



Væddemål på elektronisk simulerede sportsbegivenheder

Møde i Folketingets Skatteudvalg den 22. september 2022

Dagsorden

Indhold

1. Baggrund om virtuelle væddemål
2. Eksempel på virtuel trav
3. Udvikling i virtuelle væddemål
4. Regulering af virtuelle væddemål i spilaftalen (februar 2022)

1

Baggrund om virtuelle
væddemål



Delvis liberalisering af spilmarkedet

INDTIL 2012

- Danske Spil havde monopol på at udbyde spil (fx lotteri og væddemål).
- Væddemål på elektroniske simulerede sportsbegivenheder (virtuelle væddemål) blev kun udbudt i Danske Spils fysiske spilbutikker.

EFTER 2012

- I 2012 blev der gennemført en delvis liberalisering af spilmarkedet (onlinekasino og væddemål).
- Trackside (senere virtuelle væddemål) blev omfattet af liberaliseringen af væddemål, da det blev betragtet som en integreret del af udbuddet hos det landbaserede udbud af væddemål.

Trackside

Virtuelle væddemål gik tidligere under navnet Trackside.

Det var et simuleret hestevæddeløb, der havde karakter af et pausespil mellem væddemål på de rigtige hestevæddeløb.

Virtuelle væddemål er 100 pct. baseret på tilfældighed og hermed omfattet af definitionen af et lotteri.

Krav til virtuelle væddemål

1 VILKÅRLIGHED

Resultatet skal bero på vilkårlighed.

2 VISUELT SPORTSELEMENT

Det visuelle skal være en sportsbegivenhed i bred forstand, fx hestevæddeløb, fodbold, tennis eller motorløb.

3 EGENTLIG SIMULERING

Der skal være tale om en egentlig simulering af en sportsbegivenhed, dvs. at der faktisk vises dele (highlights) af, fx fodboldkampen eller tenniskampen.

4 VÆDDEMÅLS-TYPER

Der er ingen begrænsninger på typer af væddemål. Der kan fx spilles på vinderen, antal mål i en fodboldkamp eller placeringer 1.-3. plads i et væddeløb.

2

Eksempel på virtuel trav



Før spilstart

1. Udbud og nedtælling til næste virtuelle væddemål.
2. Hvert 4. minut afvikles et virtuelt travløb – her kl. 10:23.
3. Odds for, at den pågældende ”hest” vinder.

1

Fodbold01:29

TennisLIVE

BasketballLIVE

Trav00:29

Galop01:29

Hundevæddeløb02:29

CyklingLIVE

Speedway00:29

10:23 - Brightwell Park

	Hest / Køber - Træner	Form	Odds
1	In Silver Daniel Gibson - David Peake	1 2 8 8 2	7.00
2	Eminent Wreck Amin Boone - Edward Young	8 6 3 4 7	7.00
3	Kilmann Chandler Clebe - Carl Orsted	5 5 7 3 1 7	7.00
4	Clear Intent Arturians Desformes - Colin Bailey	2 6 2 3 5 4	4.00
5	Octingar Audric Borvin - Matt Mitchell	3 4 3 7 3 3	6.00
6	Brown Hazel Benjamin Corway - Anthony Paterson	6 5 3 1 2 6	5.00
7	Times Fabric Gabriel Connor - Brandon Martin	7 7 3 7 8 6	9.00
8	Floopsicker Aston Galen-Kahela - Luke Churchill	6 7 5 3 2 8	6.00

10:23 - Brightwell Park - Underlag: Hård - Distance: 1600m

Brightwell Park

10:2310:2710:3110:3510:3910:4310:4710:5110:551>

VinderKombTrio

Nr. ~	Rytter	Odds
1	In Silver	7.00
2	Eminent Wreck	7.00
3	Kilmann	7.00
4	Clear Intent	4.00
5	Octingar	6.00
6	Brown Hazel	5.00
7	Times Fabric	9.00
8	Floopsicker	6.00

2

3

Under spillet

1. Løbet (kl. 10:23) er i gang.
2. Lukket for indsats i det igangværende løb.

The screenshot displays a virtual horse racing interface. On the left, a sidebar lists various sports: Fodbold, Tennis, Basketball, Træ (highlighted), Galop, Hundedæddeløb, Cykling, and Speedway. The main area shows a live race at Brightwell Park at 10:23. A video feed shows horses running, with a 'VIRTUEL' logo. Below the video, a table lists the race details and odds.

Brightwell Park Live: 10:27 10:31 10:35 10:39 10:43 10:47 10:51 10:55 1 >

Løbet er i gang

Nr.	Rytter	Odds
1	In Silver	
2	Eminent Wreck	
3	Kilmann	
4	Clear Intent	
5	Octingar	
6	Brown Hazel	
7	Times Fabric	
8	Floopsicker	

1. Vinderhesten for løbet kl. 10:23 findes.
2. Nyt løb starter.
3. Nye heste og dertilhørende odds.

•

Videoeksempel af virtuel trav



3

Udvikling i virtuelle væddemål



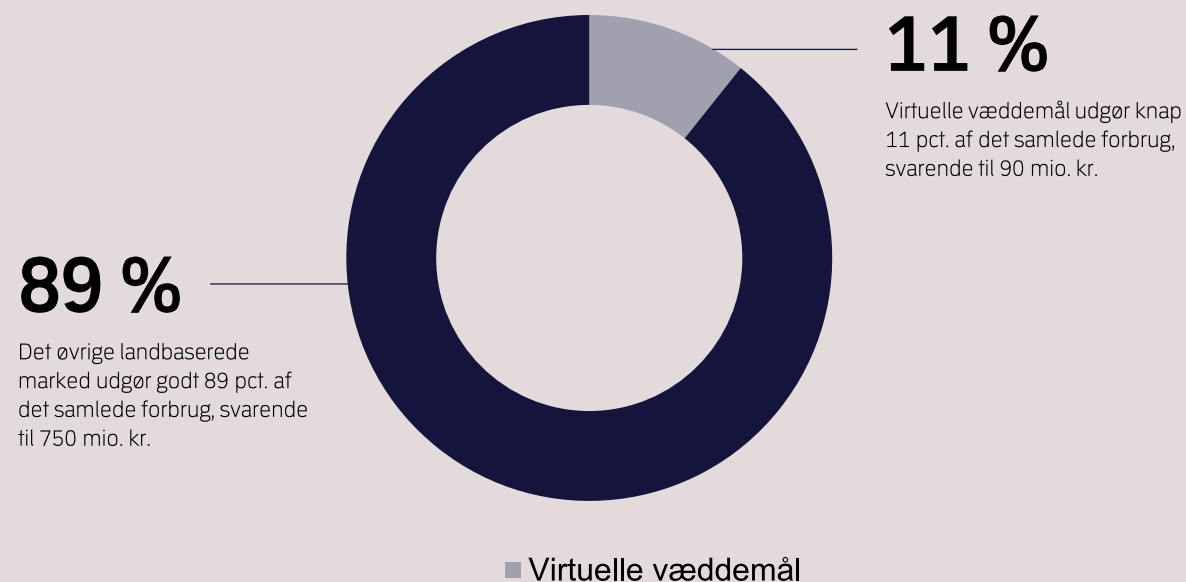
Markant udvikling af virtuelle væddemål

Før liberaliseringen i 2012 blev der alene udbudt Trackside, som spilleren kunne købe og betale ved kassen i spillebutikken i lighed med almindelige væddemål.

I dag er der indført selvbetjente væddemålsterminaler, hvor spillerne selv kan vælge og betale for deres væddemål. De selvbetjente terminaler ændrer grundlæggende på afviklingen af virtuelle væddemål:

- **Udbuddet er udvidet betragteligt**
De fleste udbydere udbyder virtuelle væddemål på flere forskellige sportsbegivenheder.
- **Kadencen for udbuddet er øget**
Virtuelle væddemål har ikke længere karakter af et pausespil mellem almindelige hesteløb.

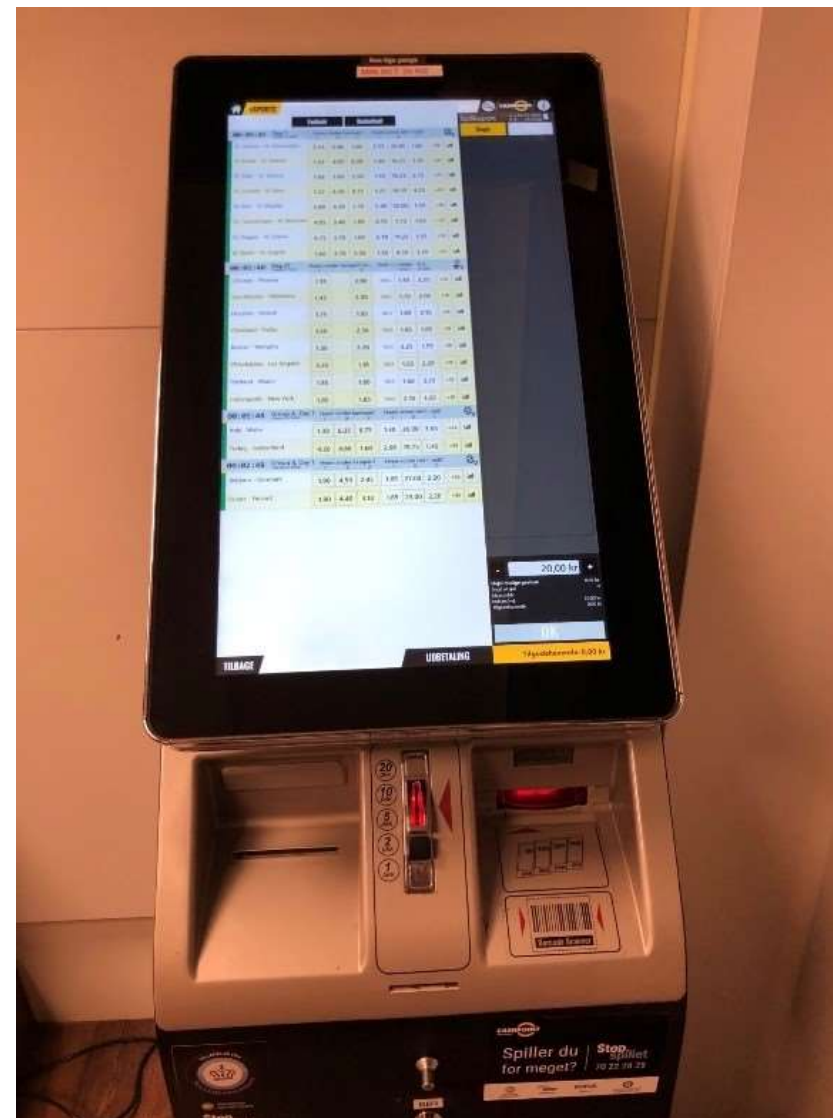
Spilforbrug på landbaseret marked for væddemål i Danmark i 2019*



*Spilforbruget er opgjort som spiludbydernes bruttospileindtægt (BSI), som beregnes ud fra spillernes indskud minus gevinster.

Selvbetjeningsterminaler i spillebutikker

- Kan både udbyde almindelige væddemål og virtuelle væddemål på samme enhed.
- Muligt at betale med kontanter, voucher (købes ved kassen og indløses på terminalen) samt at der udskrives en kupon, som betales ved kassen.
- Muligt at foretage præmiesøgning.
- Ved eventuel gevinst kan præmien placeres på nye væddemål.



Reguleringer af tilfældighedsspil

	Landbaserede kasinoer (spilleautomater)	Spillehaller med spilleautomater	Virtuelle væddemål
Antal tilladelser	Begrænset antal	Ubegrænset	Ubegrænset
Tilfældighed	100 pct.	100 pct.	100 pct.
Åbningstid	Kl. 10-05	Kl. 07-24	Ingen begrænsninger
Indsatsgrænse	Maks. 20 kr. pr. chance	1. kr. pr. spil	Ingen begrænsninger
Maks. gevinst	Ingen begrænsninger	600 kr. pr. spil	Ingen begrænsninger
Afviklingshastighed	Ingen begrænsning	Min. 2 sekunder	Ingen begrænsninger
Tilbagebetalingsprocent	Intet krav	Min. 74 pct.	Intet krav
ROFUS	Ja	Nej	Nej
Afgift (BSI)	45-75 pct.	41-71 pct.	28 pct.

Input til regulering



LANDBASED GAMBLING ASSOCIATION
DENMARK (LGA)

I papiret "Spil-ID ved landbaseret spil" fra januar 2021 foreslås det bl.a., at der bør kunne spilles kasinospil, fx roulette og blackjack på terminaler uden indsats- og gevinstgrænser, såfremt der er kundeidentifikation med spil-ID.



STORBRITANNIEN

Storbritannien strammede i 2019 reglerne for FOBT (Fixed Odds Betting Termins), herunder virtuelle væddemål. Indsatsgrænsen blev reduceret fra £ 100 til £ 2, og der blev indført en gevinstgrænse på £ 500.

Ændringen var bl.a. begrundet i spilafhængighed forbundet med FOBT. I den offentlige debat er FOBT blevet betegnet som "the crack cocaine of gambling".

4

Regulering af virtuelle væddemål
i spilaftalen (februar 2022)



Begrundelse for aftale

SPILLET HAR ÆNDRET KARAKTER

Med udbredelsen af selvbetjente væddemålsterminaler har udbuddet af virtuelle væddemål ændret karakter.

I dag fremstår virtuelle væddemål i højere grad som gevinstgivende spilleautomat end et pausespil mellem virkelige sportsbegivenheder.



Hensyn i aftale

LIGE KONKURRENCEVILKÅR

Regler og afgifter for virtuelle væddemål ensrettes forhold for gevinstgivende spilleautomater. Det vil skabe en mere lige konkurrence mellem sammenlignelige produkter, som i dag behandles forskelligt.

RETTIDIG OMHU

Der bør stilles passende krav til virtuelle væddemål fx afviklingshastighed og indsats- og gevinstgrænser for at begrænse mulighederne for at udvikle spilafhængighed.

Online udbud af virtuelle væddemål

Virtuelle væddemål udbydes også online, men her er det alene monopolet, der har tilladelse til at udbyde spillet.

Online virtuelle væddemål adskiller sig ikke fra spil, der udbydes landbaseret. Udformningen og mulighederne for flere typer væddemål er umiddelbart ens.

Begrænsninger ved online udbud

I samarbejde med Spillemyndigheden har Danske Spil indført enkelte begrænsninger i online udbud af virtuelle væddemål.



Indsatsen pr. spil er maks. 200 kr.



Begrænset udbud af væddemålstyper, fx kampvinder, antal mål og korrekt score.

Spørgsmål?

