

## **Den danske regerings bemærkninger til Kommissionens grønbog om onlinespil i det indre marked (KOM (2011) 128)**

### **Indledende bemærkninger**

Den danske regering hilser Kommissionens grønbog om onlinespil velkommen, idet det er regeringens opfattelse, at online spil udgør en særlig udfordring på grund af dets grænseoverskridende karakter.

Det danske Folketing vedtog i juni 2010 en ny spillelovgivning, som blandt andet indeholdt en liberalisering af online sportsvæddemål og online kasinospil med dertil knyttede regler for regulering, håndhævelse med videre.

Lovgivningen består af lov nr. 848 af 1. juli 2010 om spil, lov nr. 698 af 25. juni 2010 om afgifter af spil, lov nr. 696 af 25. juni 2010 om udlodning af overskud fra lotteri samt heste- og hundevæddemål og lov nr. 695 af 25. juni 2010 om Danske Spil A/S.

Da der er rejst spørgsmål om, hvorvidt visse af afgiftssatserne i lov om afgifter af spil udgør statsstøtte, er lovene endnu ikke trådet i kraft. Regeringen forventer, at lovgivningen træder i kraft hurtigst muligt efter, at det nævnte spørgsmål er afklaret.

Alle regeringens svar på spørgsmål i grønbogen, er givet med baggrund i den nye spillelovgivning.

## **Den danske regering svar på udvalgte spørgsmål i grønbogen**

### **Spørgsmål 3**

*Hvilken erfaring har De med EU-baserede onlinespilleoperatører med licens i en eller flere medlemsstater, som udbyder og fremmer deres tjenester i andre EU-medlemsstater? Hvad mener De om deres indvirkning på de tilsvarende markeder og deres forbrugere?*

### **Svar:**

Internettet har givet danskerne mulighed for at sammenligne Danske Spils produkter og produktudvalg med produkterne fra online spiludbydere i Storbritannien, Malta, Gibraltar m.fl., hvor der er højere gevinster. Derfor er en stærkt stigende andel af de danske spillere i de senere år begyndt at spille hos de udenlandske spiludbydere. Det skal bemærkes, at Danske Spils onlineudbud hovedsagelig omfatter væddemål, idet selskabet ikke udbyder online kasinospil (herunder poker).

Udviklingen er bekymrende i et samfundsmæssigt perspektiv. Udbud af spil kan, hvis det ikke reguleres og kontrolleres intensivt, være forbundet med negative effekter i samfundet i form af kriminalitet og offentlig uorden og kan for udsatte personer skabe spilafhængighed (ludomani). Samtidig falder overskuddet fra Danske Spil langsomt - det overskud som fordeles til velgørende formål.

Den danske regering erkendte derfor, at det var nødvendigt at kunne regulere og kontrollere det spil, der udbydes til danskerne for at kanalisere danskernes spil ind i kontrollerede rammer og for at forebygge negative sociale følger i samfundet.

I 2010 blev derfor i det danske Folketing vedtaget en delvis liberalisering af det danske spillemarked, der bl.a. indeholder

- en licensordning, hvor spiludbydere skal have en dansk licens for at udbyde spil i Danmark,
- regler til sikring af et ansvarligt spiludbud – der bl.a. medvirker til bekæmpelse af spilafhængighed (ludomani),
- en klar grænsedragning mellem de monopoliserede spil og de liberaliserede spil, således at udbydere af de monopoliserede spil beskyttes mod konkurrence fra spiludbydere, som ikke har tilladelse til udbud af monopolspil,
- afskærmning mod ulovlige udbydere ved betalingsblokering – ved internetblokering – og ved fastholdelse af det gældende reklameforbud,
- en afgift på 20 pct. af bruttospilindtægten (indskud fratrukket gevinster) på den liberaliserede del af spillemarkedet for væddemål og online kasinospil (inkl. online pokerspil), og
- en forhøjelse af beløbet til ludomanibekæmpelse.

#### **Spørgsmål 4**

*Hvilken erfaring har De med ikke-EU-baserede onlinespiloperatører med licens, som udbyder og fremmer deres tjenester i EU-medlemsstater? Hvad mener De om deres indvirkning på EU-markeder og forbrugere?*

#### **Svar:**

Der henvises til svaret på spørgsmål 3.

#### **Spørgsmål 7**

*Hvordan adskiller ovennævnte definition af onlinespil tjenester sig fra definitionerne på nationalt plan?*

#### **Svar:**

I lov om spil defineres onlinespil som:

”Spil der indgås mellem en spiller og en spiludbyder ved brug af fjernkommunikation.”

#### **Spørgsmål 8:**

*Betragtes spilletjenester udbudt af medierne som hasardspil på nationalt plan? Skelnes der mellem salgsfremmende spil og spil?*

#### **Svar:**

Spil defineres i dansk lovgivning som bestående af 3 spil typer: Lotteri, væddemål og kombinationsspil. De 3 spil typer er defineret således:

Lotteri: Aktiviteter, hvor en deltager har en chance for at vinde en gevinst, og hvor gevinstchancen udelukkende beror på tilfældighed.

Kombinationsspil: Aktiviteter, hvor en deltager har en chance for at vinde en gevinst, og hvor gevinstchancen beror på en kombination af færdighed og tilfældighed.

Væddemål: Aktiviteter, hvor en deltager har en chance for at vinde en gevinst, og hvor der væddes om resultatet af en fremtidig begivenhed eller indtræffelse af en fremtidig hændelse.

Der skelnes ikke mellem spil og salgsfremmende spil.

### **Spørgsmål 9**

*Udbydes grænseoverskridende onlinespilletjenester i lokaler med licens beregnet til spil (f.eks. kasinoer, spillehaller eller hos en bookmaker) på nationalt plan?*

#### **Svar:**

Nej.

### **Spørgsmål 11**

*Med fokus på ovennævnte kategorier, hvordan reguleres kommerciel kommunikation om (online)spilletjenester på nationalt niveau? Er der særlige problemer med sådanne grænseoverskridende kommerciel kommunikation?*

#### **Svar:**

Der henvises til svarerne på spørgsmål 8 og 25.

### **Spørgsmål 12**

*Findes der særlige nationale bestemmelser vedrørende betalingssystemer for onlinespilletjenester? Hvad er Deres vurdering af dem?*

#### **Svar:**

Der er endnu ikke vedtagne regler om online betalingssystemer, men Danmark har notificeret 2 bekendtgørelser om online spil, hvoraf det følger, at en tilladelsesindehaver alene kan modtage betalinger til en spilkonto fra en udbyder af betalingstjenester, der i henhold til lov om betalingstjenester, udbydes lovligt her i landet. Der kan ikke modtages kontante indskud.

Reglerne skal sikre, at der alene anvendes betalingstjenester, der er under nødvendig af kontrol af relevante offentlige myndigheder.

### **Spørgsmål 13**

*Er spillekonti et nødvendigt krav af hensyn til håndhævelse og beskyttelse af spillerne?*

#### **Svar:**

Ja, udbyderne skal oprette spillekonti for alle spillere i forbindelse med oprettelse af kundeforhold.

I Danmark finde man det nødvendigt at registrere og legitimere spillere, der ønsker at spille online, for at sikre et ansvarligt spiludbud, hvor spilleren kan få hjælp i tilfælde af, at spilleren udvikler et

afhængighedsforhold til spillet. Samtidig skal en registrering af spillerne sikre, at mindreårige ikke får adgang til at spille online spil.

#### **Spørgsmål 14**

*Hvilke nationale bestemmelser og praksisser findes der for kundekontrol, hvordan finder de anvendelse i forbindelse med onlinespiljetjenester, og er de i overensstemmelse med bestemmelserne om databeskyttelse? Hvad er Deres vurdering af dem? Er der særlige problemer i forbindelse med kundekontrol under grænseoverskridende forhold?*

#### **Svar:**

Danmark har notificeret 2 bekendtgørelser om online spil, hvoraf det følger, at der i forbindelse med oprettelse af et kundeforhold med en spiller skal ske registrering af personoplysninger af navn, alder, adresse og personnummer m.v. Samtidig skal alle spillere ved login til en spilkonto anvende et digitalt ID udstedt af staten. Det digitale ID følger den EU fastsatte OCES standard.

Der vil være specielle problemer i at oprette spillere, som kun er i Danmark en kort periode (f.eks. turister), idet disse ikke har et dansk personnummer og digitalt ID. Identifikationen af sådanne spillere vil derfor ikke være på samme niveau som registrering af danske spillere.

#### **Spørgsmål 17**

*Har De oplysninger (f.eks. undersøgelser og/eller statistiske data) om omfanget af spilleproblemer på nationalt plan eller EU-plan?*

#### **Svar:**

Der er foretaget en kortlægning af antallet af ludomaner i Danmark i 2006 af Socialforskningsinstituttet [SFI]. Kortlægningen blev foretaget på baggrund af 8.153 interviews med personer i alderen 18-74 år. De interviewede blev fundet på baggrund af en repræsentativ stikprøve (køn, alder, geografi og civilstand) af den voksne danske befolkning på 11.737 i CPR-registeret (Det centrale personregister).

Af undersøgelsen fra 2006 fremgik, at 0,26 pct. af de 18-74-årige har været ludomaner i løbet af deres liv. 0,13 pct. er eller har været det inden for de seneste 12 måneder.

#### **Spørgsmål 18**

*Findes der anerkendte undersøgelser eller anden dokumentation, som viser, at onlinespil kan være mere eller mindre skadevoldende end andre former for spil for personer, som er i farezonen for at udvikle patologisk spilleadfærd?*

#### **Svar:**

I forlængelse af ovennævnte undersøgelse foretog SFI en undersøgelse af "Faktorer af betydning for spilleproblemer" i 2007. Af denne undersøgelse fremgår det, at der er en signifikant større andel af problemspillere end ikke-problemspillere, der angiver, at muligheden for at spille på nettet har øget deres lyst til at spille, og blandt problemspillerne angiver hver tredje, at denne mulighed faktisk har medført et øget spilleomfang.

#### **Spørgsmål 19**

*Findes der dokumentation, som peger på, hvilke former for onlinespil (spiltyper) der er mest problematiske i den henseende?*

**Svar:**

Af ovennævnte undersøgelse fremgår det, at det især er forekomsten af Oddset, bookmakerspil og kasino på internettet, der har øget problemspilleres spilleomfang, idet dog også Tips, Lotto og skrabespil har haft betydning. Det er dog kun relativt få problemspillere, der har besvaret dette spørgsmål i undersøgelsen, hvorfor der ikke kan siges noget signifikant herom.

**Spørgsmål 20**

*Hvad gøres der på nationalt plan for at forebygge spilleproblemer? (f.eks. for at sikre tidlig påvisning)?*

**Svar:**

Der er i 2011 afsat 5,0 mio. DDK til en national forebyggelsesindsats ift. ludomani. Det forventes, at midlerne uddeles til forebyggelse af ludomani hos børn og unge blandt andet via information om spil og skadevirkninger heraf. Der vil også fremover blive afsat midler til forebyggelse af ludomani.

**Spørgsmål 21**

*Findes der behandling for ludomani på nationalt plan? Hvis ja, i hvilket omfang bidrager onlinespilleudbydere da til finansieringen af de pågældende forebyggende tiltag og den pågældende behandling?*

**Svar:**

I forbindelse med den nye spillelovgivning fra juni 2010 er det vedtaget, at midler til såvel behandling, forebyggelse og forskning i ludomani skal afsættes som beløb på Finansloven, og dermed være uafhængig af den konkrete spilleomsætning. Alle spiludbydere med licens til at udbyde spil i Danmark skal betaler afgifter til den danske stat, og bidrager dermed indirekte til den statslige finansiering.

**Spørgsmål 22**

*Hvad er det krævede niveau af rettidig omhu i den nationale lovgivning på dette område? (F.eks. registrering af onlinespilleres adfærd med henblik på at identificere en sandsynlig patologisk spiller?)*

**Svar:**

Der findes ikke i sundhedslovgivningen krav om identifikation af onlinespilleres adfærd med henblik på at identificere en sandsynlig patologisk spiller.

I den nye spillelovgivning fra juni 2010 er ludomani et særligt fokusområde. Et af hovedformålene med spilleloven er netop, at der sættes yderligere fokus på beskyttelse af spillerne, dels ved at medvirke til bekæmpelse af spilafhængighed (ludomani) og dels ved at forhindre mindreåriges spil.

De generelle ludomanibekæmpende tiltag i spilleloven er bl.a.:

- Man skal være 18 år for at deltage i spil om penge. Eneste undtagelse er almenyttige lotterier, hvor der ingen aldersgrænse er, og landbaseret lotteri og klasselotterier, hvor aldersgrænsen er 16 år
- Spiludbyderen må ikke yde spilleren kredit for deltagelse i spil
- Markedsføringen af spil skal bl.a.

- Hverken i i kommunikationsudformning eller medievalg målrettes mod børn og unge under 18 år
- Ikke have et indhold, der giver indtryk af, at deltagelse i spil fremmer en løsning på finansielle problemer eller giver spillerne social accept

For væddemål og online kasinospil, herunder online poker gælder der endvidere særlige skærpede krav, som fastsættes i en bekendtgørelse til loven og vil være en del af de vilkår, som spiludbyderen skal agere efter.

Kravene er bl.a.:

- Spilleren skal registreres på hjemmesiden, inden det er muligt at deltage i spillet
- I forbindelse med registreringen skal der ske en verifikation af spillerens alder
- Der skal være advarsler om, at overdrevent spil kan være farligt
- Information om ansvarlig spilleadfærd og links til rådgivningsinstitutioner
- Spilleren skal kunne ekskludere sig selv midlertidig fra en bestemt type af spil på udbyderens hjemmeside eller hele spiludbyderens hjemmeside
- Der skal være mulighed for en permanent frivillig eksklusion
- Ved eksklusion skal spiludbyderen automatisk anmode spilleren om tilladelse til, at en rådgivningsinstitution kontakter spilleren
- Spilleren skal have mulighed for at pålægge sig selv begrænsninger i forbindelse med spillet
  - Overførselsbegrænsninger – spilleren skal kunne fastsætte et maksimumbeløb, som kan overføres til spilkontoen i en bestemt periode (dag, uge, måned)
  - Indsatsbegrænsninger – spilleren skal kunne fastsætte et maksimum niveau for den enkelte indsats eller den totale indsats (dag, uge, måned)
  - Tabsbegrænsninger – spilleren skal kunne fastsætte et maksimum beløb, som kan tabes i en bestemt periode (dag, uge, måned).

### **Spørgsmål 23**

*Er aldersgrænserne for adgang til onlinespiljetjenester i Deres eller andre medlemsstater efter Deres opfattelse tilstrækkelige til at nå det tilsigtede mål?*

#### **Svar:**

Der vil i henhold til de bekendtgørelser, som Danmark har notificeret være en meget sikker identifikation af de spillere, der opretter sig til online spil. Derfor vil mindreårige være afskåret fra at spille på danske online spiludbydere.

### **Spørgsmål 24**

*Er der krav om onlinealderskontrol, og hvordan forholder denne sig til offline fysisk identitetskontrol?*

#### **Svar:**

Der er i lov om spil sat en general aldersgrænse på 18 år for deltagelse i spil, som gælder ens for deltagelse i landbaserede og online spil.

Tilladelsesindehavere til online spil skal foretage en registrering af sine kunder, hvor tilladelsesindehaver skal indhente oplysning om kundens identitet, herunder navn, adresse og

personnummer., eller anden lignende oplysning, hvis den pågældende ikke har et CPR.-nr. De indhentede oplysninger skal bekræftes ved fornøden dokumentation. Omfanget af dokumentationen skal fastlægges ud fra en risikovurdering, således at tilladelsesindehaver er sikker på, at kunden er den person, som kunden udgiver sig for at være.

Der stilles endvidere i lovgivningen krav om, at login til tilladelsesindehavers hjemmeside skal ske ved anvendelse af digital signatur.

Ved deltagelse i landbaserede spil er det forhandleren af spillet, som skal foretage en legitimation af spilleren for at sikre, at spilleren er fyldt 18 år. På et kasino skal spilleren f.eks. vise et gyldigt billed-id for at få adgang til kasinoet

### **Spørgsmål 25**

*Hvordan reguleres kommerciel kommunikation om spilletjenester med henblik på at beskytte mindreårige på nationalt plan eller på EU-plan? (f.eks. restriktioner for salgsfremmende spil, der betegnes som onlinekasinospil, sportssponsorater, merchandising (holdtrøjer, computerspil mv.) og anvendelse af sociale onlinenetværk eller videodeling i markedsføringsøjemed)*

#### **Svar:**

Der skelnes ikke mellem salgsfremmende spil og spil. Såfremt en salgsfremmende aktivitet falder ind under definitionen af spil, vil aktiviteten blive reguleret af lov om spil. I henhold til lov om spil skal der for at udbyde spil opnås tilladelse og betales afgift til staten.

Der er i lov om spil særlige bestemmelser omkring markedsføring og kommunikation. F.eks. følger det, at

- tilladelsesindehaveren skal gøre alle relevante oplysninger om spillet, herunder spilleregler, lettilgængelige for spilleren og myndighederne.

Endvidere skal markedsføring af spil

- fremstille gevinstchancen på en korrekt og balanceret måde således, at der ikke skabes et indtryk af, at gevinstchancen er større end den i realiteten er,
- fremstille spil som et underholdningstilbud,
- hverken i kommunikationsudformning eller medievalg målrettes mod børn og unge under 18
- ikke ved brug af kendte personligheder, i strid med sandheden antyde, at deltagelse i spil har bidraget til den kendtes succes, og
- ikke have et indhold, der giver indtryk af, at deltagelse i spil fremmer en løsning på finansielle problemer eller giver spilleren social accept.

Brugen af bonus i forbindelse med udbud af spil er reguleret i de notificerede bekendtgørelser. Det følger heraf, at

- alle vilkår knyttet til en bonus skal i henhold til bekendtgørelserne skal være oplyst på en klar og tydelig måde i umiddelbar tilknytning til tilbuddet,

- udbetaling af en bonus til spilleren skal ske uden videre, når vilkårene er opfyldt,
- bonus ikke må gives til enkelte spillere på vilkår, som adskiller sig fra tilbud givet til andre spillere, og
- en spiller, der er tilbudt en bonus, skal have minimum 60 dage til at opfylde eventuelle vilkår tilknyttet til udbetalingen af en bonus.

Salgsfremmende aktiviteter i øvrigt reguleres af markedsføringsloven. § 1 indeholder de generelle regler om god markedsføringsskik, og § 3 omhandler vildledende og utilbørlig markedsføring. Disse bestemmelser gælder også i forhold til børn og unge.

Såfremt der er tale om salgsfremmende markedsføringsforanstaltninger rettet mod børn og unge, er dette reguleret i markedsføringslovens § 8, hvorefter markedsføring rettet mod børn og unge skal være udformet med særlig hensyntagen til børns og unges naturlige godtroenhed og manglende erfaring og kritisk sans, som bevirker, at de er lette at påvirke og nemme at præge,

Forbrugerombudsmanden har lavet en vejledning om markedsføring rettet mod børn, som kan findes på <http://www.forbrugerombudsmanden.dk/Love-og-regulering/Retningslinier-og-vejledninger/Markedsfoeringsloven/brnogunge>.

### **Spørgsmål 26**

*I hvilke nationale bestemmelser om licensvilkår og kommerciel kommunikation om onlinespiljetjenester er der taget højde for disse risici med henblik på at beskytte sårbare forbrugere? Hvad er Deres vurdering af bestemmelserne?*

#### **Svar:**

Der henvises til svaret på spørgsmål 25.

### **Spørgsmål 28**

*Er der i Deres medlemsstat regler for kontrol, standardisering og certificering af spilleudstyr, random generatorer eller andet software?*

#### **Svar:**

For gevinstgivende spilleautomater og spillekasinoer er der regler for test og certificering af det tekniske udstyr, der anvendes af spiludbydere til drift af gevinstgivende spilleautomater (landbaserede automater) og kasinoer (landbaserede kasinoer).

Danmark har sammen med 2 bekendtgørelser om online spil notificeret regler for test og certificering af det udstyr, som udbydere af online spil skal anvende til spiludbuddet i Danmark.

### **Spørgsmål 32**

*Hvilke risici er der for, at en (online)udbyder af sportsvæddemål, som har indgået en sponsoraftale med en sportsklub eller –sammenslutning, vil forsøge at påvirke resultaterne af en sportsbegivenhed direkte eller indirekte med gevinst for øje?*

#### **Svar:**



Den nugældende regulering i Danmark, dvs. forud for ikrafttrædelsen af den vedtagne, men endnu ikke gældende spillelovgivning, forbyder spiludbydere at sponsorere sportsklubber og -foreninger. Fra dansk side har man derfor ingen erfaringer med spiludbydere, der har indgået sponsoraftaler med sportsklubber eller -foreninger.

Med den nye spillelovgivning kan der potentielt opstå sådanne situationer. Idrættens hovedorganisationer har udtrykt, at hvis sådanne situationer måtte opstå, vil man inden for idrætten overveje eventuelle regelændringer.

#### **Spørgsmål 40**

*Sker der tilbagebetaling eller omfordeling af midler til forebyggelse og behandling af ludomani?*

#### **Svar:**

Der henvises til svarene på spørgsmål 20 og 21.

#### **Spørgsmål 41**

*Hvor stor en del af spilleindtægterne fra onlinesportsvæddemål føres tilbage til sporten på nationalt plan?*

#### **Svar:**

Ingen af spilleindtægterne fra onlinesportsvæddemål føres tilbage til sporten i Danmark.

Ifølge § 12 af den vedtagne, men endnu ikke ikrafttrådte, lov om spil kan tilladelse til udbud af væddemål på heste- og hundevæddeløb gives til Danske Spil A/S. Der kan ikke gives tilladelse til væddemål med faste odds på heste- og hundevæddeløb.

Når den nye spillelovgivning træder i kraft, vil idrættens hovedorganisationer blive finansieret af den monopoliserede del af spillemarkedet og ikke af den liberaliserede del.

Ifølge den vedtagne, men endnu ikke ikrafttrådte, lov om udlodning af overskud fra lotteri samt heste- og hundevæddemål, modtager Kulturministeriet 70,18 procent af overskuddet fra den monopoliserede del af spillemarkedet. Kulturministeriets andel af overskuddet fordeles således:

1. 7,19 pct. til Team Danmark (idræt)
2. 23,77 pct. til Danmarks Idræts-Forbund (idræt)
3. 21,66 pct. til Danske Gymnastik- og Idrætsforeninger (idræt)
4. 3,23 pct. til Dansk Firmaidrætsforbund. (idræt)
5. 6,91 pct. til Lokale- og Anlægsfonden (idræt)
6. 7,76 pct. til Hestevæddeløbssportens Finansieringsfond (idræt)
7. 24,15 pct. til kulturelle formål (delvist idræt)
8. 4,06 pct. til landsdækkende almennyttige formål og
9. 1,27 pct. til andre almennyttige formål

Dele af de 24,15 pct. af overskuddet, der anvendes til kulturelle formål, går til idrætten, eksempelvis til Anti Doping Denmark, International Sports and Culture Association og forskellige former for idrætsforskning.

#### **Spørgsmål 42**

*Nyder alle sportsgrene godt af de samme onlinespillerettigheder som hestevæddeløb og, hvis ja, udnyttes de?*

**Svar:**

Hele overskuddet fra den ikke-liberaliserede del af spillemarkedet indgår i finansieringen af idrætten i Danmark, mens overskuddet fra den liberaliserede del af spillemarkedet ikke indgår i finansieringen af idrætten. Heste- og hundevæddemål indgår ikke i den liberaliserede del af spillemarkedet, mens spil på andre idrætsgrene indgår i den liberaliserede del af spillemarkedet.

**Spørgsmål 46**

*Findes der et reguleringsorgan i Deres medlemsstat, hvad er dets status, og hvilke kompetencer og hvilken aktionsradius har det med hensyn til de onlinespilletjenester, der er defineret i denne grøn bog?*

**Svar:**

Spillemyndigheden er den kompetente myndighed i Danmark. Spillemyndigheden er en del af Skatteministeriet og har derfor ikke en status som selvstændig myndighed. Myndigheden har ansvaret for reguleringen af alle spiltyper. Al lovgivning om spil er samlet i Skatteministeriet.

Spillemyndigheden er ansvarlig for lovgivning og udstedelse af tilladelser til spiludbud samt tilbagekaldelser af tilladelser på grund af overtrædelser. Nogle sager om tilbagekaldelse af tilladelser skal dog forelægges en domstol.

Spillemyndigheden vil være ansvarlig for at skulle udstede tilladelser til online spil.

**Spørgsmål 47**

*Findes der et nationalt register over spilleudbydere med licens? Hvis ja, er det da offentligt tilgængeligt?? Hvem er ansvarlig for det ajourføring?*

**Svar:**

Spillemyndigheden i Skatteministeriet har registreret tilladelser til udbud af spil på de fleste spilområder. Listen over tilladelser kan ses på Spillemyndighedens hjemmeside [www.spillemyndigheden.dk](http://www.spillemyndigheden.dk). Spillemyndigheden er ansvarlig for at ajourføre registret.

**Spørgsmål 48**

*Hvilke former for grænseoverskridende administrativt samarbejde på dette område har De kendskab til, og hvilke specifikke emner dækker det?*

**Svar:**

Danmark er ved at forberede et internationalt administrativt myndighedssamarbejde med andre spilregulerende offentlige myndigheder i Europa. Samarbejdet skal baseres på gensidige bilaterale aftaler, der indeholder bestemmelser om udveksling af oplysninger om licensgivning og tilsyn.

Samarbejdet skal danne grundlag for at onlinespiludbydernes tekniske udstyr (servere m.v.) kan stå i et land uden for Danmark og for et effektivt samarbejde mellem offentlige myndigheder i Europa.

Til trods for at grønbogen ikke nævner specifikke værktøjer mht. overvejelserne om etablering af egentligt formaliseret administrativt samarbejde mellem medlemslandene på spilleområdet, henledes

her opmærksomheden på Informationssystemet for det indre marked (IMI), hvor man i denne forbindelse bør drage nytte af de erfaringer, man har gjort i forbindelse med etablering og brug af IMI og herunder også overveje muligheden for konkret at anvende IMI til at understøtte administrativt samarbejde på spilleområdet. IMI har vist sig at være et væsentligt, praktisk redskab til at understøtte administrativt samarbejde på tværs af grænser, og systemet har ydermere vist sig at være i stand til at minimere praktiske og sproglige barrierer for administrativt samarbejde. Grønbogen nævner bl.a. behovet for udveksling af oplysninger vedr. operatører uden licens og svigagtige operatører (fælles 'blacklisting'). IMI-systemet indeholder i dag en lignende funktion i form af en advarselsmekanisme, som benyttes på servicedirektivets anvendelsesområde. Såfremt man konkret overvejer at anvende IMI på området for spil, vil det fornødne retslige grundlag mht. databeskyttelse skulle tilvejebringes.

#### **Spørgsmål 49**

*Er De bekendt med styrket samarbejde, uddannelsesprogrammer eller systemer for tidlig varsling, som har til formål at styrke sportens integritet og/eller højne oplysningsniveauet hos andre interessenter?*

#### **Svar:**

Et eksempel på en indsats mod aftalt spil er den overvågning af spil på fodboldkampe, der finder sted i et samarbejde mellem European Lotteries og UEFA. Projektet ledes af Danske Spil A/S.

Derudover har Dansk Boldspil Union (det nationale fodboldforbund) udarbejdet en handlingsplan til bekæmpelse af aftalt spil i fodboldkampe. Handlingsplanen rummer en række elementer, herunder en telefon og email-hotline, hvorigennem man kan rapportere om snyd, ansættelsen af en sikkerhedsperson (en "security officer"), hvis arbejdsområde omfatter bekæmpelse af aftalt spil, samt indarbejdelsen af bekæmpelse af aftalt spil i uddannelses- og træningsprogrammer for trænere og agenter.

Også andre danske idrætsforbund er i dialog med sportsudøvere om problemet. Disse forbunds tilgang er at oplyse om risikoen for aftalt spil og snyd.

#### **Spørgsmål 50**

*Anvender man på nationalt plan en eller flere af ovennævnte metoder eller andre tekniske midler til at begrænse adgangen til onlinespilletjenester eller begrænse betalingstjenester? Har De kendskab til et eller flere grænseoverskridende initiativer til håndhævelse af sådanne metoder? Hvordan vurderer De effektiviteten heraf for så vidt angår onlinespil?*

#### **Svar:**

Der er i dag en række udenlandske spiludbydere, der retter deres markedsføring og spilsider mod det danske marked. Det må forventes, at størstedelen af disse spiludbydere i forbindelse med en liberalisering af det danske spillemarked vil lovliggøre spiludbuddet til danskere ved at ansøge om en dansk tilladelse, hvis vilkårene, herunder afgiftsniveauet, er attraktive. Men der vil formentlig være nogle spiludbydere, der fortsat vil forsøge at markedsføre sig i Danmark uden at ansøge om en dansk tilladelse og betale dansk afgift. Der er behov for at beskytte det lovlige spillemarked fra disse spiludbydere.

I henhold til lov om spil skal spillemarkedet beskyttes på følgende måder:

1. Ved blokering af kreditkortbetalinger, hvorefter det ikke er tilladt for betalingsinstitutioner, f.eks. PBS, kreditkortselskaber m.v., at formidle betalinger til og fra spiludbydere, der uden tilladelse udbyder spil til personer her i landet.
2. Ved at det ikke er tilladt for internetudbydere, (herved forstås internetudbydere, der stiller en DNS-server til rådighed for egne internetbrugere eller andre udbyderes internetbrugere, for eksempel TDC, Telenor og Telia) at formidle internetadgang til ulovlige spilsystemer.
3. Ved reklameforbud, som i de nordiske lande. Dette forbud er allerede fastsat i den gældende spillelovgivning.

Det er vurderingen, at hvis ovennævnte afskærmningsmetoder introduceres, kan de tilsammen i praksis og i sammenhæng med en åbning af markedet udgøre en tilstrækkelig afskærmning af spillemarkedet.

### **Spørgsmål 51**

*Hvad er Deres opfattelse af de relative fordele ved ovennævnte metoder og andre tekniske midler til begrænsning af adgangen til spille- og betalingstjenester?*

#### **Svar:**

Som nævnt i svaret på spørgsmål 50 skønnes det, at de nævnte afskærmningsmetoder tilsammen i praksis og i sammenhæng med en åbning af markedet kan udgøre en tilstrækkelig afskærmning af spillemarkedet.

Det bemærkes i den forbindelse, at tekniske foranstaltninger til begrænsning af adgangen til ulovlige spillehjemmesider (og i øvrigt andre ulovlige hjemmesider) i praksis kan være teknisk meget forskellige, påføre de mange forskellige internetaktører, der udgør grundlaget for den digitale europæiske vækst og innovation (internetudbydere, internettjenester, søgemaskiner o.lign.), varierende økonomiske og administrative byrder og tillige have væsentlig varierende effekt, da de i forskellig grad kan omgås i praksis.

Derfor anbefales det, at de metoder, der måtte bringes i anvendelse ved overtrædelse af lovgivningen tager højde for at anvendte metoder bør være de mest effektive i forhold til de aktuelle ulovligheders karakter og mindst administrativt og økonomisk byrdefulde for internetaktørerne i øvrigt som muligt.

For yderligere at fremme det digitale indre marked og dermed grundlaget for fremtidens digitale vækst og innovation i EU anbefales det derfor, at tilgangen og anvendte metoder til retshåndhævelse på internettet harmoniseres i videst mulige omfang.