöglichkeit entsprechend den beigefügten **Anlagen (Nr. 1 bis _____)**.

Gesamteinspielergebnis im Quartal	Steuersatz	Steuerbetrag
..... €	x 20 % €

Es wird versichert, dass die Angaben in dieser Steuererklärung wahrheitsgemäß nach bestem Wissen und Gewissen gemacht worden sind.

.....
 Datum, Unterschrift

Anlage Nr. ____
für das Kalenderjahr: _____
(bei mehreren Seiten bitte durchlaufend nummerieren)

_____ Name des Steuerpflichtigen	_____ Telefon
_____ Straße/ Hausnr.,	_____ Buchungszeichen
_____ PLZ, Wohnort	5.0226.....

Zusammenstellung der Einspielergebnisse

Nr.	Spielgerät		Einspielergebnisse €		
	Name	Nummer	Monat_____	Monat_____	Monat_____
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
GESAMT:					
GESAMT IM QUARTAL (auf Seite 1 einsetzen)					