

Marts 2021



Spilkort til væddemål i fysiske butikker

Øget forbrugerbeskyttelse og styrket
indsats mod hvidvask og matchfixing

Skatteministeriet

Nyt spillekort skal beskytte udsatte spillere og bekæmpe kriminalitet

I 2019 brugte danskerne samlet 9,8 mia. kr. på spil. Langt de fleste penge bruges af folk, der spiller for underholdningens skyld, og hvor forbruget er uproblematisk. Det skal der fortsat være plads til. Desværre er der også udfordringer. Mange danskere – især unge under 25 år – oplever problemer med spilafhængighed, hvilket ofte har alvorlige konsekvenser for dem selv og deres familier.

Udfordringerne findes i høj grad på de væddemål, som man køber i kiosker og andre fysiske butikker, hvor der spilles på udfaldet af fx en fodboldkamp – de såkaldte landbaserede væddemål. På nuværende tidspunkt er det nemlig muligt at spille på denne måde fuldkommen anonymt, og spilleren bliver på ingen måde registreret, medmindre der er tale om beløb over 15.000 kr.

Det er overladt til forhandleren at tjekke spillerens alder, og det er derfor ofte muligt for børn og unge under 18 år at købe væddemål, selv om det er ulovligt. Anonymiteten medfører også, at spillere, der har tilmeldt sig ROFUS (Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere) på grund af spilafhængighed, kan spille om penge alligevel. Og en spiller kan ikke fastsætte en beløbsgrænse for sit forbrug.

Væddemål skaber afhængighed

Væddemål vurderes at være det foretrukne spil for børn og unge under 18 år, og behandlingsstederne for spilafhængighed oplyser, at væddemål udgør et stigende problem for særligt unge mænd under 25 år. Samtidig viser de seneste tal, at over 25.000 danskere lige nu er registreret i ROFUS som værende enten endeligt eller midlertidigt udelukkede fra at spille.

Udover udfordringer blandt udsatte spillere medfører anonymiteten ved landbaserede væddemål også, at kriminelle kan bruge væddemålene til at vaske penge hvide eller i forbindelse med matchfixing. Der er kun krav om, at man skal identificere sig, hvis man spiller for eller får udbetalt en gevinst på mere end 15.000 kr. på samme spilsted i løbet af 24 timer. Kriminelle kan altså hver dag spille fuldkommen anonymt i flere forskellige forretninger for op til 15.000 kr. i hver enkelt forretning. På den måde er det næsten umuligt at opdage mistænkelige spillemønstre, der kan være tegn på hvidvask eller matchfixing.

Øget risiko for hvidvask

Statsadvokaten for Særlig Økonomisk og International Kriminalitet (SØIK) har konstateret en øget risiko for hvidvask ved de landbaserede væddemål. I 2019 var det totale indskud på væddemålene ca. 5,6 mia. kr., og der er derfor tale om en potentielt stor sort økonomi. Regeringen ønsker at styrke spilområdet, så udsatte spillere bliver bedre beskyttet, og indsatsen imod kriminalitet bliver stærkere og mere effektiv.

Problemer med væddemål i fysiske butikker



Ingen registrering

Børn og unge under 18 kan nemt spille om penge



Ingen tjek

Spil er muligt på trods af ROFUS og beløbsgrænse



Ingen data

Høj risiko for både hvidvask og matchfixing

Nyt spilkort gør op med anonyme væddemål

For at komme udfordringerne til livs vil regeringen indføre et spilkort, som spillerne skal bruge, hver gang de spiller på fodboldkampe mv. i fysiske butikker. Spilkortet skal gælde for de landbaserede væddemål, fordi det er her, der opleves de største udfordringer med spillere under 18 år, udsatte spillere og kriminalitet.

Hvilke spilformer er omfattet af spilkortet?



Spilform	Kræver spilkort
Lotto	Nej
Skrabelodder	Nej
Væddemål	Ja

Hvad er et væddemål?
Væddemål er spil, hvor deltagerne prøver at forudse udfaldet af en begivenhed. Det er ikke kun væddemål om sportsbegivenheder, der er omfattet af begrebet. Et spil på, hvem der bliver præsident, vil fx også være et væddemål.

Når spilkortet bruges, bliver spilleren identificeret, og på den måde gør spilkortet op med muligheden for at købe væddemål anonymt.

Sådan fungerer spilkortet:

- **Spilleren skal registreres**
Inden en spiller kan købe landbaserede væddemål, skal spilleren registrere sig hos spiludbyderen med fx NemID, så spillerens alder og identitet bliver verificeret. Spilleren får herefter sit spilkort, som skal bruges fremover ved køb af væddemål.
- **ROFUS skal tjekkes**
Inden spilleren kan købe et landbaseret væddemål, skal spillerens identitet samkøres med data fra ROFUS. Kun hvis spilleren ikke har udelukket sig selv fra spil, kan væddemålet købes.
- **Forbrugsgrænse skal fastsættes og tjekkes**
Når spilkortet oprettes, skal spilleren sætte en beløbsgrænse for, hvor meget spilleren maksimalt vil bruge på spil fx om måneden. Inden spilleren kan købe et væddemål, skal denne forbrugsgrænse tjekkes. Kun hvis spilleren ikke har nået sin grænse, kan spillet købes.
- **Spildata skal indsamles og analyseres**
Spiludbyderne skal indsamle og analysere data om hvert enkelt spil og hver enkelt spillers spilhistorik (indskud, tab og gevinster), ligesom det i dag sker ved online væddemål.

Det er kun nødvendigt for spilleren at registrere sig én gang hos den enkelte spiludbyder for at få sit spillekort. Derefter skal spilleren bruge spillekortet, hver gang spilleren ønsker at købe et væddemål i en fysisk butik. Når spillekortet scannes i butikken, sendes data til spiludbyderen, som så automatisk tjekker de nødvendige oplysninger og melder tilbage til butikken, om væddemålet kan købes eller ej.

På den måde bliver det ikke længere muligt at købe landbaserede væddemål anonymt. Det bliver derfor væsentligt sværere for børn og unge under 18 år at spille om penge. Det bliver heller ikke muligt for spillere, der frivilligt har udelukket sig fra spil, at købe væddemål i fysiske butikker. Det samme gælder for spillere, der har overskredet den beløbsgrænse, de selv har fastsat.



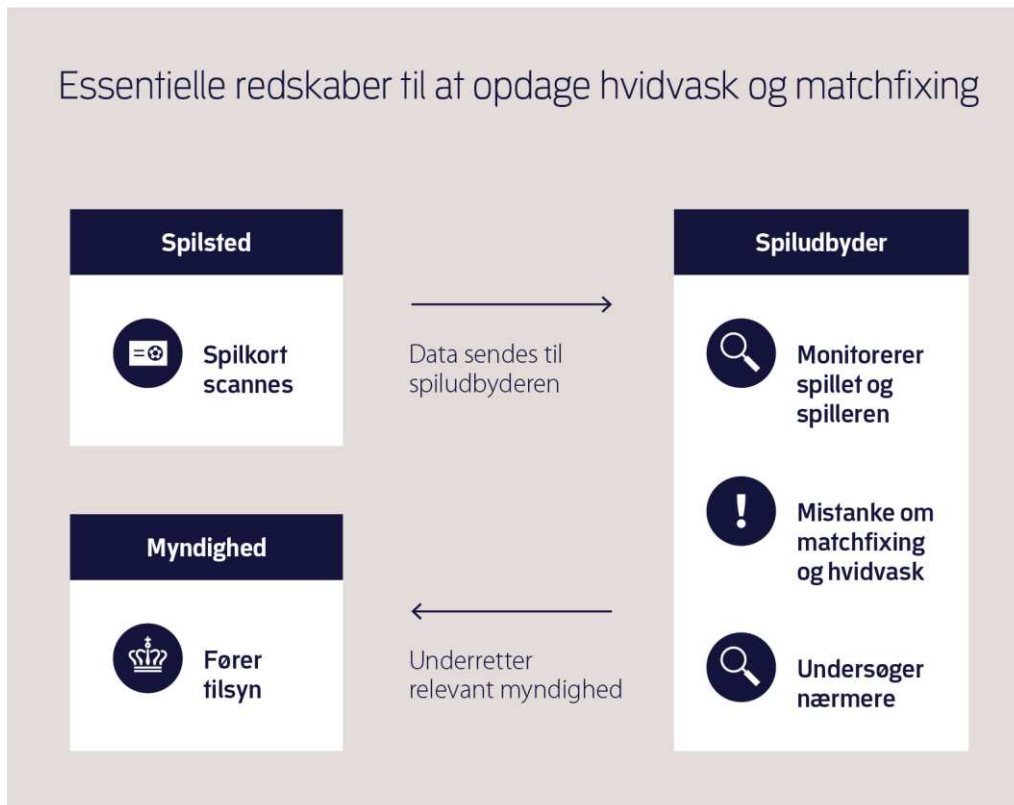
Alle de krav, som spillekortet stiller, kendes i dag allerede fra online væddemål. Her skal spilleren også registrere sig hos udbyderen, inden der kan spilles, og i den forbindelse fastsætte en forbrugsgrænse for sit spil. Herefter bliver både forbrugsgrænse og ROFUS tjekket, hver gang der spilles, og data om spillene bliver indsamlet og analyseret.

Spilkortet forebygger matchfixing og hvidvask

Spilkortet gør det sværere for kriminelle, der vil bruge landbaserede væddemål til at vaske penge hvide eller til matchfixing. På nuværende tidspunkt er der først et krav om, at spilleren identificerer sig selv, når der på én gang spilles på væddemål for over 15.000 kr. Med spilkortet skal spilleren identificere sig selv fra den første krone ved hvert eneste væddemål.

Med spilkortet kan kriminelle derfor ikke længere købe væddemål anonymt – hverken for store eller små beløb. Det enkelte væddemål bliver altid knyttet til en specifik person. Det bliver derfor umuligt for kriminelle at opkøbe andre spilleres vinderkvitteringer og bruge dem som dokumentation. Det har samtidig den fordel, at enhver spiller automatisk vil få sin gevinst overført til sin konto, uanset om spilleren har gemt sin kvittering eller ej.

Når spiller og væddemål knyttes sammen, bliver mistænkelige spilmonstre også langt lettere at opdage. Hvis en person spiller på en måde, der skaber mistanke om hvidvask – fx ved at spille på alle tænkelige udfald af en kamp hos den samme udbyder – vil udbyderen kunne se det og være forpligtet til at rapportere det til relevante myndigheder. Udbyderen har også mulighed for at indberette mistanke om matchfixing, og regeringen vil arbejde på, at dette også bliver en egentlig forpligtelse, ligesom det er for hvidvask. Den enkelte spiludbyder vil kun kunne se, hvordan deres kunde spiller hos dem selv, og vil ikke kunne hente data om spilleren fra andre spiludbydere.



Spillemyndigheden arbejder desuden på en løsning, der gør det muligt for Spillemyndigheden at sammenkøre og analysere data på tværs af de forskellige spiludbydere. Det vil give Spillemyndigheden et endnu stærkere grundlag for at spotte mistænkelige spilmonstre, fordi kriminelle ikke kan sløre deres aktivitet ved at sprede deres spil på flere forskellige spiludbydere. Det er hensigten, at denne løsning skal træde i kraft samtidig med spilkortet.

Implementering af spilkortet

Det vil være op til den enkelte spiludbyder at beslutte, hvilken form spilkortet skal have. Det kan fx være et fysisk kort eller en app.



Flere lande har på nuværende tidspunkt løsninger, der ligner regeringens forslag. Norge har eksempelvis en model med et fysisk spilkort, som skal bruges ved køb af alle spil i fysiske butikker undtagen skrabelodder. Spilleren skal også registreres og tjekkes for eventuel udelukkelse og forbrugsgrænse, inden spil som fx væddemål kan købes. Norge adskiller sig fra Danmark ved, at staten i Norge har monopol på alt spil, og at de har valgt kun at lave spilkortet som et fysisk kort og ikke en app.

Indførelsen af spilkortet kræver ændring af en bekendtgørelse, som skal notificeres i EU. Det er en proces, der cirka tager tre måneder, og arbejdet igangsættes snarest muligt. Herefter skal spiludbyderne have tid til at implementere spilkortet.

Det er derfor regeringens plan, at kravet om spilkort kan træde i kraft den 1. januar 2022.