

Ekspertmøde

Væddemål på elektronisk simulerede sportsbegivenheder

22. september 2022

Folketingets skatteudvalg

LGA



Kommentarer fra LGA på spilaftalen

Aftalepartierne bag spilaftalen har besluttet at **modernisere spilreglerne** for derved at mindske uklarhed på spilområdet.

LGA var derfor inviteret i Folketingets Skatteudvalg den 22. september 2022 for at give deres vurdering af aftalen. Præsentationen er vedlagt nedenfor.

LGA konkluderer, at der ikke er foreslået en modernisering af reglerne, hvilket spilbranchen gentagne gange har efterspurgt.

I stedet gennemføres blot (endnu) en kraftig **afgiftsstigning** på væddemål på virtuelle sportsbegivenheder, såkaldte virtuelle væddemål.

Dermed er afgiften steget fra 20 % over 28 % og nu til 41 % siden januar 2021. Afgiftsstigningen begrundes med, at virtuelle væddemål svarer til gevinstgivende spilleautomater.

På udvalgsmødet blev der redegjort for, hvorfor **virtuelle væddemål ikke skal sidestilles med spilleautomater, men derimod med andre typer af væddemål**:

- Virtuelle væddemål er historisk set kun blevet solgt sammen med andre væddemål. Inden liberaliseringen blev virtuelle væddemål udbudt af Danske Spil under tips- og lottoloven.
- Ved liberaliseringen blev de virtuelle væddemål kategoriseret som *væddemål*, fordi de var en naturlig del af produktporteføljen i fysiske væddemålsbutikker.
- Virtuelle væddemål fremstår som andre væddemål, tilbydes sammen med andre væddemål og henvender sig til væddemål- og sportsinteresserede. Derfor skal de behandles som væddemål.
- Virtuelle væddemål skal simulere sportsbegivenheder og må fx ikke simulere valser på en spilleautomat.
- Virtuelle væddemål sidestilles regulatorisk med væddemål og kan kun udbydes med den påkrævede væddemålslicens. Tilladelse til spil på gevinstgivende automater kræver ikke den særlige væddemålslicens, den er markant billigere og kræver langt mindre administrativ prøvelse.
- Virtuelle væddemål falder under væddemålslovgivningen. Derfor er de omfattet af kommende spil-ID, tilslutning til ROFUS samt hvidvaskregler.

Der skal betales afgift ved udbud af spil, og denne har historisk altid været beregnet ud fra typen af tilladelser, der kræves for at udbyde det pågældende spil.

Spilafgiften (satsen) på et givent spil afhænger af, hvilken spillelicens spillet udbydes under.

Alle typer af væddemål, beskattes med 28 % spilafgift på bruttospilindtægten efter spilafgiftslovens kapitel om *Væddemål*, jf. § 6 i spilafgiftsloven.

Alle typer af spil, der udbydes efter en tilladelse til spilleautomater, beskattes med mindst 41 % af bruttospilindtægten efter kapitlet om *Gevinstgivende spilleautomater i spillehaller og restaurationer*, jf. spilafgiftsloven § 12.

Afgiftssatsen skal sammenholdes med, at der samtidig betales en meget høj spillelicens. Automatspil har højere spilafgift, men der skal ikke betales spillelicens. Det er denne logik, som betyder, at (alle) licensspil beskattes på én måde, automatspil på en anden måde, og fx gratis spil på en tredje måde.

Licenshavere kan derfor vurdere, at de har et retmæssigt krav mod staten, hvis forudsætningerne for spillelicensen ændres.

Danske Spil udbyder i dag virtuel **online**. En konsekvent ændring af reglerne vil betyde, at virtuel bør kunne sælges online af alle udbydere, der har licens til online kasino. Denne problemstilling har spilaftalen udeladt.

Afgiftsstigningen vil også have meget stor økonomisk betydning for de **danske forhandlere**. Vi henviser til vedlagte udtalelse fra NBL, DSK og BFI.



Om Spilaftalen

Spilaftalens indhold

Spilaftalen

Moderne regler for et mere fair spilmarked

Der sker løbende en udvikling på spilområdet, som kræver tilpasning af reglerne. Det gælder fx tilladelsesstrukturer samt regler for salg af spil. Aftalepartierne er derfor enige om at modernisere en række regler med det formål at mindske uklarhed i det nuværende regelsæt, *jf. appendiks B*

Appendix B

Moderne regler for et mere fair spilmarked

Landbaseret spil

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.

Kriterier for klassificering af væddemål

Væddemål på virtuelle sportsbegivenheder var også tilladt før liberaliseringen (monopolspil) og faldt ind under reglerne for tips og lotto.

Forud for spilleloven blev der udført et grundigt forarbejde, som kommer til udtryk i bemærkningerne til lovforslaget, hvor også virtuelle væddemål blev undersøgt og klassificeret.

LGA KOMMENTAR

Spil, herunder væddemål på virtuelle sportsbegivenheder, var også tilladt før liberaliseringen (monopolspil) og faldt ind under reglerne for tips- og lotto.

“

Det foreslås, at der kan udbydes landbaserede væddemål på resultatet af elektroniske simulerede sportsbegivenheder.

Begrundelsen herfor er, at denne aktivitet er en naturlig del af produktporteføljen i fysiske væddemålsbutikker, se mere under punkt. 4.3.4

“

4.3.4. Væddemål

Ved »væddemål« forstår i lovforslaget aktiviteter, hvor en deltager kan opnå en chance for at vinde en gevinst, og hvor der væddes om

- a) resultatet af et væddeløb, en sportskamp eller anden begivenhed eller*
- b) indtræffelse af en hændelse*

Nuværende lovgivning

Formålet med spilleloven

- Væddemål på virtuelle spil er omfattet af *lov om spil* og har kunnet udbydes siden liberalisering af spilmarkedet i 2012.
- Lov om spil har til hovedformål at beskytte forbrugerne, herunder at sikre gennemsigtighed for spillerne.

Spilleloven indeholder følgende definitioner;

- **Væddemål:** *Aktiviteter, hvor en deltager har en chance for at vinde en gevinst, og hvor der væddes om resultatet af en fremtidig begivenhed eller om, at en fremtidig hændelse indtræffer*
- **Gevinstgivende spilleautomater:** *Mekaniske eller elektroniske maskiner, der kan anvendes til spil, hvor spilleren kan vinde en gevinst*

LGA KOMMENTAR

Begge spil er lotterispil, men det er bingo og roulette også, jf. definition i den juridiske vejledning.

Spillenes kategorisering og fordeling over tilladelser beror på, hvor spillene typisk hører til.

Roulette (som er lotteri) hører til kasinospil (28 % beskatning)

Virtuel væddemål (også lotteri) hører til væddemål (28 % beskatning) og

Spilleautomater (også lotteri) hører til automatspil (41 % beskatning)

Nuværende lovgivning

Baseret på forarbejdet til spilleloven er væddemål på virtuelle sportsbegivenheder kategoriseret som væddemål:

Spillelovens § 11

Væddemål

Der kan gives tilladelse til udbud af væddemål.

Stk. 2. Tilladelse kan gives for indtil 5 år ad gangen.

Stk. 3. Der kan ikke med en tilladelse efter stk. 1 udbydes væddemål på resultatet af lotterier eller andre tilfældigt frembragte hændelser bortset fra landbaserede væddemål på resultatet af elektronisk simulerede sportsbegivenheder”

LGA KOMMENTAR

I andre lande, fx Sverige, Tyskland, Italien, Finland, Spanien, Malta, Grækenland og England **sidestilles virtuelle væddemål også med væddemål.**

I England giver terminalerne også adgang til roulette og bingo.

Kravene til de forskellige typer af udbud og tilladelse

Virtuelle væddemål

- Gennemgribende undersøgelse af og store krav til spiludbyder
- Store omkostninger for at opnå spillicens
- Årlig afgift for at udbyde virtuelle væddemål
- Tilladelse: gennem omfattende proces
- Spil-ID (på vej)
- ROFUS (på vej)
- Omfattet af hvidvaskloven
- Omfattet af kravene om ansvarligt spil

Spilleautomater

- Tilladelse: Udfyld skema med adresse
- Gratis at udbyde
- Mindre indsatser pr. spil derfor ingen Spil-ID og ROFUS
- Undtaget af hvidvaskloven

Danske lotteri spil A/S

- Ikke krav om spillicens
- Gratis at udbyde virtuel væddemål
- Tilladelse givet direkte i spilleloven
- Ingen detailregulering af virtuelle væddemål
- Spilkonto krav
- ROFUS
- Undtaget af hvidvaskloven

Forskelle i reguleringen af tilfældighedsspil

Tilladelse	Automattilladelse	Monopol – Danske Spil	Væddemålstilladelse	Kommentar
Spiltype	Spilleautomater	Online virtuelle væddemål	Virtuelle væddemål	Hvorfor/realitet
Antal tilladelser	Ubegrænset antal	1 (monopol)	Ubegrænset antal	Langt de fleste tilladelser i spilleloven kan gives i ubegrænset omfang. Kommuner kan indføre begrænsninger i placering via lokalplaner
Åbningstid	Kl. 07-24	Ubegrænset	Ikke fastsat	Åbningstid for spillehaller fastsat pga. sort arbejde – ikke reelt spilregulering. Åbningstid i betting shop følger associerede forretning, såsom spillehaller eller supermarked.
Indsatsgrænse	1 kr. pr. spil	Ikke fastsat	Ikke fastsat	Gennemsnitsindsats på virtuelle væddemål er 20-100 kr.
Maks. gevinst	600 kr. pr. spil	Ikke fastsat	Ikke fastsat	Maks. gevinst følger gennemsnitsindsatsen i virtuelle væddemål
Afviklingshastighed	Min. 2 sek.	Ikke fastsat	Ikke fastsat	Med pauser sker afvikling hvert 4. minut landbaseret. Hastigheden er væsentligt højere online
Tilbagebetalingsprocent	Min. 74 %	Ikke fastsat	Ikke fastsat	Industristandard giver en væsentligt højere tilbagebetalingsprocent, både for spilleautomater og virtuelle væddemål
ROFUS	Nej	ja	Forventet med spilkort	Der er ingen forsøg på at implementere ROFUS for spilleautomater
Afgift	41-71 % (BSI)	15 % på gevinster der overstiger 200 kr.	28 % (BSI)	Størrelsen af afgift baserer sig på tilladelsestype og ikke spiltype. Det nuværende forslag er et brud på systemet uden et reelt holdepunkt

LGA konklusion på spilaftalen:

Spilaftalen er blot en skjult afgiftsforhøjelse

- Der indføres ikke begrænsninger på gevinstgivende spilleautomater (eller for den sags skyld på online virtuelle væddemål).
- Gevinstgivende spilleautomater bliver ikke omfattet af spil-ID.
- Virtuelle spil er fortsat underlagt reglerne for udbud af væddemål.
- Der stilles fortsat meget store krav til udbydere af virtuelle spil.
- Der skal fortsat betales en meget høj licens for udbud af virtuelle spil (hvilket skal ses sammenhæng med den nuværende afgift på 28 %).
- Gevinstgivende spilleautomater har lempeligere overvågningsmekanismer.
- Aftalen tager ikke stilling til antallet af mulige spil i spillehaller, hvilket netop skyldes forskellen ved spillene.
- Dermed er den e

LGA KOMMENTAR

Spilaftalen **forsøger ikke at sidestille** virtuelle væddemål og spilleautomater.

Eneste ensretning er på fastsættelse af afgiftssatsen



Virtuelle væddemål ligner ikke automatspil

Skatteministeriets holdning

Svar på spørgsmål 587

Kilde: Skatteudv. 2021-2022, SAU, Alm. Del – endeligt svar på spørgsmål 587

“

Afviklingen af spil på resultatet af simuleret sportsbegivenheder ligner således i dag gevinstgivende spilleautomater, men behandles forskelligt – både afgiftsmæssigt og i forhold til reguleringen af selve spillet. (*Spilaftalen*)

LGA KOMMENTAR

Vi mener ikke, at et virtuelt væddemål ligner et spil på en gevinstgivende spilautomat.
Det gennemgår vi i det følgende.

Udformning og oplevelse (gameplay)

Virtuelle væddemål - landbaseret

- Simulerer sportsbegivenhed
- Varighed: Typisk 4 minutter (med pause)
- Spilleren bestemmer ikke, hvornår et spil går i gang
- En simulering ad gangen, som alle spillere skal benytte
- Spilleren vælger udfald som ved væddemål
- Indsats: Typisk 20-100 kr.



Spilleautomat - landbaseret

- Simulerer valser
- Varighed: 2 sekunder (ingen pause)
- Spilleren bestemmer, hvornår et spil går i gang
- Spilleren trykker ”spil” en gang og anvender nudge og hold
- Ingen begrænsning i antallet af spilleautomater man kan benytte
- Indsats: Maksimum 1 kr.



Udformning og oplevelse (gameplay video)

Virtual hundevæddeløb

Lab nr. 1094109

snilhuset spilhuset

SAME SIX DRAGØR VÆDDELOBSBANE
Banelængde: 420m

		Visning	Trip 5
1	Swift Morty	8.31	2.04
2	Santa's Little Helper	13.90	2.92
3	Elvis Lives	2.90	1.36
4	Shame Fur Display	4.13	1.55
5	Sir Poochie	5.28	1.70
6	Raging Rocky	6.28	1.82

Finish

Spilleautomat

FEATURE TILGODE

ROAD TRIP

BENZIN FLASH

ROAD TRIP ROUTE 66

VALGFRIIT SPIL

GAME FLASH

GEVINST TAVLE

JACKPOT CHANCE

30000
20000
10000
5000
3000
2000
1500
1000
500

HOLD 1 HOLD 2 HOLD 3

REVEAU 1 KREDIT 20000 INDEGATE 100

SKIFT INDEGATE AUTO SPIN

Publikum og lokale

- Fokus på at følge sport
- Spilleren er den sportsinteresserede
- Socialt omdrejningspunkt: sporten
- Lyse hightech-lokaler med masser af infoskærme



- Fokus på spilleautomater
- Spilleren er interesseret i spil uden interaktion
- Socialt omdrejningspunkt: spillet
- Mørkere lokaler – ingen anden udenfor kommende input – ofte mulighed for rygning



LGA KONKLUSION

Virtuelle væddemål adskiller sig fra spilleautomater både visuelt, i hvordan det afvikles samt i det publikum, der benytter det.

Ud fra de fastlagte kriterier, der skal anvendes ved vurdering af spil, kan det konkluderes, at Skatteministeriets svar på spørgsmål 587 ikke er korrekt:

”Afviklingen af spil på resultatet af simuleret sportsbegivenheder ligner således i dag gevinstgivende spilleautomater”

Kilde: Skatteudv. 2021-2022, SAU, Alm. Del – endeligt svar på spørgsmål 587

Skatteministeriets holdning

Svar på spørgsmål 588

Kilde: Skatteudv. 2021-2022, SAU, Alm. Del – endeligt svar på spørgsmål 588


“

Udbuddet af væddemål på resultatet af simulerede sportsbegivenheder har dog undergået en udvikling, og afviklingen af spillet kan ikke længere anses som et pausespil mellem afviklingen af sportskampe, men udbydes nu på selvbetjente væddemålsterminaler med en højere frekvens.

LGA KOMMENTAR

Virtuelle væddemål har altid været et selvstændigt underholdningsprodukt.

Grafikken er blevet bedre, men ellers er det det samme spil som for 15 år siden.



Virtuelle væddemål
har aldrig været et pausespil
– men derimod et
selvstændigt udbudt produkt

Danske Spils virtuelle væddemål

Før liberaliseringen blev virtuelle væddemål udbudt af Danske Spil under navnet *Trackside*.

Trackside blev ikke udbudt som *pausespil*, men parallelt med andre væddemål, jf. forslag til spilleloven 2010 – det understøttes af Danske Spils egen rapportering om produktet.

“

Trackside indgår som en naturlig del af produktporteføljen i fysiske væddemålsbutikker, hvor spillerne kan følge »live« kampe/løb på tv skærme, som de har væddet på.

Spillet bliver således primært udbudt i sportsspilsbutikker, **hvor det udbydes parallelt med væddemål på fodboldkampe** m.v. Landbaseret Trackside kan derfor alene udbydes med en væddemålstilladelse.

Kilde: Forslag til Lov om spil 26/4-2010

2.2.3 Oversigt over indskudsgrænser, overførselsgrænser og grænser for indestående:

Spil	Lyskurvs-vurdering	FORHANDLERNETTET Ved ekspedition Beløb	Via terminalen Beløb	Danske-spil.dk Beløb	PLUS abonnement Beløb
LOTTTO, ONSDAGS LOTTO OG JOKER	Grøn	10.000 kr. pr. døgn pr. spiller for samtlige lyn- og kuponspil	10.000 kr. pr. transaktion (pr. kupon)	Ingen	2.000 kr. pr. uge pr. spiller
ZEZAM	Gul	+	+	1.000 kr. pr. døgn pr. spiller for samtlige Zezam spil	+
ØVRIGE INSTANTSPIL	Gul	10.000 kr. pr. døgn pr. spiller for samtlige lyn- og kuponspil	+	1.000 kr. pr. døgn pr. spiller for samtlige instantspil	+
KENO	Grøn	10.000 kr. pr. døgn pr. spiller for samtlige lyn- og kuponspil	10.000 kr. pr. transaktion (pr. kupon)	Ingen	+
BOXEN	Grøn	10.000 kr. pr. døgn pr. spiller for samtlige lyn- og kuponspil	10.000 kr. pr. transaktion (pr. kupon)	Ingen	+
BINGO	Gul	+	+	1.000 kr. pr. døgn pr. spiller for samtlige Bingsospil	+
TRACKSIDE	Gul	Indskudsgrænse pr. bon på 500 kr.	Ingen	+	+
ODDSET Herunder Måljagt og Sportsbørs	Gul	5.000 kr. pr. døgn pr. spiller	5.000 kr. pr. transaktion (pr. kupon)	5.000 kr. pr. døgn pr. spiller for samtlige Oddsets spil	+
DANTOTO	Gul	Ingen	10.000 kr. pr. transaktion (pr. kupon)	Ingen	+
ØVRIGE SPORTSSPIL Herunder Tips	Grøn	10.000 kr. pr. døgn pr. spiller for samtlige lyn- og kuponspil	10.000 kr. pr. transaktion (pr. kupon)	Ingen	+

Kilde: Danske Spil CSR Rapport 2010

LGA KONKLUSION

Virtuelle væddemål har udviklet sig med bedre grafik og mulighed for selvbetjening. Dette anser LGA som en naturlig teknologisk udvikling.

Spillets frekvens og indsatsstørrelse er uændret set i forhold til Trackside.

Virtuelle væddemål har aldrig været et pausespil.



Landbaseret væddemål er
stagneret mens onlinespil vokser.

Nye afgifter vil flytte
spil online

Markedsstatus for væddemål

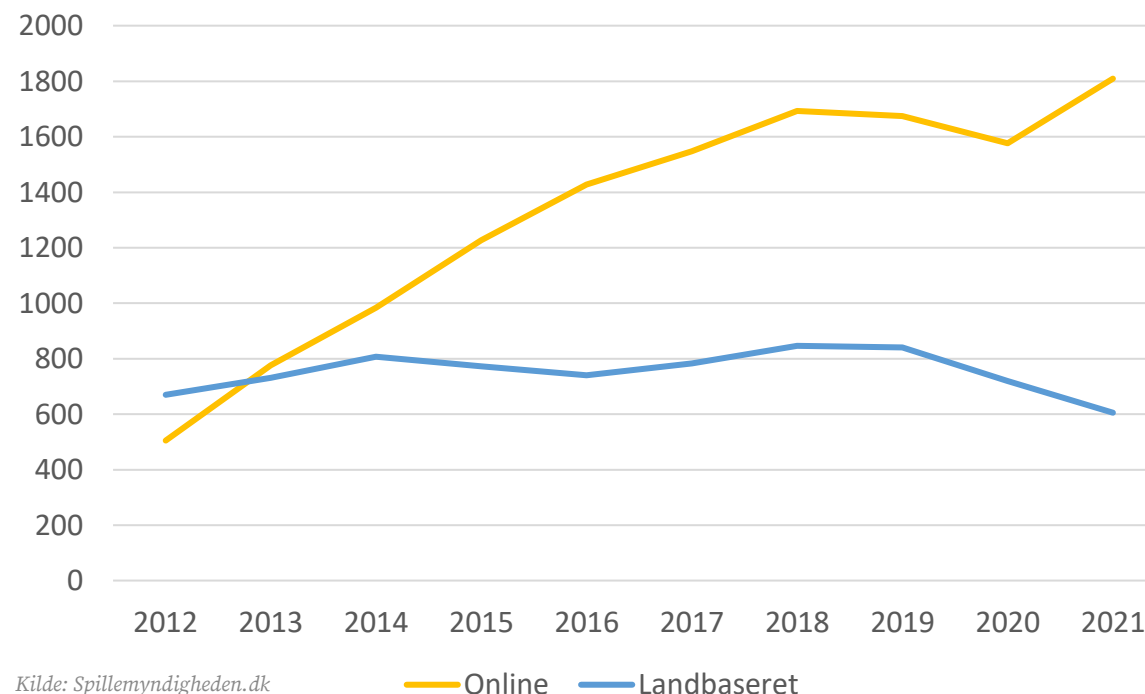
- Det landbaserede væddemålsmarked er stagneret, mens online-markedet vokser.
- Virtuelle væddemål vil udgøre en vigtig del af den landbaserede væddemålsforretning i fremtiden.
- Det er det eneste produkt, hvor landbaseret adskiller sig fra online.
- Virtuelle væddemål kan kun udbydes i særlige typer af lokaler (spilbutik). Tilbydes kun i et begrænset antal butikker.
- Virtuelle væddemål havde i 2019 en BSI på DKK 90m, svarende til 10 % af det landbaserede væddemålsmarked.
- Vigtig omsætning for de lokale danske forhandlere, hvor virtuelle væddemål udgør 30-40 % af deres omsætning.
- En afgift på 41 % vil stoppe udviklingen og interessen for det danske landbaserede marked.

BSI: *Bruttospilindtægt*.

Beregnes som: værdi af indskud fratrukket værdi af gevinster.

Benyttes til at opgøre størrelsen af spilmarkederne og er beregningsgrundlag for den spilafgift, som tilladelsesindehavere, der udbyder væddemål, onlinekasino, spilleautomater og landbaseret kasino, skal betale til staten.

Landbaseret og Online væddemål BSI DKKm



Danske forhandlers indtægter reduceres

I modsætning til onlinespil aflejrer de landbaserede spiludbydere en del af deres indtægt hos danske forhandlere.

Spilaftalen vil sammen med stigende husleje samt el- og varepriser mv. gøre det endnu sværere for de allerede pressede forhandlere at konkurrere mod **online udbydere**.

LGA KOMMENTAR

En øget afgift og øgede krav til virtuelle væddemål vil reducere indtægten fra virtuelle væddemål uden at øge indtægten fra spilleautomater.

Spilaftalen giver ingen vindere!

Men taberne bliver de landbaserede udbydere og deres forhandlere og vil derfor mindske statens indtægter.

Fælles udtalelse fra NBL, DSK og BFI

“

Landbaserede spil, herunder virtuelle spil, udgør et vigtigt økonomisk grundlag for en lang række butikker, som skaber arbejdspladser og ikke mindst sociale samlingspunkter i en række mindre byer. Bliver aftalen gennemført som foreslået, må det forventes, at en lang række af disse butikker vil være i fare for at måtte lukke, da spil som sagt udgør en væsentlig indtjening for disse butikker.

Dermed risikerer forslaget også at flytte yderligere omsætning over til de store udenlandske onlineselskaber, og dermed bidrager de ikke til arbejdspladser, men tværtimod til yderligere butiksdød i de mindre byer.

Spil i butikkerne er i forvejen presset ikke blot af den naturlige vandring fra offline til online, men også af den kommende introduktion af spilkort og af skattestigningen generelt på væddemålsmarkedet i 2021 fra 20% til 28%. Det er derfor vigtigt, at markedet for landbaseret spil opretholder sin attraktivitet overfor de udbydere, som ønsker at udbyde spil i Danmark.



DSK | De Samvirkende
Købmænd

BFI-indkøb A/S
- godt købmændskab

Jesper Lundberg, Formand for NBL

Claus Bøgelund Nielsen, Vicedirektør DSK

Bjarne Månsson, BFI-indkøb



Statens virtuelle væddemål
kan fortsat leveres under
meget gunstigere forhold

Danske Spil sælger også virtuelle væddemål

Spilleaftalen tager ikke stilling til Danske Spils online produkt

Danske Spil udbyder nøjagtig de samme virtuelle væddemål online, dvs. samme spiltyper og muligheder for væddemål, fx:

- 1-X-2, Begge holder scorer, Ciffertips mv. (som ved landbaseret væddemål)

Dansk Spil har bedre online forhold end de danske butikker.

- Danske Spil starter 120 spil i timen hele døgnet
- Danske Spil har langt flere sportsspil tilgængelige end hos de landbaserede
- Danske Spil betaler ingen afgift på gevinster under 200 kr. og kun 15 % afgift af gevinst herudover, og hvor der kan spilles for 1–200 kr. pr. væddemål

LGA KOMMENTAR

Virtuel kan i dag kun udbydes online af Danske Spil.

Ved sidestilling af væddemål med spilautomater bør virtuel kunne udbydes med en *online kasino licens*.

Men spilleaftalen tager ikke stilling til denne problemstilling og er i det hele taget tavs omkring online udbud af virtuel (automatspil) online.

Kom godt i gang med Virtuel

Virtuel kombinerer væddemål med virtuelle sportsbegivenheder. Det er ikke nødvendigt, at du har viden om sport for at spille, da resultaterne i Virtuel er baseret på tilfældigheder.

- ✓ Gevinsterne udregnes ved at gange indskuddet med oddset på udfaldet af det spillede væddemål.
- ✓ Den mulige gevinst for dit spil fremgår af din kupon, inden du bekræfter dit køb.
- ✓ Den maksimale gevinst pr. væddemål er 250.000 kr.
- ✓ Det er kun muligt at spille singlespil, og du kan spille for mellem 1 og 200 kr. pr. væddemål.

Konklusion

1. Virtuelle væddemål har eksisteret side om side med almindelige væddemål i over 20 år.
2. Virtuelle væddemål har ikke ændret karakter.
3. Virtuelle væddemål svarer ikke til spilleautomater.
4. Virtuelle væddemål henvender sig ikke til det samme kundesegment som spilleautomater.
5. Virtuelle væddemål konkurrerer ikke med spilleautomater.
6. Negative konsekvenser for et allerede presset landbaseret marked.
 - Markedsandele vil rykkes yderligere over til online markedet.
 - Kommende Spil ID og stigende energipriser presser et i forvejen nedadgående marked. Forslaget vil presse lokale forhandlere, hvor spil og ikke mindst virtuelle væddemål udgør en ikke ubetydelig indtægt.
 - Vedtages forslaget som foreslået, vil det formentlig betyde en lukning af produktet, og at det flyttes til det sorte online marked.
7. Udgør en favorisering af monopolet og manglende konsekvens over for online kasino.