



Skatteministeriet

8. oktober 2020
J.nr. 2020 - 8176

Til Folketinget – Skatteudvalget

Hermed sendes svar på spørgsmål nr. 764 af 23. september 2020 (alm. del). Spørgsmålet er stillet efter ønske fra Louise Schack Elholm (V).

Morten Bødskov

/ Jeanette Rose Hansen



Spørgsmål

Vil ministeren redegøre for de samfundsøkonomiske og statsfinansielle konsekvenser ved en afgift på væddemål og onlinekasino på henholdsvis 10, 15, 20, 25, 28, 30, 35, 40, 42 og 50 pct.? De statsfinansielle konsekvenser bedes opgjort henholdsvis som umiddelbart provenu, provenu efter tilbageløb samt provenu efter tilbageløb og adfærd.

Svar

Regeringen (Socialdemokratiet), Radikale Venstre, Socialistisk Folkeparti, Enhedslisten og Alternativet blev i forbindelse med finansloven for 2020 enige om at forhøje afgiften for væddemål og onlinekasino fra 20 pct. til 28 pct. fra den 1. januar 2021.

I tabel 1 fremgår de skønnede provenumæssige konsekvenser ved en række forskellige afgiftssatser for onlinekasino og væddemål, hvor der er taget udgangspunkt i provenuet for den nuværende afgiftssats på 20 pct. Provenuerne skønnes at være de samme for alle år fra 2021 og frem samt i varig virkning som følge af forudsætningen om udviklingen i grundlaget, og derfor fremgår der ikke skøn for de enkelte år. Det bemærkes, at provenuskønnene efter tilbageløb og adfærd er behæftet med meget betydelig usikkerhed.

Skatteministeriet har ikke opgjort de samfundsøkonomiske konsekvenser ved ændringer af afgiftssatsen for onlinekasino og væddemål. Et skøn over virkningen på samfundsøkonomien forudsætter blandt andet et skøn over de skadesomkostninger, der er knyttet til forbruget af onlinekasino og væddemål.

Tabel 1. Skønnede provenumæssige konsekvenser ved ændring af afgiftssats for onlinekasino og væddemål fra 20 pct. til en række forskellige afgiftssatser

	Umiddelbart provenu	Provenu efter tilbageløb	Provenu efter tilbageløb og adfærd
<i>Afgiftssats, pct.</i>	<i>Mio. kr. (2021-niveau)</i>		
10	-525	-400	-350
15	-250	-200	-175
20	0	0	0
25	250	200	100
28	400	325	150
30	525	400	150
35	775	600	50
40	1.025	825	-250
42	1.125	900	-450
50	1.550	1.225	-2.000

Anm.: Der er afrundet til nærmeste 25 mio. kr. Det forudsættes, at afgiftsforhøjelsen overvæltet fuldt ud i priserne. Der er forudsat en priselasticitet på -2,0 på forbrug af reguleret væddemål og onlinekasino. Denne efterspørgsel adskiller sig fra den samlede efterspørgsel af spil på onlinekasino og væddemål. Det skyldes, at der skal tages højde for, at nogle spillere i et vist omfang ventes at flytte deres spilforbrug fra det regulerede til det uregulerede marked. Det er forudsat, at 50 pct. af faldet i forbruget af reguleret væddemål og onlinekasino erstattes af øget forbrug på det uregulerede marked, mens 3 pct. erstattes af øget forbrug på øvrige regulerede spil typer, mens de resterende 47 pct. erstattes af forbrug på øvrige varer end spil. Der er indregnet mindreindtægter til staten som følge af lavere udbyttebetalinger og selskabsskat fra Danske Spil A/S. Afgiftsgrundlaget forudsættes at følge den generelle forbrugsudvikling. Det forudsættes, at en afgiftsforhøjelse træder i kraft 1. januar 2021. Arbejdsudbudseffekten forudsættes at svare til en selvfinansieringsgrad på 4 pct.

Det fremgår af tabel 1, at der skønnes et mindreprovenu ved en afgiftssats for onlinekasin og væddemål på hhv. 40, 42 og 50 pct. Det afspejler en forventning om væsentlige adfærdsændringer som følge af, at en del af spilforbruget flytter fra det regulerede marked til det uregulerede marked. Onlinekasino og onlinevæddemål er digitale ydelser, der kan købes hos udenlandske spiludbydere, som ikke nødvendigvis har tilladelse til at udbyde spil i Danmark og dermed ikke er pålagt dansk spilafgift.