

2010

# Overblik over de italienske rammevilkår for onlinespil

Udvikling af den italienske lovgivning  
vedrørende onlinespil 2002-2009

MAG

Marts 2010



## Sammenfatning

MAG-undersøgelsen giver et omfattende overblik over den italienske model for onlinespil, nøglebestemmelserne samt udviklingen til nutidens format. Den fokuserer på følgende områder:

### Strukturen af de italienske rammevilkår

Der eksisterer ikke et enkelt tekststykke, der regulerer onlinespil i Italien. Spillesektoren er reguleret af en samling af enkeltstående, lovgivningsmæssige indgreb – hvoraf nogle er generelle (primære love) og andre har en teknisk eller operativ karakter (sekundære love) – der har efterfulgt hinanden over tid. Mens indførelsen af nye spil og beskatningen deraf hidrører under parlamentet, er den italienske finansminister ansvarlig for udfærdigelsen af forordninger vedrørende spillelovgivningen og den enkeltstående spillemyndighed, AAMS, er ansvarlig for at definere implementeringsbestemmelserne. Den seneste såkaldte ”fællesskabslov” – der blev vedtaget i 2009 og forventes at træde endeligt i kraft i løbet af 2010 – har fjernet nogle tidligere bestemmelser, der ikke overholdt EU-lovgivningen, inklusive kravet om placering af servere eller driftshovedkontorer med hjemsted i Italien, og i stedet anerkendes nu placeringer i Det Europæiske Økonomiske Samarbejdsområde.

### Spillelicenser

Organisering og drift af onlinespil i Italien er juridisk set forbeholdt staten. Den italienske regering har dog valgt at betro administrationen af onlinespil til godkendte, private operatører via såkaldte koncessioner eller licenser. For at opnå en 9-årig licens skal operatørerne opfylde strenge teknologiske krav, godtgøre deres økonomiske og finansielle stabilitet samt dokumentere deres pålidelighed, særligt i forhold til forbrugerbeskyttelse. I dag er der 1.023 aktive onlinespillelicenser og i henhold til den seneste ”fællesskabslov” kan der udstedes yderligere 200 (med forbehold for markedsbehov). Sidstnævnte vil gøre det muligt for private operatører at tilbyde en komplet portefølje af onlinespil, inklusive spil på sportsresultater og hestevæddeløb, færdighedsspil (såsom poker) og kasinospil. Logikken bag udvidelsen af onlinespilporteføljen over tid har været at bringe det juridiske tilbud på linje med forbrugernes krav med henblik på effektivt at forhindre dem i at vende tilbage til det sorte marked for at få opfyldt deres behov.

## Forbrugerbeskyttelse

De italienske rammevilkår indeholder en række begrænsninger med henblik på beskyttelse af forbrugerne og omfatter spilafhængighed, for eksempel ved at angive et maksimum for tilladte indsatser og gevinster. I henhold til "fællesskabslovgivningen" er indehaverne af onlinelicenser derudover forpligtet til at implementere konkrete værktøjer til at øge forbrugerbeskyttelsen såsom mulighed for, at forbrugerne selv kan opsætte begrænsninger og foretage udelukkelse. Operatørerne skal også påtage sig en forpligtelse til at levere værktøjer, der forhindrer adgang for mindreårige. Såvel operatørerne som AAMS kan i realtid verificere oplysninger, der indtastes ved hver ny registrering, inklusive skatteidentifikationsnumre, der identificerer fødselsdatoen. De italienske regler afspejler også potentialet, i forhold til onlinespil, for en realtidsopdagelse og en tidlig analyse af mistænkelige finansielle transaktioner og er således en effektiv metode til forebyggelse af hvidvaskning eller manipulering med sportsbegivenheder. Således er for eksempel sponsorater og annoncering tilladt for såvel private operatører som AAMS.

## Straffeforanstaltninger

AAMS overvåger nøje det italienske online spillelandskab for at sikre, at kun bemyndigede operatører kan tilbyde spillene som en del af sin portefølje. Således har tilsynsmyndigheden mulighed for at tage forskellige skridt til blokering af hjemmesider tilhørende ikke-licenserede operatører og pålægge økonomiske eller strafferetlige sanktioner. I henhold til den nuværende lovgivning er der mulighed for pengebøder samt fængsling fra 3 måneder og op til 3 år.

## Beskatningsmodel

Der anvendes p.t. 2 udgangspunkter for beskatning i Italien. Mens sportsspil beskattes med mellem 2-5 % af omsætningen (afhængigt af antallet af begivenheder), beskattes kontantpoker og kasinospil med 20 % af bruttospilindtægten<sup>1</sup> for at afspejle den særligt høje udbetalingsratio<sup>2</sup>. Disse satser er betydeligt lavere end de oprindeligt anvendte satser, idet regeringen gradvist forbandt de faldende skattesatser med den øgede omsætning i landets spilleindustri. Samtidigt sigtede Italien også mod at tilpasse beskatningen til internationale standarder. Lavere skatter øgede konkurrencen blandt private operatører af onlinespil og medførte således et attraktivt og differentieret tilbud af onlinespil, som trak spillere fra det sorte marked til et mere lovligt marked, samtidig med at dette i væsentlig grad forøgede statens indtjening. Ved at sænke skatten lykkedes det regeringen på en effektiv måde at begrænse det sorte marked og som følge deraf øge

---

<sup>1</sup> Indsats minus gevinster, som operatørerne udbetaler til kunderne.

<sup>2</sup> Gevinster udbetalt til kunder.

niveauet af forbrugerbeskyttelse samt statens indtægter. Således steg omsætningen i den italienske spilleindustri til det tredobbelte, fra 15 mia. euro i 2003 til mere end 54 mia. euro i slutningen af 2009, hvilket resulterede i en stigning i statens budget på 240 %, fra 3,5 mia. euro i 2003 til 8,8 mia. i 2009.

## **AAMS**

AAMS er Italiens enkeltstående spilmyndighed, der er ansvarlig for regulering og kontrol af hele spillesektoren. Den udsteder licenser til pålidelige, private operatører og definerer det endelige udbud af spilleprodukter og distributionen deraf samt kriterierne for skatteinddrivelse. Med konstant adgang til de private operatørers servere kontrollerer AAMS alle spillevirksomhederne i realtid.

## **Eventuelle elementer, der kan gentages**

Undersøgelsen anerkender følgende hovedpunkter, der understreger den italienske models succes og som muligvis kan gentages i andre europæiske lande:

- En licensmodel, særligt hvis en enkelt licens dækker hele spilporteføljen, der giver private operatører økonomisk vished og en stabil erhvervsudsiget,
- en tydelig, lovgivningsmæssig definition af spillene med henblik på at beskytte forbrugerne og selve markedet,
- en integreret, lovgivningsmæssig model med en primær lov, der komplementeres af mellemliggende, sekundære forordninger, der giver mulighed for en hurtig, lovgivningsmæssig forbedring,
- et enkelt sted til organisering og regulering af spilindustrien,
- en blandet beskatningsmodel tilpasset spiltypen og behovet for kontrol, hvilket sikrer et stabilt, skattemæssigt overskud,
- interaktion med spiloperatørerne.

## **Udvikling af den italienske spillelovgivning**

Siden onlinespil første gang blev nævnt i 1998, har der været behov for en fuldstændig gennearbejdning af det italienske lovgrundlag med henblik på at afspejle den teknologiske udvikling og forbrugernes behov, men også for at adressere adskillige kritiske aspekter, der indledningsvist forblev uregulerede. Lovgivningen vedrørende onlinespil blev færdiggjort i 2009 efter at have modnet over årene – særligt efter skitseringen af en omfattende strategi i 2002. Ud over at hele markedet blev åbnet for en

hel række af onlinespil, benyttede regeringen også lejligheden til at adressere de af EU udtrykte bekymringer, nemlig ved eliminering af adskillige allerede eksisterende restriktioner og styrkelse af bestemmelser vedrørende forbrugerbeskyttelse, som ovenfor anført.

I bilaget giver undersøgelsen også detaljerede oplysninger om de konkrete love og bestemmelser for hver enkelt del af onlinespilsektoren.



**MAG S.r.l.**

**Via F. S. Benucci 47**

**00149 Rom, Italien**

*Moms- og skattnummer 0803 5481 004*

*Registreret hos REA (Repertorio Economico Amministrativo)*

*i Rom med nr. 1068 922*

Tlf. +39 06 454 438 06

Fax +39 06 454 438 86

[info@mag-ca.it](mailto:info@mag-ca.it)

**Kontaktperson: Carmelo Mazza**