

China-Schnäppchen werden teurer

Wer gern bei Importhändlern und Anbietern von außerhalb der EU einkauft, wird ab 1. Juli tiefer in die Tasche greifen müssen. Denn dann fällt die Freibetragsgrenze für Sendungen mit geringem Warenwert und auch für Bestellungen, die 22 Euro oder weniger kosten, muss eine Einfuhrumsatzsteuer entrichtet werden. Deren Höhe ist analog zur Umsatzsteuer, beträgt in Österreich also 20 Prozent.

Dennoch sollen den Konsumenten in vielen Fällen zusätzliche und potenziell teure Formalitäten erspart bleiben. Mit einem Import One Stop Shop (kurz IOSS) wurde ein System geschaffen, das den Aufwand auf beiden Seiten minimieren soll. DER STANDARD hat mit Martin Füll und Walter Trezek über die Umstellung gesprochen. Sie sind die Gründer von Commerce Logistics Specialists (CLS) mit Sitz in Wien. CLS ist spezialisiert auf digitalen Handel und Logistik über die Umstellung gesprochen. Sie sind die Gründer von Commerce Logistics Specialists (CLS) mit Sitz in Wien. CLS ist spezialisiert auf digitalen Handel und Logistik über die Umstellung gesprochen. Sie sind die Gründer von Commerce Logistics Specialists (CLS) mit Sitz in Wien. CLS ist spezialisiert auf digitalen Handel und Logistik über die Umstellung gesprochen.

Steuer ab dem ersten Cent

Grundlegend gilt für alle Sendungen auch unter der Zollgrenze von 150 Euro, dass mit 1. Juli ab dem ersten Cent die Einfuhrumsatzsteuer anfällt und jedes Paket im Vorhinein zur Verzollung angemeldet werden muss. Ein aus China bestelltes Gadget, das vormals zehn Euro kostete, schlägt dann also mit zwölf Euro zu Buche. In den meisten Fällen sollte dies auch der Endpreis für den Kunden sein und die Sendung ohne Verzögerungen zugestellt werden. Das gilt jedenfalls, wenn der Händler sein Geschäft mithilfe des IOSS abwickelt. Dann wird die Einfuhrumsatzsteuer vom Kunden bereits beim Kauf im Ausland bezahlt, basierend auf dem in seinem Land gültigen Steuersatz.

Tut der Händler das nicht, wird die Einfuhrumsatzsteuer bei der Verzollung fällig und muss vom Kunden bezahlt werden. Dieser wiederum wird in der Regel vom Zustelldienst vertreten, der in seinem Namen die Verzollung übernimmt und die Einfuhrumsatzsteuer einhebt. Dafür werden aber Gebühren verrechnet, die etwa bei der österreichischen Post voraussichtlich bei fünf Euro (für einen Sendungswert mit einem Wert von bis zu 150 Euro) liegen werden. Nutzt ein Anbieter den IOSS, so übernimmt er die Verantwortung für die Abführung der Einfuhrgebühren. Für die Händler

Ab 1. Juli wird die Einfuhrumsatzsteuer ab dem ersten Cent verrechnet, die meisten Kunden dürften dank eines „Import One Stop Shop“ aber von Formalitäten verschont bleiben – sofern der Händler alles richtig macht.

Georg Pichler



Foto: Imago Images / VCC

Auch unterhalb der Zollgrenze von 150 Euro fällt ab 1. Juli die Einfuhrumsatzsteuer für Pakete aus Fernost an.

hat der IOSS den Vorteil, dass er sich nicht beim Finanzamt jedes einzelnen EU-Landes registrieren muss, in das er liefert. Er kann die Umsatzsteuer für alle Verkäufe in die EU künftig an ein Finanzamt seiner Wahl monatlich im Nachhinein zahlen, das die Beträge dann anteilig an die Steuerbehörden der anderen EU-Staaten weitergibt.

Für die Händler und Marktplätze bedeutet der IOSS somit eine Erleichterung. Das Verfahren ist im Gegensatz zu einer vollständigen Verzollung für Sendungen ab 150 Euro vollständig digital und kommt mit 26 statt mehr als 80 Datenelementen aus. Bei CLS geht man davon aus, dass die Abwicklungskosten sich im Centbereich bewegen

werden. Diese Lösung ist somit auch billiger, als den Import über eine Tochtergesellschaft oder Partnerfirma in der EU abwickeln zu lassen, wie es manche Anbieter bisher gehandhabt haben. Laut den Experten sind alle großen Marktplätze schon vorbereitet und für IOSS registriert.

Anzumerken ist auch, dass Marktplätze ab 1. Juli die Haftung für die Abfuhr der Umsatzsteuern für auf ihren Plattformen verkaufte Waren übernehmen müssen. Diese Regel gilt, wenn entweder Waren in die EU importiert werden oder Waren innerhalb der EU verschickt werden, der Anbieter selbst aber seinen Sitz in einem Drittstaat hat. Ein Beispiel wäre die Bestellung eines Artikels von einem chinesischen Händler bei

wish.com, unabhängig davon, ob dessen Ware von einer Fabrik in Shenzhen oder einem Lager in der EU versandt wird. In beiden Fällen muss wish.com dafür sorgen, dass die Mehrwertsteuer gegenüber dem Käufer korrekt angezeigt wird, das Geld beim Händler eintreiben und schließlich an das für seine IOSS-Abgaben zuständige Finanzamt in der EU überweisen. Bei Waren, die von einem Händler aus der EU innerhalb der Union über einen Marktplatz verschickt werden, liegt diese Haftung direkt beim Händler.

Holprig werden könnte es für Kunden von Anbietern, die auf die Umstellung noch nicht reagiert haben. Da für alle Pakete eine digitale Verzollung nötig ist und Einfuhrumsatzsteuer anfällt, müssen die Kunden zusätzlich eine Gebühr des Zustelldienstes selbst bezahlen und durch die Abwicklung mit Verzögerungen rechnen. Am längsten wird die Umstellung wohl bei jenen dauern, die sich nicht rechtzeitig um eine Registrierung beim IOSS gekümmert haben, keine Marktplätze bzw. Marktplätze ohne IOSS-Anbindung verwenden oder für ihren Versand auf Postgesellschaften aus Drittstaaten setzen. Langfristig nimmt man an, dass fast jeder Anbieter, der keinen Wettbewerbsnachteil in Kauf nehmen möchte, auf IOSS zurückgreifen wird.

Startschwierigkeiten

CLS rechnet auch mit Schwierigkeiten direkt nach der Umstellung. Denn es gibt keine gesetzlichen Übergangsfristen – ursprünglich hätte die neue Regelung bereits am 1. Jänner in Kraft treten sollen. Und entscheidend dafür, ob eine Sendung noch in die alte Regelung inklusive 22-Euro-Freibetrags oder bereits ins neue Verfahren fällt, ist das Datum des Eintreffens beim Zoll. Sie gilt damit auch für Bestellungen, die vor dem 1. Juli getätigt und ausgeliefert wurden, aber aufgrund der teilweise langen Lieferzeit erst nach dem Monatswechsel in Österreich ankommen. Füll und Trezek prognostizieren hier in den ersten Wochen „massive Probleme, mit vielen Annahmeverweigerungen, mit empörten Empfängern und ähnlichen Verwerfungen“. Onlineshoppern empfiehlt man, im Vorfeld zu prüfen, ob ein Marktplatz oder Händler den IOSS nutzt.

Insgesamt sieht man die neuen Regeln aber „uneingeschränkt positiv“. Damit werde die Besserstellung von Importhändlern gegenüber EU-Händlern beendet, es bringe Steuereinnahmen und erleichtere durch bessere Daten den Kampf gegen Steuerbetrug, Produktfälschungen und ähnliche Machenschaften.

PERSONAL TECH

Muzayen Al-Youssef

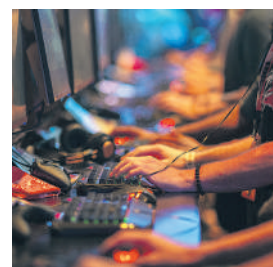


Foto: AFP / David McNew

Köpfe einschlagen ist schon fad

Ob per Pistolenschuss, Schwerthieb oder Feuerball: Eigentlich geht es bei der Spielmechanik der meisten Games fast immer darum, jemanden umzubringen. Das zeigen auch die Vorstellungen der diesjährigen Spielemesse Electronic Entertainment Expo (E3). Erneut, wie eigentlich jedes Jahr, konnte kaum ein Spiel der größeren Publisher auf ein Spielsystem verzichten, das sich ums Kämpfen dreht.

Das ist schade – nicht wegen der Mär, dass Games zu mehr Aggression und Gewaltbereitschaft führen würden. Auch wenn die Politik das oft nach Amokläufen propagiert, ist dieses Argument schwach-sinnig: Die Forschung konnte bisher keinen derartigen Zusammenhang feststellen. Wie bei jedem anderen Medium schaffen es auch Konsumentinnen und Konsumenten von Games, sich nicht direkt von Gewaltinhalten beeinflussen zu lassen.

Aber der stetige Fokus von Videospielen auf Systeme, in denen es immer nur ums Töten geht, ist trotzdem nicht gut. Nicht weil sie schlecht für das eigene Verhalten sind – sondern weil es un kreativ ist. Fast jedes Spiel größerer Studios greift auf Kampfsysteme zu und landet damit irgendwo im etablierten Einheitsbrei, während nur wenige Genres wie Aufbausimulationen, Point-and-click-Games und Sportspiele auf das virtuelle Töten verzichten. Der Grund dafür ist einfach und zugleich bedauerlich: Die Publisher setzen lieber stets auf das gleiche Erfolgsrezept und sind nicht bereit, Risiken einzugehen.

Während dies wirtschaftlich nachvollziehbar ist, ist es dennoch schade. Denn Games bieten eine wunderbare Chance zum Eskapismus, bei der, im Gegensatz zu anderen Darstellungsformen, Spieler zu aktiven Mitgestaltern werden. Theoretisch stünde die Tür zu nahezu unbegrenzten Möglichkeiten offen, nur werden diese nicht genutzt. Es sind heute immer noch vor allem Entwickler von Indie-Spielen, die über ihren Schatten springen und neue Konzepte ausprobieren.

Das Ergebnis kann wunderbar sein – etwa bei Überraschungshits wie *Life is Strange*, bei dem Spieler die Zeit zurückdrehen können, oder *Disco Elysium*, das in eine emotionale Achterbahnfahrt entführt. Auf Kampfmechaniken zu verzichten heißt also nicht, dass der Erfolg ausbleibt. Es setzt aber eine Innovationsbereitschaft voraus. Höchste Zeit also auch für größere Publisher, endlich wieder fantasievoller zu werden.

SUDOKU

dst.at/Sudoku

Nr. 4947a normal (schwierig)

Nr. 4947b Squiggly (mittel)

Auflösung Sudoku Nr. 4946a

	6	9			1			
8				4				
1			7	3		6		4
	8							
	4		6	7	2			5
								4
6		2		1	4			8
				5				2
			2			7	1	

		1	6	4				9
					5			2
			9	8			3	1
8					3		4	5
	6	2		4				3
3	9	7			5	1		
	2			1				
	8				4	6	3	

6	4	3	5	8	7	9	2	1
2	9	5	6	1	4	8	3	7
7	1	8	3	2	9	4	5	6
3	6	4	8	7	1	5	9	2
8	2	7	9	5	3	1	6	4
9	5	1	2	4	6	3	7	8
5	3	2	1	6	8	7	4	9
4	8	6	7	9	5	2	1	3
1	7	9	4	3	2	6	8	5

Auflösung Sudoku Nr. 4946b

2	5	7	6	3	4	1	9	8
1	8	4	2	5	9	6	7	3
3	9	6	7	8	1	2	4	5
5	6	8	4	7	3	9	2	1
4	2	9	8	1	6	3	5	7
7	1	3	9	2	5	4	8	6
8	3	5	1	9	2	7	6	4
9	4	1	5	6	7	8	3	2
6	7	2	3	4	8	5	1	9

Spielregeln: Das Rastergitter ist so auszufüllen, dass die Zahlen von 1 bis 9 nur je einmal in jeder Reihe, in jeder Spalte und in jedem umrahmten Kästchen (beziehungsweise in jeder Diagonale beim X-Sudoku) vorkommen. Die Auflösung erscheint im nächsten STANDARD und im Internet auf derStandard.at, wo sich das aktuelle Zahlenrätsel auch in einer Onlineversion findet. © Puzzle by websudoku.com