



# ALCALDÍA MUNICIPAL DE ROATÁN

Periodo 2018-2022

# R-01

## DEPARTAMENTO DE URBANISMO

Islas de la Bahía Tel: (504) 2445-1299

urbanismo@muniroatan.gob.hn

## REQUISITOS PARA SOLICITAR UN PERMISO DE CONSTRUCCIÓN

1. Copia de la Escritura Pública o Constancia del Propietario del Bien Inmueble debidamente autenticado por un abogado.
2. Copia del Recibo de Bienes Inmuebles de la propiedad del año en curso.
3. Documentos personales del propietario de la Obra como ser:
  - a. Copia de la tarjeta de identidad
  - b. Copia del pasaporte (extranjeros no residentes)
  - c. Copia de la Solvencia Municipal
  - d. En caso de ser una Empresa deberán de presentar copia de la Constitución De La Empresa, copia de RTN, copia de identidad del propietario o identidad del representante legal con su respectiva carta de poder y la solvencia municipal.
4. Documentos personales del Constructor como ser:
  - a. Copia de la tarjeta de identidad
  - b. Copia de la Solvencia Municipal
  - c. Copia del Carnet vigente de Constructor
5. Para Proyectos mayores de 500,000.00Lps. presentar juego de planos completos y presupuesto desglosado incluyendo maquinaria, materiales y mano de Obra firmados y sellados por un profesional de la Arquitectura o Ingeniería.
6. Para proyectos con Presupuesto menor de 500,000.00Lps. Presentar planos o croquis firmado por un Constructor Autorizado e Inscrito en la Municipalidad.
7. Llenar la Solicitud de Construcción.
8. Presentar Licencia Ambiental si lo requiere, y Contrato de Cumplimiento de Medidas de Mitigación.
9. Para Compañías y Empresas Constructoras presentar copia del Permiso de Operación Vigente.
10. Ningún permiso será otorgado sin previo pago del mismo a la Tesorería Municipal.
11. Otros: Para permisos en cayos cochinos deberán de comunicarse con el Lic. Marcio Aronne del "Manejo y Protección área marina protegida Cayos Cochinos" E-mail: [marcioaronne@gmail.com](mailto:marcioaronne@gmail.com)

---

**\*Nota: Para mayor información consultar el plan de arbitrios capítulo I, artículo 16.**