

**TỔNG CỤC THUẾ  
CỤC THUẾ TP. HỒ CHÍ MINH**

**CỘNG HÒA XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM  
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc**

Số: 17 /CT-TTHT  
V/v: hoá đơn.

Thành phố Hồ Chí Minh, ngày 04 tháng 01 năm 2016

Kính gửi: Công ty TNHH Dream Games Việt Nam  
Địa chỉ: tầng 4, toà nhà Pax Sky II, số 34 Phạm Ngọc Thạch, P.6, Q.3, TP.HCM.  
Mã số thuế: 0312238456

Trả lời văn bản số DGHCM 1-12/2015 ngày 10/12/2015 của Công ty về hoá đơn, Cục Thuế TP có ý kiến như sau:

Căn cứ điểm d Khoản 1 Điều 16 Thông tư số 39/2014/TT-BTC ngày 31/03/2014 của Bộ Tài chính hướng dẫn về hoá đơn bán hàng hoá, cung ứng dịch vụ quy định nguyên tắc lập hoá đơn:

“Hoá đơn được lập theo thứ tự liên-tục từ số nhỏ đến số lớn.

Trường hợp tổ chức kinh doanh có nhiều đơn vị trực thuộc trực tiếp bán hàng hoặc nhiều cơ sở nhận ủy nhiệm cùng sử dụng hình thức hoá đơn đặt in có cùng ký hiệu theo phương thức phân chia cho từng cơ sở trong toàn hệ thống thì tổ chức kinh doanh phải có sổ theo dõi phân bổ số lượng hoá đơn cho từng đơn vị trực thuộc, từng cơ sở nhận ủy nhiệm. Các đơn vị trực thuộc, cơ sở nhận ủy nhiệm phải sử dụng hoá đơn theo thứ tự từ số nhỏ đến số lớn trong phạm vi số hoá đơn được phân chia.

...”

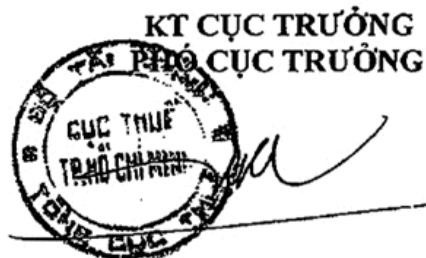
Căn cứ Thông tư số 10/2014/TT-BTC ngày 17/01/2014 của Bộ Tài chính hướng dẫn xử phạt vi phạm hành chính về hoá đơn;

Căn cứ quy định nêu trên, trường hợp Công ty theo trình bày năm 2015 mua hàng hoá và nhận hoá đơn đầu vào của nhà cung cấp theo từng lần mua hàng. Tuy nhiên, khi Công ty rà soát lại tất cả các hoá đơn mua hàng, phát hiện một nhà cung cấp lập hoá đơn không theo thứ tự liên tục từ số nhỏ đến số lớn thì nhà cung cấp này bị xử phạt vi phạm hành chính về hành vi lập hoá đơn không theo thứ tự. Công ty vẫn được căn cứ hóa đơn này để kê khai thuế.

Cục Thuế TP thông báo Công ty biết để thực hiện theo đúng quy định tại các văn bản quy phạm pháp luật đã được trích dẫn tại văn bản này.

**Nơi nhận:**

- Như trên;
  - Phòng KTT2;
  - Phòng Pháp Chế;
  - Lưu: HC, TTHT.
- 3294-8838612 (23/12/2015) Vhđchau.



Trần Thị Lệ Nga