


Skatteministeriet

10. december 2020
J.nr. 2020-10530

Kontor:
Moms, afgifter og told [MAT]

Initialer:
JCG, SJ, MI

Samrådsspørgsmål A-D (L 106)

- Tale til besvarelse af spørgsmål A-D den 10. december 2020.

Spørgsmål A

Vil ministeren redegøre for den kraftige stigning i det ulovlige spillemarked, som regeringens foreslåede afgiftsstigning på onlinespil og væddemål medfører ifølge både lovforslaget, svar på spørgsmål fra Skatteudvalget og uafhængige analyser?

Spørgsmål B

Vil ministeren redegøre for, om lovforslaget giver bedre sikkerhed for danske spillere eller risiko for mindre sikkerhed som følge af øget spil på det sorte marked?



Spørgsmål C

Vil ministeren redegøre for forskellen i forbrugersikkerheden ved spil på det legaliserede liberaliserede spillemarked versus det udenlandske/sorte marked?

Spørgsmål D

Vil ministeren redegøre for, hvad ministeren vil gøre for at modvirke den voldsomme vækst i ulovligt spil, som lovforslaget medfører, og hvorvidt ministeren kunne finde på at fremsætte ændringsforslag, der kan øge sikkerheden for, at afgiftsstigningen ikke medfører betydelig vækst i det ulovlige marked? Der tænkes her f.eks. på at sænke afgiftsstigningen fra 28 pct. til 26 pct., gradvis indfasning af stigningen eller en lovfastsat evaluering.

Indledning

Først vil jeg gerne sige tak for invitationen til dette samråd om afgiftsforhøjelsen på væddemål og onlinekasino.

Afgiftsstigningen for væddemål og onlinekasino er en del af Finanslovsaftalen 2020, som blev indgået med henblik på at prioritere velfærd og den grønne omstilling samt sikre finansiering hertil.

Formålet med forhøjelsen og den igangværende proces

Aftaleparterne bag Finansloven 2020 ønskede at regulere det danske marked for væddemål og onlinekasino samt at forebygge ludomani. Ved at forhøje afgiften på væddemål og onlinekasino kan vi opnå et merprovenu til finansiering af øget velfærd og samtidig reducere forbruget af spil.

Der blev derfor den 18. november 2020 fremsat et lovforslag (L 106), som blandt andet gennemfører afgiftsforhøjelsen for væddemål og onlinekasino, og lovforslaget blev 1. behandlet her den 24. november.

[Spørgsmål A – Redegørelse for stigningen i det ulovlige spillemarked som følge af afgiftsstigning]

I spørgsmål A spørges der til stigningen i det ulovlige spillemarked som følge af afgiftsstigningen.

Spiludbydere med en dansk tilladelse til væddemål og/eller onlinekasino betaler afgift i Danmark og er underlagt dansk regulering. Alternativet til at spille hos regulerede spiludbydere med dansk tilladelse er at spille hos *uregulerede* spiludbydere. Ureguleret spil er dog ikke lig med ulovligt spil, da det, vi kalder ”ureguleret spil”, kan opdeles i et lovligt og et ulovligt spillemarked.

Hvis en ureguleret spiludbyder retter sit udbud mod det danske marked – fx via en dansksproget hjemmeside eller markedsføring i Danmark – kan det betragtes som et ulovligt udbud. Men så længe en ureguleret spiludbyder ikke retter sit udbud til det danske marked, er det altså lovligt at tage imod indsatser fra danske spillere.

Det fremgår af mine svar til Skatteudvalget, at en andel af spilforbruget ventes at skifte fra det regulerede til det uregulerede spillemarked, når afgiften på væddemål og onlinekasino forhøjes. Det medfører et fald i den såkaldte kanaliseringsgrad, som angiver andelen af spilforbruget på

det regulerede marked. Faldet i kanaliseringsgraden skyldes, at spil på det regulerede marked ventes at blive mindre attraktivt, når afgiften forhøjes.

Skatteministeriet skønner med betydelig usikkerhed, at afgiftsforhøjelsen vil medføre en stigning i det uregulerede spilmarked svarende til et fald i kanaliseringsgraden på ca. 9 pct.-point på langt sigt. Dette skøn ligger også til grund for lovforslagets provenukonsekvenser.

Spillebranchen har i 2020 fået et eksternt konsulentfirma til at udarbejde en rapport om de skønnede konsekvenser ved at forhøje afgiftssatsen til 28 pct. Det fremgår i rapporten, at en forhøjelse af afgiften til 28 pct. vil medføre et fald i kanaliseringsgraden på ca. 9 pct.-point. Det svarer således til Skatteministeriets langsigtede skøn.

[Spørgsmål B – Giver lovforslaget bedre sikkerhed for danske spillere?]

I spørgsmål B spørges der til, om lovforslaget giver en bedre sikkerhed for danske spillere eller risiko for mindre sikkerhed som følge af øget spil på det sorte marked.

Jeg vil gerne starte med at slå fast, at afgiftsforhøjelsen ikke ændrer på de regler, som vi har for udbud af spil i Danmark i dag. Spiludbyderne skal derfor også efter afgiftsforhøjelsen sikre, at danskere kan spille trygt på de lovlige hjemmesider, der udbyder spil i Danmark. Danske spillere vil derfor bibeholde den sikkerhed på det danske spilmarked, som de har i dag. Det ændrer lovforslaget ikke på.

Hvis en dansk spiller selv vælger at ty til det uregulerede marked for at spille, så fravælger spilleren den sikkerhed, som det danske spilmarked kan tilbyde. Det ændrer lovforslaget heller ikke på.

[Spørgsmål C – Forskellen for forbrugersikkerheden ved spil på det legale versus det uregulerede marked]

I spørgsmål C spørges der til, om jeg vil redegøre for forskellen i forbrugersikkerheden ved spil på det legale spilmarked kontra det uregulerede marked.

Det er ikke muligt at redegøre for forbrugersikkerheden på det uregulerede marked, da det vil afhænge af, hvilken spiludbyder, der spilles hos.

Men jeg kan redegøre for det regulerede marked i Danmark.

Før en udbyder opnår tilladelse til at udbyde spil i Danmark, har udbyderen været igennem en grundig godkendelsesproces, og efter godkendelse er udbyderen under tilsyn af Spillemyndigheden. Det sker bl.a. for at sikre, at spillerne altid modtager deres gevinster og ikke mister indestående penge på deres spilkonto.

Desuden skal en tilladelsesindehaver også gøre sig bekendt med spillerens spilmønstre og træffe foranstaltninger med henblik på at forebygge og forhindre, at spilleren udvikler en problematisk spiladfærd, som kan føre til spilafhængighed.

På det regulerede marked skal spillerne i forbindelse med onlinespil fastsætte en daglig, ugentlig eller månedlig indbetalingsgrænse, og spillerne kan også tage en midlertidig pause eller permanent udelukke sig selv fra alt onlinespil ved registrering i ROFUS.

Hvis en spiller selv vælger at spille ved en spiludbyder uden tilladelse i Danmark, vil spilleren stå uden den forbrugerbeskyttelse, som der er på det danske spilmarked.

[Spørgsmål D – redegørelse for hvad ministeren vil gøre for at modvirke vækst i ulovligt spil og ændringsforslag om 26 pct., gradvis indfasning eller lovfastsat evaluering]

I spørgsmål D spørges der til tiltag for at modvirke stigningen i det ulovlige spil og om mulige ændringsforslag.

Jeg vil starte med at henvise til mit svar på spørgsmål A, hvor jeg forklarede forskellen mellem det lovlige uregulerede spilmarked og det ulovlige spilmarked.

Vi kan opnå et merprovenu til finansiering af øget velfærd og samtidig reducere forbruget af spil ved at forhøje afgiften på væddemål og onlinakasino fra 20 pct. til 28 pct. Og ved at forhøje afgiftssatsen på én gang opnår vi den fulde effekt hurtigere. Det giver således mulighed for finansiering af mere velfærd og en større reduktion af spilforbruget end ved en gradvis forhøjelse.

Jeg er godt klar over, at en afgiftsforhøjelse vil medføre en stigning i det uregulerede spilmarked. Og derfor følger Skatteministeriet løbende udviklingen i kanaliseringsgraden. Det sker både for at sikre forbrugerbeskyttelsen af danske spillere og for at sikre tilvejebringelsen af statens afgiftsprovenu fra spil.

Jeg har derfor ikke planer om at fremsætte ændringsforslag med henblik på en lavere afgiftsforhøjelse eller en gradvis indfasning. Jeg ser heller ikke noget behov for en lovfastsat evaluering, da Skatteministeriet netop løbende følger udviklingen.

Afrunding

Afslutningsvis vil jeg gerne bemærke, at når vi regulerer spilområdet, søger vi at skabe en balance mellem at sikre forbrugerne, spiludbydere og staten. Vi skal sikre, at forbrugerne kan spille trygt på det danske marked. Vi skal også sørge for, at der er et dansk marked, og det kræver, at det er et attraktivt marked for både spiludbydere og spillere. Sidst men ikke mindst, skal vi også sikre, at spillet bidrager til staten, så vi opnår finansiering og dermed kan bibeholde og forbedre vores velfærdssamfund.

Tak for ordet.