



## DECLARACION JURADA

### Máquinas de Juegos Electrónicos de Azar

Asunción, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

**Señor/a**  
**Intendente/a de la Municipalidad de Asunción**  
Presente

El/la que suscribe, \_\_\_\_\_ con C.I.C. Nº \_\_\_\_\_ de dirige a  
 Ud. a los efectos de solicitar Permiso de Explotación y Habilitación de Máquinas de Juegos Electrónicos de Azar, para el negocio identificado más abajo.

<b>DATOS DEL NEGOCIO</b>											
NOMBRE O RAZON SOCIAL					NOMBRE DE FANTASIA						
Nº DE REGISTRO UNICO (RUC)		ACTIVIDAD O RAMO			CATEGORIA COMERCIAL						
					<input type="checkbox"/> S.A. <input type="checkbox"/> SRL <input type="checkbox"/> COOP. <input type="checkbox"/> UNIPERSONAL <input type="checkbox"/> OTROS						
Nº DE PATENTE COMERCIAL		Nº DE REGISTRO MUNICIPAL(RMC)									
OTROS RAMOS ( Describir Actividad )											
ACTIVIDADES											
PRINCIPAL				SECUNDARIA							
LOCAL COMERCIAL											
DIRECCION			Nº	BARRIO			TELEF.				
NOMBRE DEL EDIF./ GALERIA				PISO		DPTO.		CTA.CTE.CTRAL.			
CASA MATRIZ		SUCURSAL		CTA.CTE.CTRAL..			LOCAL ABIERTO AL PÚBLICO		TIENE SALIDA DIRECTA A LA CALLE		
SI	NO	SI	NO				SI	NO	SI	NO	
MAQUINAS DE JUEGOS ELECTRONICOS DE AZAR								Si		No	
1. Cuenta con Resolución de Habilitación de la CONAJZAR?											
2. Cuenta con Contrato de Explotación de Máquinas de Juegos de Azar emitido por la Municipalidad?											
3. Cuenta con planos aprobados para su Uso?											
4. Existen instituciones educativas a 300 m a la redonda del Local?											
5. Tiene otra actividad en el local? Especificar:											
6. Cantidad de Máquinas de Juegos Electrónicos de Azar con que cuenta :											
7. Cantidad de Máquinas de Juegos Electrónicos de Azar que quiere ampliar:											
8. Cantidad de Máquinas de Juegos Electrónicos de Azar que quiere habilitar:											
<b>NOTA: Declaro bajo fe de juramento que los datos consignados en este documento son verídicos.</b> <b>Cualquier Información falseada, invalida la presente declaración.</b>											
_____ Firma del Solicitante											