



Entwurf Praxisanpassungen MWSTG

Thema: Elektronischer Sport (E-Sport)

MWST-Branchen-Info 24 Sport

Hinweis:

Entwurf vom 15.07.2026 vor der Praxiskonsultation durch das Konsultativgremium.

Die Texte der aktuell geltenden Praxis sind unter folgenden Links zu finden:

<https://www.gate.estv.admin.ch/mwst-webpublikationen/public/MBI/24>

Abkürzungen und Akronyme

Erstmalige Praxisfestlegung infolge der Beurteilung neuer Sachverhalte.

Neues Kapitel (Ziff. 9.14 ff.) zum Thema «E-Sport»; Dieses Kapitel ist dementsprechend nicht im Korrekturmodus.

MWST-Branchen-Info 24 Sport

9 Leistungen im Zusammenhang mit Sportveranstaltungen und -wettkämpfen sowie Werbeleistungen

9.14 Abgrenzung zwischen Sportveranstaltungen und anderen Veranstaltungen im Bereich E-Sport

9.14.1 Allgemeines

Als Sport gelten Tätigkeiten, die durch eine wesentliche körperliche Aktivität geprägt sind und bei denen die Leistungen durch den menschlichen Körper erbracht werden. Die körperliche Aktivität muss dabei für die Ausübung der Tätigkeit charakteristisch und prägend sein. Bei der Tätigkeit sollen zudem die körperliche Leistungsfähigkeit, die Gesundheit, das Wohlbefinden oder die sozialen Beziehungen gefördert werden. Der Wettkampfcharakter einer Tätigkeit für sich allein genügt nicht, um als Sport zu gelten.

Der E-Sport bzw. elektronische Sport ermöglicht den Teilnehmern, allein oder im Team in einer virtuellen Umgebung mittels eines elektronischen Mediums (z. B. Computer, Spielkonsole, Tablet) gegeneinander anzutreten. Die E-Sportler können sowohl ortsunabhängig als auch in Verbindung mit einer physischen Präsenz vor Ort, etwa im Rahmen einer E-Sport-Veranstaltung, gegeneinander antreten.

Damit eine Sportveranstaltung unter die Steuerausnahme von [Artikel 21 Absatz 2 Ziffer 15 MWSTG](#) fällt, muss eine wesentliche körperliche Aktivität gemäss der vorstehenden Definition des Sports im Zentrum des Anlasses stehen ([Ziff. 9](#)).

E-Sport-Veranstaltungen gelten nicht als Veranstaltung gemäss [Artikel 21 Absatz 2 Ziffer 15 MWSTG](#), da keine wesentliche körperliche Aktivität gemäss der vorstehenden Definition des Sports im Zentrum des Anlasses steht.

Erstmalige Praxisfestlegung infolge der Beurteilung neuer Sachverhalte
(Publikationsdatum: xx.xx.202x; vgl. betreffend zeitliche Wirkung [MWST-Info Zeitliche Wirkung von Praxisfestlegungen](#)).

9.14.2 Leistungen im Bereich des E-Sports und Ort der Leistung

Entgelte für Leistungen des Veranstalters, wie zum Beispiel Eintritts- und Startgelder, die im Rahmen einer E-Sport-Veranstaltung erzielt werden, sind Entgelte für steuerbare Dienstleistungen, sofern sie als im Inland erbracht gelten.

Bei den von den E-Sportlern erhaltenen Preisgeldern handelt es sich um Einnahmen aus steuerbaren Dienstleistungen, sofern sie als im Inland erbracht gelten. Die Steuerpflicht des E-Sportlers richtet sich nach den Grundsätzen von [Artikel 10 Absatz 2 MWSTG](#).

- a) Wenn die E-Sport-Veranstaltung **ausschliesslich online** stattfindet, gelten die entsprechenden Leistungen (Online-Zugang für die Teilnehmer und für die Zuschauer) als elektronische Dienstleistungen und unterliegen dem Empfängerortsprinzip ([Art. 8 Abs. 1 MWSTG](#)).

 Informationen zur Steuerpflicht der Veranstalter mit Sitz im Ausland finden sich in der [MWST-Branchen-Info Telekommunikation und elektronische Dienstleistungen](#).

Bei den von den E-Sportlern erhaltenen Preisgeldern richtet sich der Ort der Leistung auch nach [Artikel 8 Absatz 1 MWSTG](#).

- b) Wenn die E-Sport-Veranstaltung **ausschliesslich** mit physischer Präsenz **vor Ort** stattfindet, so handelt es sich bei den Eintritts- und Startgeldern um Dienstleistungen auf dem Gebiet der Unterhaltung oder ähnlicher Leistungen nach [Artikel 8 Absatz 2 Buchstabe c MWSTG](#) (Tätigkeitsortsprinzip).

Bei den von den E-Sportlern erhaltenen Preisgeldern handelt es sich um Einnahmen aus Dienstleistungen auf dem Gebiet der Unterhaltung oder ähnlicher Leistungen. Der Ort der Leistung richtet sich ebenfalls nach [Artikel 8 Absatz 2 Buchstabe c MWSTG](#) (Tätigkeitsortsprinzip).

- c) Ist bei **hybriden E-Sport-Veranstaltungen** sowohl die physische Anwesenheit bzw. Teilnahme vor Ort als auch die virtuelle Anwesenheit bzw. Teilnahme möglich, bestimmt sich der Leistungsort wie folgt:

- Entscheidet sich der E-Sportler oder Zuschauer (Leistungsempfänger) beim Erwerb des Leistungsangebots für die **Online-Teilnahme**, gelten die Ausführungen gemäss Buchstabe a.

Bei den von den E-Sportlern erhaltenen Preisgeldern gelten die Ausführungen gemäss Buchstabe a.

- Wählt der E-Sportler oder Zuschauer (Leistungsempfänger) beim Erwerb des Leistungsangebots die Teilnahme **vor Ort**, so gelten für die Eintritte und Startgelder die Ausführungen gemäss Buchstabe b.

Bei den von den E-Sportlern erhaltenen Preisgeldern gelten die Ausführungen gemäss Buchstabe b.

- Ist die **hybride** Teilnahme oder Anwesenheit (d. h. teilweise vor Ort und teilweise online) vorgeschrieben oder muss sich der E-Sportler oder Zuschauer (Leistungsempfänger) beim Erwerb des Leistungsangebots nicht festlegen, ob er vor Ort oder online teilnehmen wird, so gelten die Ausführungen gemäss Buchstabe a.

Bei den von den E-Sportlern erhaltenen Preisgeldern gelten die Ausführungen gemäss Buchstabe a.

Erstmalige Praxisfestlegung infolge der Beurteilung neuer Sachverhalte

(Publikationsdatum: xx.xx.202x; vgl. betreffend zeitliche Wirkung [MWST-Info Zeitliche Wirkung von Praxisfestlegungen](#)).

9.14.3 Beispiele

Beispiel 1

In Luzern (Inland) findet ein Videospiel-Wettkampf statt, an dem E-Sportler aus verschiedenen Ländern teilnehmen und vor Ort in Teams vor Publikum gegeneinander antreten.

Es handelt sich um ein reines virtuelles Gaming ohne wesentliche körperliche Aktivität und demzufolge um einen Anlass im Bereich des E-Sports. Daher kommt die Steuerausnahme von [Artikel 21 Absatz 2 Ziffer 15 MWSTG](#) nicht zur Anwendung. Da der Wettkampf ausschliesslich vor Ort stattfindet, richtet sich der Ort der Leistung nach dem

Tätigkeitsortsprinzip (Leistungen auf dem Gebiet der Unterhaltung oder ähnliche Leistungen, [Art. 8 Abs. 2 Bst. c MWSTG](#)). Die Entgelte aus Zuschauereintritten und Startgeldern unterliegen der Steuer zum Normalsatz, da der Wettkampf im Inland stattfindet. Allfällige Preisgelder, die ein E-Sportler erhält, stellen Entgelte für im Inland erbrachte Dienstleistungen auf dem Gebiet der Unterhaltung oder ähnlicher Leistungen dar ([Art. 8 Abs. 2 Bst. c MWSTG](#)). Dies kann gegebenenfalls die Steuerpflicht des E-Sportlers auslösen ([Art. 10 Abs. 2 MWSTG](#)).

Beispiel 2

Die E-Game AG mit Sitz im Inland veranstaltet ein Strategie-E-Sportturnier, das ausschliesslich online ausgetragen wird.

Bei der Veranstaltung handelt es sich nicht um einen sportlichen Anlass im Sinne von [Artikel 21 Absatz 2 Ziffer 15 MWSTG](#). Da die Veranstaltung ausschliesslich online stattfindet und die Teilnehmer nur virtuell gegeneinander antreten, sind die Startgelder für das E-Sportturnier sowie der von den Zuschauern bezahlte Online-Zugang zu den Wettkämpfen als elektronische Dienstleistungen zu behandeln. Die an E-Sportler mit Sitz oder Wohnort im Inland erbrachten elektronischen Dienstleistungen unterliegen der Steuer zum Normalsatz. Der Ort dieser Leistungen richtet sich nach dem Empfängerortsprinzip ([Art. 8 Abs. 1 MWSTG](#)). Bei den von den E-Sportlern erhaltenen Preisgeldern handelt es sich auch um Einnahmen aus Dienstleistungen, die gemäss [Artikel 8 Absatz 1 MWSTG](#) dem Empfängerortsprinzip unterliegen. Bei ausländischen E-Sportlern hat die E-Game AG allenfalls die Bezugsteuer zu deklarieren.

Beispiel 3

Ein Sportveranstalter organisiert ein nationales Radrennen in Langenthal (Inland). Das Rennen findet vor Ort statt und alle Sportler treten in einer Halle an. Jedes Fahrrad, das auf einem befestigten Fahrradständer steht, ist an einen Bildschirm gekoppelt, über welchen der Sportler mit der Online-Anwendung verbunden ist.

Da die Tätigkeit der Radrennfahrer durch eine wesentliche körperliche Aktivität geprägt ist und die Leistung durch den menschlichen Körper erbracht wird, handelt es sich hier nicht um eine E-Sport-Veranstaltung, sondern um eine Sportveranstaltung im Sinne der Steuerausnahme von [Artikel 21 Absatz 2 Ziffer 15 MWSTG](#) vor. Bei sportlichen Dienstleistungen, die im Rahmen einer Veranstaltung mit unmittelbar physisch vor Ort anwesenden Personen stattfinden, einschliesslich derjenigen des Veranstalters, gilt als Ort der Dienstleistung der Ort, an dem die Tätigkeit auf dem Gebiet des Sports tatsächlich ausgeübt wird ([Art. 8 Abs. 2 Bst. c MWSTG](#)).

Die Einnahmen aus Eintritten der Zuschauer sowie die von den Sportlern bezahlten Startgelder sind nach [Artikel 21 Absatz 2 Ziffer 15 MWSTG](#) von der Steuer ausgenommen. Allfällige Preisgelder, die ein Sportler erhält, stellen Entgelte für im Inland erbrachte Dienstleistungen auf dem Gebiet der Unterhaltung oder ähnlicher Leistungen dar ([Art. 8 Abs. 2 Bst. c MWSTG](#)). Dies kann gegebenenfalls die Steuerpflicht des Sportlers auslösen ([Art. 10 Abs. 2 MWSTG](#)).

Beispiel 4

Ein E-Sport-Veranstalter mit Sitz in der Schweiz organisiert ein hybrides internationales E-Sportturnier in Basel (Inland). Einige in- und ausländische E-Sportler nehmen am Veranstaltungsort in einer Gaming-Arena vor Ort am Wettbewerb teil. Andere in- und ausländische E-Sportler nehmen online von einem anderen Standort im In- und Ausland am Turnier teil. Die E-Sportler bezahlen unabhängig vom Ort der Teilnahme (d. h. vor Ort oder online) ein Startgeld und erhalten – je nach Turnierergebnis – ein Preisgeld für ihre Platzierung.

Die Zuschauer können das Turnier direkt in der Arena in Basel mitverfolgen, indem sie ein Eintrittsbillett erwerben. Alternativ können sie es online per Livestream ansehen, indem sie für den Onlinezugang bezahlen.

Wählt der E-Sportler die **Teilnahme vor Ort**, so richtet sich der Ort der Leistung nach dem Tätigkeitsortsprinzip ([Art. 8 Abs. 2 Bst. c MWSTG](#)). Das Startgeld unterliegt beim E-Sport-Veranstalter der Steuer zum Normalsatz, da die Veranstaltung im Inland durchgeführt wird. Allfällige Preisgelder, die ein vor Ort teilnehmender E-Sportler erhält, stellen ebenfalls Entgelte für im Inland erbrachte Dienstleistungen auf dem Gebiet der Unterhaltung oder ähnlicher Leistungen dar ([Art. 8 Abs. 2 Bst. c MWSTG](#)). Dies kann gegebenenfalls die Steuerpflicht des E-Sportlers auslösen ([Art. 10 Abs. 2 MWSTG](#)).

Wählt der E-Sportler die **Online-Teilnahme**, so sind die Startgelder für das E-Sportturnier als Entgelte für elektronische Dienstleistungen zu behandeln. Die an E-Sportler mit Sitz oder Wohnort im Inland erbrachten elektronischen Dienstleistungen unterliegen der Steuer zum Normalsatz. Der Ort der Leistung richtet sich nach dem Empfängerortsprinzip ([Art. 8 Abs. 1 MWSTG](#)). Allfällige Preisgelder, die ein online teilnehmender E-Sportler erhält, unterliegen ebenfalls dem Empfängerortsprinzip nach [Artikel 8 Absatz 1 MWSTG](#). Bei inländischen E-Sportlern kann dies die Steuerpflicht auslösen, da der Sitz des Veranstalters (Leistungsempfänger) im Inland liegt. Bei ausländischen E-Sportlern hat der E-Sport-Veranstalter die Bezugsteuer zu deklarieren.

Die Entgelte aus Zuschauereintritten vor Ort unterliegen der Steuer zum Normalsatz, da die Veranstaltung im Inland stattfindet ([Art. 8 Abs. 2 Bst. c MWSTG](#)). Gegenüber Zuschauern, die einen Onlinezugang erwerben, unterliegt die Leistung des Veranstalters als elektronische Dienstleistung dem Empfängerortsprinzip nach [Artikel 8 Absatz 1 MWSTG](#). Gegenüber inländischen Zuschauern unterliegt die Leistung der Steuer zum Normalsatz.

☞ Die [MWST-Info Ort der Leistungserbringung](#) enthält detaillierte Informationen zu den in [Artikel 8 MWSTG](#) aufgeführten Dienstleistungen.

Erstmalige Praxisfestlegung infolge der Beurteilung neuer Sachverhalte

(Publikationsdatum: xx.xx.202x; vgl. betreffend zeitliche Wirkung ☞ [MWST-Info Zeitliche Wirkung von Praxisfestlegungen](#)).