

Ausfüllanleitung
Für die Vergnügungssteueranmeldung

Steueramt

Frau Kohler/Turzo

07159/9458-32

20.01.2026

Bitte im oberen Abschnitt die vollständigen Aufstellerdaten, das Jahr und das Quartal eintragen.

Aufstellungsort: _____
Name/Bezeichnung (Gaststätte/Spielhalle), Adresse

Aufsteller: _____
Firma/ Name, Vorname (Zustellungsbevollmächtigter), Geburtsdatum

Anschrift, Telefon, E-Mail

Erklärung für das Jahr: ☐ 1. Quartal, ☐ 2. Quartal, ☐ 3. Quartal, ☐ 4. Quartal

Bitte unter 1. Spielgeräte mit Gewinnmöglichkeit den Gerätenamen, die Zulassungsnummer, die laufende Zählerwerksausdrucknummer und den Spieleinsatz eintragen. Der Spieleinsatz wird mit dem Steuersatz (6,5%) multipliziert.

Bsp: Spieleinsatz 1.Monat 3454,25€, 2.Monat 2100,05€, 3.Monat 2585,45€.

Lfd. Nr.	Gerätename	Zulassungs-Nr.	Zählerwerks - Ausdruck (Lfd. Nr)	Auslesung 1.Monat im Quartal		Auslesung 2.Monat im Quartal		Auslesung 3.Monat im Quartal		Steuersumme Gesamt 1.-3. Monat
				Spieleinsatz in Euro	Steuersatz	Spieleinsatz in Euro	Steuersatz	Spieleinsatz in Euro	Steuersatz	
1	Multi-game	94560123	0016 B 003	3454,25	6,5%	2100,05	6,5%	2585,45	6,5%	529,08€

Die Gesamtsumme der 3 Monate wird in der letzten Spalte eingetragen. Bitte runden Sie korrekt auf- bzw. ab!

Bei mehreren Geräten bitte die Gesamtsumme unterhalb der Tabelle eintragen.

Bitte unter 2. Spielgeräte ohne Gewinnmöglichkeit die Anzahl der Geräte eintragen und mit dem Steuersatz multiplizieren. Der daraus resultierende Steuerbetrag ist der Monatsbeitrag. Für den Quartalsbetrag nochmals mit 3 Monaten multiplizieren.

Beispiel: Gerät ohne Gewinnmöglichkeit in einer Gaststätte

Lfd. Nr.	Spielgerät	Anzahl Spielgeräte	Steuersatz in Euro	Steuerbetrag pro Monat in Euro	Quartalsbetrag in Euro	Steuer gesamt
2	Sonstige Aufstellungsorte	2	42,00	84,00	252,00	252,00

Bitte beachten Sie, dass nach der Vergnügungssteuer-Satzung der berechnete Betrag vierteljährlich und ohne Steuerbescheid der Gemeinde Magstadt an die Stadtkasse unter Angabe des Namens des Aufstellungsortes abzuführen ist.