

Bruselas, 9 de febrero de 2018
(OR. en)

6062/18

**Expediente interinstitucional:
2018/0024 (NLE)**

**FISC 54
ECOFIN 98**

PROPUESTA

De:	secretario general de la Comisión Europea, firmado por D. Jordi AYET PUIGARNAU, director
Fecha de recepción:	9 de febrero de 2018
A:	D. Jeppe TRANHOLM-MIKKELSEN, secretario general del Consejo de la Unión Europea
N.º doc. Ción.:	COM(2018) 59 final
Asunto:	Propuesta de DECISIÓN DE EJECUCIÓN DEL CONSEJO por la que se autoriza a la República de Letonia a introducir una medida especial de excepción a lo dispuesto en el artículo 193 de la Directiva 2006/112/CE relativa al sistema común del impuesto sobre el valor añadido

Adjunto se remite a las Delegaciones el documento – COM(2018) 59 final.

Adj.: COM(2018) 59 final



Bruselas, 9.2.2018
COM(2018) 59 final

2018/0024 (NLE)

Propuesta de

DECISIÓN DE EJECUCIÓN DEL CONSEJO

por la que se autoriza a la República de Letonia a introducir una medida especial de excepción a lo dispuesto en el artículo 193 de la Directiva 2006/112/CE relativa al sistema común del impuesto sobre el valor añadido

EXPOSICIÓN DE MOTIVOS

De conformidad con el artículo 395, apartado 1, de la Directiva 2006/112/CE, de 28 de noviembre de 2006, relativa al sistema común del impuesto sobre el valor añadido (en lo sucesivo, «la Directiva del IVA»), el Consejo, por unanimidad y a propuesta de la Comisión, puede autorizar a cualquier Estado miembro a que introduzca medidas especiales de excepción a lo dispuesto en dicha Directiva para simplificar el procedimiento de cobro del IVA o evitar ciertos tipos de evasión o elusión fiscal.

Mediante carta registrada en la Comisión el 15 de noviembre de 2017, Letonia solicitó una excepción a lo dispuesto en el artículo 193 de la Directiva del IVA, con el objetivo de aplicar el mecanismo de inversión del sujeto pasivo a las entregas de consolas de videojuegos. Mediante carta de 23 de noviembre de 2017, la Comisión, de conformidad con el artículo 395, apartado 2, de la Directiva del IVA, informó a los demás Estados miembros de la solicitud presentada por Letonia. Por carta de 24 de noviembre, la Comisión notificó a Letonia que disponía de toda la información necesaria para examinar su solicitud.

1. CONTEXTO DE LA PROPUESTA

• Razones y objetivos de la propuesta

El artículo 193 de la Directiva sobre el IVA establece que, por regla general, es el sujeto pasivo que efectúa las entregas de bienes o las prestaciones de servicios el que adeuda el impuesto sobre el valor añadido (IVA).

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 199 *bis*, apartado 1, de la Directiva del IVA, los Estados miembros pueden disponer que la persona deudora del IVA sobre las entregas enumeradas en dicho artículo sea el sujeto pasivo destinatario de las mismas (mecanismo de inversión del sujeto pasivo). En virtud de este procedimiento, el sujeto pasivo destinatario de las entregas se convierte en deudor del IVA. Siempre y cuando disfrute plenamente del derecho a deducción, este sujeto pasivo puede declarar y deducir simultáneamente el IVA correspondiente a la entrega, de modo que no efectúa pago real alguno del IVA a Hacienda. Las entregas de consolas de videojuegos se contemplan en el artículo 199 *bis*, apartado 1, letra h).

Letonia no se ha acogido a la opción prevista en dicha disposición de la Directiva del IVA y no aplica por tanto el mecanismo de inversión del sujeto pasivo a las entregas de consolas de videojuegos. No obstante, debido al aumento del fraude que se ha registrado recientemente en Letonia en el sector, el Estado miembro desea introducir el mecanismo de inversión del sujeto pasivo en las entregas nacionales de estos productos.

De acuerdo con el artículo 199 *bis* de la Directiva del IVA, el mecanismo de inversión del sujeto pasivo puede aplicarse hasta el 31 de diciembre de 2018 y por un período mínimo de dos años. Al no cumplirse la condición relativa a los dos años de duración, Letonia no puede aplicar el mecanismo de inversión del sujeto pasivo basándose en dicho artículo.

Por consiguiente, invocando el artículo 395 de la Directiva del IVA, Letonia solicita una excepción a lo dispuesto en el artículo 193 de dicha Directiva para que se le autorice a aplicar el mecanismo de inversión del sujeto pasivo a las entregas de consolas de videojuegos.

El propósito de la excepción solicitada es evitar el fraude en el sector de las consolas de videojuegos. Sobre la base de las opciones que figuran en el artículo 199 *bis*, apartado 1, letras c), d) y h), desde el 1 de abril de 2016, Letonia aplica el mecanismo de inversión del sujeto pasivo a las entregas de teléfonos móviles, ordenadores portátiles, tabletas digitales y

dispositivos de circuitos integrados. Se ha constatado que, tras la introducción de la inversión del sujeto pasivo en relación con las entregas mencionadas, ha aumentado el fraude del IVA en las entregas de consolas de videojuegos. Estos productos son susceptibles de fraude, ya que su tamaño es relativamente pequeño, su valor relativamente elevado y su comercialización a través de Internet está muy desarrollada.

Letonia ha notificado que el sector de las entregas de consolas de videojuegos ha sido objeto de diversas auditorías. En 2017, se determinó la existencia de catorce sociedades ficticias que operan en dicho sector, lo que representan el 6,4 % del total de empresas del sector. En 2016, de los 219 sujetos pasivos registrados a efectos del IVA activos en el sector de las entregas de consolas de juego, ocho habían declarado el IVA como impuesto soportado en relación con operaciones con otros sujetos pasivos clasificados como sociedades ficticias (el 3,7 % del número total de personas registradas a efectos del IVA). A fin de evitar que los operadores económicos desarrollen actividades fraudulentas, la Agencia Tributaria letona se acoge a la posibilidad de excluirlas del registro nacional de sujetos pasivos del IVA. En 2017, el número de sujetos pasivos activos en este sector que quedaron excluidos de dicho registro de la Agencia Tributaria letona aumentó de forma significativa. En los ocho primeros meses del año, se eliminó del registro a dieciséis sujetos pasivos que operaban en el sector, es decir, el 88,9 % del número total de sujetos pasivos excluidos en 2016 (que fueron, en total, dieciocho).

Según la información remitida por Letonia, se ha adoptado una serie de medidas para reducir y combatir el fraude del IVA. Por ejemplo, las cajas registradoras deben cumplir nuevos requisitos que hacen totalmente imposible borrar las operaciones registradas, se ha establecido la obligación de incluir en la declaración del IVA un desglose pormenorizado de las operaciones, también se ha prestado especial atención a la mejora de los controles rutinarios y las medidas administrativas, y se ha introducido la obligación de que las entidades de crédito y otras entidades informen a la Agencia Tributaria letona acerca de las operaciones sospechosas. También se está estudiando la implantación de la facturación electrónica. Pese a todas estas medidas, Letonia sigue considerando necesario introducir el mecanismo de inversión del sujeto pasivo en relación con las entregas de consolas de videojuegos a fin de evitar pérdidas de ingresos en concepto de IVA que afecten a los presupuestos del Estado.

Las entregas de consolas de videojuegos se consideran susceptibles de fraude y figuran en el artículo 199 *bis*, apartado 1, letra h), de la Directiva IVA junto con las de ordenadores portátiles y tabletas digitales. Si se cumpliera la condición relativa al período mínimo de aplicación, Letonia habría podido ampararse en este último artículo para aplicar el mecanismo de inversión del sujeto pasivo.

Así pues, se propone autorizar la excepción por el período de vigencia del artículo 199 *bis* de la Directiva del IVA. La excepción debería durar por tanto hasta el 31 de diciembre de 2018, fecha en que expirará el artículo 199 *bis* de la Directiva del IVA.

- **Coherencia con las disposiciones existentes en la misma política sectorial**

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 199 *bis*, apartado 1, letra h), de la Directiva del IVA, el mecanismo de inversión del sujeto pasivo puede aplicarse a las entregas de consolas de videojuegos. Invocando dicha disposición¹, algunos Estados miembros aplican este mecanismo. Si se cumpliera la condición relativa al período mínimo de dos años, Letonia podría aplicar el mecanismo de inversión del sujeto pasivo a las entregas de consolas de

¹ Véase la lista de notificaciones del Comité sobre el IVA:
http://ec.europa.eu/taxation_customs/sites/taxation/files/resources/documents/taxation/vat/key_documents/vat_committee/notifications.pdf

videojuegos sin solicitar una excepción en virtud del artículo 395 de la Directiva sobre el IVA.

La medida que se propone es por tanto coherente con lo dispuesto en la Directiva sobre el IVA.

2. BASE JURÍDICA, SUBSIDIARIEDAD Y PROPORCIONALIDAD

- **Base jurídica**

Artículo 395 de la Directiva del IVA.

- **Subsidiariedad (en el caso de competencia no exclusiva)**

Teniendo en cuenta la disposición de la Directiva del IVA en la que se basa la propuesta, no resulta aplicable el principio de subsidiariedad.

- **Proporcionalidad**

La Decisión se refiere a la concesión de una autorización a un Estado miembro a petición del mismo y no constituye obligación alguna.

Habida cuenta del limitado alcance de la excepción, la medida especial guarda proporción con el objetivo perseguido, a saber, evitar determinadas formas de evasión o elusión fiscal en un sector específico.

- **Elección del instrumento**

En virtud del artículo 395 de la Directiva del IVA, el establecimiento de excepciones a las normas ordinarias del IVA solo es posible si el Consejo así lo autoriza pronunciándose por unanimidad a propuesta de la Comisión. Además, una decisión del Consejo es el instrumento más apropiado, ya que puede dirigirse a los Estados miembros individualmente.

3. RESULTADOS DE LAS EVALUACIONES *EX POST*, LAS CONSULTAS A LAS PARTES INTERESADAS Y LAS EVALUACIONES DE IMPACTO

- **Consultas con las partes interesadas**

La presente propuesta se basa en una solicitud presentada por Letonia y concierne únicamente a ese Estado miembro.

- **Obtención y uso de asesoramiento especializado**

No ha sido preciso recurrir a asesoramiento externo.

- **Evaluación de impacto**

La propuesta de Decisión de Ejecución tiene como objetivo evitar determinadas formas de evasión o elusión fiscal en el sector de las entregas de consolas de videojuegos. El mecanismo de inversión del sujeto pasivo debería ayudar a Letonia a detener la propagación del fraude del IVA a través de las entregas de consolas de videojuegos. En consecuencia, la medida de excepción tendrá un efecto potencialmente favorable.

Debido a su escaso alcance y a su aplicación limitada en el tiempo, la excepción tendrá en todo caso un efecto reducido.

4. REPERCUSIONES PRESUPUESTARIAS

La propuesta no tiene ninguna incidencia directa en el presupuesto de la UE.

5. OTROS ELEMENTOS

La propuesta contiene una cláusula de extinción fijada el 31 de diciembre de 2018.

Propuesta de

DECISIÓN DE EJECUCIÓN DEL CONSEJO

por la que se autoriza a la República de Letonia a introducir una medida especial de excepción a lo dispuesto en el artículo 193 de la Directiva 2006/112/CE relativa al sistema común del impuesto sobre el valor añadido

EL CONSEJO DE LA UNIÓN EUROPEA,

Visto el Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea,

Vista la Directiva 2006/112/CE del Consejo, de 28 de noviembre de 2006 , relativa al sistema común del impuesto sobre el valor añadido¹,

y en particular su artículo 395, apartado 1,

Vista la propuesta de la Comisión Europea,

Considerando lo siguiente:

- (1) De conformidad con lo dispuesto en el artículo 193 de la Directiva 2006/112/CE, el sujeto pasivo que efectúa entregas de bienes o prestaciones de servicios gravadas es, por regla general, el deudor del impuesto sobre el valor añadido (IVA) a las autoridades tributarias.
- (2) De conformidad con lo dispuesto en el artículo 199 *bis*, apartado 1, letra h), de la Directiva 2006/112/CE, los Estados miembros pueden establecer que el deudor del IVA sobre las entregas de consolas de videojuegos sea el sujeto pasivo destinatario de las mismas («mecanismo de inversión del sujeto pasivo»). Letonia no se acoge a esta opción, pese a aplicar el mecanismo de inversión del sujeto pasivo a las entregas de ordenadores portátiles y tabletas digitales con arreglo al artículo 199 *bis*, apartado 1, letra h), de dicha Directiva.
- (3) No obstante, como consecuencia del incremento del fraude registrado en letonia en el sector de las entregas de consolas de videojuegos, el Estado miembro desea introducir el mecanismo de inversión del sujeto pasivo con respecto a las entregas nacionales de dichos productos.
- (4) A tenor de lo dispuesto en el artículo 199 *bis*, apartado 1, letra h), de la Directiva 2006/112/CE, el mecanismo de inversión del sujeto pasivo puede aplicarse hasta el 31 de diciembre de 2018 y por un período mínimo de dos años. Como no se cumple el requisito relativo al periodo de dos años, Letonia no puede aplicar el mecanismo de inversión basándose en el artículo 199 *bis*, apartado 1, letra h), de la Directiva 2006/112/CE.
- (5) Mediante carta registrada en la Comisión el 15 de noviembre de 2017, Letonia solicitó autorización para aplicar una medida de excepción a lo dispuesto en el artículo 193 de dicha Directiva a fin de convertir al destinatario en deudor del IVA en relación con las entregas de consolas de videojuegos.

¹ DO L347, 11.12.2006, p.1.

- (6) Mediante carta de 23 de noviembre de 2017, la Comisión informó a los demás Estados miembros, de conformidad con lo dispuesto en el artículo 395, apartado 2, de la Directiva 2006/112/CE, de la solicitud presentada por Letonia. Por carta de 24 de noviembre de 2017, la Comisión notificó a Letonia que disponía de toda la información necesaria para examinar su solicitud.
- (7) Según la información facilitada por Letonia, el fraude del IVA en relación con las entregas de consolas de videojuegos aumentó a raíz de la introducción del mecanismo de inversión del sujeto pasivo con respecto a las entregas de teléfonos móviles, tabletas digitales, ordenadores portátiles y dispositivos de circuitos integrados. Las consolas de videojuegos son especialmente susceptibles de fraude en materia de IVA, ya que su tamaño es relativamente pequeño, su valor relativamente elevado y disponen de un mercado muy desarrollado en Internet. Según la información que ella misma ha presentado, Letonia ha adoptado una serie de medidas convencionales para combatir el fraude en el ámbito del IVA. No obstante, este Estado miembro considera necesario implantar el mecanismo de inversión del sujeto pasivo en relación con las entregas de consolas de videojuegos a fin de evitar pérdidas de ingresos en concepto de IVA que afecten a los presupuestos del Estado.
- (8) Por consiguiente, procede autorizar a Letonia a aplicar el mecanismo de inversión del sujeto pasivo con respecto a las entregas de consolas de videojuegos durante un período limitado.
- (9) Esta excepción no tiene repercusiones adversas en los recursos propios de la Unión procedentes del IVA.

HA ADOPTADO LA PRESENTE DECISIÓN:

Artículo 1

No obstante lo dispuesto en el artículo 193 de la Directiva 2006/112/CE, se autoriza a Letonia a designar al destinatario de la entrega como deudor del IVA en el caso de las entregas de consolas de videojuegos.

Artículo 2

La presente Decisión entrará en vigor el día de su notificación.

La presente Decisión expirará el 31 de diciembre de 2018.

Artículo 3

El destinatario de la presente Decisión es la República de Letonia.

Hecho en Bruselas, el

*Por el Consejo
El Presidente*