



Skatteministeriet

24. juni 2022
J.nr. 2022 - 4851

Til Folketinget – Skatteudvalget

Hermed sendes svar på spørgsmål nr. 591 af 27. maj 2022 (alm. del). Spørgsmålet er stillet efter ønske fra Louise Schack Elholm (V).

Jeppe Bruus

/ Jeanette Rose Hansen

Spørgsmål

Spilbranchen udtaler, at væddemål på hhv. simulerede og rigtige sportsbegivenheder henvender sig til samme typer af kunder. De akkrediterede testvirksomheder og Spillemyndigheden kræver, at virtuelle spil skal simulere/ligne sportsbegivenheder og ikke må ligne lotteri. Vil ministeren oplyse, hvad den politiske motivation er for at gå imod markedet og specialister på området?

Svar

Det forudsættes, at spørgeren henviser til *Aftale om nye rammer for spilmarkedet #2: Almennyttige lotterier og styrket kontrol* af 15. februar 2022, hvor der i *appendiks B* fremgår, at ”Spil på elektronisk simulerede sportsbegivenheder, fx simulerede hestevæddeløb, hvor en tilfældighedsgenerator på forhånd har fundet vinderhesten, svarer til spil på gevinstgivende spilleautomater. Reglerne for de to spil ensrettes derfor, således at elektronisk simulerede væddeløb fremover vil falde ind under gældende regler og afgifter for gevinstgivende spilleautomater.”

Det bemærkes, at aftaleparterne er blevet enige om at genåbne aftalen, for så vidt angår den foreslåede model for almennyttige lotterier og dermed afviklingen af banko.

Væddemål på resultatet af elektronisk simulerede sportsbegivenheder er grundlæggende et lotterispil, der som udgangspunkt kræver en særtilladelse. At man kan udbyde væddemål på resultatet af elektronisk simulerede sportsbegivenheder på en tilladelse til at udbyde væddemål, er således en undtagelse til de almindelige regler for udbud af lotteri og væddemål efter lov om spil.

Baggrunden for denne undtagelse er, at væddemål på resultatet af elektronisk simulerede sportsbegivenheder (fx væddemål på resultatet af elektronisk simulerede hestevæddeløb) før liberaliseringen i 2012 blev udbudt i spillebutikker. Den oprindelige hensigt med undtagelsen har således været, at det fortsat skulle være muligt at udbyde væddemål på resultatet af elektronisk simulerede sportsbegivenheder.

Udbuddet af væddemål på resultatet af elektronisk simulerede sportsbegivenheder har dog gennem tiden ændret karakter og fremstår nu mere som en gevinstgivende spilleautomat end et pausespil mellem virkelige sportsbegivenheder. Der er derfor opstået et behov for, at reglerne for væddemål på resultatet af elektronisk simulerede sportsbegivenheder bliver tilpasset, så de reflekterer spillet i dag, og der skabes lige konkurrence mellem væddemål på elektronisk simulerede sportsbegivenheder og spil på gevinstgivende spilleautomater.