



# Potentialeanalyse af hestesporten i Danmark

16. december 2014 (revideret 15. februar 2015)

*Analyse foretaget i samarbejde med Hestevæddeløbssportens Finansieringsfond og Danske Spil*

# Agenda

- Driveranalysen
  - Drivere & Barrierer
- Antal Dantoto spillere
- Koncept test / mini conjoint analyse
- Kannibaliseringsanalyse
- Geografisk forhandlerudvikling og geo-optimering
- Effekten af øget distribution
- Opbygning af kendskab – hvad skal der til?
- Effekten af nordisk samarbejde og større puljer
- Historisk perspektivering
- Samlet potentiale
- Konklusioner
- Appendiks (bl.a. med alle grafikker fra spørgeskemaundersøgelse)



## Baggrund, fokus og målsætning



## Baggrund og fokus

- I Danmark er det politisk bestemt, at spil på heste kun udbydes af Danske Lotterispil via Dantoto for Dansk Hestevæddeløb
- I Danmark har spil på heste historisk udviklet sig meget anderledes end i fx Sverige og Norge, hvor hestesporten selv ejer spillesekskaberne
- Danmark er lillebror i det skandinaviske samarbejde om hestevæddeløb. Således omsætter Dantoto i Danmark for ca. en tyvendedel af det tilsvarende spil i Sverige og ca. en ottendedel af den norske hestesport
- Årsagen til forskellene landende imellem er givetvis både kulturelt og historisk betinget, men det giver alligevel anledning til at vurdere, om der måtte være uforløste potentialer på det danske marked, der kan komme både samfundet og hestesporten til gode
- Baggrunden for analysen er, for første gang, grundigt at undersøge de forretningsmæssige muligheder, der ligger i at strukturere hestesporten anderledes i Danmark, fx ved ændret distribution, produktudvikling og markedsføring

# Målsætning


- Formålet med analysen er at identificere det fremtidige markedspotentiale for hestespil i Danmark

Har Dantoto, der i dag drives af Danske Spil, nået sit fulde potentiale, eller er der muligheder for at øge omsætningen og indtjeningen via en forbedret penetration i befolkningen eller en øget omsætning blandt nuværende Dantoto spillere?

- Lovgivning sætter i dag en masse begrænsninger på muligheden for at udvikle Dantoto og hestespil i Danmark. Alt fra at samarbejdet med resten af Skandinavien ikke er så stærkt, som det kunne være og gevinsterne ikke er så store som de kunne blive til at distributionen kunne blive større – hvordan ville hestespil se ud, hvis markedet fik nye og friere rammer
- Markedspotentialet skal afdækkes ved at analysere betydningen af flere underliggende elementer:
  - Distributionens betydning for omsætningen / antallet af terminaler
  - Betydning af tilbagebetalingsprocenten for BSI
  - Barrierer for at spille hestespil
  - Betydningen af markedsføringen, kendskabet og den historiske udvikling i landene
  - Størrelsen af kannibaliseringen på lotterierne og andre spil
- Undersøgelsen skal udmønte sig i en potentialevurdering af markedet, der skal kunne bruges som operationelt input til at beslutte, hvorvidt man fra interessenternes side og politisk hold, ser en fordel i at ændre opdraget og den selskabsmæssige konstellation for Dantoto og hestespilsmarkedet

## Spørgsmål analysen besvarer

- Hvad betyder distributionen for Dantotos omsætning?
  - Hvad ville det fx betyde, hvis man kunne købe Dantoto hos alle Danske Spil forhandlere? (ca. 3.500)
- Hvad betyder det for omsætningen, at der er nordiske puljer?
  - Samarbejdet omkring de nordiske løbsdage er nyt og endnu ikke fuldt udviklet. Spørgsmålet er hvad det ville betyde for Dantotos potentiale at dette samarbejde blev udviklet yderligere, og at der fx var nordiske spil hver dag
- Hvad er kannibaliseringen på øvrige produkter fra Danske Spil og hvordan vil den udvikle sig hvis Dantotos distribution bliver øget?
  - Betyder et stærkere Dantoto at fx Lottos omsætning bliver presset?
- Hvordan er omsætningen geografisk fordelt i landet og har der været nogen særlig udvikling gennem årene?
- Hvor mange aktive Dantoto spillere er der i dag i forhold til tidligere?

 Hvad betyder det samlet set for potentialet på både kort og lang sigt?



## **Driver analyse**

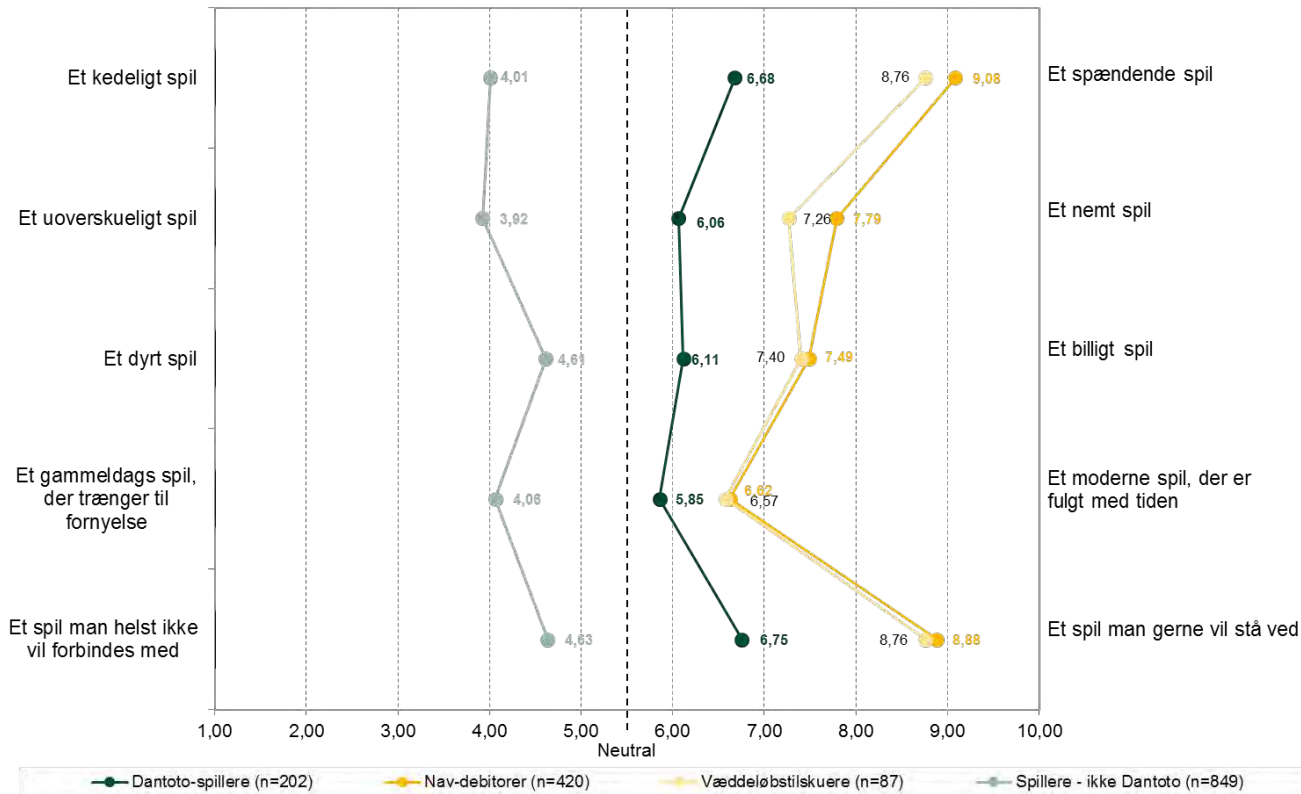
## Målgrupper i undersøgelsen

Målgruppe	Definition	Antal Interviews	Udgør i DK
Dantoto-spillere	Spiller Dantoto mindst en gang hvert halve år	202	2,0%* ≈ 93.200 pers.
Spillere, ikke-Dantoto	Spiller spil om penge mindst en gang hvert halve år, men spiller ikke Dantoto	849	53,4%* ≈ 2.487.900 pers.
Nav-debitorer	Mailadresser fra DH's kundekartotek	420	-
Væddeløbs-tilskuere	Mailadresser indsamlet på følgende væddeløbsbaner: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 25. okt. 2014 kl. 12.30 - Alm. Løbsdag Klampenborg Galopbane</li> <li>• 26. okt. 2014 kl. 12.55 - Dansk Opdrætningsløb 2014 Charlottenlund Travbane</li> <li>• 27. okt. 2014 kl. 18.30 - Skive Amatørserie, finaler Skive Trav</li> <li>• 29. okt. 2014 kl. 15.15 - Golden Cup JVB Århus</li> <li>• 30. okt. 2014 kl. 18.30 - Sølvpisken Billund Trav</li> </ul>	87	-

*\*Baseret på Danske Spils repræsentative markedsundersøgelse blandt den danske befolkning +15 år med 3323 interviews foretaget i 3. kvartal 2014*

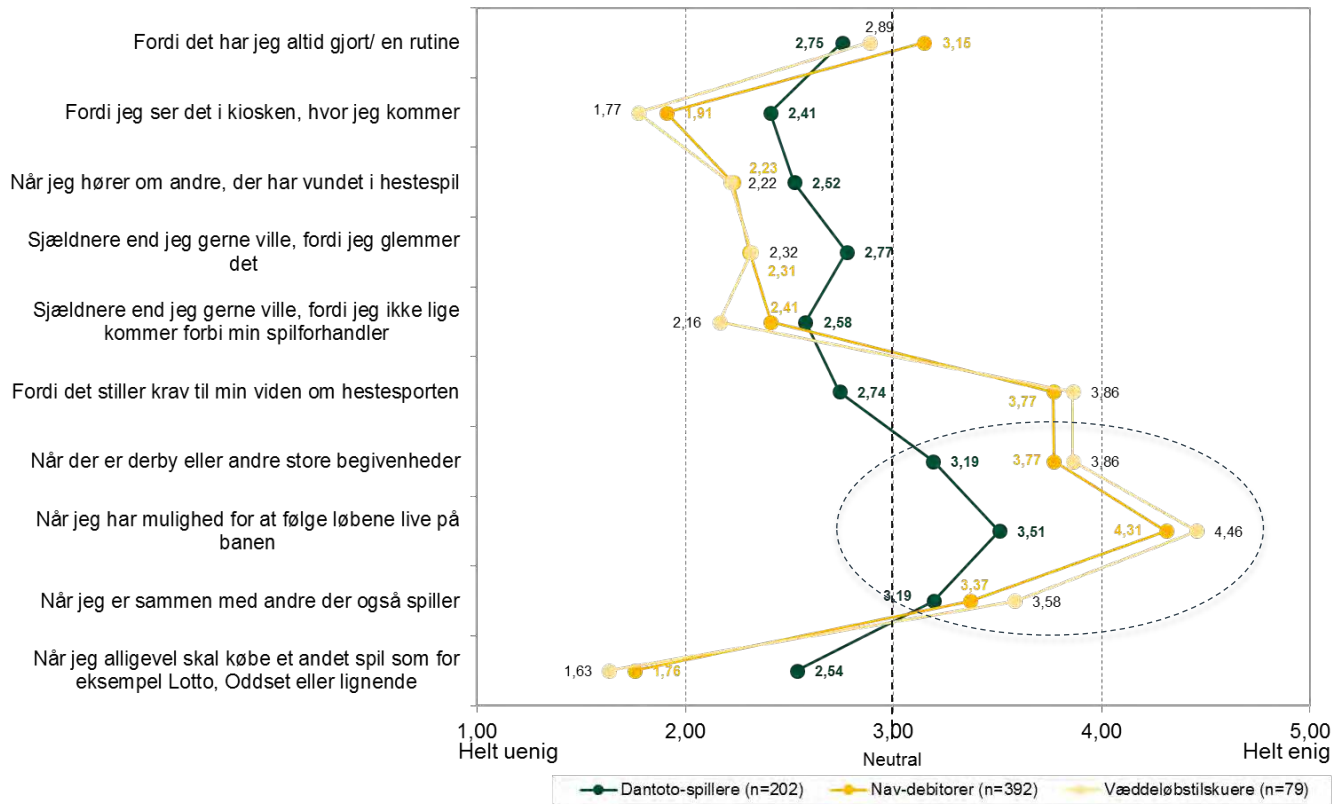


# Generel holdning til spil på heste - Overblik gns. 1-10



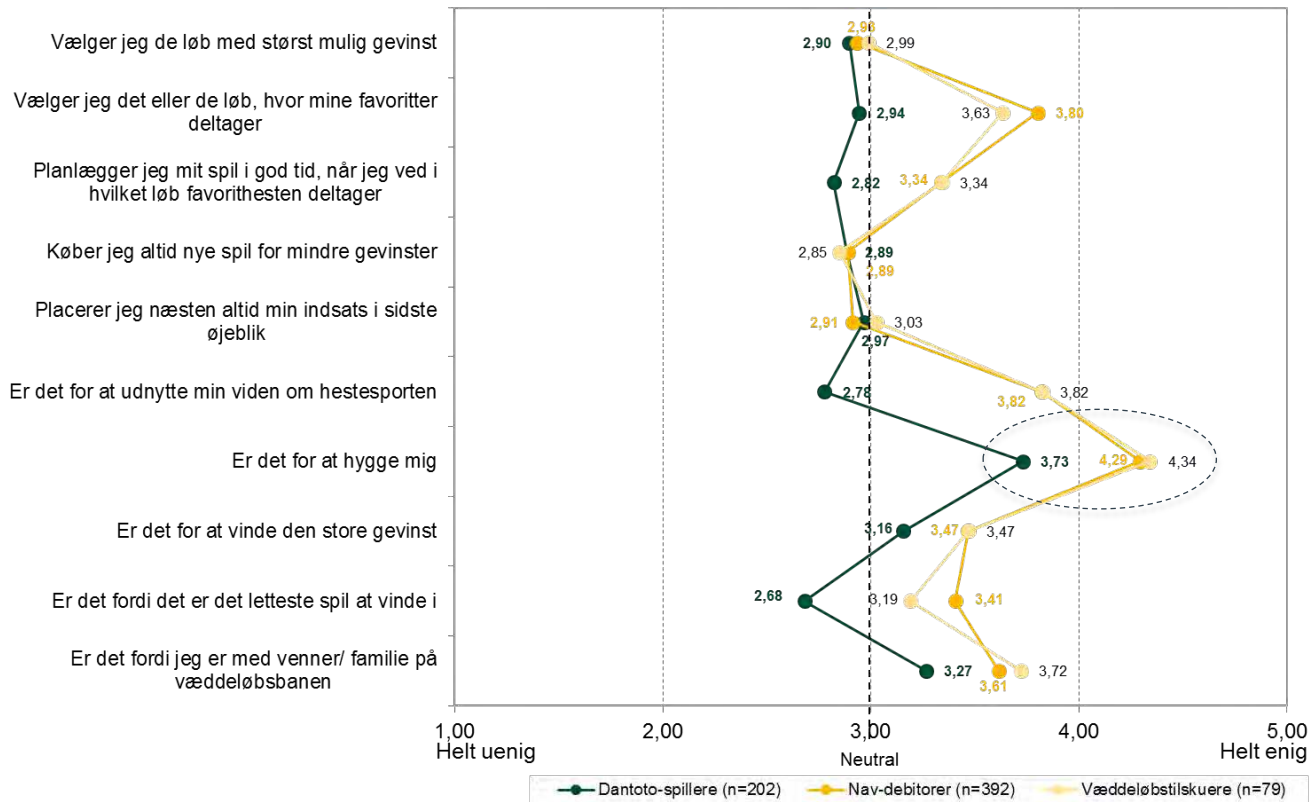
- Imellem svarskalaens modpoler (eksempelvis Kedeligt vs. Spændende) er der 10 punkter, så i eksemplet betyder det, at Kedeligt = 1, mens Spændende = 10. Det neutrale gennemsnit er 5,5
- Her ses det, at hhv. Væddeløbstilskuerne og især Nav-debitorerne, med de højeste gennemsnit på samtlige ord-par, er klart de mest positive overfor hestespil, også mere positive end Dantoto-spillere
- Dantoto-spillerne er ikke overraskende mere positive end de spillere, der ikke spiller Dantoto

# Jeg spiller på heste... Overblik gns. 1-5



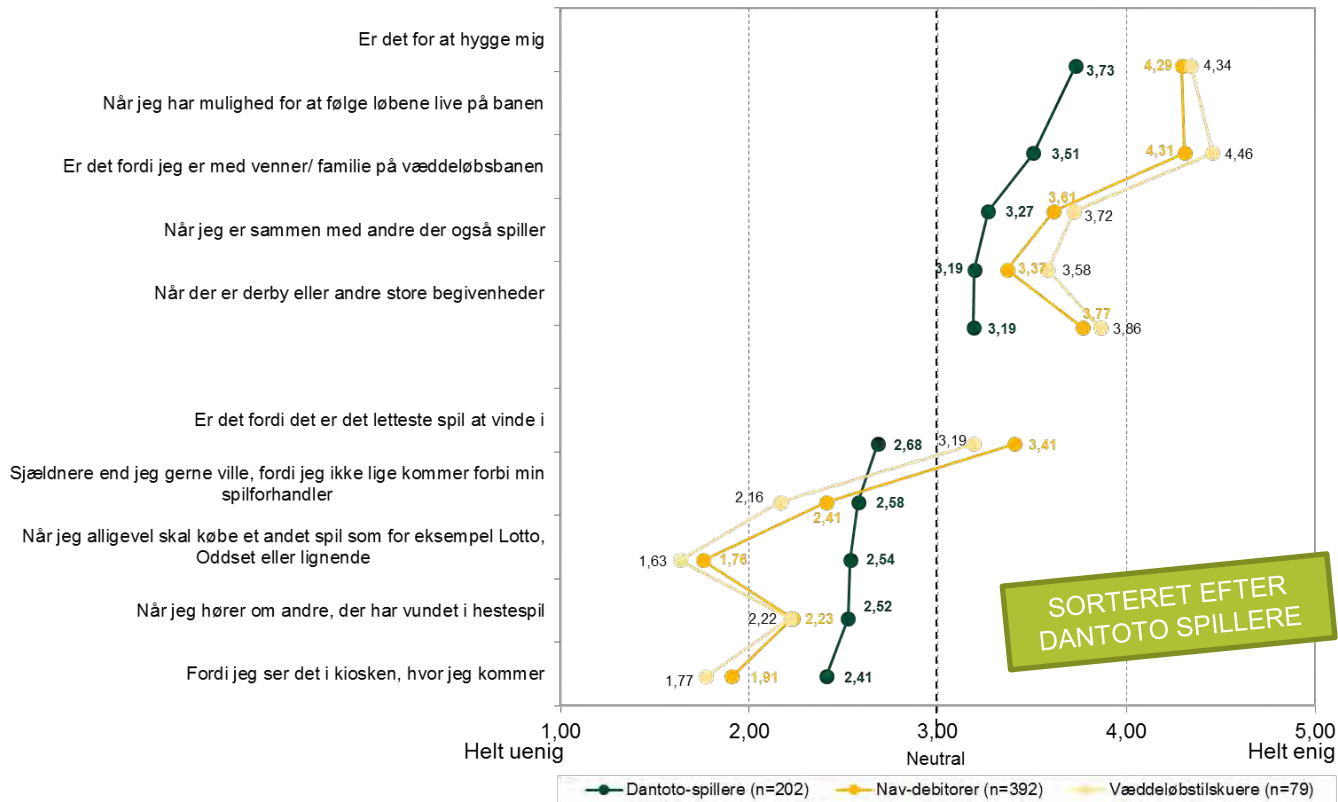
- Svorskalaen fra Helt uenig (1) til Helt enig (5) betyder, at gennemsnittet 3,0 er neutralt
- Det er tydeligt, at der ligger et socialt aspekt i spil på heste uanset om man er 'alm.' Dantoto-spiller eller fra gruppen af Nav eller Væddeløb: det har stor betydning, at man har mulighed for at følge løbene live, at der er derby el. lign. og at være sammen med andre spillere, hvilket ligger implicit i de to første udsagn
- Segmenterne Nav og Væddeløb lægger desuden stor vægt på, at de kan udnytte deres viden om hestesporten

# Købshandlingen - Overblik gns. 1-5



- Svorskalaen fra Helt uenig (1) til Helt enig (5) betyder, at gennemsnittet 3,0 er neutralt
- For alle segmenter ses det, at 'Hygge' er en væsentlig faktor, når man spiller på heste. Det er godt i tråd med det, vi tidligere har lært omkring det sociale element i spillet
- Nav-debitorerne og Væddeløbstilskuerne angiver desuden, at de lægger vægt på at kunne udnytte deres viden om hestesport, samt at de vælger de løb, hvor deres favoritter deltager

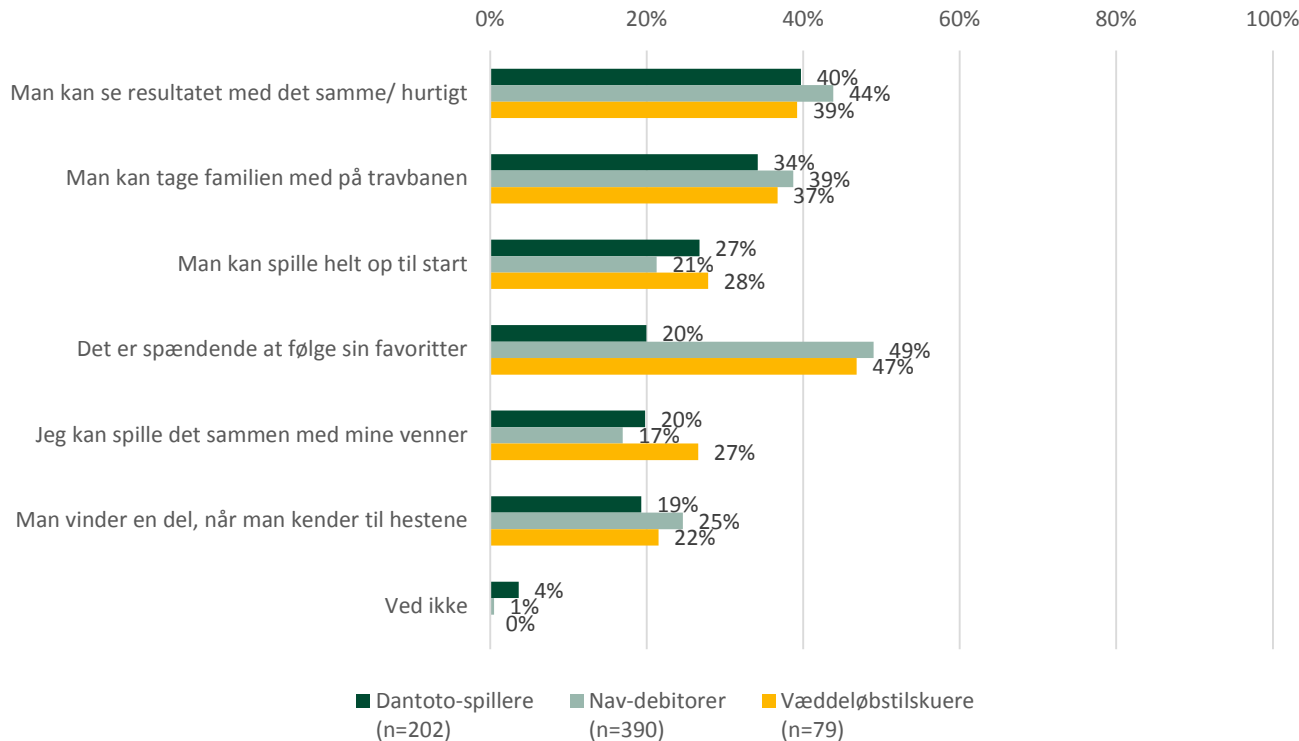
# Drivere – Overblik Top og Bund 5



- Svorskalaen fra Helt uenig (1) til Helt enig (5) betyder, at gennemsnittet 3,0 er neutralt. Top og Bund 5 er sorteret efter Dantoto-spillerne
- For alle segmenter ses det, at det sociale aspekt ved spil på heste er meget vigtigt: hygge, live væddeløb, samvær på banen med andre der spiller og derby o.lign.
- Alle disse dækker direkte eller indirekte over et socialt aspekt
- I bunden ligger faktorer omkring synlighed og gevinster, der ikke synes nær så vigtigt: det er således ikke fordi man ikke er opmærksom på spillet, hvis man ikke spiller



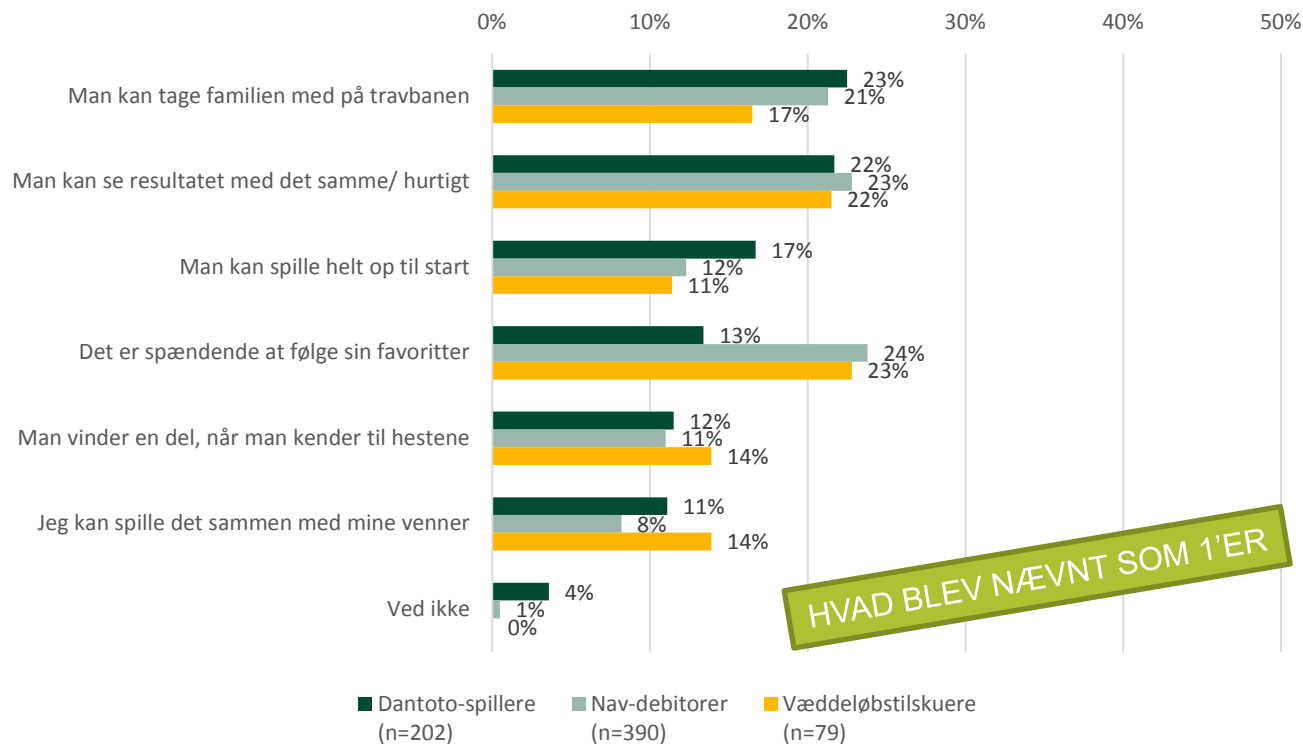
# Det bedste ved at spille på heste



Dantoto drives både af spillets egenskab (se resultat med det samme) samt af oplevelsen med familien

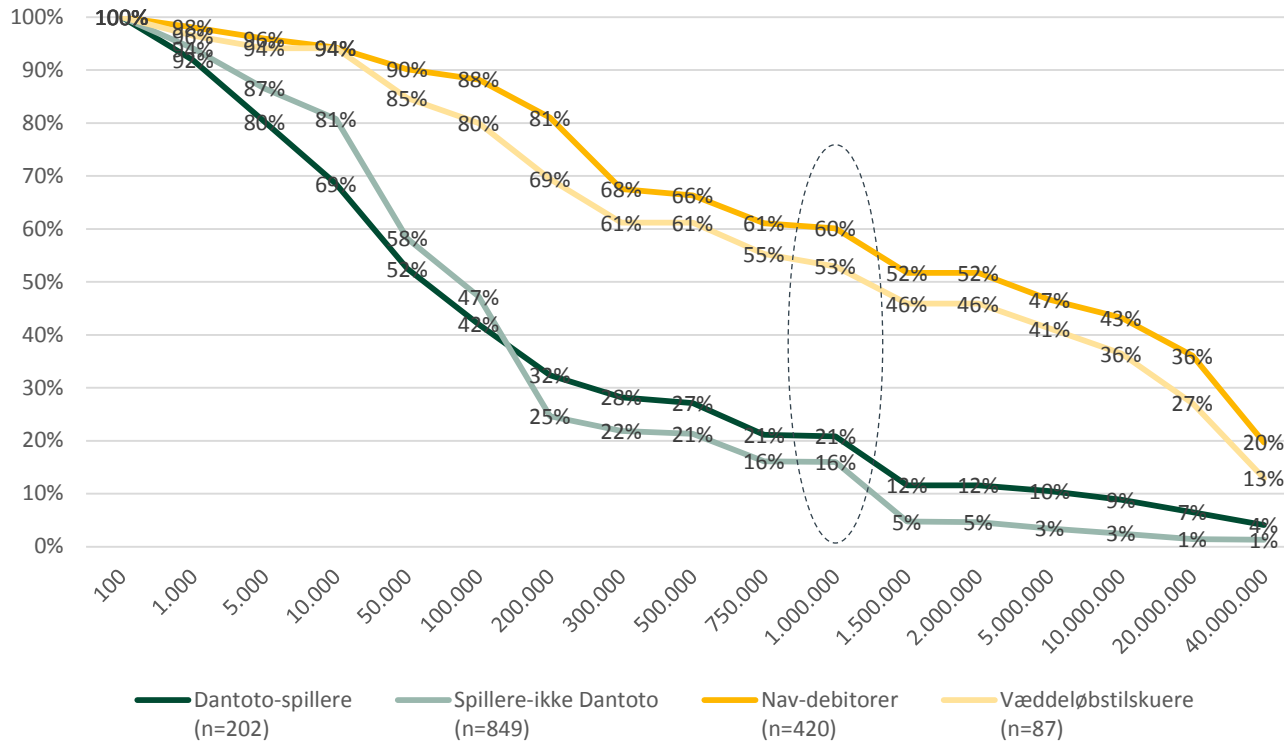
- Flest af Dantoto-spillerne synes at de bedste ved at spille på heste er, at man kan se resultatet med det samme og man kan tage familien med på travbanen
- At skabe en ramme for familien er langt vigtigere end vennerne
- Nav-debitorerne og Væddeløbstilskuerne har i langt højere grad favoritter

# Den bedste ting ved at spille på heste



- Respondenterne skulle angive de to bedste ting
- Grafikken til venstre viser hvilken ting de markerede som 1'er
- Den bedste ting ved at spille på heste for Dantoto-spillerne er, at man kan tage familien med på travbanen


# Formodet største præmie i spil på heste



Obs! x-aksen har ikke ens intervaller

- 53% af væddeløbstilskuerne tror man kan vinde 1 mio. kr. eller mere, mens kun 21% af Dantoto-spillerne tror, at man kan vinde en million eller mere
- Præmieopfattelsen er for lav
- Dantoto spillerne er ikke ude efter at vinde den store milliongevinst
- De er drevet af videnselementet og chancen for at vinde en hæderlig gevinst

## Konklusion – drivere

- For alle segmenter ses det, at det sociale aspekt ved spil på heste er meget vigtigt: hygge, live væddeløb, samvær på banen med andre der spiller, derby og lignende store begivenheder.
  - Det der driver spilmotivationen er helhedsoplevelsen omkring sporten som begivenhed i højere grad end det er selve væddemålet og spændingen om det enkelte udfald
  - De elementer som har lav indflydelse på motivationen er følgende:
    - Præmie/gevinst-størrelse – man spiller ikke for millionærdrømmen
    - Distribution (convenience) – det er ikke impulsdrevet hos forhandleren
    - Spillet er udfordrende – det er ikke konkurrence-genet der driver spillet, eller det at man kan udnytte sin viden om heste
  - Bemærk at disse tre elementer har lidt større betydning for heavy-spillerne (der ses forskelle i opfattelsen fra Dantoto spillerne til Nav-debitorerne og respondenterne indsamlet på banerne)
  - Disse elementer har en betydning, den er bare ikke særlig udslagsgivende, og bør ikke være der fokus lægges
-  Data Intelligence anbefaler, at en fremtidig kommunikation skal baseres om det sociale element omkring væddeløbsbanen med særlig henblik på familien

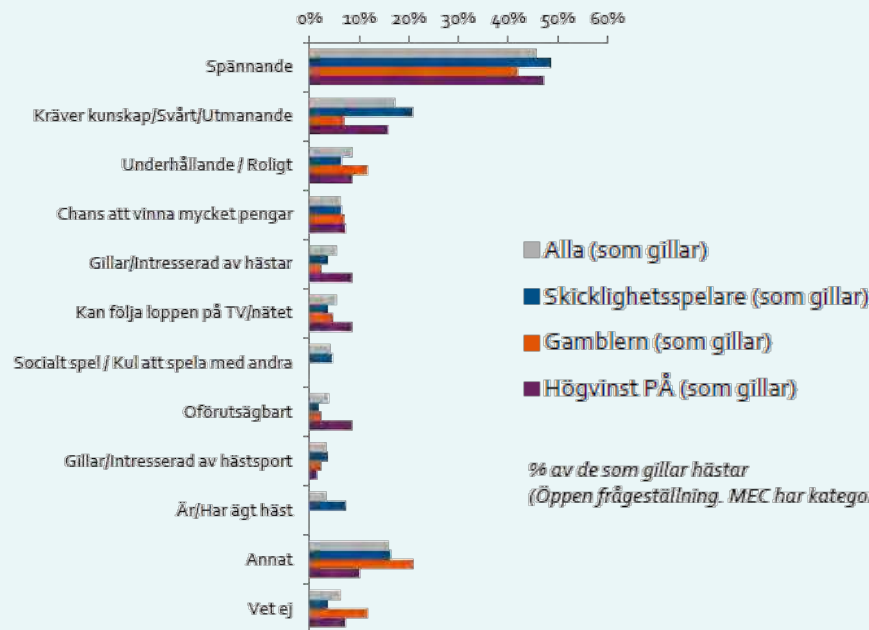


# Drivere – perspektivering ift. Sverige

I Sverige er det i langt højere grad spændingen, udfordringen og det at udnytte sin viden om heste der driver spillet

## DRIVKRAFTER SPEL PÅ HÄSTAR

VARFÖR GILLAR DU SPEL PÅ HÄSTAR?  
(ÖPPEN FRÅGA TILL DE SOM SVARAT ATT DE GILLAR SPEL PÅ HÄSTAR)



% av de som gillar hästar  
(Öppen frågeställning. MEC har kategoriserat svaren)

Bland de som gillar spel på hästar är spänningen och kunskapsutmaningen de största drivkrafterna.

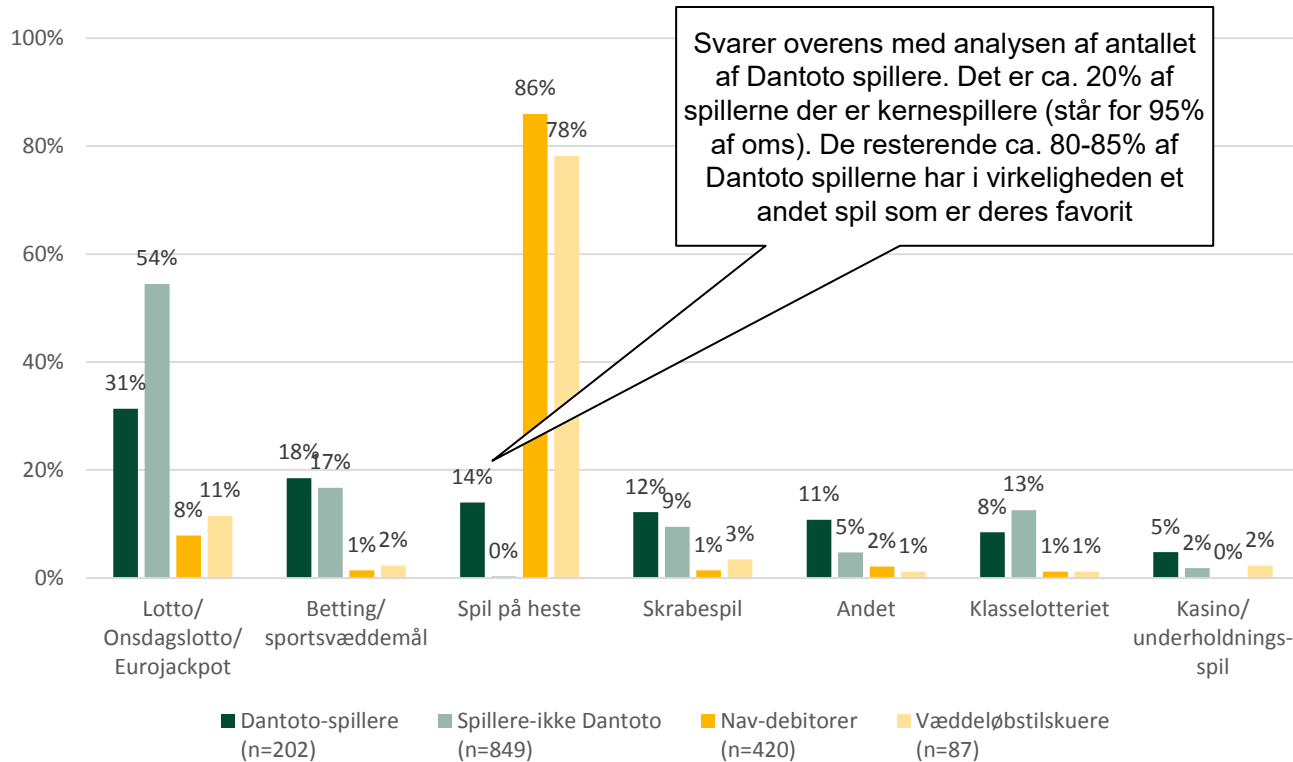
**”Spänning och Spel där kunskap styr möjligheten till vinst”**  
Skicklighetsspelare, man, 28 år

Kilde: Brand Engagement ATG, MEC Analytics & Insight, Januar 2014



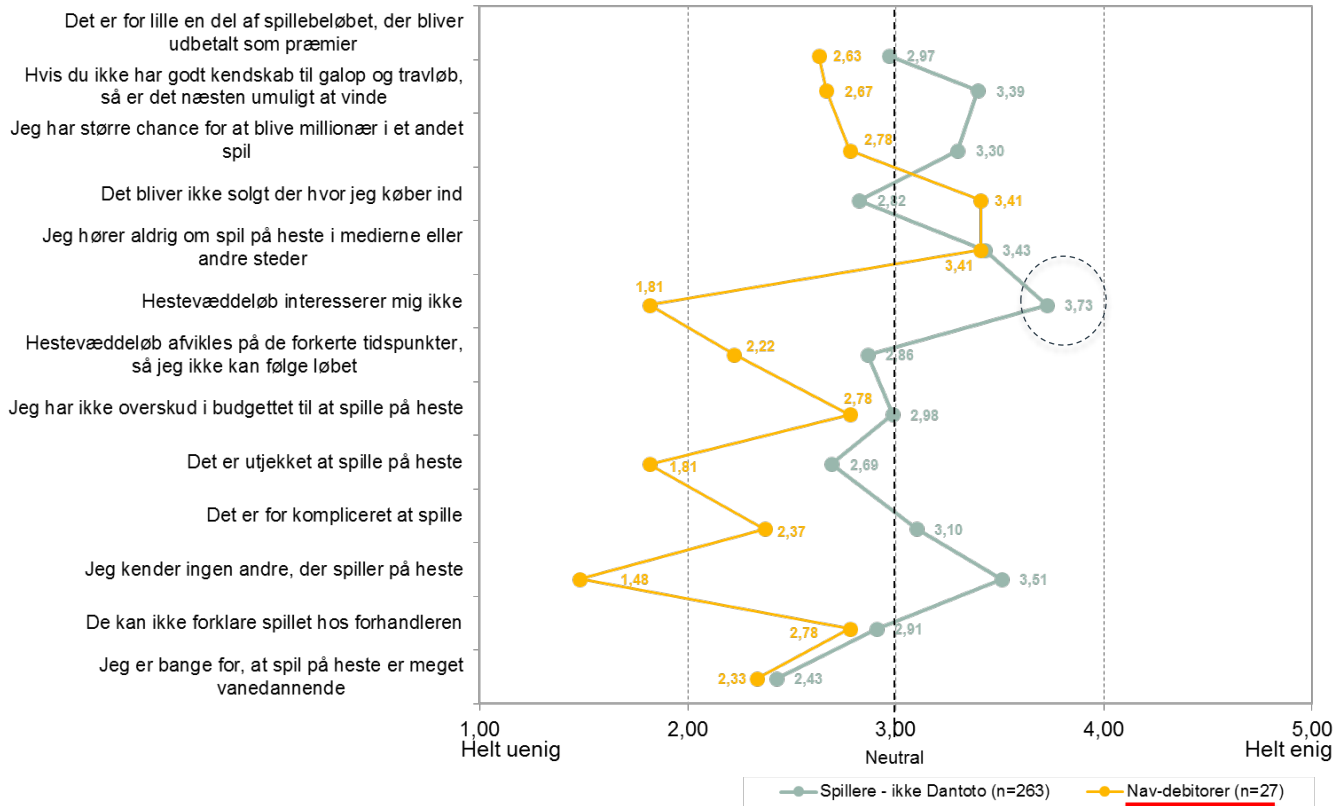
## **Barrierekortlægning**

# Foretrukne spil



- Lotto-spillene er det mest populære blandt Dantoto-spillerne
- Der er flere Dantoto-spillere (18%) der foretrækker generel sportsbetting end Dantoto (14%)
- Den gennemsnitlige Dantoto-spiller adskiller sig dog ikke fra de øvrige pengespillere hvad angår deres tiltrækning til sportsbetting – de har reelt en højere overrepræsentation blandt skrabespil og kasino

# Årsag til rejection - Overblik gns. 1-5



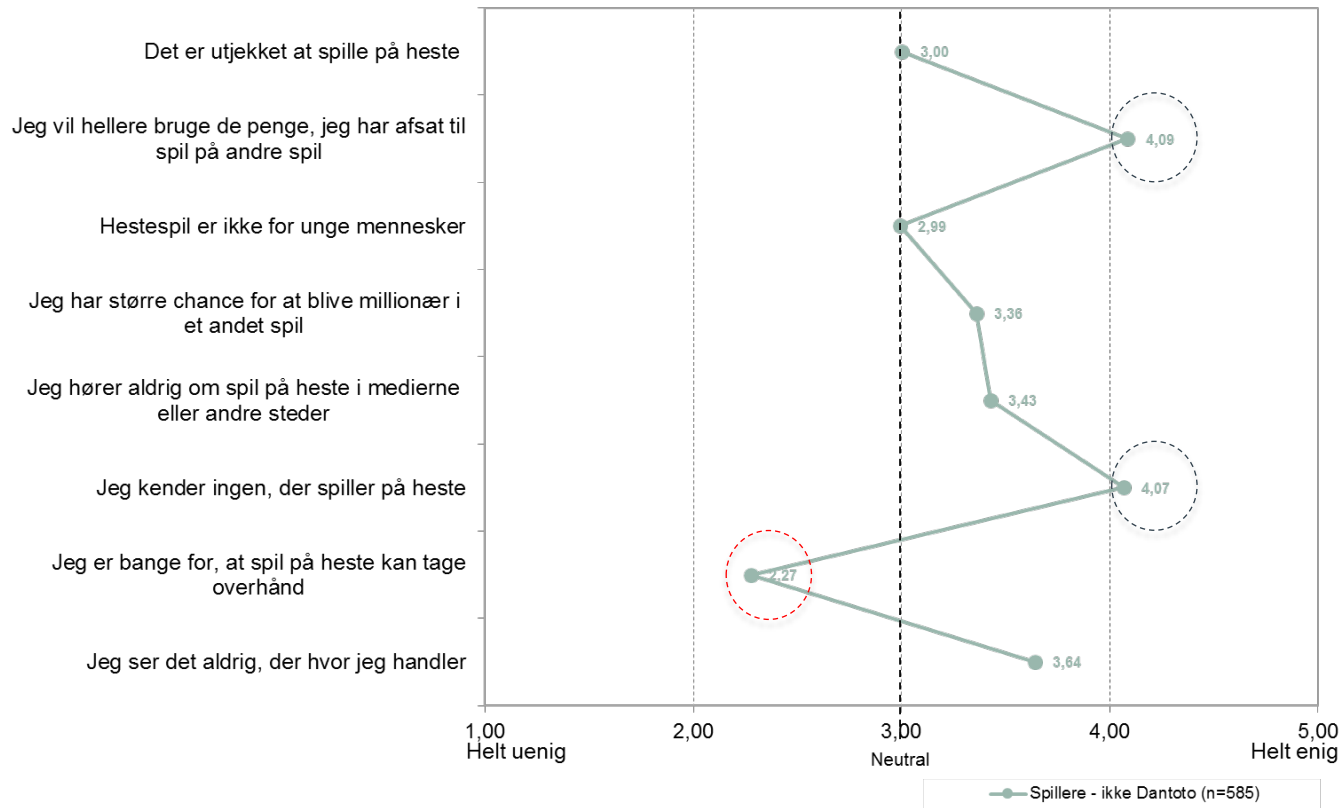
- Svorskalaen fra Helt uenig (1) til Helt enig (5) betyder, at gennemsnittet 3,0 er neutralt
- Hvis man spiller om penge min. halvårligt og har kendskab til hestevæddeløb/spil på heste, så begrundes man primært sit manglende spil med, at hestevæddeløb ikke er en interesse. Desuden kender man ingen, der spiller på heste, og man er af den opfattelse, at det kræver godt kendskab til galop og travløb, hvis man skal vinde
- Stikprøven på Nav-debitorer er meget lille og derfor statistisk usikker. Væddeløbstilskuerne er udeladt af samme grund

Du har tidligere indikeret at du spiller om penge, men ikke spiller på heste. Vi vil nu gerne vide lidt mere om hvorfor du foretrækker andre spil. Jeg spiller ikke på heste fordi...

(FILTER: Spiller ikke Dantoto, men har kendskab til hestevæddeløb/ hestespil)

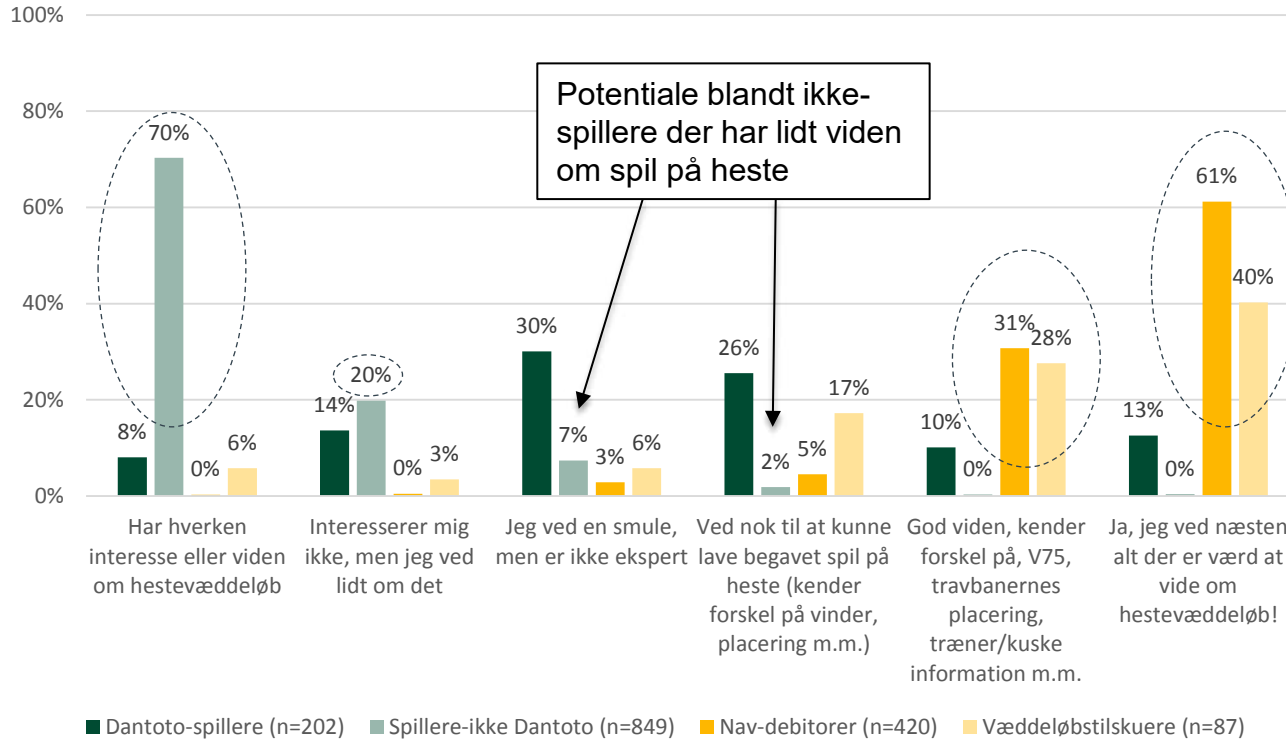


# Årsag til rejection - Overblik gns. 1-5



- Svorskalaen fra Helt uenig (1) til Helt enig (5) betyder, at gennemsnittet 3,0 er neutralt
- Hvis man spiller om penge min. halvårligt, men ikke har kendskab til hestevæddeløb/ spil på heste, så angiver man de primære årsager til ikke at spille på heste som, at man hellere vil bruge sit spillebudget på andre spil samt at man ikke kender nogen, der spiller på heste
- Man er som spiller ikke nervøs for, at spil på heste skal tage overhånd

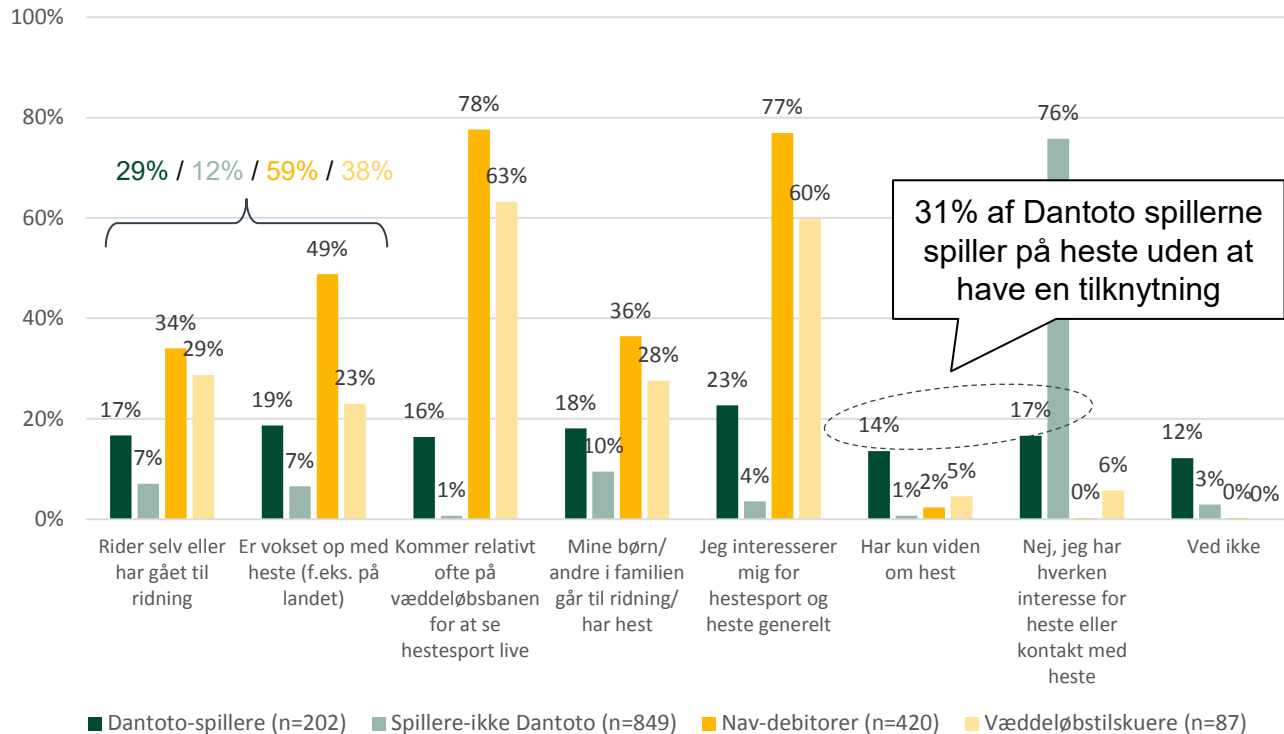
# Viden om spil på heste



Største udfordring for hestesporten er uden tvivl at langt størsteparten af de danske pengespillere ikke interesserer sig for sporten

- 90% af spillerne har ingen interesse for spil på heste
- Nav-debitorerne og væddeløbstilskuerne føler sig i langt højere grad end Dantoto-spillerne som eksperter i hestevæddeløb
- Der er et potentiale blandt ikke-Dantoto-spillerne på knap 10%, svarende til ca. 250.000 personer
- Hertil yderligere 20% som ved lidt om det men ikke interesserer sig for sporten

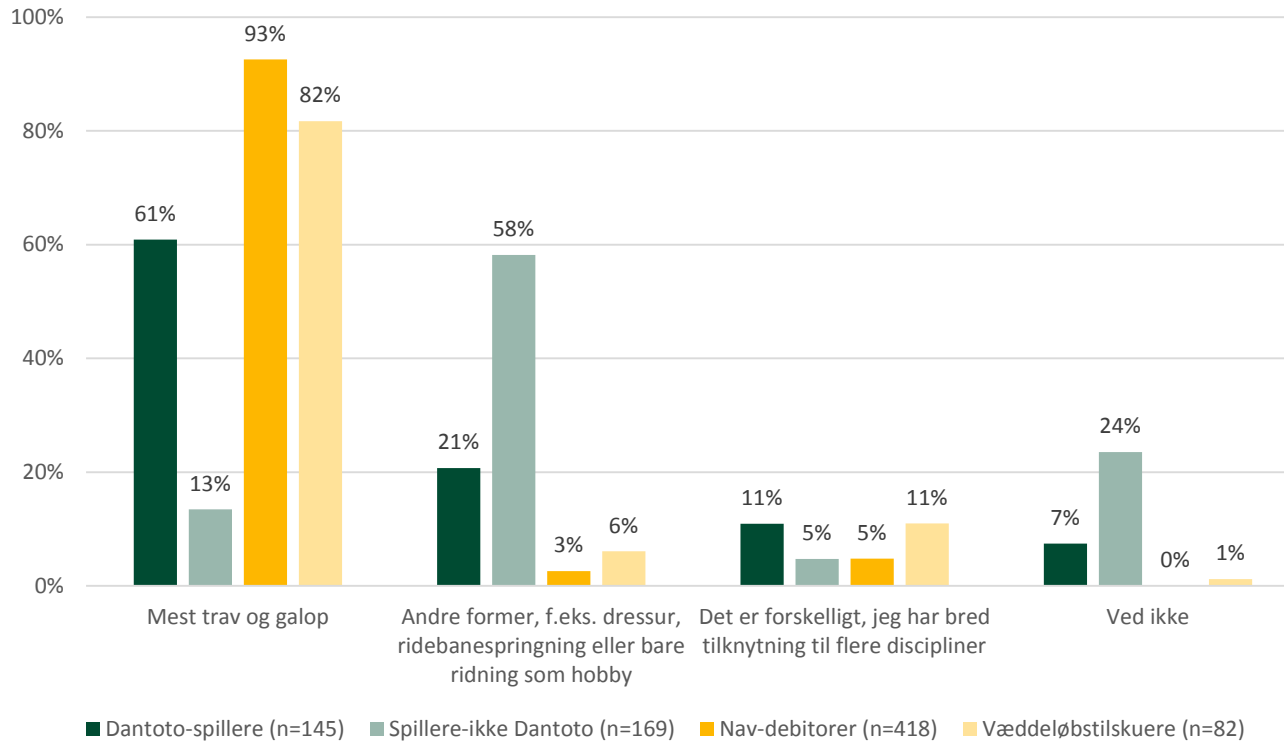
# Tilknytning til heste og hestesporten



- 29% af Dantoto-spillerne er vokset op med heste eller rider selv/har redet
- En væsentlig del af Dantoto-spillerne spiller uden at have en tilknytning til sporten
- Over halvdelen af disse har slet ikke interesse og resten har kun viden om heste
- Bemærk sum ikke er 100%. Respondenter har kunnet angive flere svarmuligheder


Der findes en gruppe som spiller uanset interesse, men størsteparten af spillerne har tilknytning til sporten

# Tilknytning til trav/galop eller andet



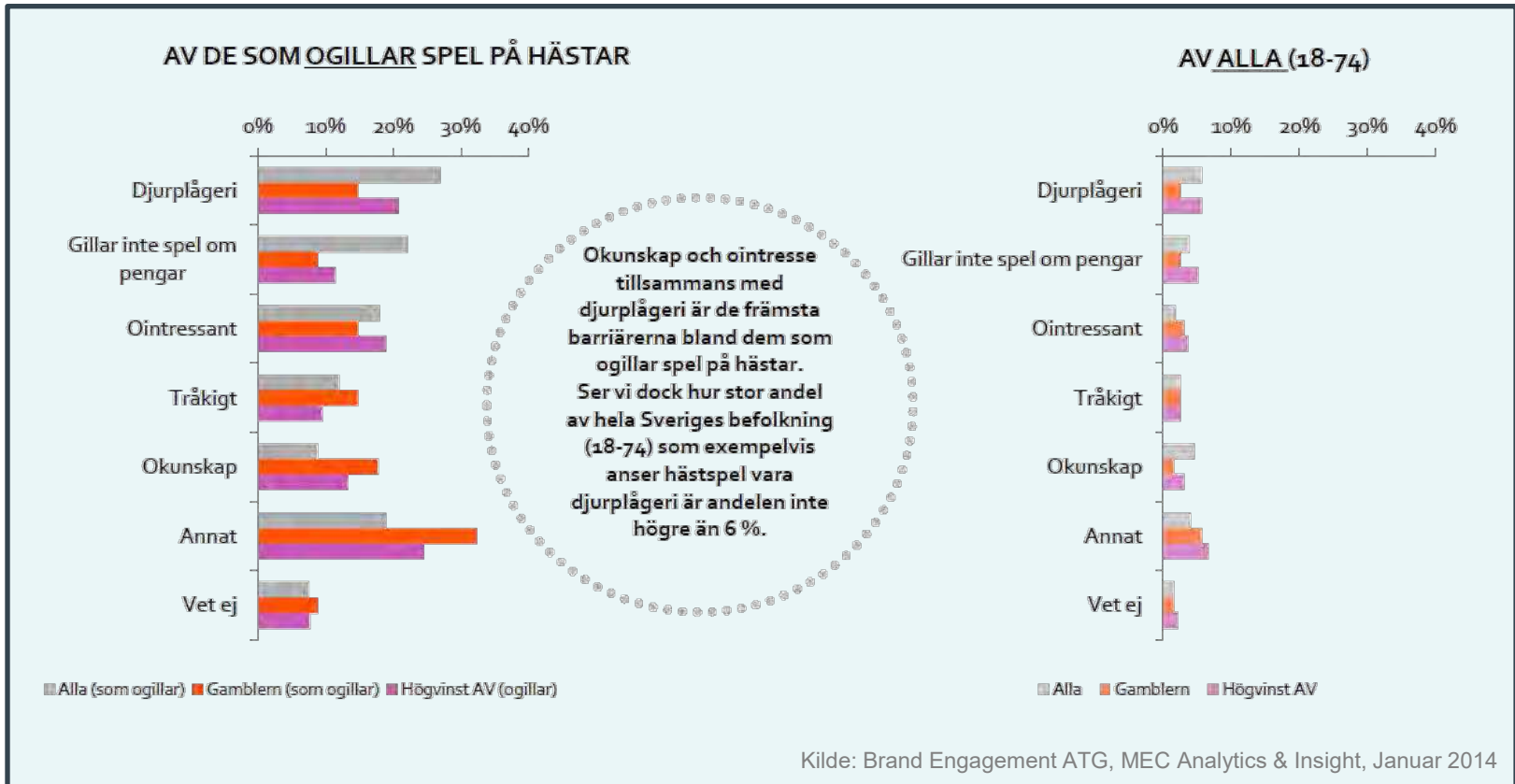
- Blandt dem som har tilknytning til heste er det primært trav og galop – bortset fra ikke blandt ikke-Dantoto-spillerne

## Konklusion – barrierer

- Generel *mangel på interesse* for hestevæddeløb er den primære årsag til fravalget – dette hænger tæt sammen med, at man ikke kender nogen andre der spiller på heste, og at man ikke hører om det i medierne
- Respondenterne underbygger deres manglende interesse med, at det er ”næsten umuligt at vinde hvis du ikke har et godt kendskab til galop og travløb” og at de dermed har en ”større chance for at blive millionær i et andet spil”, men det er langt mindre udslagsgivende
- De resterende udsagn ligger meget tæt på middel, og udtrykker at respondenterne ikke rigtig tager stilling, og at de dermed reelt ikke er væsentlige barrierer
-  Bemærk at barrieren ikke er frygten for at spil på heste er *vanedannende*, at *tilbagebetalingen* er for lav, det er *utjekket* eller at det ikke bliver solgt, *der hvor man køber ind*
- At spillet er kompliceret er heller ikke et udtalt problem
  - *Data Intelligence vurderer dog, at spillets kompleksitet bliver en flaskehals når interessen er bygget op – så kan dette være en væsentlig forhindring i at realisere det fulde potentiale*

# Barrierer – perspektivering ift. Sverige

I Sverige er interesse og kendskab til hesteporten også primære barrierer sammen med dyrplageri (ikke spurgt til dette i DK)



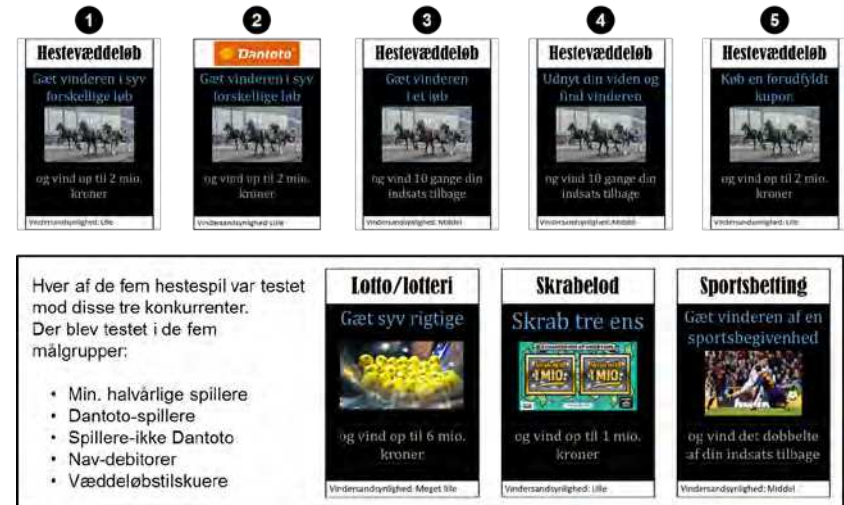




**Koncept test / mini conjoint analyse**

# Koncept test – fem hestespil testet op mod andre spil

- Som det sidste element i spørgeskemaundersøgelsen gennemførtes en simpel koncept test for at få en umiddelbar respons på vurderingen af fem forskellige slags hestespil i forhold til tre velkendte spiltyper (klassisk lotteri, skrabelod og et klassisk sportsvæddemål)
- Alle 1.558 respondenter blev bedt om at angive hvilke spil de med stor sandsynlighed kunne finde på at spille minimum en gang halvårligt, hvis de blev udbudt, som vist på billederne



- Resultaterne er opdelt i de fem målgrupper, hvoraf det er vigtigt at huske, at væddeløbstilskuerne kun udgør 87 personer
- Testen har to overordnede formål:
  1. Identificere eventuelle potentialer inden for de fem forskellige hestepil. Alle fem varianter udbydes i en form i dag, men kommunikerer ikke lige stærkt mod forbrugeren
  2. Teste spillene i en verden hvor alle produkter er tilgængelige på lige vilkår. I testen skal respondenterne blot sætte hak ud for spillet, og dermed er mange af de fysiske barrierer fra den virkelige verden fjernet. Testen giver en pejling af potentialet, hvis spil på heste var lige så let som at købe en Lotto-kupon? Og hvad er potentialet hvis gevinsterne stod mål med fx Quick eller lotterierne?

# Koncept test – fem hestespil testet op mod andre spil

1

**Hestevæddeløb**

Gæt vinderen i syv forskellige løb



og vind op til 2 mio. kroner

Vindersandsynlighed: Lille

2

**Dantoto**

Gæt vinderen i syv forskellige løb



og vind op til 2 mio. kroner

Vindersandsynlighed: Lille

3

**Hestevæddeløb**

Gæt vinderen i et løb



og vind 10 gange din indsats tilbage

Vindersandsynlighed: Middel

4

**Hestevæddeløb**

Udnyt din viden og find vinderen



og vind 10 gange din indsats tilbage

Vindersandsynlighed: Middel

5

**Hestevæddeløb**

Køb en forudfyldt kupon



og vind op til 2 mio. kroner

Vindersandsynlighed: Lille

Hver af de fem hestespil var testet mod disse tre konkurrenter. Der blev testet i de fem målgrupper:

- Min. halvårige spillere
- Dantoto-spillere
- Spillere-ikke Dantoto
- Nav-debitorer
- Væddeløbstilskuere

## Lotto/lotteri

Gæt syv rigtige



og vind op til 6 mio. kroner

Vindersandsynlighed: Meget lille

## Skrabelod

Skrab tre ens



og vind op til 1 mio. kroner

Vindersandsynlighed: Lille

## Sportsbetting

Gæt vinderen af en sportsbegivenhed



og vind det dobbelte af din indsats tilbage

Vindersandsynlighed: Middel



# Koncept test – eksempel på visning



- Respondenterne får en kort instruktion på skærmen inden valgene vises
- Man simulerer således en købsbeslutning, hvor alle produkter er lige tilgængelige
- Respondenterne har i forvejen gennemgået driver og barrierer spørgsmålene om hestespil, så de har på dette tidspunkt opbygget et vist kendskab til hestespil

## Kommentar til koncept test (conjoint metode)

- Kritikken af conjoint metodikken baseres oftest på, at respondenternes valg mellem forskellige produkter foregår i et eksperimentalt design via fremvisning på en skærm. I analysen er alle produkter dermed lige tilgængelige og opmærksomheden om dem er ens.
  - Valgsituationen er med andre ord ikke som i den virkelige verden, hvor faktorer som distribution og markedskommunikation er vidt forskellige
- Det er netop denne præmis i conjoint metodikken, vi ønsker at udnytte, for at få en mere 'fair' vurdering af hestespil, hvor vi kan præsentere hestespillet på en måde uden flere af de barrierer vi formodder eksisterer
  - Fx ved at teste en Harry Boy med millionpulje direkte op mod en Lotto-kupon hvor respondenterne ikke skal udfylde noget på forhånd
- Respondenterne er selvfølgelig farvet og har fordomme som i den virkelige verden, men vi kommer tættere på respondenternes holdning til selve essensen i spillet uden barriererne – dvs. holdningen til at følge resultatet af et hesteløb

# Koncept test – fem hestespil testet op mod andre spil

Visning nr. 2:

- Målsætningen med testen er ikke at kunne foretage detaljerede produktforbedringer, men blot at teste hvorvidt de fem forskellige typer af hestespil performede ift. andre kendte spil
- Samtidig indførte vi brand logoer i visning nr. 2 således at alle fire spil blev vist med deres brand logo fra Danske Spil
- Formålet var her at teste om det gjorde nogen forskel på købs sandsynligheden at spillene ikke var 'generiske' men derimod 'brandede'





# Danske Spil brands øger det generelle spilvalg med 5%

Visning nr. 2:

**LOTTO**

Gæt syv rigtige

og vind op til 6 mio. kroner

Vindersandsynlighed: Meget lille

**QUICK**

Skrab tre ens

og vind op til 1 mio. kroner

Vindersandsynlighed: Lille

**Oddset**

Gæt vinderen af en sportsbegivenhed

og vind det dobbelte af din indsats tilbage

Vindersandsynlighed: Middel

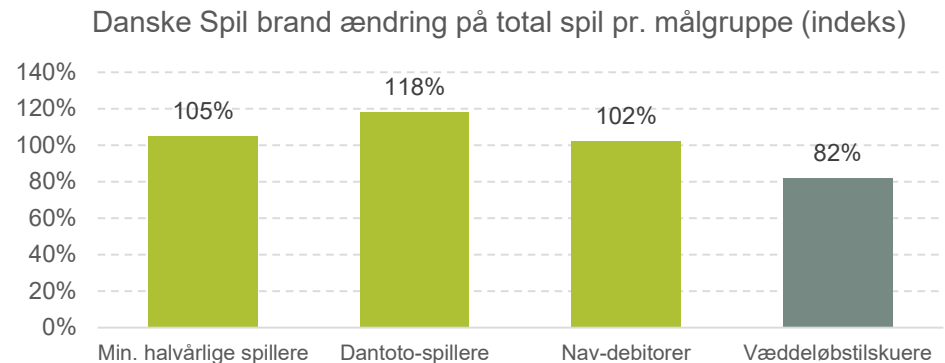
**Dantoto**

Gæt vinderen i syv forskellige løb

og vind op til 2 mio. kroner

Vindersandsynlighed: Lille

- I visning nr. 2 var der indsat brands fra Danske Spil i stedet for de generiske betegnelser
- Danske Spil brands øger spillernes generelle købs sandsynlighed i alle målgrupper, undtagen for de respondenter der er indsamlet på væddeløbsbanerne
- For de halvårslige spillere er det særligt Lotto der går frem hvorimod alle spil undtagen Oddset går frem for Dantoto-spillerne
- Dantoto spillerne er altså de mest begejstrede for Danske Spil brandet, men det er mest på Lotto at deres præference for brandet slår igennem



# Spilvalget i visning nr. 1 og 2 ligner markedsandele i dag

## Visning nr. 2:

**LOTTO**

Gæt syv rigtige



og vind op til 6 mio. kroner

Vindersandsynlighed: Meget lille

**QUICK**

Skrab tre ens



og vind op til 1 mio. kroner

Vindersandsynlighed: Lille

**Oddset**

Gæt vinderen af en sportsbegivenhed



og vind det dobbelte af din indsats tilbage

Vindersandsynlighed: Middel

**Dantoto**

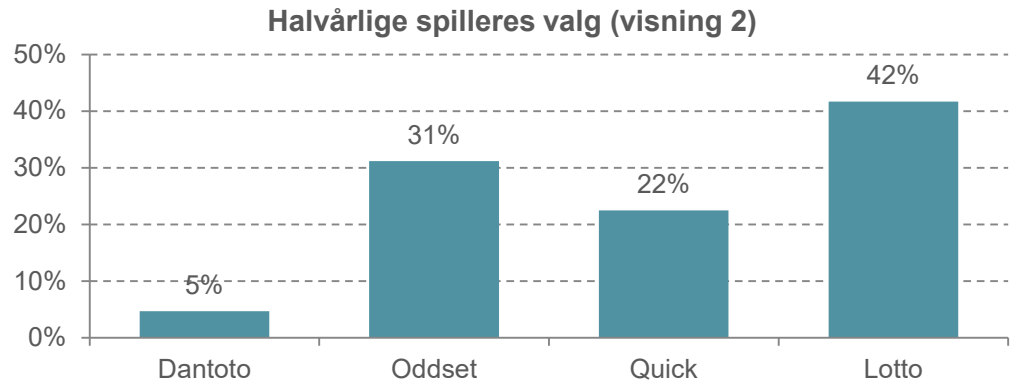
Gæt vinderen i syv forskellige løb



og vind op til 2 mio. kroner

Vindersandsynlighed: Lille

- I visning nr. 1 og 2 (samme spilvalg men med og uden Danske Spil brands) vælger de halvårslige spillere stort set at fordele deres spil som de i dag i den virkelige verden også lægger deres penge
- Dette simulerer et forbrugervalg hvor distribution og kommunikation er ens for alle spil, og i denne konkrete visning øges Dantoto spillet altså ikke under mere 'fair' vilkår ift. det vi kender i dag
- Uoverensstemmelsen ift. den virkelige verden ligger på Quick som de i højere grad vælger fremfor Oddset. Dette er tidligere set, at forbrugerne kan lide Quick i test, men fravælger spillet i virkeligheden

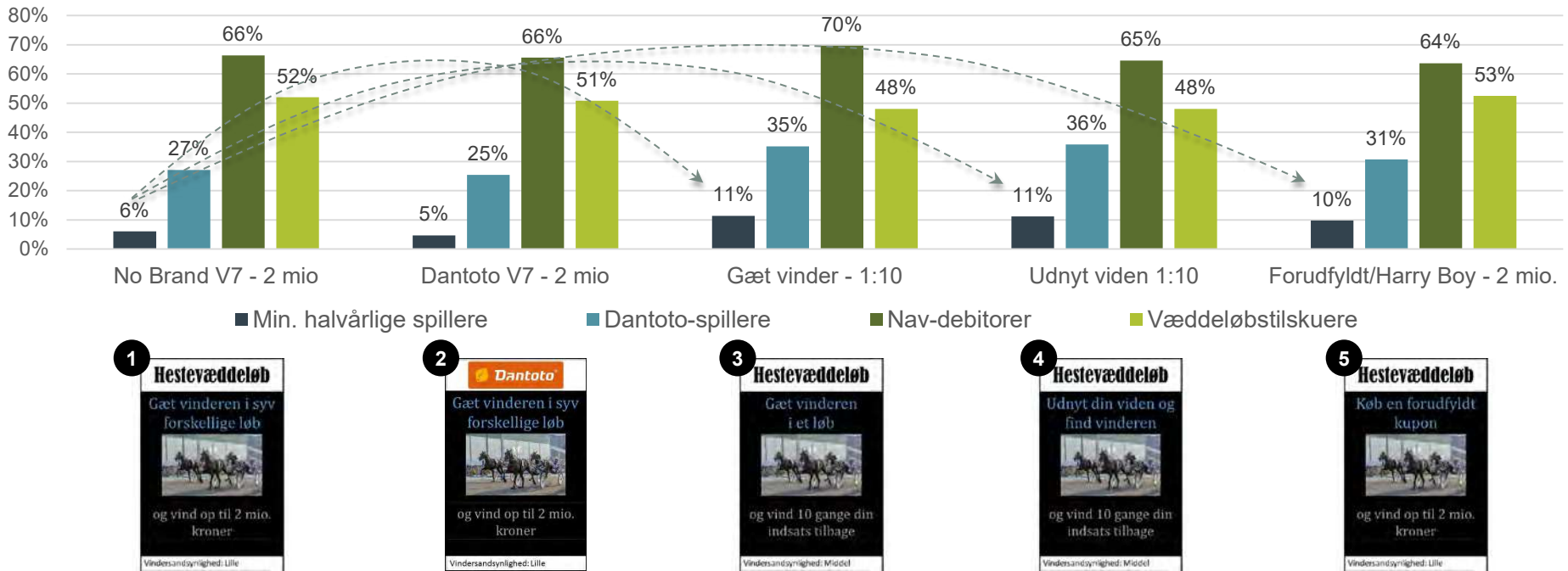


Dette er de samme 5% som ses på næste slide under visning 2 – det er hestespillets andel af det totale spil

**Forklaring af stiplede pile:** For halvårslige spillere stiger købelysten, når hestespillet ændres fra visning 1 og 2, som er det klassiske V75 produkt med milliongevinst men med lille vindingsandsynlighed, til de tre sidste typer

# Markant stigning for hestespil for visning 3, 4 og 5

Hestespillets andel af totalspillet pr. målgruppe afhængig af hestespiltype 1-5



- For både halvårslige spillere og for Dantoto spillerne ses til gengæld markante stigninger i købsandsynligheden (vist som spilandel/markedsandel for oven i figuren), når vindingsandsynligheden øges fra "lille" til "middel" og gevinsten ændres fra "op til 2 mio. kr." til "10 gange din indsats"
- Ændringerne fra spiltype 1-5 har dog ikke indflydelse på Nav-debitorerne og respondenterne fra væddeløbsbanernes køb (de er sandsynligvis opmærksomme på at spiltype faktisk eksisterer i dag)
- Generelt er stigningen ikke på bekostning af de øvrige spil, bortset fra Quick der mister en anelse
- Bemærk at faldet i andel fra nr. 1 til 2 er pba. generelt øget spil – Dantoto stiger bare mindre end Lotto

# Potentialet ligger ikke i milliongevinsten



- Koncepttesten viser at det største potentiale ligger i produkter, hvor man har gode odds (1:10) og en tilsvarende "middel" vindersandsynlighed
- Visning 3 og 4 får bedre resultat end den forudfyldte kupon med milliongevinst, men dog er den forudfyldte kupon bedre end visning 1, hvor man selv skal gætte vinderen i syv løb
- Dette er i tråd med resultater fra driver undersøgelsen, hvor vi så, at det er hyggen omkring spillet der skaber motivationen og ikke millionærdømmen
- Forbedringen i testen kan ikke direkte overføres, da vi kun har sammenlignet med tre andre spil på markedet, men det er ikke desto mindre et overbevisende løft
- Samtidig er hestespillet vist fra den gode side – Oddset visningen havde fx kun odds 1:2

## Opsummering – hvad fortæller koncept testen os?

- Hestespillet lider ikke under Dansks Spil paraplyen. Snarere er der en tendens til at koblingen til Dantoto og Danske Spil brands øger købs sandsynligheden. Effekten er dog størst på Lotto – her er der den klareste reaktion på, at trygheden bag brandet er med til at øge købs sandsynligheden
- I en situation hvor alle produkter er lige tilgængelige, øges Dantotos omsætning ikke når produktet er det klassiske V75, men til gengæld er der et flot løft, når produktet ændres til en mere "Oddset-lignende" gevinststruktur eller til den forudfyldte kupon som i højere grad minder om en Lotto-kupon
- Det fortæller os, at der er et potentiale i at kommunikere forskellige typer hestespil, og set som gennemsnit over de fem visninger, er der et potentiale når produkterne udbydes i en situation, hvor alle produkter er tilgængelige på lige vilkår
- Endvidere ses, at der ikke opstår kannibalisering på andre produkter når købs sandsynligheden stiger for hestespillet (hvilket også bekræftes af transaktionsanalyse fra data fra danskespil.dk – se afsnit 'Kannibaliseringanalyse')
- Koncepttesten ligger ikke direkte til grund for potentialeberegningerne, men underbygger de konklusioner der ses under afsnit om effekten af øget distribution og ligger til grund for vurderinger af kendskabets betydning for omsætningen







# Knap 6.000 spiller serøst på heste i Danmark

<b>"Rigtige" antal hestespillere</b>	
<b>Antal spillere pr. år</b>	<b>24.300 spillere</b>
<b>Antal spillere, 95% af omsætning</b>	<b>5.700 spillere</b>



- Beregningen er foretaget ud fra det ægte antal online spillere fra danskespil.dk, sammenkoblet med det overlap vi kender fra Market Watch
- Der har været 10.228 online spillere i 2014.
- Hvis der ikke er et overlap mellem online og offline spillere bør der være ca. dobbelt så mange offline spillere, hvis vi antager at spillerne fordeler sig som omsætningen (35% online / 65% offline)
- Fra Market Watch ved, vi at der er et betydeligt overlap, således at lidt under halvdelen af offline spillerne også er online spillere – dvs. vi skal kun gange antallet med lidt over to og ikke tre
- Hertil er korrigeret for fuldt år, samt at offline spillerne i gennemsnit spiller for større beløb. Der er flere 'prøve-spil' online til meget lave beløb, hvilket der vil være færre af hos forhandlerne - dvs. der skal færre offline spillere til at generere samme omsætning



## **Kannibaliseringsanalyse**

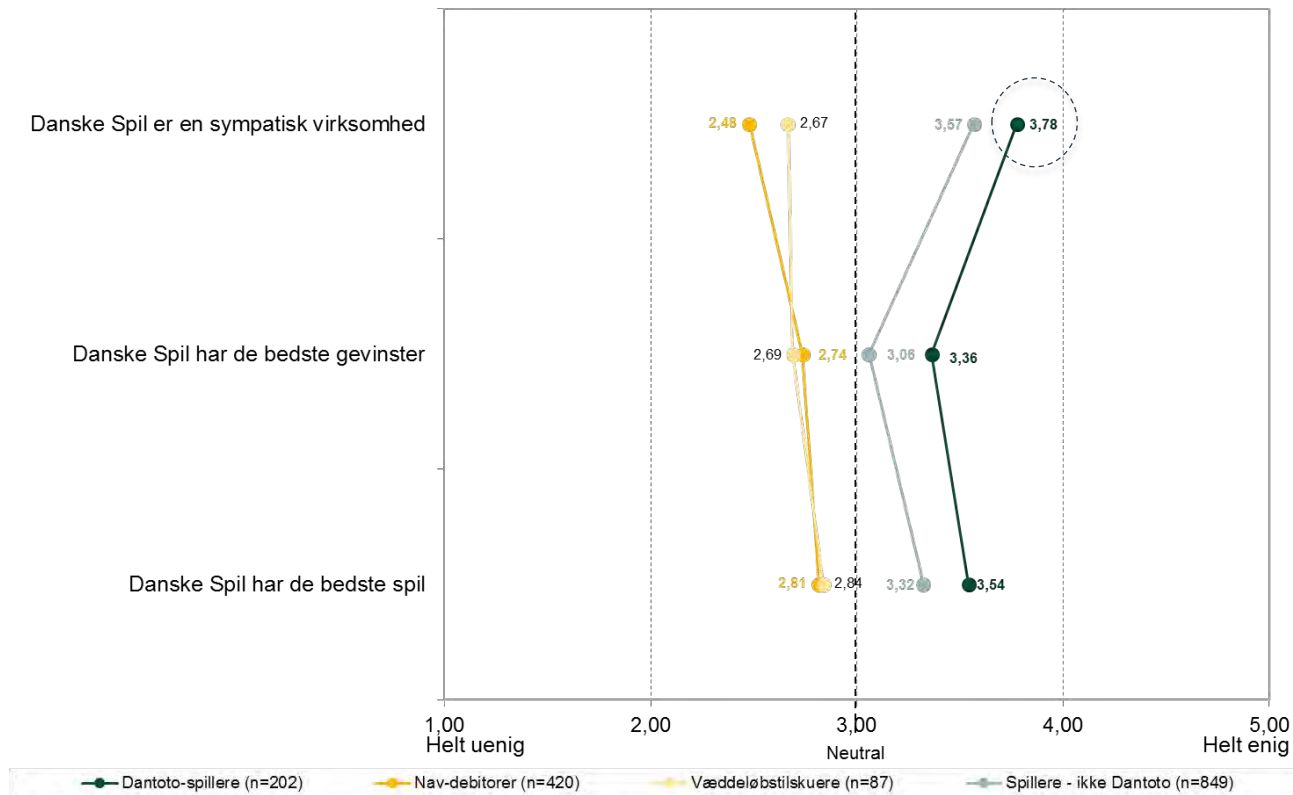
## Hovedkonklusion: Kannibalisering fra andre spil

- Mister Dantoto omsætning når en spiller begynder at spille andre spil?
  - Nej! For alle analyserede spil får vi samme resultat:
    - Begynder en Dantoto-spiller at spille noget nyt, så fastholder/øger vedkommende sit Dantoto-spil (og det modsatte gælder også).
- Dantoto skal ikke bekymre sig om kannibalisering
  - For den samlede forretning, så er fordelene ved at begynde at spille andre spil større end ulempen.
  - En spiller der starter et "nyt" spil fastholder interessen for det "gamle" spil, og vil i høj grad fastholde (eller endda øge) sit "gamle" spil
    - Det "nye" spil får spilleren til oftere at være i kontakt med spilleplatformen, hvor også det "gamle" spil spilles samtidigt
    - Spillerne finder flere penge til at spille for

## Delkonklusion: Kannibalisering fra andre spil

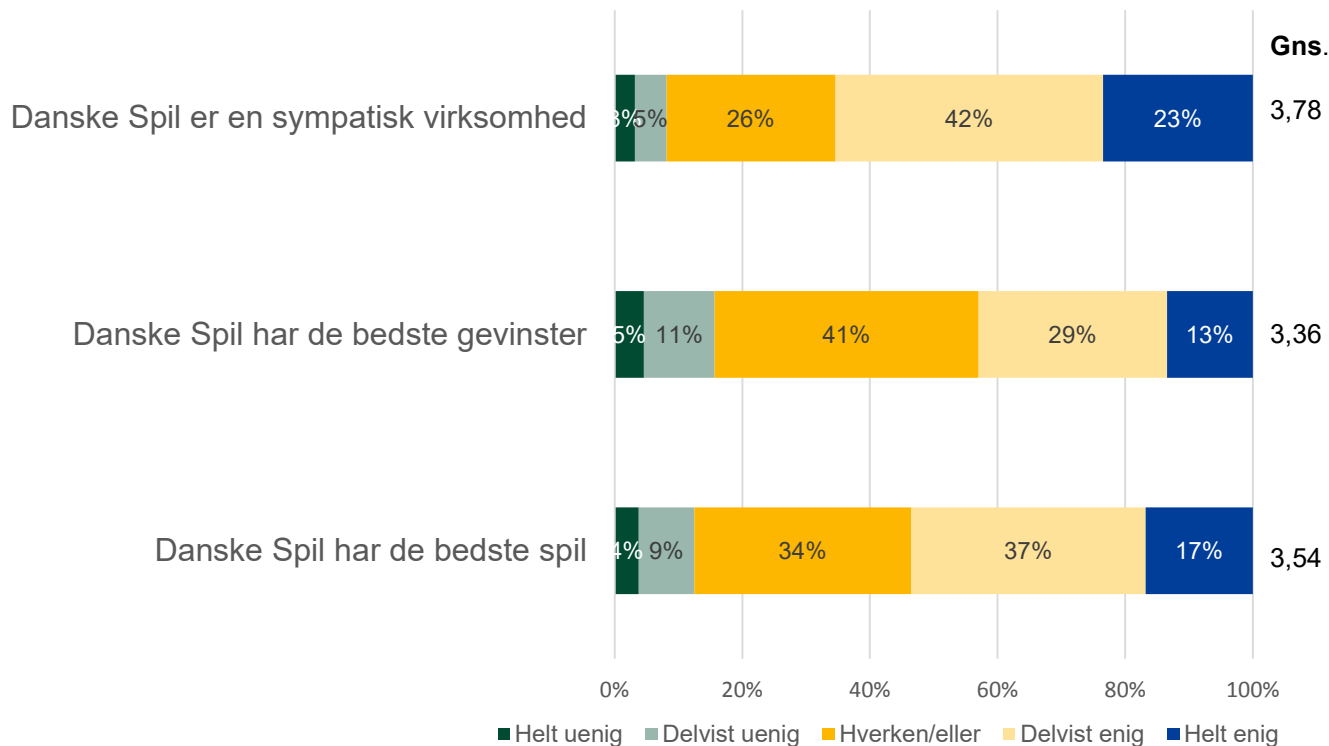
- Der er en vigtig synergi i at Dantoto spillere kan motiveres til at "kontakte" spilleplatformen via andre spil
  - Det vil være en væsentlig udfordring, hvis Dantoto flyttes væk fra platformen på danskespil.dk
- Dette gælder både Danske Spil og Dantoto
  - Det er vigtigt at få kunder til at besøge i spillebutikken
  - Det er vigtigt at få kunder ind på spilleplatformen
  - Dette er langt vigtigere og opvejer enhver form kannibalisering, som man kan være bekymret for
- Adgang til Dantoto hos alle forhandler vil ikke kannibalisere mere end at det opvejes af flere transaktioner og "ekstra" penge på andre spil

# Holdning til Danske Spil - Overblik gns. 1-5



- Svorskalaen fra Helt uenig (1) til Helt enig (5) betyder, at gennemsnittet 3,0 er neutralt
- Det er tydeligt, at Dantoto-spillerne er mere positive overfor Danske Spil end de øvrige segmenter
- 'Danske Spil er en sympatisk virksomhed' opnår det højeste snit blandt Dantoto-spillerne (3,78)
- Både Nav-debitorerne og Væddeløbstilskuerne er i højere grad uenige i alle udsagnene om Danske Spil

# Holdning til Danske Spil *blandt Dantoto-spillere*



- Det højeste gennemsnit blandt Dantoto-spillerne opnår udsagnet 'Danske Spil er en sympatisk virksomhed'
- Gennemsnittet 3,78 indikerer en høj grad af enighed



# Overblik – Dantoto spillet via danskespil.dk og mobil

- 20.800 Dantoto-spillere (eksakt) har spillet via Danskespil.dk eller mobil siden 2012
  - Af disse har 15.500 spillere (75%) også spillet eller prøvet Oddset i samme periode, og deres totale indsats udgør 396 mio. kr. (ca. 88%) af omsætningen på Dantoto i perioden
  - En gennemsnitlig Dantoto-spiller har lavet en indsats på 21.700 kr. i perioden, og hvis spilleren også spiller Oddset, så er det gennemsnitlige beløb 25.600 kr.
    - Dvs en Dantoto spiller, som ikke spiller Oddset, har kun brugt 10.500 kr. på Dantoto i perioden

	Alle Dantoto-spillere	Spiller/prøver DS Casino	Spiller/prøver Eurojackpot	Spiller/prøver Oddset	Spiller/prøver Lotto
Spillede <b>Dantoto</b> , 2012-2014.P1	20.800 spillere	10.600 spillere	12.600 spillere	15.500 spillere	14.700 spillere
Omsætning <b>Dantoto</b> , 2012-2014.P1	451.800.000 kr.	234.600.000 kr.	237.800.000 kr.	396.400.000 kr.	290.700.000 kr.
Gns. omsætning på <b>Dantoto</b> i periode	21.700 kr. pr. spiller	22.100 kr. pr. spiller	18.900 kr. pr. spiller	25.600 kr. pr. spiller	19.800 kr. pr. spiller

P1 = til september 2014

# Dantoto og DS Casino

- Alle der har spillet Dantoto digitalt i 2013 er delt op i 4 segmenter
  - Segment 1: Dantotospiller, som ingen kontakt har med DS Casino
  - Segment 2: Dantotospiller, som stopper med at spille DS Casino i 2014
  - Segment 3: Dantotospiller, som fortsætter med at spille DS Casino i 2014
  - Segment 4: Dantotospiller, som starter med at spille DS Casino i 2014
- En digital Dantotospiller<sub>2013</sub> som begynder at spille DS Casino i 2014 vil i gennemsnit øge sit Dantoto-spil med 491 kr. pr. mdr.
  - Dette er det modsatte af kannibalisering
- En digital Dantotospiller<sub>2013</sub> som stopper med at spille DS Casino i 2014 reducerer sit Dantoto-spil med 302 kr. pr. mdr.
  - Dette er det modsatte af kannibalisering

	Dantoto spillere i 2013	Omsætning pr. måned i 2013	Omsætning pr. måned i 2014.P1	Ændring
Segment 1	Ingen DS Casino i 2013 og 2014.P1	1.145 kr. pr. spiller	1.113 kr. pr. spiller	-32 kr. pr. spiller
Segment 2	Stopper DS Casino i 2014.P1	1.181 kr. pr. spiller	879 kr. pr. spiller	-302 kr. pr. spiller
Segment 3	Fortsætter DS Casino i 2014.P1	1.259 kr. pr. spiller	1.285 kr. pr. spiller	26 kr. pr. spiller
Segment 4	Starter DS Casino i 2014.P1	1.042 kr. pr. spiller	1.533 kr. pr. spiller	491 kr. pr. spiller

# Dantoto og DS Casino

- Alle der har spillet Dantoto digital
  - Segment 1: Dantotospiller, som
  - Segment 2: Dantotospiller, som
  - Segment 3: Dantotospiller, som
  - Segment 4: Dantotospiller, som
- En digital Dantotospiller<sub>2013</sub> som stopper med at spille DS Casino i 2014 reducerer sit Dantoto-spil med 302 kr. pr. mdr.
  - Dette er det modsatte af kannibal
- En digital Dantotospiller<sub>2013</sub> som stopper med at spille DS Casino i 2014 reducerer sit Dantoto-spil med 302 kr. pr. mdr.
  - Dette er det modsatte af kannibalisering

Når en Dantotospiller<sub>2013</sub> stopper et spil (her DS Casino) så stopper vedkommende også i højere grad med at spille Dantoto end andre segmenter. Markeret med  

Når en Dantotospiller<sub>2013</sub> starter et spil (her DS Casino) så øger vedkommende også sit Dantotospil. Markeret med  

	Dantoto spillere i 2013	Omsætning pr. måned i 2013	Omsætning pr. måned i 2014.P1	Ændring
Segment 1	Ingen DS Casino i 2013 og 2014.P1	1.145 kr. pr. spiller	1.113 kr. pr. spiller	-32 kr. pr. spiller
Segment 2	Stopper DS Casino i 2014.P1	1.181 kr. pr. spiller	879 kr. pr. spiller	-302 kr. pr. spiller
Segment 3	Fortsætter DS Casino i 2014.P1	1.259 kr. pr. spiller	1.285 kr. pr. spiller	26 kr. pr. spiller
Segment 4	Starter DS Casino i 2014.P1	1.042 kr. pr. spiller	1.533 kr. pr. spiller	491 kr. pr. spiller

# Dantoto og Lotto

- Resultat af analyse
  - En Dantotospiller<sub>2013</sub> som begynder at spille Lotto i 2014 vil i gennemsnit øge sin indsats hos Dantoto med 323 kr. pr. mdr.
    - Dette er det modsatte af kannibalisering
  - En Dantotospiller<sub>2013</sub> som fastholder sit Lottospil i 2014 vil (i gennemsnit) fastholde sin indsats hos Dantoto på ca. 1.000 kr. pr. måned
    - Dette er ikke kannibalisering

	Dantoto spillere i 2013	Omsætning pr. måned i 2013	Omsætning pr. måned i 2014.P1	Ændring
Segment 1	Ingen DS Lotto i 2013 og 2014.P1	1.386 kr. pr. spiller	1.341 kr. pr. spiller	-45 kr. pr. spiller
Segment 2	Stopper DS Lotto i 2014.P1	1.303 kr. pr. spiller	995 kr. pr. spiller	-308 kr. pr. spiller
Segment 3	Fortsætter DS Lotto i 2014.P1	1.007 kr. pr. spiller	1.007 kr. pr. spiller	0 kr. pr. spiller
Segment 4	Starter DS Lotto i 2014.P1	1.396 kr. pr. spiller	1.719 kr. pr. spiller	323 kr. pr. spiller

# Dantoto og Oddset

- Resultat af analyse

- En Dantotospiller<sub>2013</sub> som begynder at spille Oddset i 2014 vil i gennemsnit øge sit Dantoto-spil med 250 kr. pr. mdr.
  - Dette er det modsatte af kannibalisering
- En Dantotospiller<sub>2013</sub> som fastholder sit Oddset-spil i 2014 vil (i gennemsnit) fastholde sine indskud hos Dantoto på ca. 1.500-1.600 kr. pr. måned
  - Bemærk forskellen i indskud mellem en Dantoto spiller, der ikke rører ved Oddset og en der også spiller Oddset

	Dantoto spillere i 2013	Omsætning pr. måned i 2013	Omsætning pr. måned i 2014.P1	Ændring
Segment 1	Ingen DS Oddset i 2013 og 2014.P1	644 kr. pr. spiller	603 kr. pr. spiller	-41 kr. pr. spiller
Segment 2	Stopper DS Oddset i 2014.P1	969 kr. pr. spiller	494 kr. pr. spiller	-475 kr. pr. spiller
Segment 3	Fortsætter DS Oddset i 2014.P1	1.530 kr. pr. spiller	1.559 kr. pr. spiller	29 kr. pr. spiller
Segment 4	Starter DS Oddset i 2014.P1	861 kr. pr. spiller	1.111 kr. pr. spiller	250 kr. pr. spiller

# Dantoto og Eurojackpot

- Resultat af analyse
  - En Dantotospiller<sub>2013</sub> som begynder at spille Eurojackpot i 2014 vil i gns. øge sit Dantoto-spil med 325 kr. pr. mdr.
    - Dette er det modsatte af kannibalisering

	Dantoto spillere i 2013	Omsætning pr. måned i 2013	Omsætning pr. måned i 2014.P1	Ændring
Segment 1	Ingen DS Eurojp i 2013 og 2014.P1	1.410 kr. pr. spiller	1.325 kr. pr. spiller	-85 kr. pr. spiller
Segment 2	Stopper DS Eurojp i 2014.P1	1.105 kr. pr. spiller	817 kr. pr. spiller	-288 kr. pr. spiller
Segment 3	Fortsetter DS Eurojp i 2014.P1	921 kr. pr. spiller	926 kr. pr. spiller	5 kr. pr. spiller
Segment 4	Starter DS Eurojp i 2014.P1	1.377 kr. pr. spiller	1.702 kr. pr. spiller	325 kr. pr. spiller



# Lottospillere og Dantoto

## ! Bemærk, at nu kigger vi på Lottospillere!

- Vi ser de samme positive synergier mellem Lotto og Dantoto, men i volumen (omsætning) er effekten stærkt begrænset på Lotto
- Dantoto-spillerene udgør kun udgår 2,1% af Lottospillerne. En ændring på 17 kr. pr. spiller pr. måned i 2,1% af spillermassen vil kun betyde 760.000 kr. pr. år, dvs. det vil have en meget begrænset effekt på Lotto, hvis alle Dantoto-spillere forsvandt/stoppede

	Lotto spillere i 2013	Omsætning pr. måned i 2013	Omsætning pr. måned i 2014.P1	Ændring
Segment 1	Ingen Dantoto i 2013 og 2014.P1	146 kr. pr. spiller	137 kr. pr. spiller	-9 kr. pr. spiller
Segment 2	Stopper Dantoto i 2014.P1	150 kr. pr. spiller	133 kr. pr. spiller	-17 kr. pr. spiller
Segment 3	Fortsætter Dantoto i 2014.P1	158 kr. pr. spiller	153 kr. pr. spiller	-5 kr. pr. spiller
Segment 4	Starter Dantoto i 2014.P1	149 kr. pr. spiller	153 kr. pr. spiller	4 kr. pr. spiller

# Dantoto har mere glæde af Lotto end omvendt


	Dantoto spillere i 2013	Omsætning pr. måned i 2013	Omsætning pr. måned i 2014.P1	Ændring
Segment 1	Ingen DS Lotto i 2013 og 2014.P1	1.386 kr. pr. spiller	1.341 kr. pr. spiller	-45 kr. pr. spiller
Segment 2	Stopper DS Lotto i 2014.P1	1.303 kr. pr. spiller	995 kr. pr. spiller	-308 kr. pr. spiller
Segment 3	Fortsætter DS Lotto i 2014.P1	1.007 kr. pr. spiller	1.007 kr. pr. spiller	0 kr. pr. spiller
Segment 4	Starter DS Lotto i 2014.P1	1.396 kr. pr. spiller	1.719 kr. pr. spiller	323 kr. pr. spiller

	Lotto spillere i 2013	Omsætning pr. måned i 2013	Omsætning pr. måned i 2014.P1	Ændring
Segment 1	Ingen Dantoto i 2013 og 2014.P1	146 kr. pr. spiller	137 kr. pr. spiller	-9 kr. pr. spiller
Segment 2	Stopper Dantoto i 2014.P1	150 kr. pr. spiller	133 kr. pr. spiller	-17 kr. pr. spiller
Segment 3	Fortsætter Dantoto i 2014.P1	158 kr. pr. spiller	153 kr. pr. spiller	-5 kr. pr. spiller
Segment 4	Starter Dantoto i 2014.P1	149 kr. pr. spiller	153 kr. pr. spiller	4 kr. pr. spiller

## Kannibalisering – konklusion

- Kannibalisering er ikke et problem og bør ikke bekymre hverken Danske Spil eller Hestesporten
- De bedste Dantoto-spillere er også Oddset-spillere. Det er op til 2,5 x mere attraktivt (målt på indskud) at "rekruttere" nye hestespillere blandt Oddset-spillere end blandt non-Oddset-spillere
- Det er sjældent, at vi ser kannibalisering blandt forskellige spil. Kannibalisering forstået på den måde, at nu vælger jeg at spille A, og derfor har jeg ikke råd/lyst til at spille B længere
  - For et nyt spil, eller en spiller, der bliver interesseret i noget nyt, så vil fordele altid opveje ulemperne (de spillere, der spiller det ene på bekostning af det andet forsvinder i mængden af spillere, som finder ekstra penge i budgettet)
  - Positionering og kendskab af spil er vigtigt i forhold til markedsandel, men vi mener ikke det er realistisk at Dantoto i dag kan positionere sig til skade for hverken Oddset eller Danske Spil lotterierne
    - Det har måske været aktuelt i 1995, men ikke længere

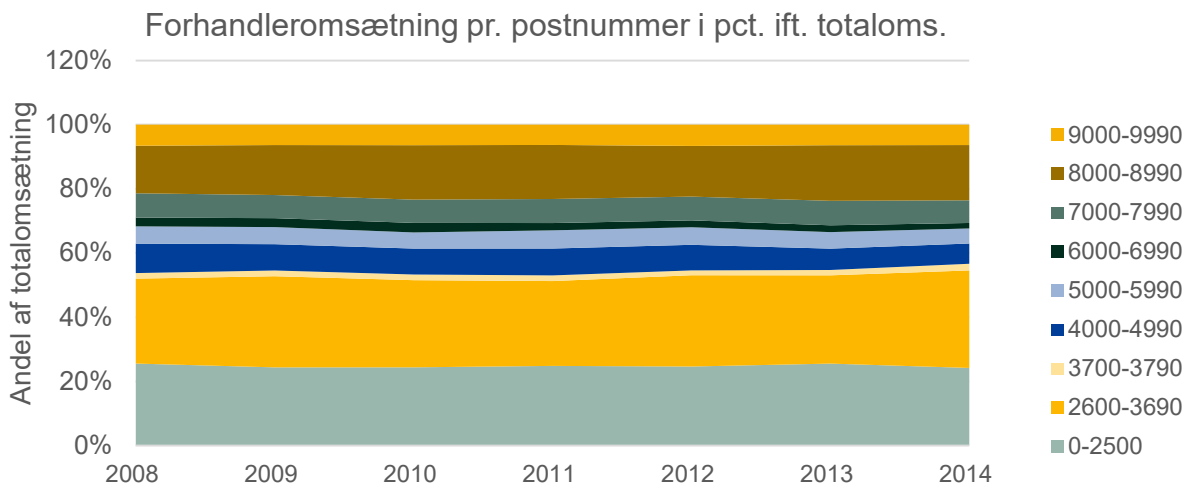
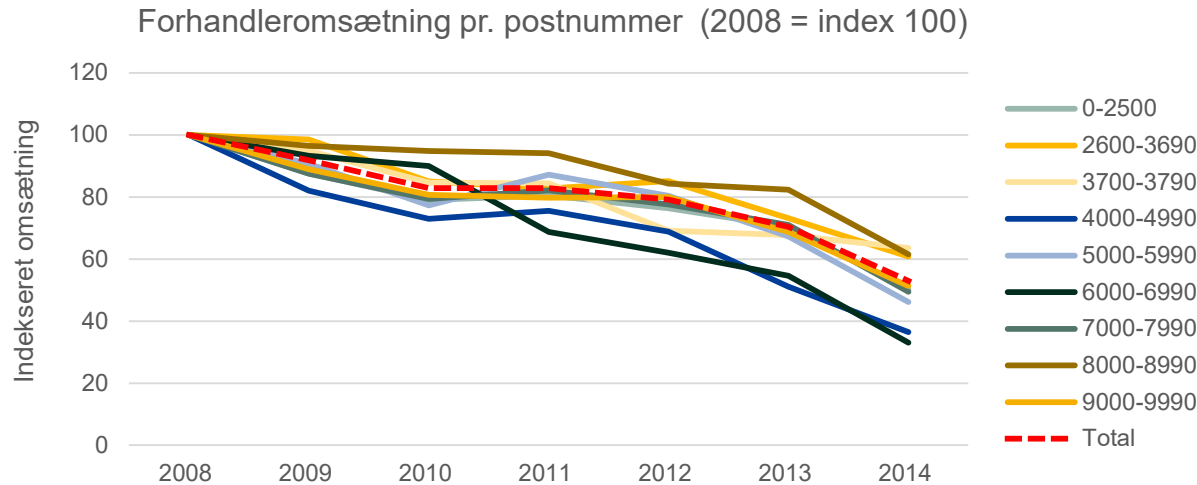
## Kannibalisering – konklusion

- Vi vil ikke anbefale at Dantoto fjernes fra Danskespil.dk
  - Der er synergi mellem specielt Dantoto og Oddset, som baseret på analysen
  - Lotto ville miste <1 mio. i omsætning hvis Dantoto spillerne forsvandt (-0,1%)
  - Oddset ville miste <15 mio. kr. i omsætning hvis Dantoto spillerne forsvandt (-1,5%)
  -  Dantoto ville miste ca. 45 og 70 mio. kr. i omsætning hvis hhv. Lotto og Oddset spillerne forsvandt (-27% og -44% af online oms.)



## **Geografisk forhandlerudvikling og geo- optimering**

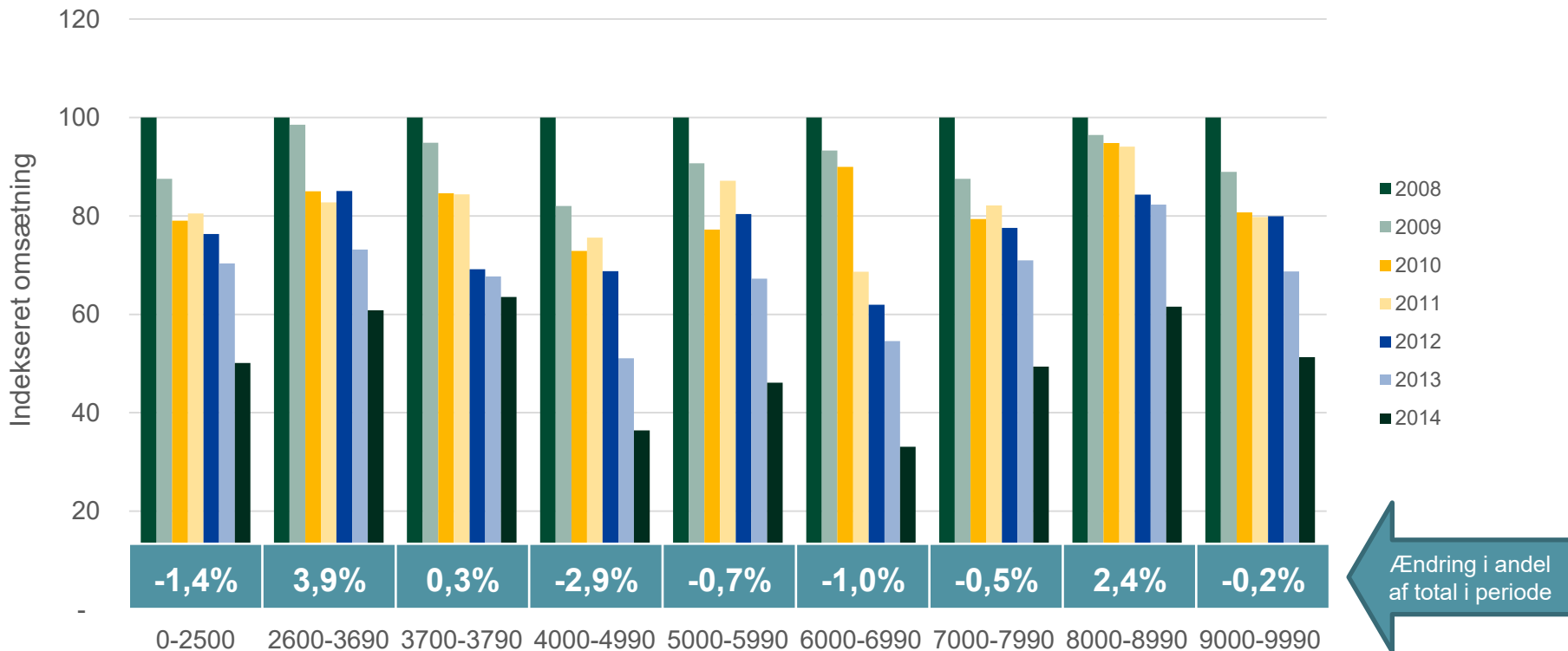
# Geografisk udvikling af forhandleromsætning



- De postnumre med størst tilbagegang er mellem 4000-7990 som er faldet med mellem 51-67% i perioden på syv år
- Mindste tilbagegang er på Bornholm med -36%
- Det er de 52 forhandlere der ligger i forstaderne til København der har oplevet mest procentuel fremgang
- Disse forhandlere har stjålet fra Vest- og Sydsjælland der går tilsvarende tilbage
- Fordelingen øst og vest for Storebælt er dermed ikke ændret de seneste syv år

# Geografisk udvikling af forhandleromsætning

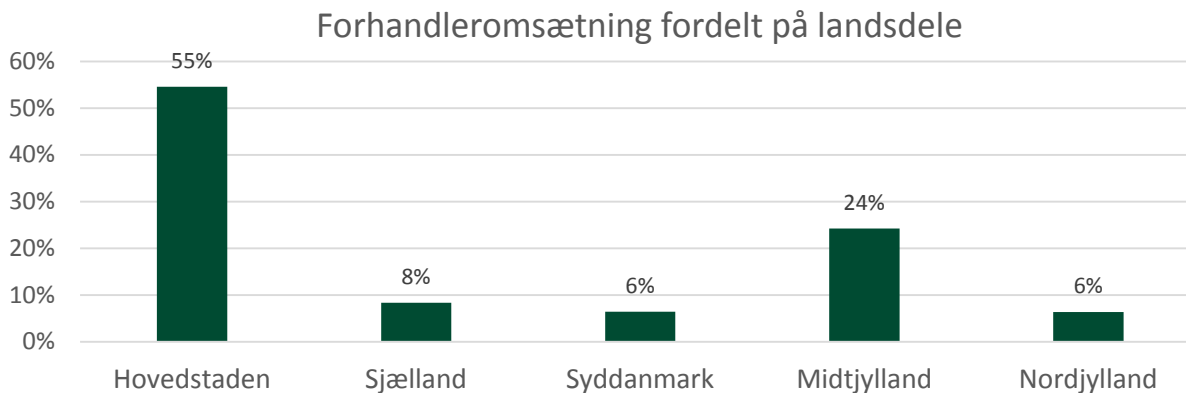
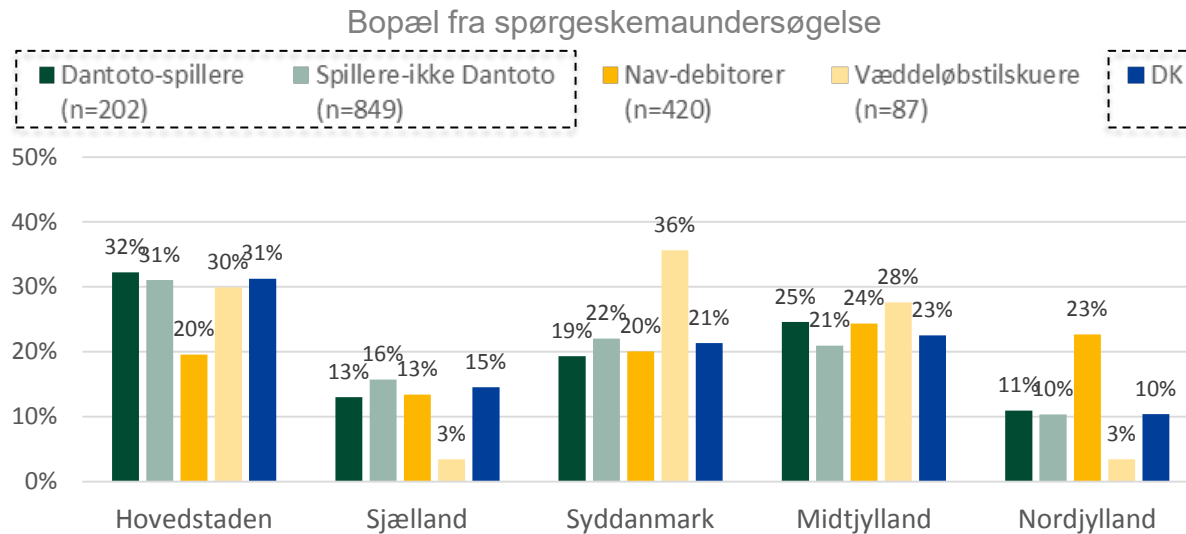
Indekseret forhandleromsætning pr. postnummer (2008 = index 100)



Nordsjælland og forstaderne til København har sammen med Århus erobret andele fra København, Vest- og Sydsjælland samt Midtjylland

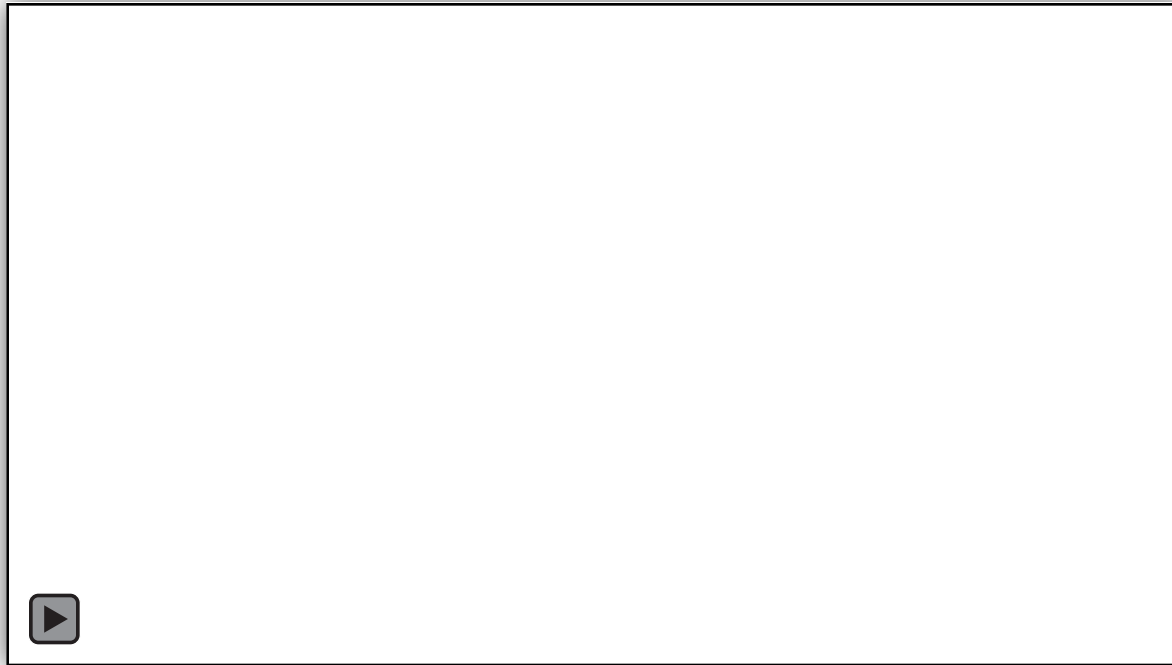


# Geografisk sammenligning af forhandleromsætning og bopæl fra spørgeskemaundersøgelsen



- Respondenterne fra spørgeskemaanalysen fordeler sig repræsentativt som befolkningen
- Dette er dog forskelligt fra forhandleromsætningen
- Forhandleromsætningen er overrepræsenteret i hovedstaden (HT området) og underrepræsenteret på resten af Sjælland, i Syddanmark og i Nordjylland ift. hvordan befolkningen fordeler sig

## Den gennemsnitlige afstand til en Dantoto forhandler er 7½ kilometer



Videoen illustrerer den gennemsnitlige afstand til den nærmeste Dantoto forhandler for alle husholdninger i et givent postnummer: **høje søjler = lang afstand**

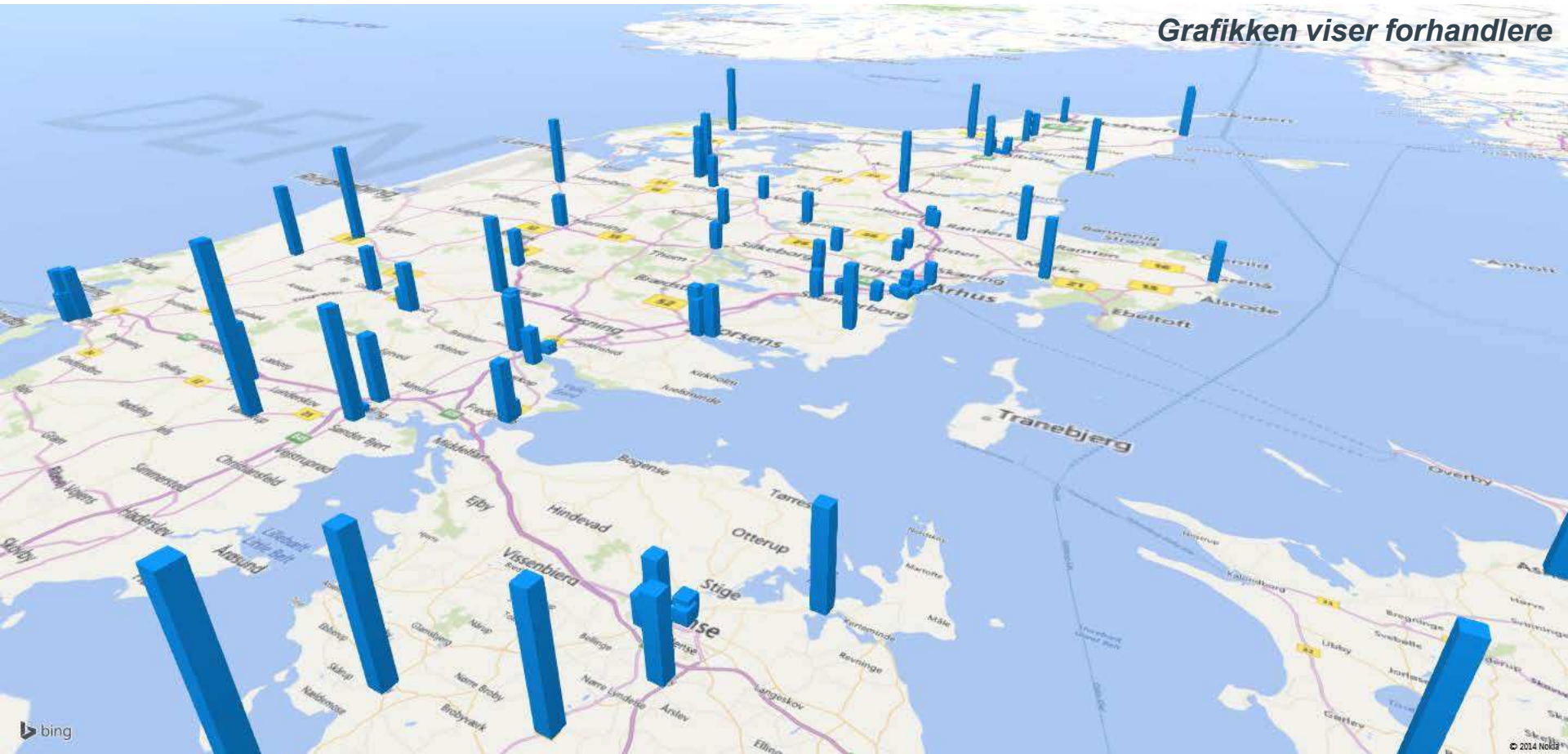
# Den gennemsnitlige afstand til en Dantoto forhandler er 7½ kilometer



Afstanden til den nærmeste Dantoto forhandler er beregnet for samtlige husstande i alle postnumre – herefter beregnes den gennemsnitlige afstand for beboerne i postnummeret (her illustreret ved søjlernes højde)

# Den gennemsnitlige afstand til en Dantoto forhandler er 7½ kilometer

Grafikken viser forhandlere



Butik hvor afstanden er kortest for dens opland: **Tagensvej 98, 2200 København N – 290 m**

Butik hvor afstanden er længst for dens opland: **Storegade 4, 6780 Skærbæk – 28 km**





## Effekten af øget distribution

## Dantoto omsætning fordeler sig som på Oddset

	Andel af digitale spillere	Andel af digital omsætning
<b>Dantoto</b>	1%	30,3%
	10%	81,2%
	20%	93,1%
<b>Lotto</b>	1%	7,8%
	10%	31,9%
	20%	44,9%
<b>Oddset</b>	1%	47,8%
	10%	86,0%
	20%	93,3%
<b>Quick</b>	1%	25,5%
	10%	63,0%
	20%	77,7%

- Tabellen viser at Dantotos omsætning fordeler sig blandt Dantoto spillerne på næsten samme måde som Oddset
- Oddset er det spil hos Danske Spil der kommer tættest på Dantoto
- Fx omsætter 20% af Dantoto spillerne for 93,1% af online salget, hvor det tilsvarende tal for Oddset er 93,3%
- For Lotto er tallet kun 44,9%
- Det er denne lighed vi lægger til grund for vurderingen af hvor høj omsætning Dantoto kan realisere ved en udvidet distribution

# Distributionspotentiale på +40% ved 3.500 forhandlere

Dantoto	Digital	Forhandler	Samlet omsætning
I dag - med begrænset distribution	170.000.000 kr.	321.000.000 kr.	491.000.000 kr.
Scenarie 1: fuldt distribueret som Oddset	170.000.000 kr.	509.000.000 kr.	679.000.000 kr.
Indeks	100	160	140


- Der er et distributionspotentiale på + 60% blandt forhandleromsætningen
  - Dette svarer til et total potentiale på + 40% på den samlede Dantoto-omsætning
- Beregningen er foretaget med den forudsætning at Dantotos omsætning vil fordele sig on- og offline på samme måde som Oddset gør i dag, dvs. en forøgelse af forhandleromsætningens andel
- Data Intelligence forudsætter, at Dantoto spillernes indkøbsmuligheder og vaner vil konvergere mod Oddsets med tiden, hvis distribution forbedres og spiludbud tillader lynspil
- Forudsætning er ligeledes at Dantoto distribueres på lige fod med Oddset svarende til 16 gange den nuværende distribution (3.500 forhandlere ift. 215)
- Samtidig skal målgruppen gøres opmærksom på (etablere kendskab til), at man kan spille Dantoto alle steder
- Forudsætter både et produkt (lynspil), som kan spilles/købes i omgivelser, hvor det ikke er nødvendigt at spille 2 minutter før løbsstart (ikke muligt/attraktivt i de fleste kiosker og supermarkeder)
  - Dvs. et spil "Easy millions", som kan købes om fredagen til løb om lørdagen



# Forudsætninger for distributionspotentiallet

- Vi vil godt diskutere om potentiallet er +40%, +60% eller +80%, men det bliver ikke +500%, selvom der sker en 16-dobling af udsalgssteder (distribution)
- Vækst i omsætning skal komme fra:
  - Bedre og flere spilmiljøer, der ligger omkring løbsstart (ligesom Live Oddset)
  - Udvikling af et hestespil, hvor det ikke er nødvendigt at deltage i spillemiljøet og være med til løbsstart (et produkt til klassiske kiosker og supermarkeder)
- Kraftig kannibalisering mellem de "succesfulde" butikker
  - Alle succesfulde nye salgssteder siden 2008 (dvs. nyåbnede forhandlere, som når flere millioner i omsætning) har reelt kannibaleret fra nærliggende butikker
    - Eks. Valby, hvor en butik åbner på Toftegårds alle og når 6,4 mio. kr. i omsætning i 2013. Den samlede omsætningen i nærområdet (hele Valby) falder dog stadig i 2013
    - Eks. Birkerød, hvor butik åbner med 8,7 mio. kr. i omsætning det første fulde år, Den samlede omsætning i nærområdet falder dog stadig (Hillerød mister kraftigt)

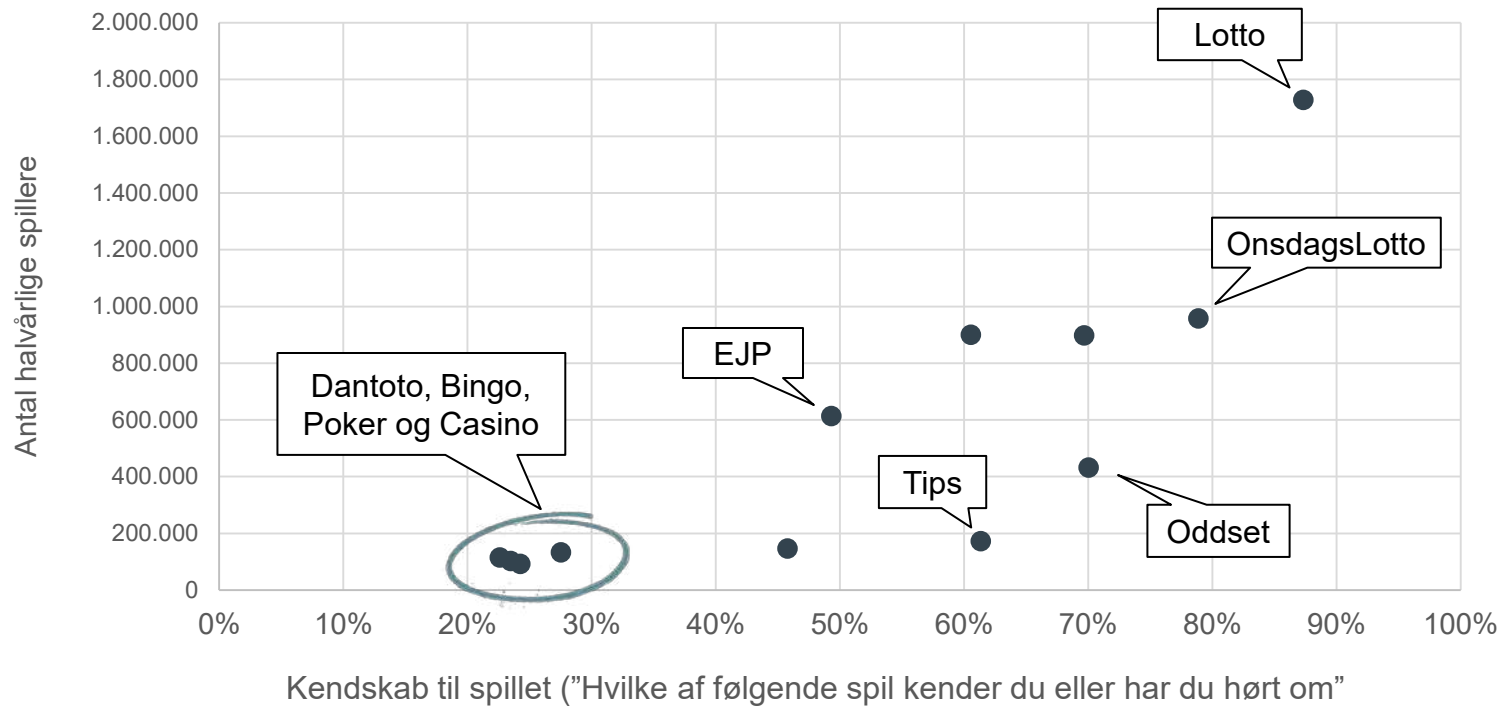
# Forudsætninger for distributionspotentialiet

- Distributionspotentialiet skal ikke findes i at oprette nye succesfulde forhandlere - det vil højst kunne lade sig gøre et par steder i landet (fx er Sønderjylland underrepræsenteret)
  - Potentialiet findes i "mange bække små"
- Forøgelsen med over 3.000 nye forhandlere betyder, at hver ny forhandler skal omsætte i gennemsnit for knap 60.000 DKK – dette kan kun lade sig gøre såfremt muligheden er risikofri for forhandleren
- Data Intelligence vurderer, at kendskabet som minimum skal øges til 40% for at realisere potentialiet
  - I forhold til kommunikationsindsatsen er det ikke nødvendigt at nå samme kendskab som Oddset (som ligger på ca. 70%), men det er en forudsætning for at potentialiet kan realiseres, at kendskabet til Dantoto øges væsentligt
- I første omgang er det dog et spørgsmål om at udvide det kvalificerede kendskab, således at de nuværende Dantoto spillere kan øge deres spil
  - Denne initiale forøgelse vil dog kun have virkning på medium og light spillerne (80% af spillerne) der udgør ca. 10% af omsætningen
  - Dvs. samlet effekt på 10% andel x 75% forhandleroms x 40% effekt = +3,0% ekstra omsætning
-  Data Intelligence vurderer ikke at den øgede distribution kan påvirke storspillerne – de skal påvirkes i deres eksisterende miljø, og de vil kun flytte omsætning såfremt de finder nye forhandlere



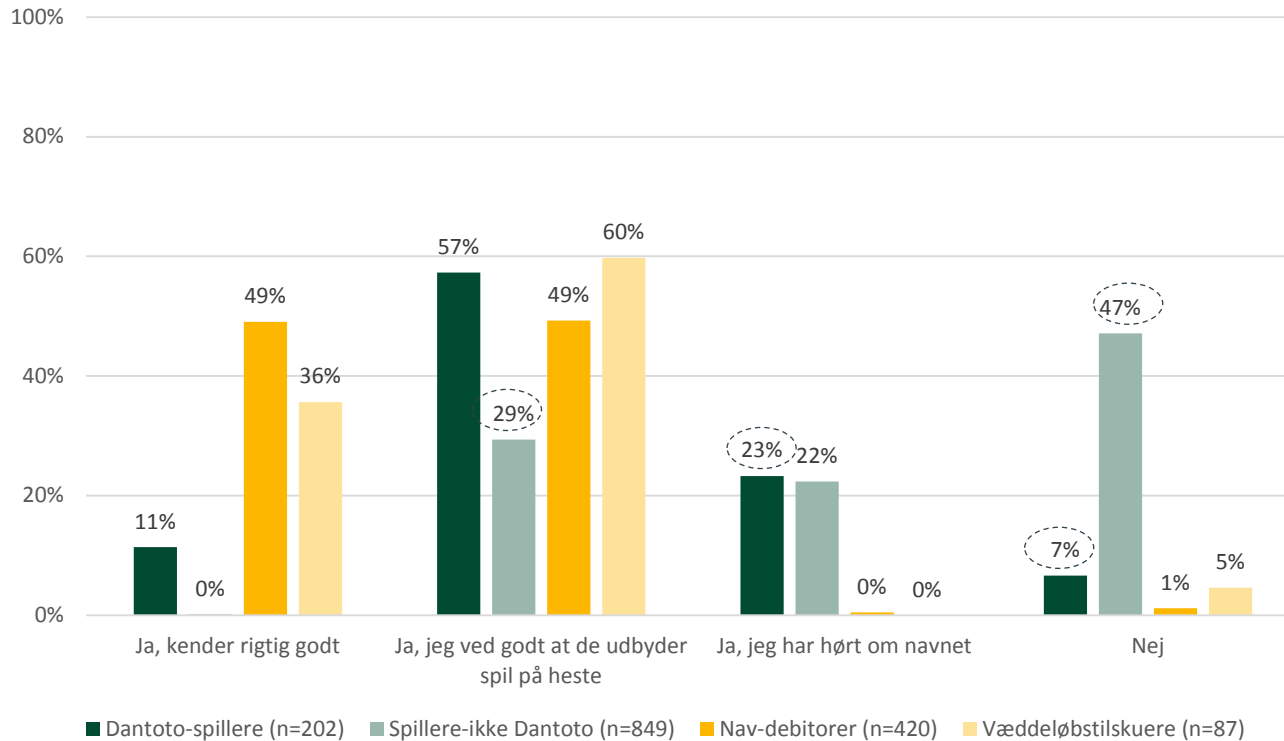
**Opbygning af kendskab – hvad skal der til?**

# Dantoto kendskab på niveau med andre spil med få spillere



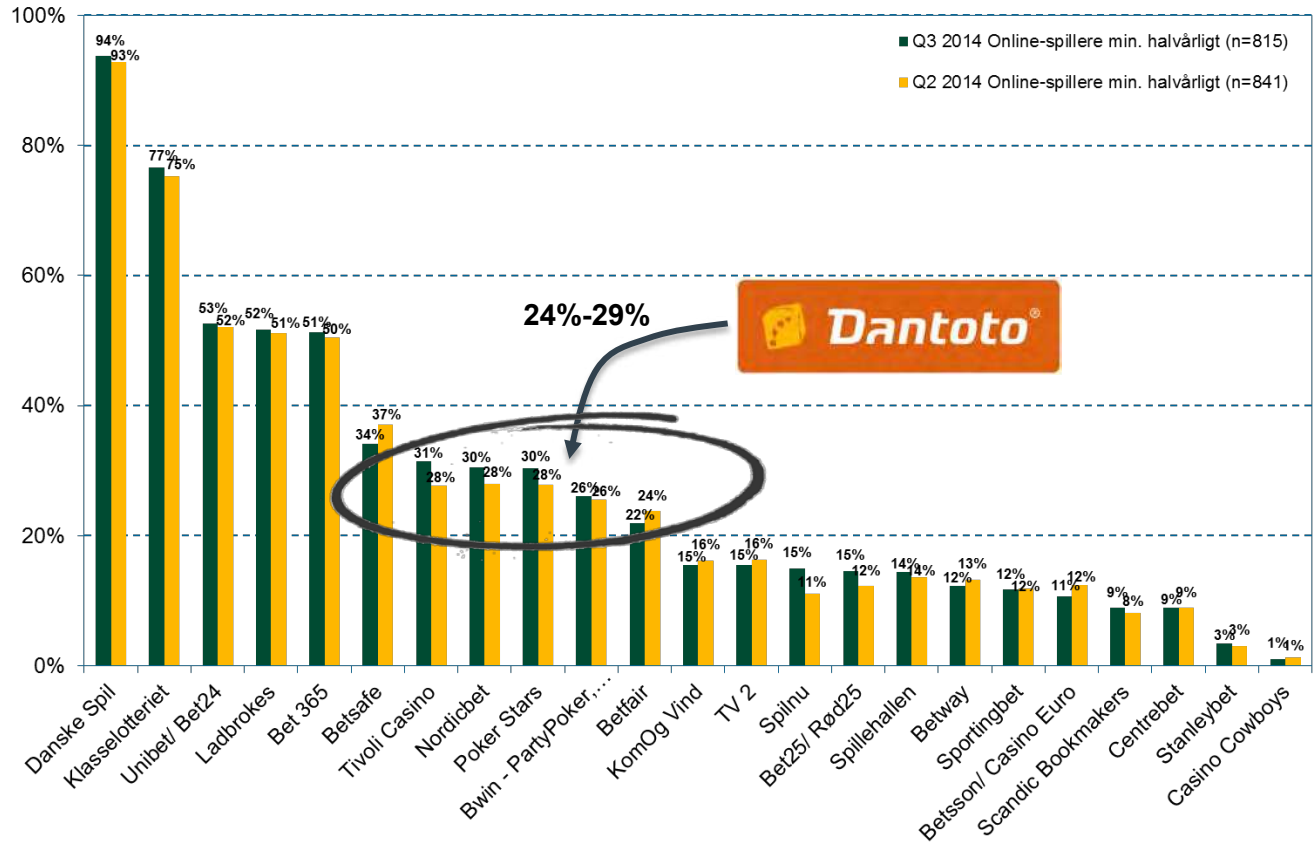
Kendskabet til Dantoto og antallet af spillere er meget lavt ift. den relativt høje omsætning – reelt er antallet af spillere endnu lavere

# Kvalificeret kendskab til Dantoto



- Blandt pengespillere er kendskabet lidt højere (29%) og yderligere 22% har hørt om navnet
- 47% af ikke-Dantoto-spillerne har aldrig hørt om navnet Dantoto
- 30% af Dantoto-spillerne vidste ikke, at Dantoto udbyder spil på heste

# Kendskab til spiludbydere generelt blandt online spillere

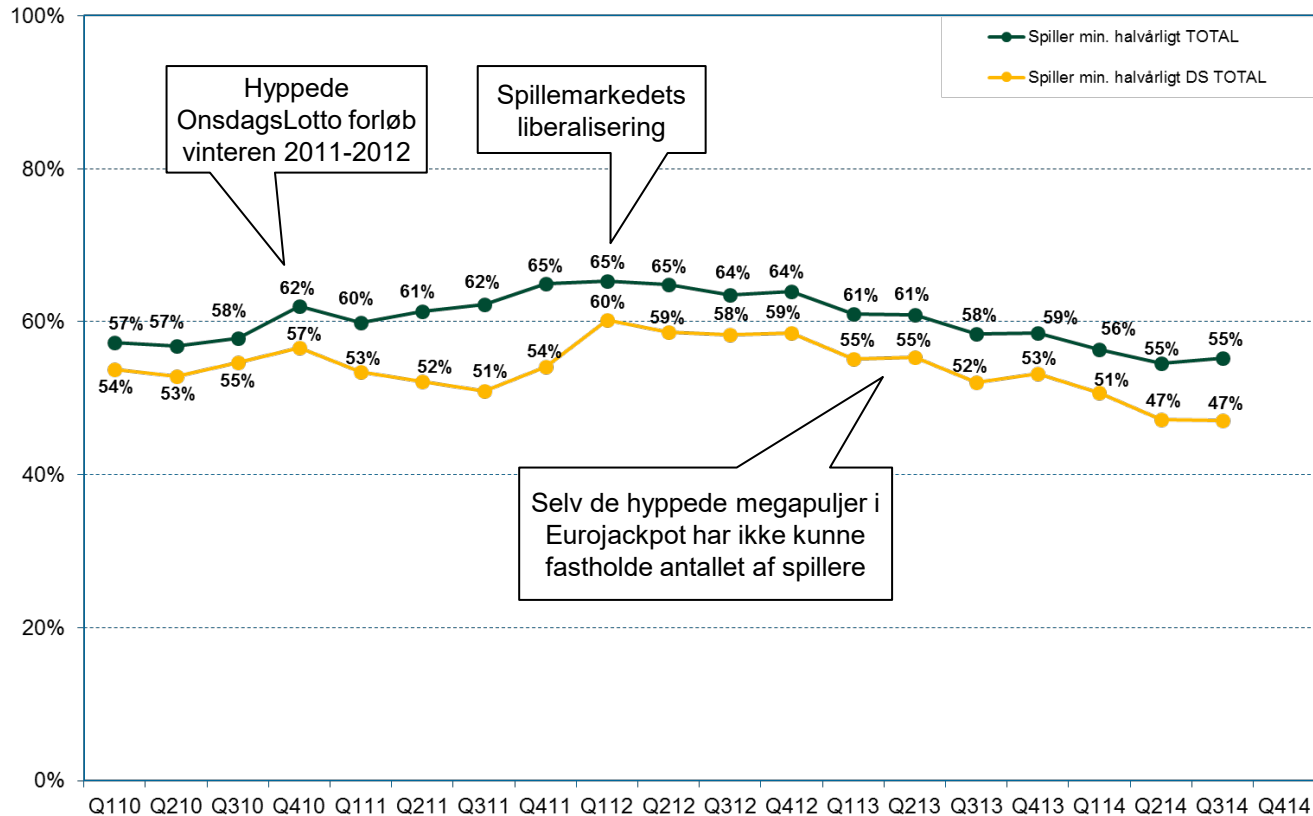


- Så godt som alle online spillere kender Danske Spil
- Næste niveau består også i Q314 af Klasselotteriet, Unibet, Ladbrokes og Bet365
- Dantoto kommer som særskilt selskab ind i tredje bølge blandt virksomheder som Tivoli Casino, Poker Stars og Betfair



24%-29%

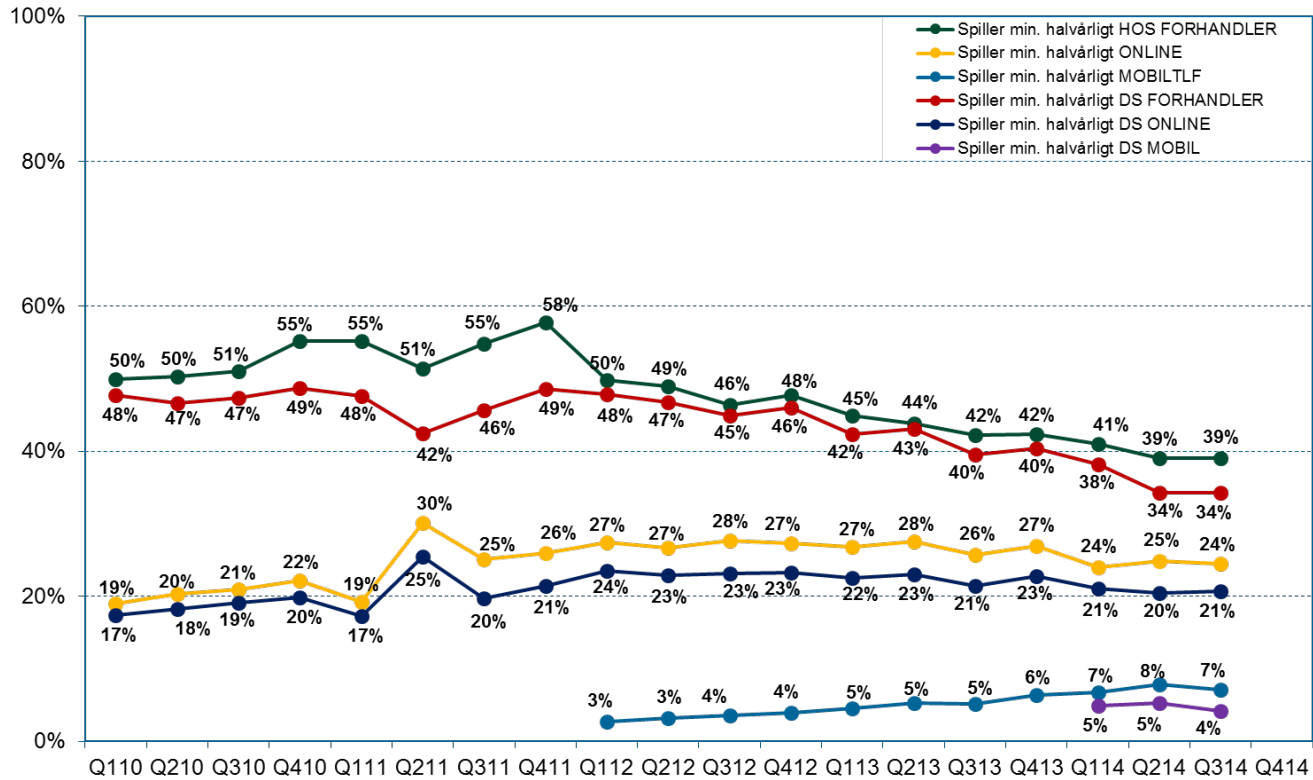
# Halvårlige pengespillere over tid



- Generelt for markedet og også for Danske Spil er det svært at fastholde interessen omkring spil
- Det kræver store marketinginvesteringer blot at bremse nedgangen på mange produkter
- Kun de større produkter kan skabe nok ekstra omsætning til at retfærdiggøre media-investeringerne (ROI>1)



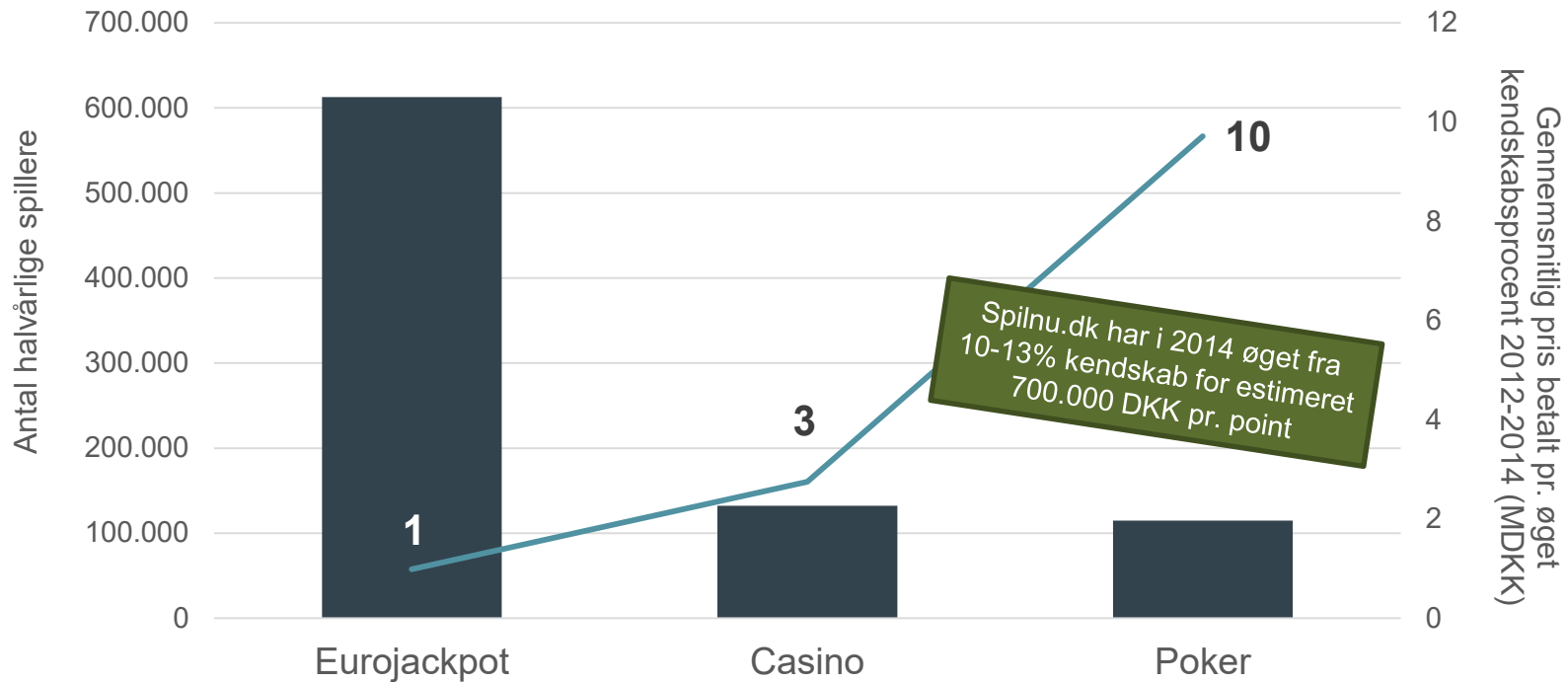
# Halvårlige pengespillere over tid pr. kanal



Konkurrencen er i dag også udvidet med de mange gratis underholdningsspil på mobilen som Candy Crush, Word Feud osv.

- Spil hos forhandlere har været faldende over mange kvartaler og væksten på antal online spillere er ikke længere en selvfølge
- Også væksten på mobil er stagneret på det seneste
- Tendensen er ikke kun gældende for Danske Spil
- Der tilføres ikke længere nye spillere i systemet, så konkurrencen blandt eksisterende spil er enorm

# Det er dyrt at købe kendskab for spil med få spillere



- Casino og Poker fra Danske Spil har siden starten i 2012 betalt hhv. 3 og 10 MDKK pr. øget kendskabspoint – ligger i dag på kendskabsniveau med Dantoto
- Eurojackpot, som appellerer bredere, har på en medieinvestering som Casinos bygget kendskab langt hurtigere, og har kun betalt 1 MDKK pr. point i snit i perioden
- EJP's seneste kendskabsstigning i 2014 (fra 46-50%) er dog tre til fire gange så dyr pr. point som i 2012

# Opbygning af kendskab for Dantoto

For at realisere potentialet for Dantoto skal kendskabet øges i to trin:

1

## Kvalificeret kendskab

Effekt: +3% hos forhandler  
Horisont: 1 år

### Formål:

At gøre opmærksom på, at man kan spille Dantoto, der hvor man normalt køber sine spil

Medieinvestering:  
**ca. 10-15 mio. kr. i alt**  
*(inkl. udgifter til produktion.)*

2

## Total kendskab

Effekt: +60% hos forhandler  
Horisont: 5 år+

### Formål:

Motivere eksisterende samt øge base med ½-1 mio. danskere

Medieinvestering:  
**20-50 mio. kr. pr. år i fem år**  
*(inkl. udgifter til produktion)*

# Opbygning af kendskab for Dantoto

- For at øge potentialet for Dantoto er det essentielt at øge kendskabet - Data Intelligence arbejder med to kendskabs-trin for potentialeudvidelsen:
  - 1. Kvalificeret kendskab for at udnytte fuld distribution (3.500 forhandlere)**
    - For at realisere det potentiale der er i en situation med fuld distribution, er det en forudsætning at det nuværende kendskab kvalificeres væsentligt
    - Ca. hver fjerde dansker kender Dantoto, men disse personer skal motiveres til at spille, og de skal vide, at de kan spille der hvor de normalt køber deres spil
    - De fleste er sandsynligvis slet ikke opmærksomme på, at de IKKE kan spille der hvor de handler
    - Øges distributionen uden en kommunikationsindsats vil den kun have marginal effekt
  - 2. Total kendskab for at øge spillerbasen**
    - Trin 2 omfatter en generel forøgelse af kendskabet fra ca. 25% i dag til 40% inden for 5 år
    - Ud fra nuværende cases vil dette kræve en medieinvestering på mellem 20-50 mio. kr. pr. år i fem år (inkl. udgifter til produktion af TV film etc.)

## Markedsføring bør tage højde for to målgrupper



**Investering pr. eksisterende spiller bliver dermed ca. 100 gange højere end for nye spillere**

## Udvikling af ”Fuldblods-forhandlere”

- Historisk har enkelte forhandlere haft en særlig evne til at samle storspillere
- Data Intelligence anbefaler at investere i de forhandlere der skaber størst omsætning
- Formålet er at fastholde og udvikle miljøet
- Forslag:
  - Øge oplevelsen på spillestedet (investering i inventar)
  - Afvikle events på stedet
  - Invitere stamkunderne til events
  - Indførelse af andelsspil kan overvejes



**Effekten af nordisk samarbejde og større puljer**



# Små puljer skaber små indskud hos Dantoto

Beløb indskud imellem	Andel af den samlede omsætning	Andel af alle transaktioner
0 - 50 kr.	32,3%	74,7%
51 kr. - 100 kr.	19,3%	14,8%
101 kr. - 150 kr.	7,5%	3,5%
151 kr. - 200 kr.	8,6%	2,8%
201 kr. - 250 kr.	3,5%	0,9%
251 kr. - 300 kr.	4,5%	0,9%
301 kr. - 350 kr.	1,4%	0,3%
351 kr. - 400 kr.	2,9%	0,4%
401 kr. - 450 kr.	1,3%	0,2%
451 kr. - 500 kr.	4,5%	0,5%
501 kr. - 550 kr.	0,8%	0,1%
551 kr. - 600 kr.	1,3%	0,1%
601 kr. - 650 kr.	0,6%	0,1%
651 kr. - 700 kr.	0,5%	0,0%
701 kr. - 750 kr.	0,8%	0,1%
751 kr. - 800 kr.	0,6%	0,0%
801 kr. - 850 kr.	0,3%	0,0%
851 kr. - 900 kr.	0,6%	0,0%
901 kr. - 950 kr.	0,1%	0,0%
951 kr. - 1000 kr.	4,1%	0,2%
1001 kr. -	4,8%	0,2%

Rigtig mange "små" transaktioner – kunne Dantoto ikke få nogle flere større indskud?

- Små puljer forhindrer rutinerede spillere at spille andet end småbeløb
- Det er ikke attraktivt for Dantoto-spillerne, at spille andet end småbeløb, og Dantoto mister de større indskud (alternativt spilles disse på løb udenfor Danmark)

## Teoretisk løb med 8 heste

Heste nr.	Vindersandsynlighed	Ideelle odds (v. 75% i tilbagebetaling)
1	40%	1,88
2	25%	3,0
3	15%	5,0
4	5%	15,0
5	5%	15,0
6	5%	15,0
7	3%	25,0
8	2%	37,5

Regneopgave:

- Hvordan påvirker puljestørrelsen og indskud spillerens odds?
- Hvad er forskellen på at spille på favoritten ift. outsideren?
- Hvad sker der med odds, når spilleren øger indsatsen fra 100 kr. til 1.000 kr.?

# Et stort spillebeløb vil påvirke odds markant

I en situation, hvor alle spillerne før dig har spillet "ideelt", hvordan vil din indsats påvirke de oplevede/realiserede odds ved et indskud på hhv. 100 kr. og 1000 kr. ?

Indsats på 100 kr.

Omsætning på løb (før indskud)	Vinder 1			Vinder 6		
	Ideelle odds	Oplevede odds	Afvigelse	Ideelle odds	Oplevede odds	Afvigelse
1.000 kr.	1,88	1,65	12,0%	15,0	5,5	63,3%
10.000 kr.	1,88	1,85	1,5%	15,0	12,6	15,8%
50.000 kr.	1,88	1,87	0,3%	15,0	14,5	3,7%
100.000 kr.	1,88	1,87	0,1%	15,0	14,7	1,9%
1.000.000 kr.	1,88	1,87	0,0%	15,0	15,0	0,2%

Indsats på 1.000 kr.

Omsætning på løb (før indskud)	Vinder 1			Vinder 6		
	Ideelle odds	Oplevede odds	Afvigelse	Ideelle odds	Oplevede odds	Afvigelse
1.000 kr.	1,88	1,07	42,9%	15,0	1,4	90,5%
10.000 kr.	1,88	1,65	12,0%	15,0	5,5	63,3%
50.000 kr.	1,88	1,82	2,9%	15,0	10,9	27,1%
100.000 kr.	1,88	1,85	1,5%	15,0	12,6	15,8%
1.000.000 kr.	1,88	1,87	0,1%	15,0	14,7	1,9%

**Store puljer:** Du spiller om andres penge

**Små puljer:** Du spiller om dine egne penge

**Konklusion:**

En stor pulje er vigtig for rutinerede spillere, da de ikke ønsker at spille om egne penge

Mange løb har en omsætning på Vinder, hvor den samlede indsats ligger omkring 10.000 kr.

## Konklusion

- **Store puljer:** Du spiller om andres penge
- **Små puljer:** Du spiller om dine egne penge
- Små puljer forhindrer rutinerede spillere at spille andet end småbeløb
- En stor del af transaktionerne (digitalt) kommer fra indskud på under 100 kr. (90%)
- Mange løb (afdelinger) ligger med et samlet indskud på under 10.000 kr. og de fleste løb ligger under 100.000 kr.
- Konklusion: Det er ikke attraktivt for Dantoto-spillerne, at spille andet end småbeløb, og Dantoto mister de større indskud (alternativt spilles disse på løb udenfor Danmark)

## Konklusion

- Hvor skal puljerne komme fra?
  - En løbsdag (3. nov. 2014) i Lunden med løbspræmier for ca. 150.000 kr. kan omsætte for samlet 460.000 kr. i spilleindsats (ca. 115.000 kr. efter præmier er udbetalt til Dantoto-spillerne)
  - En løbsdag (28. okt. 2014) i Lunden med løbspræmier for ca. 1.100.000 kr. kan omsætte for samlet 2.000.000 kr. i spilleindsats (ca. 500.000 kr. efter præmier er udbetalt til Dantoto-spillerne)
- Generelt: Højere løbspræmier til hestene gør løbende mere attraktive, og skaber en højere omsætning.
- Det er dog ikke det rigtige instrument til at øge indtjeningen hos Dantoto, da øget præmier koster langt mere end det smitter af på omsætningen.
  - I eksemplet ovenfor, så koster det ekstra 1 mio. kr. i løbspræmier at øge Dantoto BSI og baneindtjeningen med små 400.000 kr.

# Mulighed for at øge puljer og spilleomsætning ved flere fællesnordiske løb/spil

Nedenstående viser spil på danske baner opdateret for hele 2014:

Bane	Uden nordisk spil (Dantoto oms.)	Med nordisk spil (Dantoto oms.)	Ekstra indsats hos Dantoto	Spil fra udlandet (ATG+Rikstoto oms.)
Billund	380.000 kr.	520.000 kr.	40%	1.310.000 kr.
Bornholm	260.000 kr.	520.000 kr.	100%	1.040.000 kr.
Klampenborg	n.a.	580.000 kr.		570.000 kr.
Lunden	930.000 kr.	970.000 kr.	4%	2.540.000 kr.
Nykøbing	250.000 kr.	370.000 kr.	50%	960.000 kr.
Odense	440.000 kr.	550.000 kr.	20%	1.290.000 kr.
Skive	380.000 kr.	490.000 kr.	30%	1.350.000 kr.
Aalborg	400.000 kr.	480.000 kr.	20%	1.270.000 kr.
Århus	440.000 kr.	640.000 kr.	40%	1.110.000 kr.
<b>Total spil på danske baner 2014</b>	<b>48.850.000 kr.</b>	<b>79.530.000 kr.</b>		<b>179.920.000 kr.</b>

- Beløb er det realiserede gennemsnit i 2014 inklusiv de særlige gode løb som Derby og Copenhagen Cup

# Mulighed for at øge puljer og spilleomsætning ved flere fællesnordiske løb/spil

Nedenstående er spil på danske baner, men uden de "særlige" attraktive løb:

Bane	Uden nordisk spil (Dantoto oms.)	Med nordisk spil (Dantoto oms.)	Ekstra indsats hos Dantoto	Spil fra udlandet	Antal løb der kan gøres nordiske
Billund	310.000 kr.	500.000 kr.	60%	1.060.000 kr.	11
Bornholm	240.000 kr.	340.000 kr.*		600.000 kr.*	26
Klampenborg		460.000 kr.		350.000 kr.	0
Lunden	930.000 kr.	620.000 kr.*		1.150.000 kr.	10
Nykøbing	200.000 kr.	390.000 kr.	90%	920.000 kr.	13
Odense	400.000 kr.	550.000 kr.	40%	1.120.000 kr.	9
Skive	340.000 kr.	470.000 kr.	40%	1.070.000 kr.	15
Aalborg	380.000 kr.	470.000 kr.	20%	1.070.000 kr.	17
Århus	440.000 kr.	540.000 kr.	20%	960.000 kr.	20

**\* Noter:**

Bornholm er estimeret.

Lunden: Ved potentialeberegning på næste side sættes beløb for nordisk spil op fra 620.000 kr. til 930.000 kr., så det forudsættes, at nye nordiske løb giver samme danske omsætning som i dag (og altså ikke trækker ned). Det lave gennemsnit for de nordiske løb på 620.000 kr. er pga. at de store nordiske løbsdage er fjernet, og så enden gennemsnittet lavere end beløbet uden nordisk spil.



# Mulighed for at øge puljer og spilleomsætning ved flere fællesnordiske løb/spil

Realiseret	Fordeling af danske løbsdage	Fordeling af oms. på danske løb
Uden nordisk spil	50%	38%
Med nordisk spil	50%	62%

Realiseret Dantotoomsætning på danske baner i 2014: 128.000.000 kr.

Scenarie	Fordeling af danske løbsdage	Fordeling af oms. på danske løb
Uden nordisk spil	0%	0%
Med nordisk spil	100%	100%

Forventet Dantotoomsætning på danske baner v. 100% nordiske spil: 142.000.000 kr.

Kun 25% af Dantotoomsætning kommer fra danske løb

I præcis halvdelen af de danske løb (121 løb) kunne der i 2014 spilles ind fra udlandet via fx ATG i Sverige eller Rikstoto i Norge.

Der var dermed 121 løbsdage i 2014 som kunne opgraderes til løb med nordisk spil

Se beregning på næste side

- En mulighed er at udvide antallet af løbsdage. Hvis alle danske løb køres som fælles nordiske løb, så vil den forventede omsætning komme til at ligge på niveau med 2011
- Danske løbsdage i 2010-2013 har ligget konstant og tæt på 250 pr. år. mens man tilbage i 2000, inden fælles nordiske løb var slået an, lå på ca. 420 løbsdage pr. år

# Mulighed for at øge puljer og spilleomsætning ved flere fællesnordiske løb/spil

Potentiale i nye nordiske løb	59.500.000	— Antal mulige (121) nye nordiske løb x Oms. pr. løb
Oms. i dag uden nordiske løb rensset for store løbsdage	45.510.000	— Det realiserede beløb i 2014 hvor løbene ikke havde nordisk deltagelse
<b>Ekstra Dantoto oms. fra nye nordiske løb</b>	<b>13.990.000</b>	— Differencen ved at gøre løbene nordiske

## Samlet potentiale danske løb (Dantoto oms.):

Spil på danske baner 2014 (uden nordisk spil)	48.850.000	— Under forudsætning af at man 1-til-1 kan øge omsætning med flere løb, og ikke flytter penge mellem løb når udbuddet stiger. (Det oprindelige estimat på 135-140 MDKK er baseret på et konservativt estimat af danskernes mer-spil ved indførelse af dobbelt så mange nordiske løb)
Spil på danske baner 2014 (med nordisk spil)	79.530.000	
Ekstra Dantoto oms. fra nye nordiske løb	13.990.000	
<b>Ny Dantotoomsætning på danske baner</b>	<b>142.370.000</b>	

Spil fra udlandet i dag	179.920.000
Potentiale i nye nordiske løb	114.240.000
<b>Ny totalomsætning (ATG &amp; Rikstoto)</b>	<b>294.160.000</b>

## Præcisering af potentiale ved flere nordiske løb

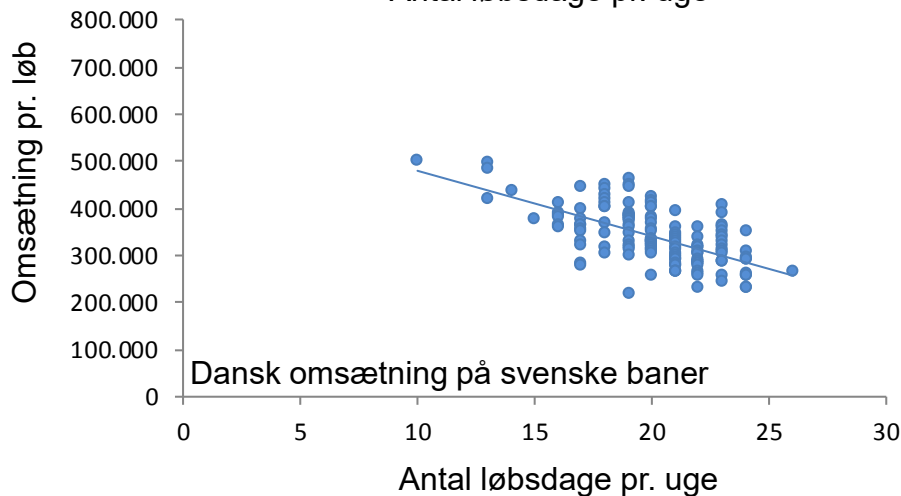
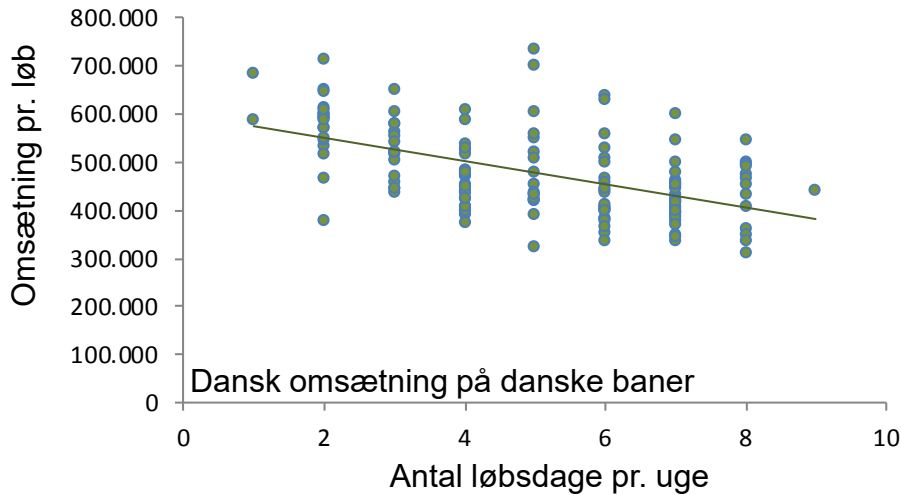
- Al omsætning fra udlandet på danske baner er konsolideret, beskattet og medregnet i det land hvorfra pengene spilles. På samme måde medregnes danskernes omsætning på fx svenske løb som omsætning hos Dantoto
- I Danmark vil indtægt fra udlandet (primært spillere fra Sverige og Norge) figurere i regnskabet som provision fra udlandet. Provisionen er p.t. 4% af omsætningen.
- Provision fra udlandet på danske løb kommer primært fra ATG i Sverige (59% af omsætning/provision udefra) og Rikstoto i Norge (37% af omsætningen/provision udefra)
- I dag spilles der ca. 1,1 mio. kr. pr. løbsdag ind fra udlandet når det er muligt. Det giver en provision på ca. 44.000 kr. til Dantoto pr. løbsdag med nordisk spil
  - Data Intelligence vurderer, at det er de mest attraktive løb og de bedste baner, der er udvalgt til at være med i det nordiske løbssamarbejde i 2014.
  - De resterende løb vil ikke kunne trække den samme omsætning fra hverken udlandet eller Danmark, hvis de bliver inkluderet i et fremtidigt samarbejde

	Spil fra udlandet (omsætning)	Provision til Dantoto	Merprovision til Dantoto
Løb med nordisk spil i 2014	180.000.000 kr.	7.000.000 kr.	
Scenarie: Alle løb er med nordisk spil	294.000.000 kr.	12.000.000 kr.	+ 5.000.000 kr.

## Udfordringer hestesporten kunne løbe ind i

- Givet den nuværende løbskalender:
  - 20% af alle nye "internationale/fælles nordiske" løb skal ligge på Bornholm
  - 20% af alle nye "internationale/fælles nordiske" løb skal ligge i Århus
- Nordmænd og svenskere kan allerede spille med i de mest attraktive løb i dag
- ATG (Sverige) og Rikstoto (Norge) skal sætte 2,4 danske løbsdage mere pr. uge ind i deres løbskalender, hvis alle danske løb skal være "fælles nordiske"
- Omsætning pr. løb falder systematisk, når der er flere løb på en uge, så det vil få (negative) konsekvenser på omsætningen på andre løb, hvis antallet af løb pr. uge øges
  - Hvordan vil reaktion blive hos ATG og Rikstoto? Skal de øge antallet af ugentlige løb eller bytte deres lokale løb ud med løb afviklet i Danmark?
- ATG og Rikstoto kunne overveje om mindre indtjening pr. spillet krone på danske løb (de mister 4% i provision til Dantoto) opvejes af en tilsvarende større omsætning på disse
  - Omsætningen skal være 25% højere på et løb afviklet i Danmark end et tilsvarende lokalt løb i Norge/Sverige for at indtjening er det samme set fra ATG/Rikstoto perspektiv

# Flere løb pr. uge giver en mindre omsætning pr. løb



- Det er ikke muligt at øge antallet af løb pr. uge, uden det får konsekvens for alle andre løb i form af lavere omsætning pr. løb
- Skal et lokalt løb udskiftes med et udenlandsk løb, så skal omsætningen være 25% højere for opveje en lavere indtjening pr. omsat krone på løbet (for den lokale væddeløbsudbyder og givet at provision på 4% fastholdes)
- Skal der udbydes flere løb, så skal indtjeningen på det ny løb opveje et mindre fald i omsætningen på alle løb i samme periode
- Det ville nok være overvejelser, som nogle hos ATG, Rikstoto og Dantoto ville gøre i forbindelse med udvidelse af det nordiske løbssamarbejde

# Konklusion

- Konsekvens af øge antallet af løb ensidigt i Danmark, som nordmænd og svenskere kan spille på via de respektive landes væddeløbsudbydere Rikstoto og ATG:
- I dag udgør Dantotos omsætning på de danske baner ca. 25% af Dantotos samlede omsætning
- I præcis halvdelen af de danske løb, har det været muligt at spille ind fra udlandet
  - Disse løb omsætter i gennemsnit for 30% mere end "rent" danske løb
  - Det er en kombination af mere attraktive puljer for danske spillere (attraktive puljer tiltrækker højere indskud) og de mest populære løb er udvalgt som fælles nordiske
- Konsekvensen af at tillade/organisere det sådan, at alle danske løb kan spilles via de nordiske væddeløbsudbydere er dog begrænset og kan tilføre ekstra 14 mio. kr. pr. år i omsætning hos Dantoto
  - Dertil kan lægges øget indtægt fra provision på ca. 5 mio. kr.
  - Denne øgede provision stammer fra, at omsætningen spillet i udlandet på danske løb stiger med over 60% fra 180 mio. kr. til 294 mio. kr.
  - Potentialet kræver, at Danmark ensidigt kan komme med på det svenske/norske løbsprogram. Hvis samarbejdet går begge veje, dvs. at danskerne også skal have mere adgang til svenske/norske løb, så bliver konsekvensen, at Dantoto vil flytte omsætning fra danske baner (med 25% i margin efter præmieudbetaling) til svenske/norske baner med lidt lavere margin (qua provision på 4%). Vi ved ikke hvilke aftaler, og hvordan et fremtidigt samarbejde i Norden kan komme til at se ud, hvorfor vi ikke har modregnet tabt margin i potentialet ovenfor

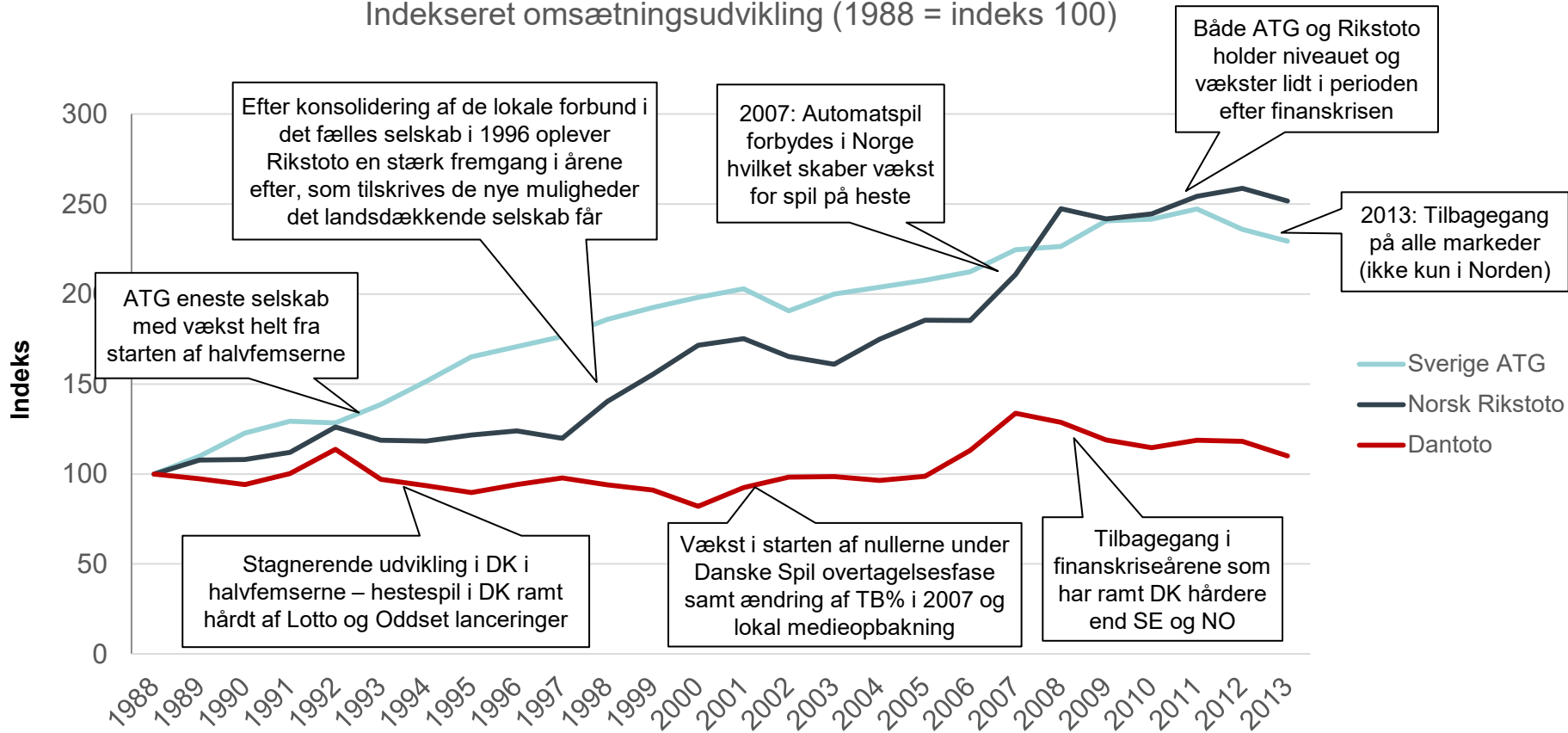


## Historisk perspektivering



# Historisk udvikling i Norden

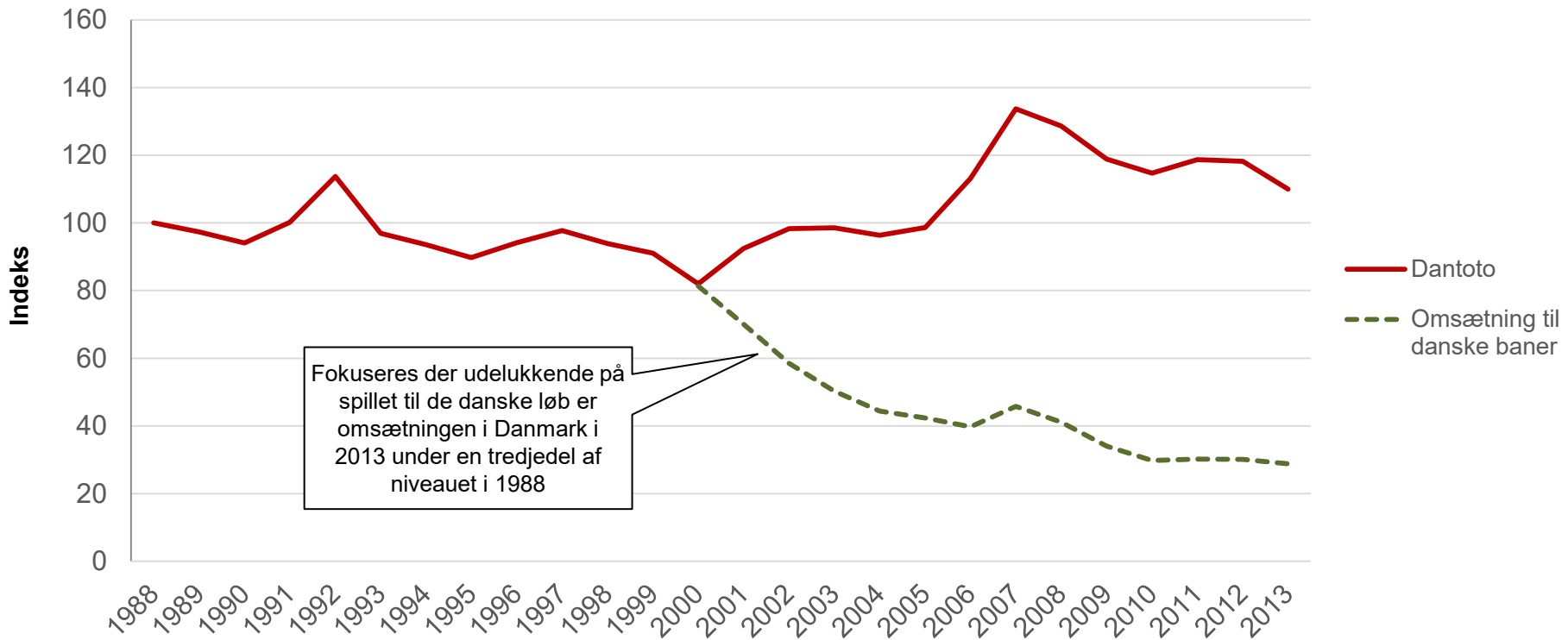
Indekseret omsætningsudvikling (1988 = indeks 100)



Note: For Norsk Rikstoto er omsætningen for perioden før 1996 estimeret. I 1996 konsolideres alle de lokale forbunds omsætning i Rikstoto som således får tilført 1,4 mia. NOK

# Historisk udvikling – omsætning på danske baner

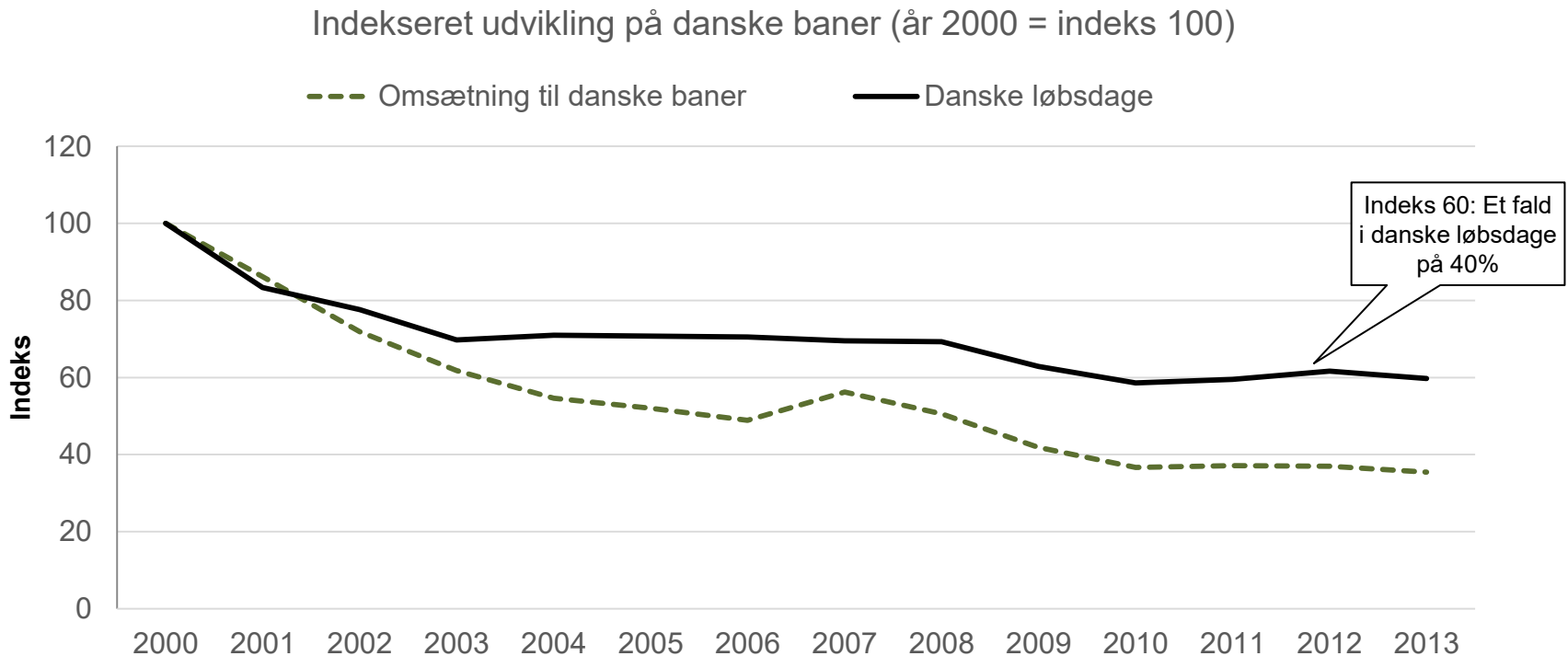
Indekseret omsætningsudvikling (1988 = indeks 100)



Fokuseres der udelukkende på spillet til de danske løb er omsætningen i Danmark i 2013 under en tredjedel af niveauet i 1988

Omsætningen er i nulstadiet skiftet fra spil på danske baner med høj fortjeneste til i dag at udgøre 74% på udenlandske baner hvor fortjenesten er lavere

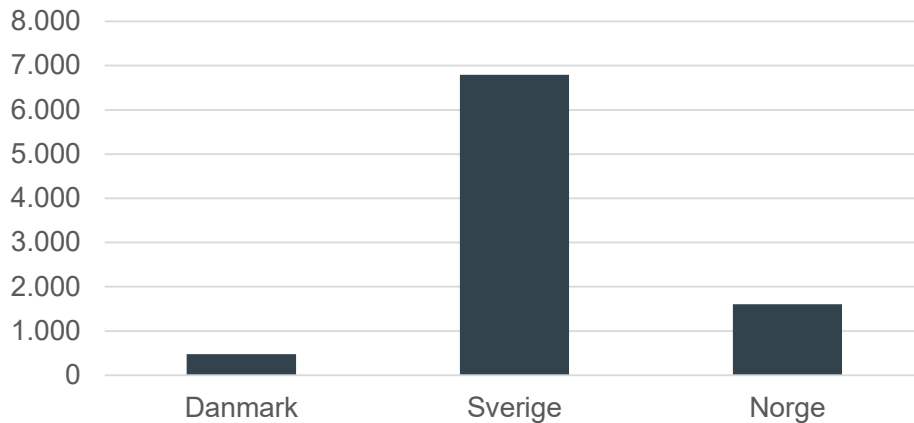
# 40% færre danske løbsdage siden indførelsen af spil til udlandet i år 2000



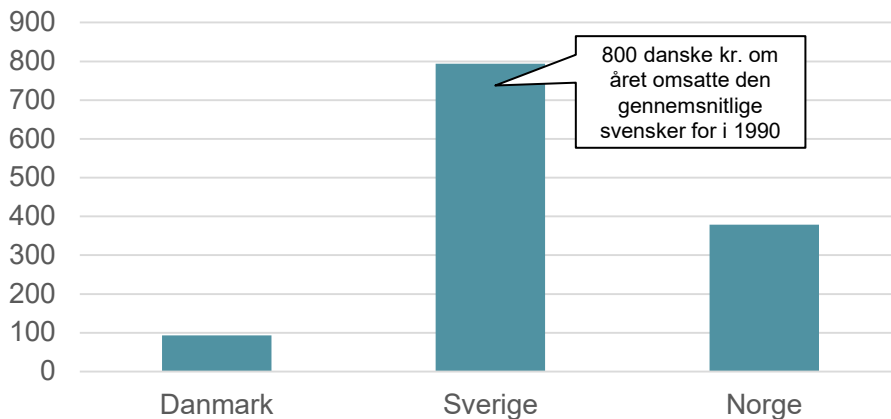
Efter indførelsen af spil til udenlandske baner (primært Sverige) er interessen for danske løb faldet hurtigere end antallet af løbsdage i DK er faldet

# 1990: Tre forskellige udgangspunkter

Omsætning på hestespil 1990 (MDKK-1990)



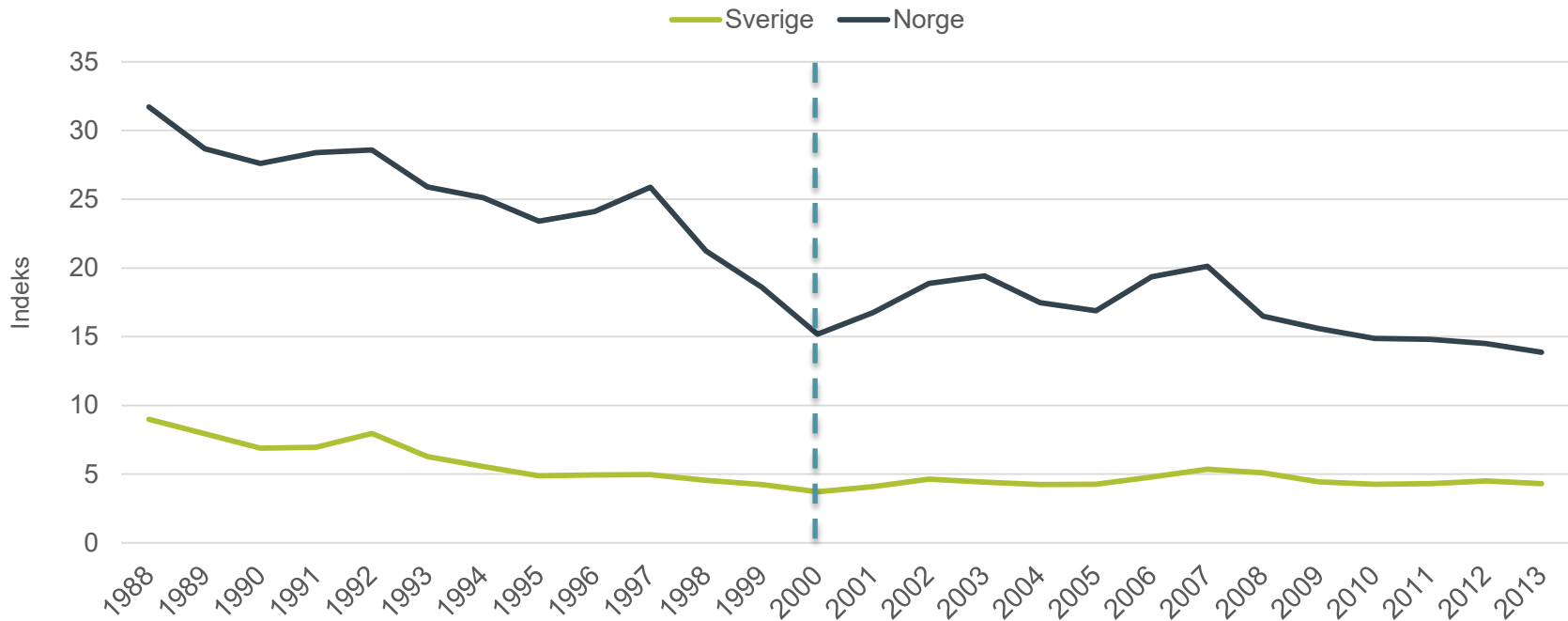
Omsætning på hestespil pr. indbygger 1990 (DKK-1990)



- Det er i virkeligheden svært at sammenligne udviklingen i de tre lande da udgangspunktet har været vidt forskelligt
- I 1990 omsatte den gennemsnitlige svensker for 8½ gange så meget som en dansker og nordmændene for mere end fire gange så meget
- Udskilningen forstærkes mest i halvfemserne hvor spil på heste presses af Lotto i Danmark hvorimod ATG og Rikstoto stadig var markedsledende på deres markeder og dermed yderligere øgede afstanden til Danmark

# 90erne: Norge og Sverige vokser – Danmark står stille

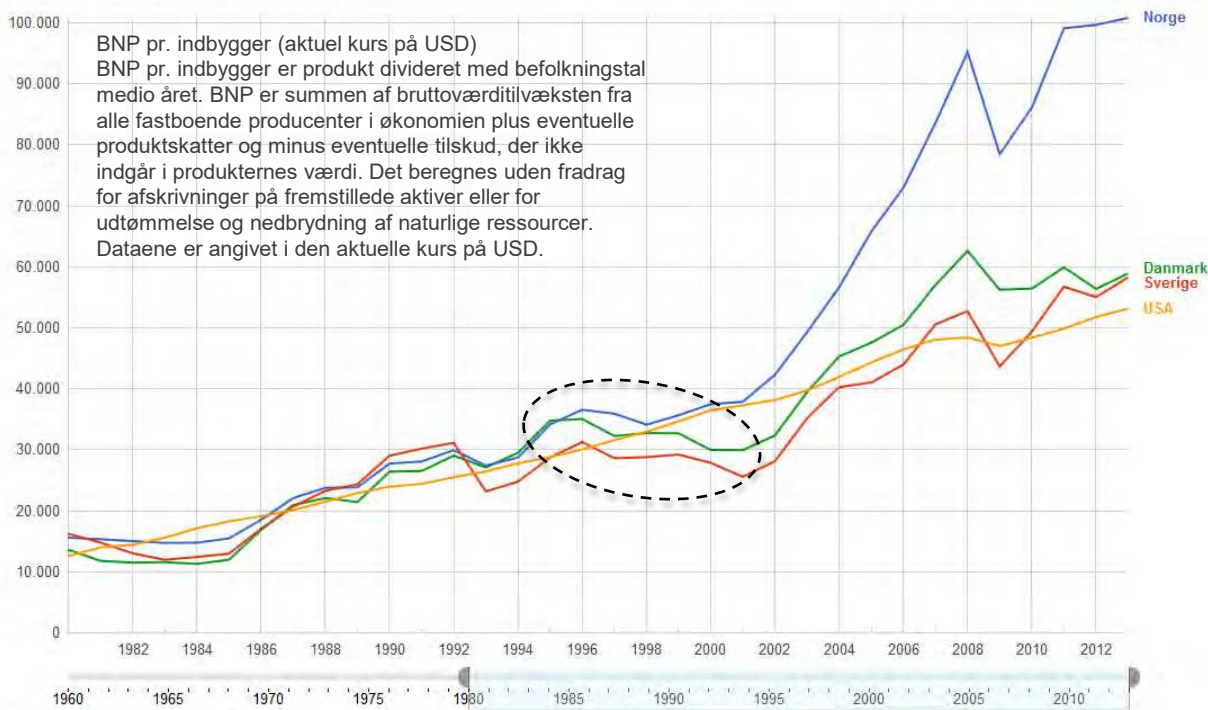
Indeks Danmark ift. naboer



Danmarks omsætningsindeks på hestespil i forhold til vores naboer falder støt gennem halvfemserne. Siden år 2000 har Dantoto dog holdt skansen

# BNP pr. indbygger – Norge accelererer i nullerne

BNP pr. indbygger (aktuel kurs på USD) [?](#)

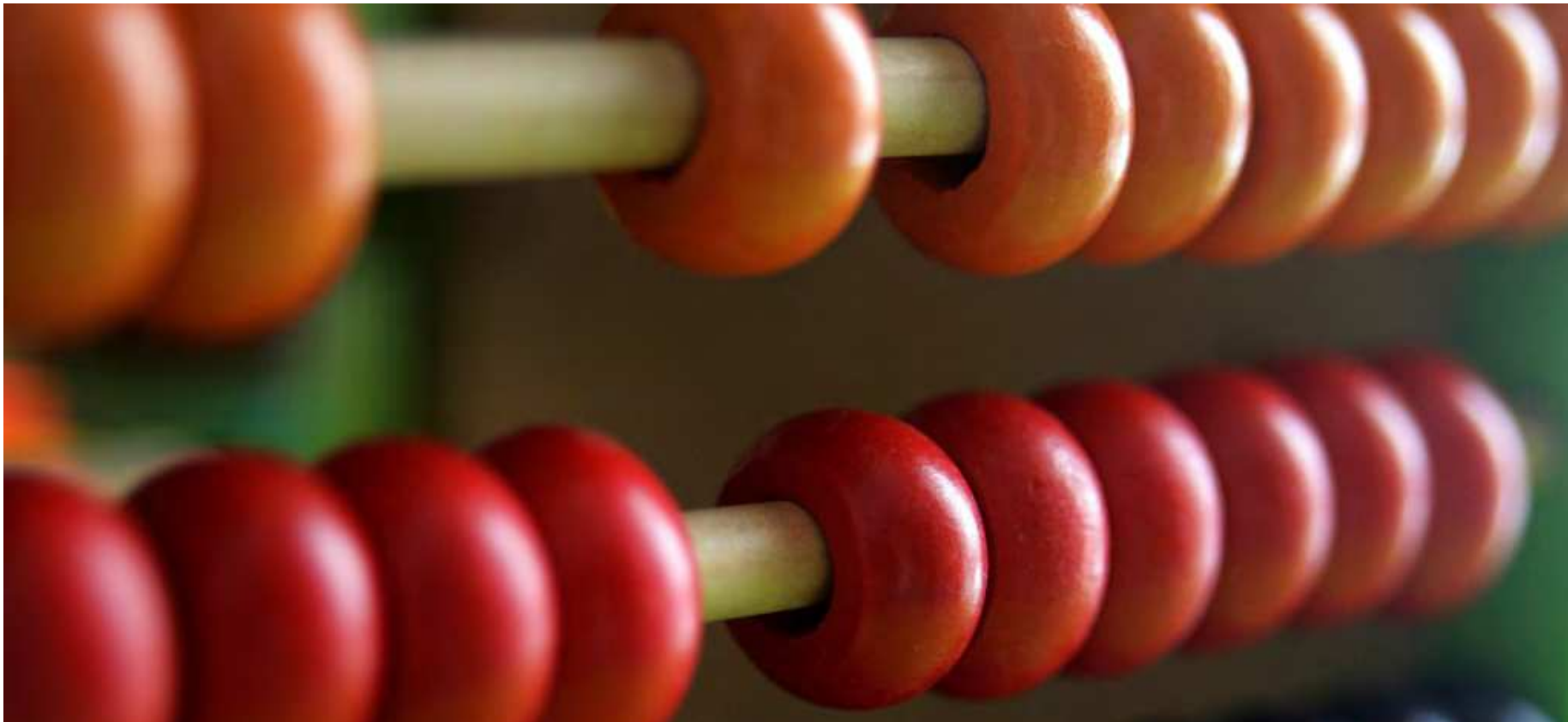


Data fra Verdensbanken Sidst opdateret: 3. dec. 2014

©2014 Google - [Hjælp](#) - [Servicevilkår](#) - [Privatlivspolitik](#) - [Ansvarsfraskrivelse](#) - [Diskuter](#)

- Den økonomiske udvikling i Norge har været ekstrem i første halvdel af nullerne, men er mere afdæmpet efter 2008, hvilket også ses på Rikstotos omsætning
- Det ses tydeligt af grafikken hvordan Danmark bliver ramt af finanskrisen efter 2008, hvorimod Sverige og Norge hurtigere kommer op igen
- Bemærk at både Danmark og Sverige oplever nedgang i slutningen af halvfemserne – dette påvirker dog ikke ATGs omsætning der stiger hos forhandlerne i denne periode, på samme måde som Lotto-omsætningen stiger i Danmark

Der er mange sammenhænge mellem udviklingen i BNP og omsætningen på spil på heste



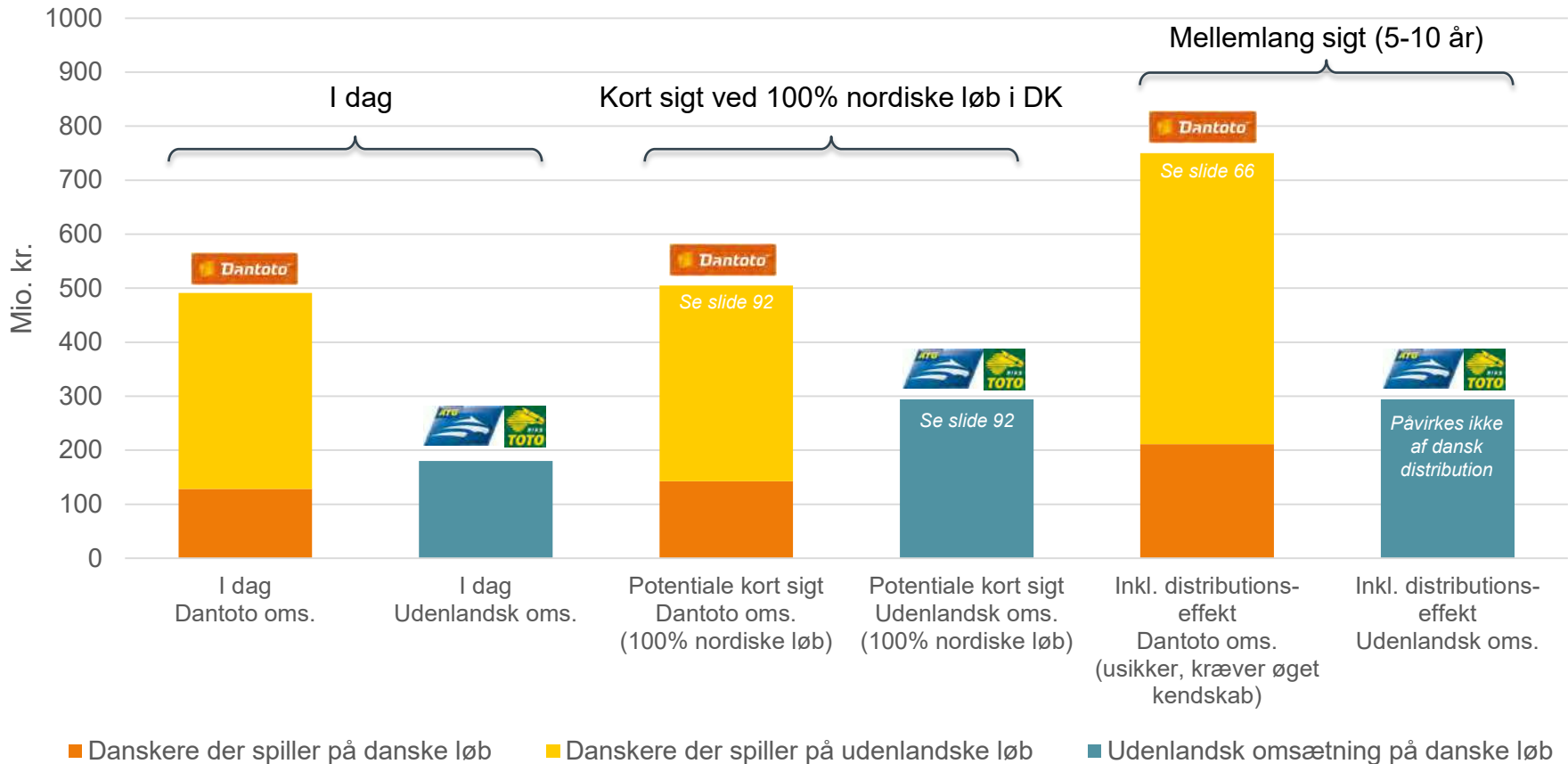
## **Samlet potentiale**



# Samlet potentialeberegning for dansk omsætning

Effekttype	Effekt i %	Forklaring
Distributionseffekter kort sigt (ca. 1 år)	+3%	Meget begrænset effekt på kort sigt jf. erfaringer fra tidligere samt resultater fra kannibaliseringsanalyse af nye butikker samt overlevelsesrate af nye butikker – kun effekt på medium og light
Distributionseffekter mellemlangt sigt (5-10 år)	+40%	Forudsætning at Dantoto distribueres på lige fod med Oddset svarende til 16 gange den nuværende distribution. Samtidig skal kendskabet øges til ca. 40% hvilket kræver en betragtelig marketing investering på 20-50 mio. kr. pr. år i fem år
Udvidet nordisk samarbejde (alle danske løb gøres nordiske)	+3%	Beregnet fra transaktionsdata/markedsmodel (ca. + 14 MDKK). Dertil kan lægges øget indtægt fra provision fra udlandet på ca. 5 mio. kr. Denne indtægt stammer fra, at omsætningen spillet i udlandet på danske løb stiger med over 60% fra 180 mio. kr. til 294 mio. kr.
Kommunikationseffekt via online omsætning	+10%	En meget aggressiv kommunikationsindsats på 20-50 mio. kr. pr. år i fem år vil selvfølgelig også smitte af på online omsætningen – ifølge koncepttesten estimerer vi et potentiale på op til +33% af online omsætningen svarende til ca. 10% på totalomsætningen (ca. 50 MDKK)
<b>Total ekstra potentiale på 5-10 årig horisont</b>	<b>Ca. +55%</b>	
Omsætning 2014 MDKK	491	
<b>Omsætning 2020 MDKK</b>	<b>760</b>	Den fremskrevne omsætning tager ikke højde for den nedadgående konjunktur for Dantoto. Det forudsættes at ændringerne vil standse den seneste negative udvikling

# Samlet nordisk potentiale (inkl. øget indspil via udland)



- Dantoto modtager i dag 4% provision af den udenlandske omsætning (det som primært svenskerne og nordmændene omsætter i deres selskaber men som spilles på danske løb)
- Denne indtægt øges med 5 mio. kr. da den udenlandske omsætning øges med ca. 115 mio. kr.



## **Konklusioner**

# Konklusioner

- Formålet med analysen har været var at identificere det fremtidige markedspotentiale for hestespil i Danmark

Har Dantoto, der i dag drives af Danske Spil, nået sit fulde potentiale, eller er der muligheder for at øge omsætningen og indtjeningen via en forbedret penetration i befolkningen eller en øget omsætning blandt nuværende Dantoto spillere?

- Samlet konkluderer Data Intelligence, at der er et potentiale på op til +55% som stammer fra følgende påvirkninger/faktorer:
  - Distributionseffekter på kort sigt (ca. 1 år) ved forøgelse til 3.500 forhandlere
    - Medium og light spillerne øger deres omsætning – samlet +3%
  - Distributionseffekter mellemlangt sigt (2-10 år) ved forøgelse til 3.500 forhandlere
    - 16 gange så mange forhandlere vil øge potentialet med samlet +40% såfremt kendskabet kan øges til ca. 40%
  - Nordiske løb hver dag
    - Nordisk spil på samtlige løb kan øge omsætningen med +3% på kort sigt
    - Dertil kan lægges øget indtægt fra provision fra udlandet på ca. 5 mio. kr.
  - Kommunikationseffekt på online omsætning fra markant øget marketing investering i fem år
    - Såfremt kendskabet øges til 40%, vurderer vi, at online omsætningen kan stige med op til en tredjedel, hvilket svarer til en samlet stigning på +10%



# Konklusioner

- Markedspotentialet er blevet afdækket ved at analysere betydningen af flere underliggende elementer:
- Distributionens betydning for omsætningen / antallet af terminaler
  - I en situation hvor distributionen øges til samme niveau som Oddset, vil Dantoto potentielt kunne øge omsætningen med 60% hos forhandlerne svarende til en samlet fremgang på 40%
  - Dette kræver, at det nuværende kendskab kvalificeres og øges fra ca. 25% til 40%, hvilket kræver en massiv medieinvestering over de kommende min. 5 år
- Effekten af nordisk samarbejde og større puljer
  - Mange afdelinger ligger med et samlet indskud på under 10.000 kr. og de fleste løb ligger under 100.000 kr.. Dette bevirker, at det i dag ikke er attraktivt for spillerne at spille andet end småbeløb
  - Højere løbspræmier til hestene gør løbende mere attraktive, og skaber en højere omsætning, men det er ikke det rigtige instrument til at øge indtjeningen, da øgede præmier koster langt mere end det smitter af på omsætningen
  - En udvidelse af det nordiske samarbejde, hvor alle danske løb køres som fælles nordiske løb, vil bringe omsætningen tilbage på niveau med 2011, svarende til ekstra 14 mio. kr. pr. år i omsætning hos Dantoto
  - Dertil kan lægges øget indtægt fra provision på ca. 5 mio. kr. der stammer fra, at omsætningen spillet i udlandet på danske løb stiger fra 180 mio. kr. til 294 mio. kr.
  - Samarbejdet er dog ikke uden udfordringer, bl.a. ift. at øge antallet af løb hos ATG og Rikstoto, da omsætningen pr. løb typisk falder, når der er flere løb på en uge

# Konklusioner

- Markedspotentialer er blevet afdækket ved at analysere betydningen af flere underliggende elementer:
- Betydning af tilbagebetalingsprocenten for BSI
  - Tilbagebetalingsprocenten er ikke en barriere, men den kan have en vis effekt for spillerne – det er dog ikke en hoveddriver
  - Det er væsentligt at pointere, at det ikke er de store milliongevinster der ligger til grund for folks spil
  - Det er i langt højere grad det sociale element og hyggen omkring spillet, men i denne sammenhæng vil man gerne have gode odds, og dette kan animere til spil
  - Det kan ikke betale sig at øge tilbagebetalingen, da omsætningsstigningen ikke kan retfærdiggøre udgiften, men der er til gengæld et godt potentiale i at overbevise folk om at man både har høje odds (1:10) og ”middel” vindingsandsynlighed
- Barrierer for at spille hestespil
  - Den største barriere er uden tvivl manglende interesse – man kender ikke andre der spiller
  - Skal Dantoto realisere et potentiale vil det kræve en meget aggressiv marketingstrategi de kommende år (min. 20 mio. kr. pr. år i fem år i media og produktion)



# Konklusioner

- Markedspotentialet er blevet afdækket ved at analysere betydningen af flere underliggende elementer:
- Betydningen af den historiske udvikling i landene
  - Danmark har ligget efter de to Nordiske naboer siden starten af halvfemserne. Lotto og Oddset har sandsynligvis været medvirkende til at gøre det svært for hestesporten
  - I Norge og Sverige har spil på heste i lang tid været det spil, der har ejet "millionærdrømmen" – det ses bl.a. af, at de store gevinster stadig driver det svenske marked, i modsætning til Danmark
  - Data Intelligence kan ikke se, at det er blevet værre for Dantoto efter overtagelsen fra Danske Spil i starten af nullerne
- Størrelsen af kannibaliseringen på lotterierne og andre spil
  - Der findes ingen kannibalisering mellem spillene
  - Spillene lever af krydsspil, og der er en stor fare for at Dantoto mister væsentlig omsætning såfremt spillet ikke kan være en del af Danske Spils platform/website
  - Lotto eller Oddset vil ikke miste omsætning såfremt Dantoto skulle opleve fremgang





# Appendiks

## Baggrundsinformation

- ATG Sverige
- Norsk Risktoto
- Dantoto

## Sverige – ATG

- ATG har haft fordel af at være det første millionspil i Sverige og har dermed haft Lottos position fra start – 91% kendskab blandt spillere
- Spillet har dermed haft forudsætningen for at beholde et sundt økosystem med mange småspillere og få storspillere – dette er dog stærkt under pres
- Første nedgang var 2002 (-6%) højst sandsynligt pga. udenlandske bookmakers indtog på markedet
- ATG er herefter vokset med inflationen siden 2002
- 43% af omsætningen er i dag online (ca. 35% i Danmark)
- Man bliver interesseret i spillet når man taler med kolleger – ikke ved at komme på travbanen

## Sverige – ATG

- Storspillere har qua IT udviklingen fået bedre spillesystemer, så der er flere spillere der spiller system og dermed deles gevinsterne mere. Det er mange år siden, at der har været en høj Harry Boy gevinst
- ATGs stærkeste kort er distributionen, men en fare kan være, at mange forhandlere efterhånden er indvandrere, der ikke har samme historiske tilknytning til travsporten som de svenske forhandlere, hvilket påvirker kvaliteten af rådgivningen til spillerne. De er udelukkende forretningsdrevet, så hvis hestespillet ikke kan genere den nødvendige indtægt til dem, vil de ikke tøve med at bruge pladsen til noget andet
- ATG mener at de i høj grad har formået at udvikle spillet løbende således at udbuddet til spillerne har fulgt med tiden – apps til mobil spil, flat screens hos forhandlere, nye kvitteringer, nye terminaler etc.
- Andelsspil er blevet stort – kioskejeren spiller et system på fx 10.000 kr. som han sælger i bidder
- Trav vises stadig på TV4 men ATG betaler for det

## Norge – Rikstoto

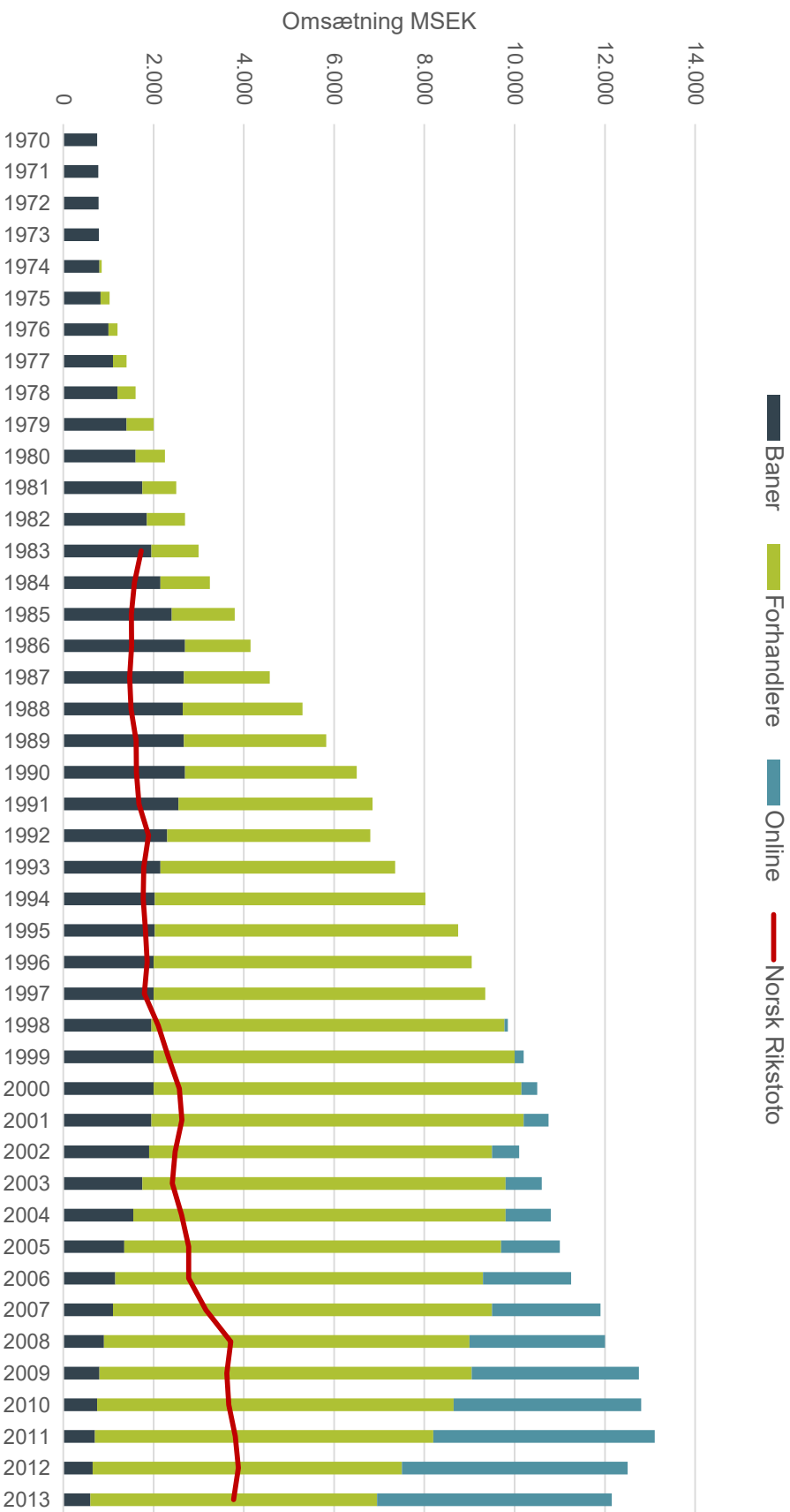
- Nordmændene vurderer distributionen til at være den primære årsag til, at omsætningen i Danmark er så meget lavere end i Norge
- Konkurrencen er eksploderet i nullerne, og der stod Rikstoto godt, fordi man havde en bred distribution og stor popularitet i sporten
- V75 Joker pot gevinsten var højere end Lotto i en periode, så også i Norge var spil på heste det spil der ejede "million-chancen" – dette helt op til slutningen af nullerne
- Siden 2009 er Lotto præmierne blevet større, så man har mistet rigtig mange 'lykke-spillere' (fra 100.000 ugentlige spillere til 40.000 i dag) – lykke-spillerne er dem der køber de forudfyldte lynkuponer og dermed spiller på heldet og ikke på deres viden om heste
- Rikstoto kan ikke komme tilbage som markedsleder pga. konkurrencen fra lotterier på puljer og konkurrencen på markedsføring/media fra bookmakerne
- Trav har været vist på TV siden 1982, men er blevet faset ud siden 2009 og er i marts 2014 blevet endelig opsagt – nu skal man enten abonnere på travkanalen som betalingskanal til 195 kr. pr. måned eller man skal se det online via VG.no

## Norge – Rikstoto

- Dantoto har i dag de problemer som Rikstoto frygter at møde i de kommende år. Det er dog lettere at møde udfordringerne med en større distribution – nordmændene er dermed ikke i tvivl om, at det bliver svært i fremtiden fordi hestesporten er på vej tilbage i hele verdenen
- Spil på udenlandske løbsdage blev importeret midt i nullerne
- 2007: enarmede blev forbudt hvilket løftede hestesporten markant – sammen med en vækst i norske økonomi der var markant stærkere end både Sverige og Danmark
- Seneste udvikling er abonnementsspil for at øge hyppigheden blandt light-spillerne og andelsspillet "Eksperten" hvor spilleren køber en andel af en kupon som en ekspert har lavet – hermed oplever flere at vinde lidt oftere
- 35% af omsætningen er online som i Danmark
- I Norge rekrutterer man via spiloplevelsen og ikke oplevelsen på banen. Banerne er slidte og har ikke fulgt med tiden ift. at skabe professionelle rammer. Der er 12 baner i Norge, og der ligger en enorm værdi i grundpriserne – der tales om at sælge nogle fra for at få midler til at bygge bedre baner på billigere lokationer for dermed at møde konkurrencen

# ATG's historiske omsætningsudvikling

ATG omsætningsudvikling 1970-2013







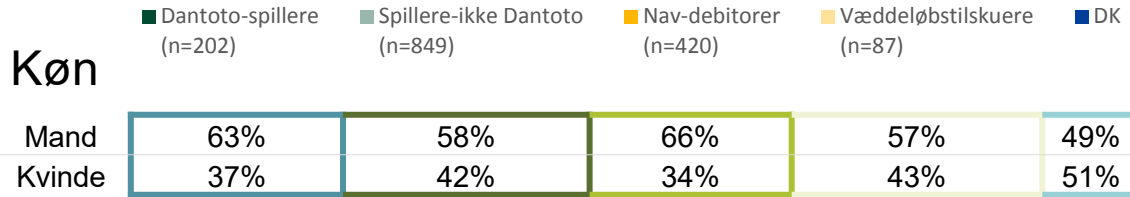
## **Grafikker fra spørgeskemaundersøgelse**

## Målgrupper i undersøgelsen

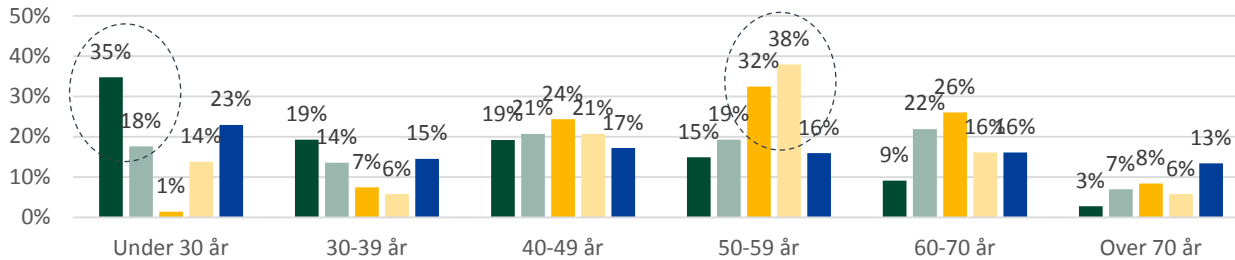
Målgruppe	Definition	Antal Interviews	Udgør i DK
Dantoto-spillere	Spiller Dantoto mindst en gang hvert halve år	202	2,0%* ≈ 93.200 pers.
Spillere, ikke-Dantoto	Spiller spil om penge mindst en gang hvert halve år, men spiller ikke Dantoto	849	53,4%* ≈ 2.487.900 pers.
Nav-debitorer	Mailadresser fra DH's kundekartotek	420	-
Væddeløbs-tilskuere	Mailadresser indsamlet på følgende væddeløbsbaner: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 25. okt. 2014 kl. 12.30 - Alm. Løbsdag Klampenborg Galopbane</li> <li>• 26. okt. 2014 kl. 12.55 - Dansk Opdrætningsløb 2014 Charlottenlund Travbane</li> <li>• 27. okt. 2014 kl. 18.30 - Skive Amatørserie, finaler Skive Trav</li> <li>• 29. okt. 2014 kl. 15.15 - Golden Cup JVB Århus</li> <li>• 30. okt. 2014 kl. 18.30 - Sølvpisken Billund Trav</li> </ul>	87	-

*\*Baseret på Danske Spils repræsentative markedsundersøgelse blandt den danske befolkning +15 år med 3323 interviews foretaget i 3. kvartal 2014*

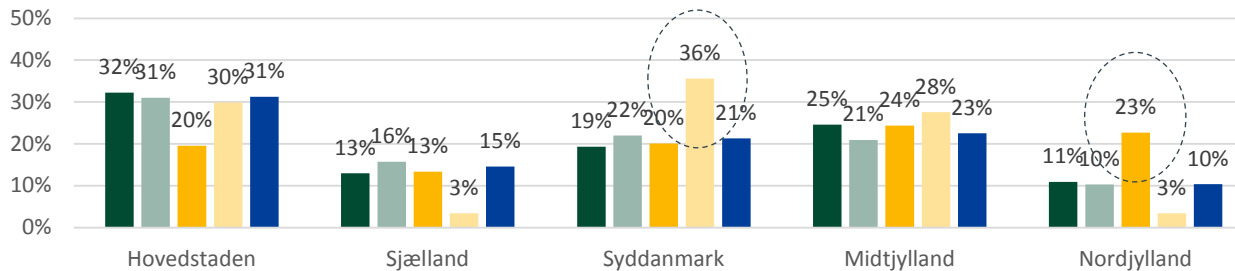
# Demografisk profil af målgrupper



## Alder



## Bopæl



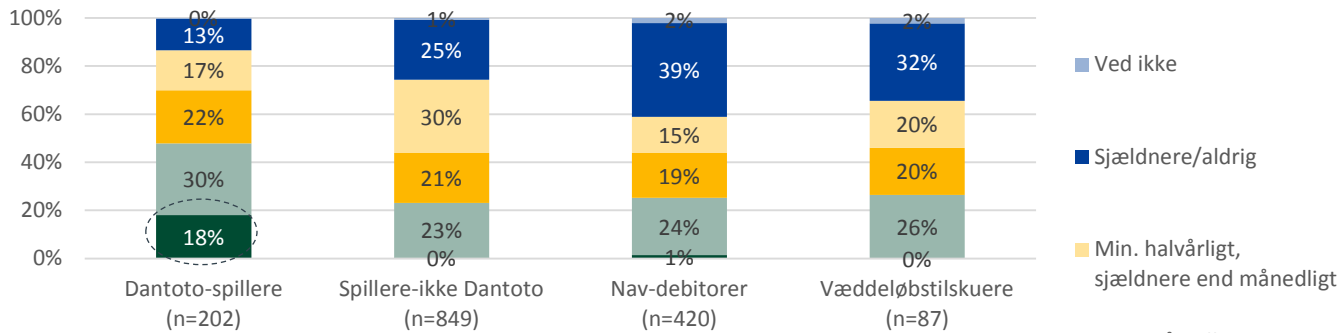
- Selvom der er en overvejende andel af mænd blandt Dantoto-spillerne, så er 37% stadig kvinder
- Mere end hver tredje Dantoto-spiller er under 30 år, hvorimod mere end 60% af Nav-debitorerne og væddeløbstilskuerne er over 50 år

# Generel spillefrekvens (spil om penge)

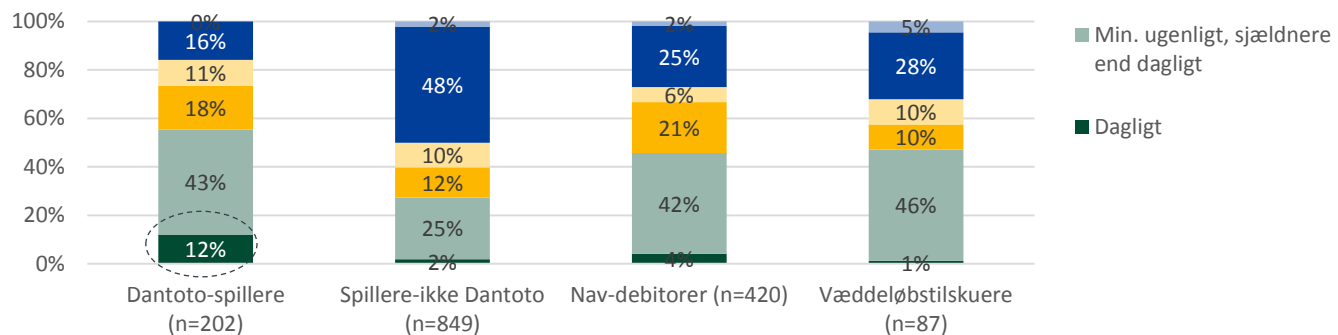
## Gennemsnitligt antal gange pr. år

	Dantoto-spillere	Spillere-ikke Dantoto	Nav-debitorer	Væddeløbstilskuere
Offline	81	19	26	25
Online	74	25	51	41
Total	155	44	77	67

### Offline

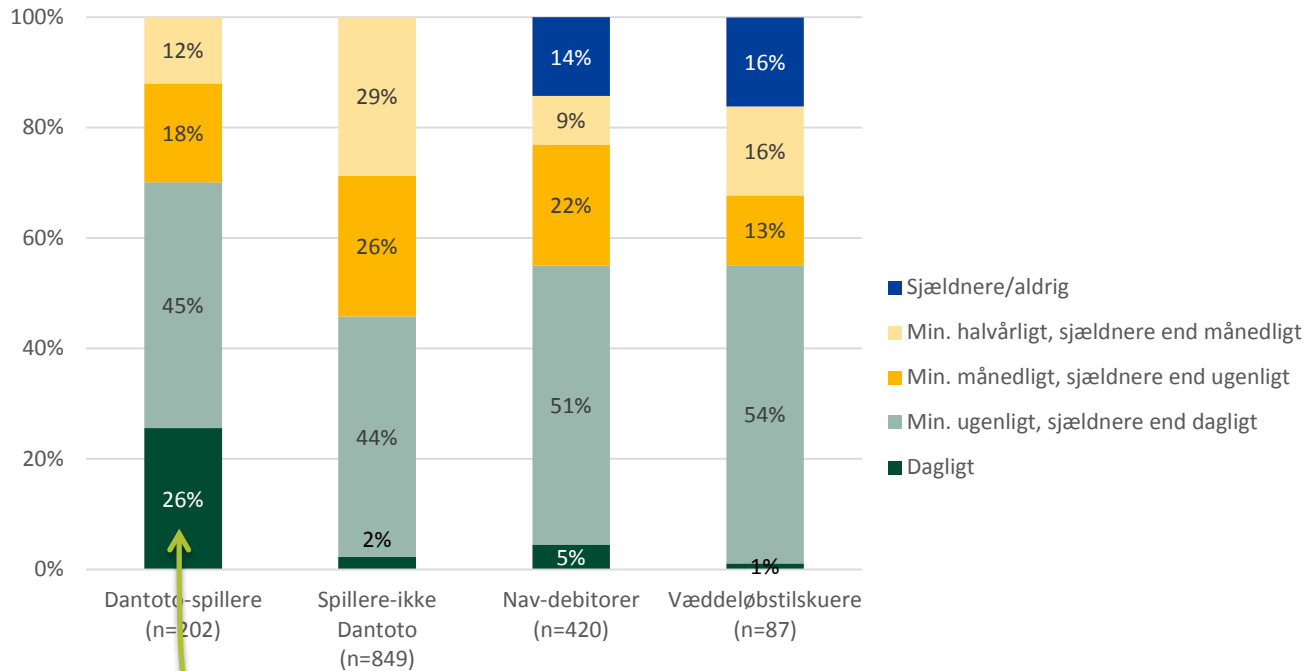


### Online



- Dantoto-spillerne spiller generelt set hyppigt pengespil.
- Næsten halvdelen spiller offline ugentligt og en lidt større andel spiller online minimum ugentligt
- I gennemsnit spiller Dantoto-spillerne spil om penge 155 gange om året

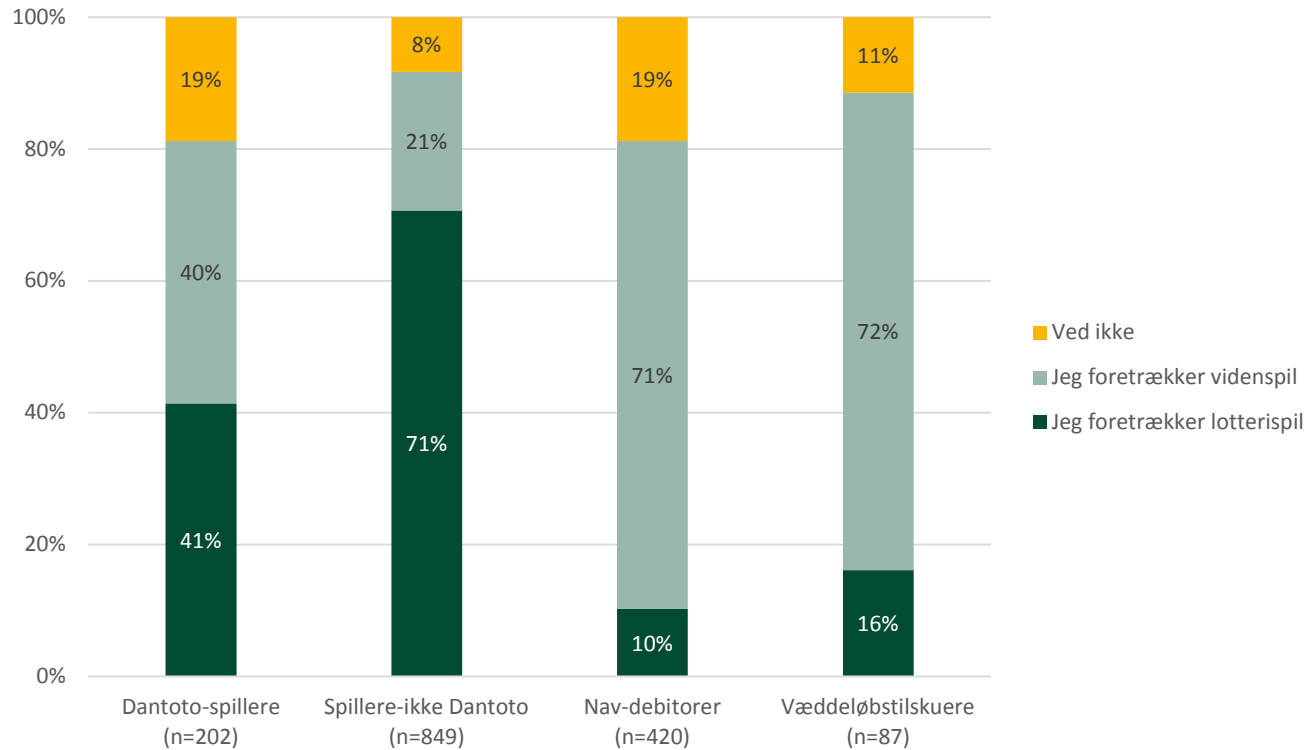
# Spillefrekvens om penge online og offline (net)



18% offline og 12% online (forrige slide).  
Samlet bliver det til 26% når der tages højde for dem der spiller begge steder

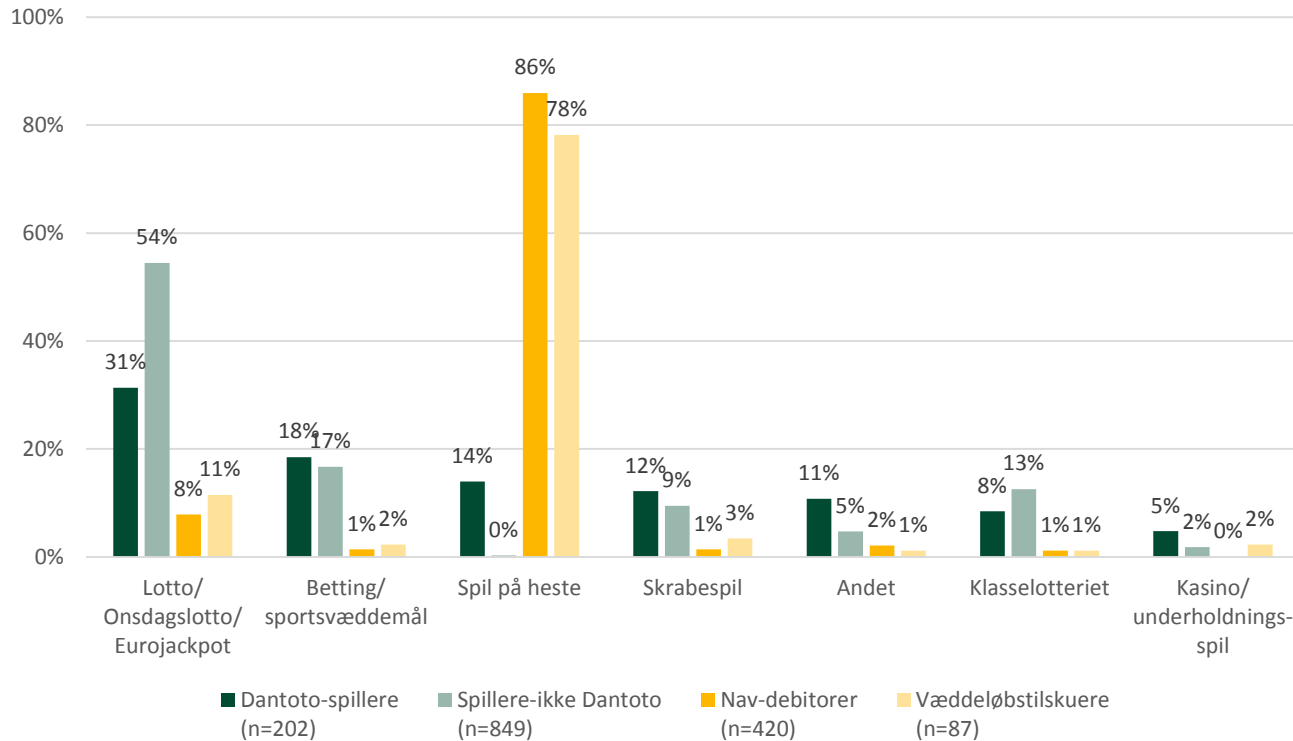
- 1/4 af Dantoto-spillerne spiller dagligt spil om penge online og/eller offline
- Alle spillere i undersøgelsen spiller per definition minimum halvårligt

# Foretrukne spiltype



- Dantoto-spillerne deles ligeligt i personer, som foretrækker videnspil og personer, som foretrækker lotterispil

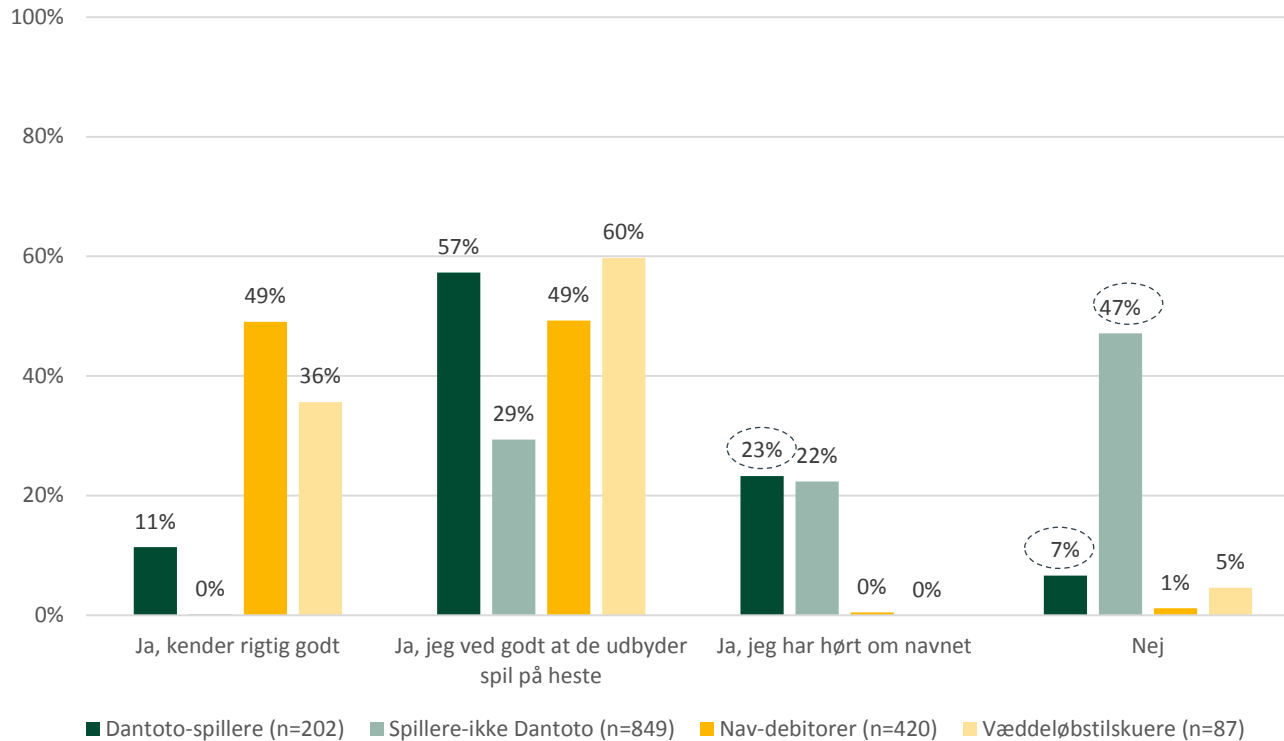
# Foretrukne spil



- Lotto-spillene er det mest populære blandt Dantoto-spillerne
- Der er flere Dantoto-spillere (18%) der foretrækker generel sportsbetting end Dantoto (14%)
- Den gennemsnitlige Dantoto-spiller adskiller sig dog ikke fra de øvrige pengespillere hvad angår deres tiltrækning til sportsbetting – de har reelt en højere overrepræsentation blandt skrabespil og kasino



# Kendskab til Dantoto



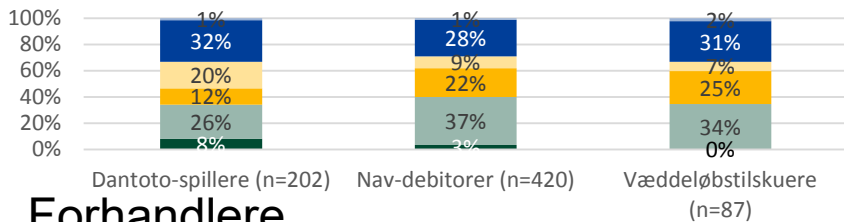
- 47% af ikke-Dantoto-spillerne har aldrig hørt om navnet Dantoto
- 30% af Dantoto-spillerne vidste ikke, at Dantoto udbyder spil på heste

# Spillefrekvens - Dantoto

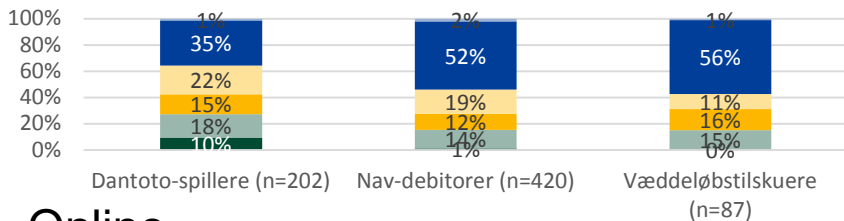
## Gennemsnitligt antal gange pr. år

	Dantoto-spillere	Nav-debitorer	Væddeløbstilskuere
Galop-/Travbane	25	31	26
Forhandlere	46	17	17
Online	49	45	33
Total	119	93	76

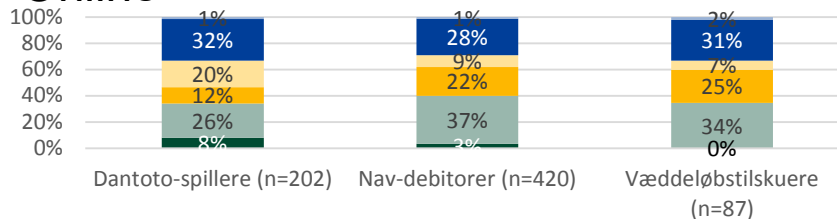
## Galop-/Travbane



## Forhandlere



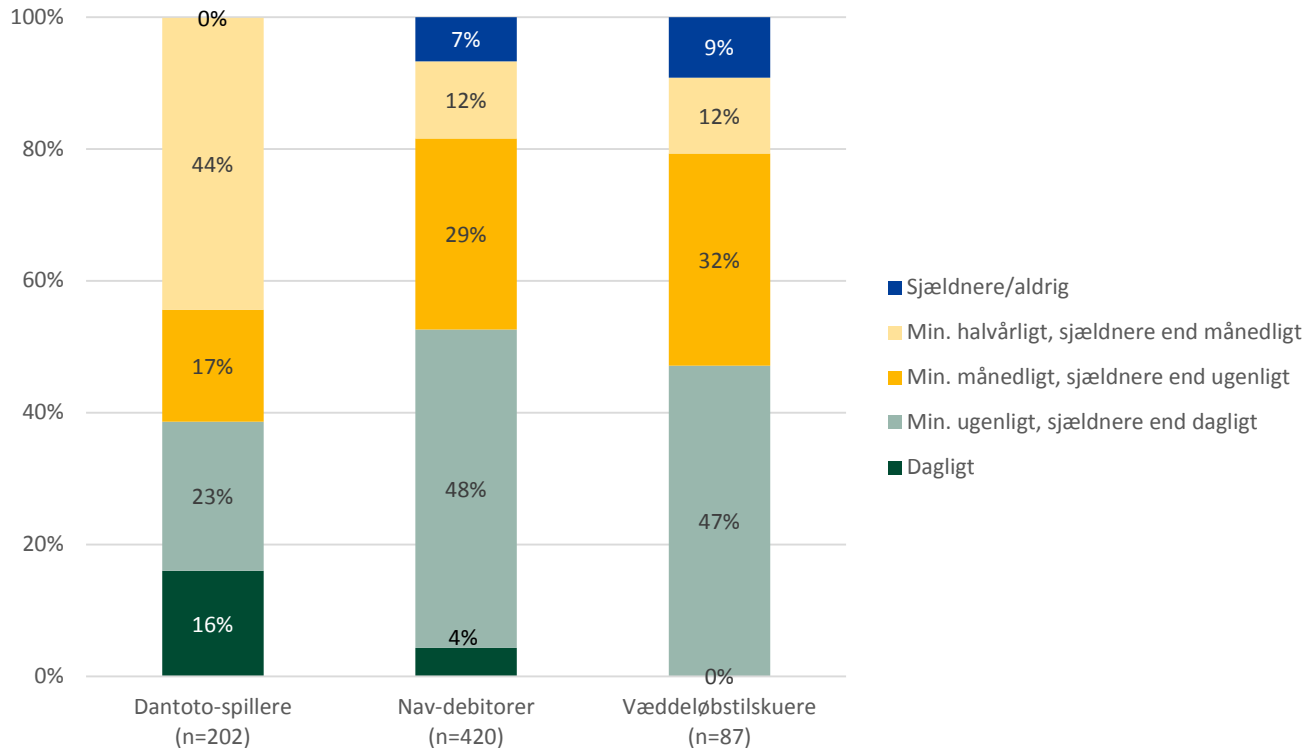
## Online



- Ved ikke
- Sjældnere/aldrig
- Min. halvårligt, sjældnere end månedligt
- Min. månedligt, sjældnere end ugenligt
- Min. ugenligt, sjældnere end dagligt
- Dagligt

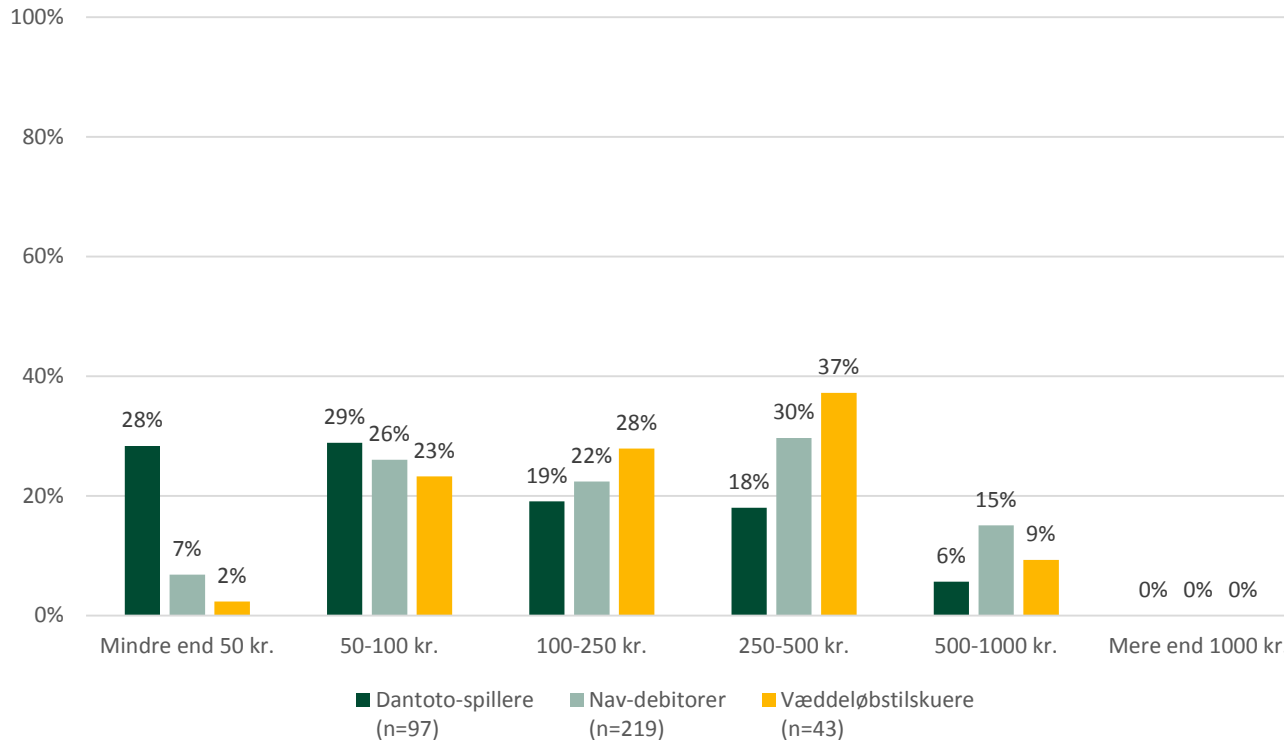
- Dantoto-spillerne spiller i gennemsnit 119 gange om året
- De spiller stort set lige så ofte online, som hos forhandlere og en gang imellem spilles på travbanen
- Nav-debitorerne og væddeløbstilskuerne spiller oftest på travbanen, når de ikke spiller online

# Dantoto spillefrekvens online og offline (net)



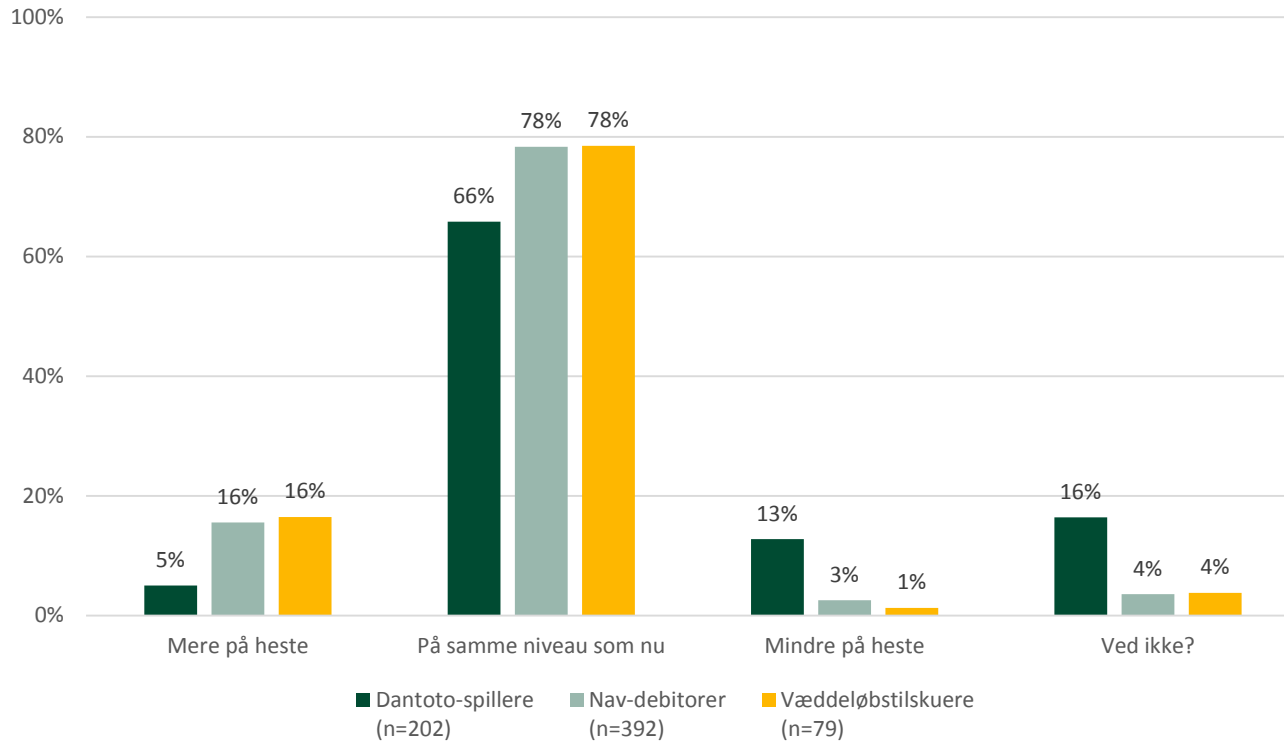
- 16% af Dantoto-spillerne spiller Dantoto dagligt online og/eller offline og næsten 40% spiller minimum ugentligt
- Dantoto samplet består altså af 40% som spiller temmelig hyppigt
- 44% er dog light spillere

# Ugentligt spillebeløb på heste



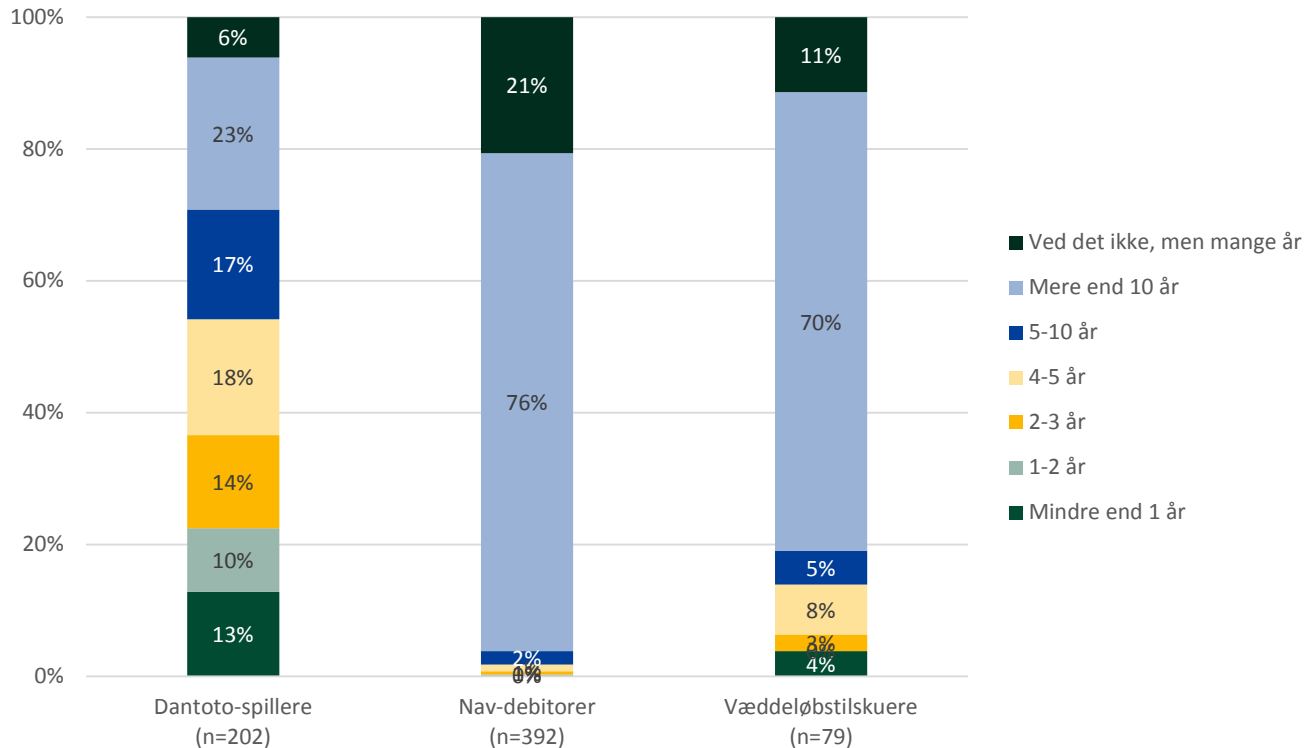
- Dantoto-spillerne spiller oftere end nav-debitorerne og væddeløbs-tilskuerne, men spiller til gengæld for færre penge om ugentligt
- 40-50% i alle målgrupperne har svaret "ved ikke" eller "ønsker ikke at opgive"

# Forventning til fremtidigt hestespiller



- Langt størstedelen forventer, at deres spil på heste vil være uforandret

# Anciennitet som hestespiller



- Dantoto-spillerne har en relativt jævn fordeling i forhold til hvor mange år de har spillet på heste
- Mindst 70% af både Nav-debitorerne og væddeløbstilskuerne har derimod spillet på heste i mere end 10 år

# Kendskab og præference for Dantoto-spil

	Dantoto-spillere (n=202)		Spillere-ikke Dantoto (n=849)		Nav-debitorer (n=420)		Væddeløbstilskuere (n=87)	
	Kender	Foretrækker	Kender	Foretrækker	Kender	Foretrækker	Kender	Foretrækker
Vinder	56%	52% → 29%	14%	-	96%	76% → 73%	92%	80% → 80%
Plads	47%	59% → 28%	9%	-	95%	61% → 59%	87%	56% → 56%
V4 og V5	44%	39% → 17%	14%	-	90%	47% → 42%	84%	48% → 48%
V65 og V75	40%	47% → 19%	11%	-	90%	51% → 46%	76%	45% → 45%
Tvilling og Trio	36%	37% → 13%	2%	-	85%	38% → 33%	79%	43% → 43%
Harry Boy	17%	33% → 6%	1%	-	60%	26% → 15%	49%	6% → 6%

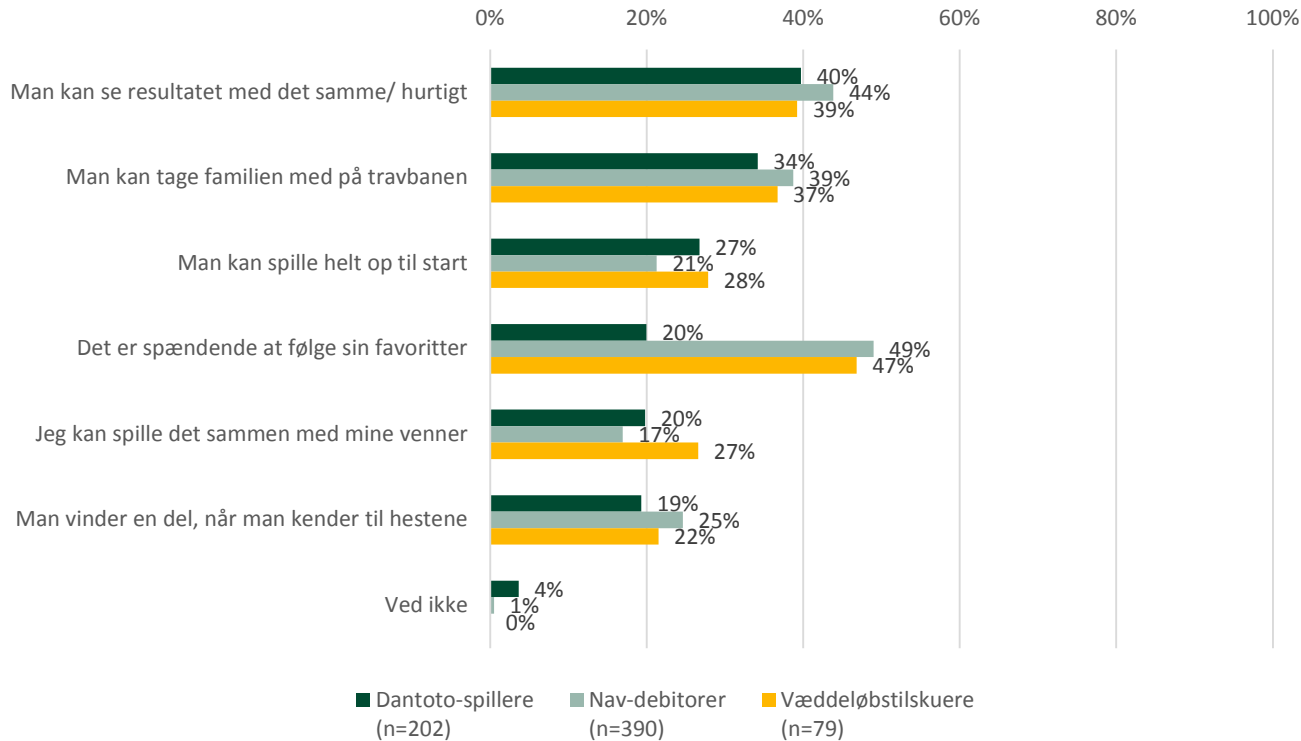
- Vinder og Plads er de to mest foretrukne spil blandt Dantoto-spillerne, mens V-spillene kommer lidt efter – måske kan der drages en parallel til Oddset, som jo også er mere populært end Tips
- Harry Boy er den mindst kendte, men også den med dårligst konvertering fra kendskab til spil, så problemet med Harry Boy ser ikke udelukkende at være pga. kendskab
- Dog bør Harry Boy nok heller ikke appellere til dem, som spiller Dantoto i dag - der vil formentlig heller ikke være mange nuværende Tips-spillere, som vil være interesseret i en forudfyldt Tips-kupon

Kender: Hvilke af disse typer af spil på heste kender du til?

Foretrækker: Hvilke af disse typer Dantoto-spil foretrækker du at spille i dag?

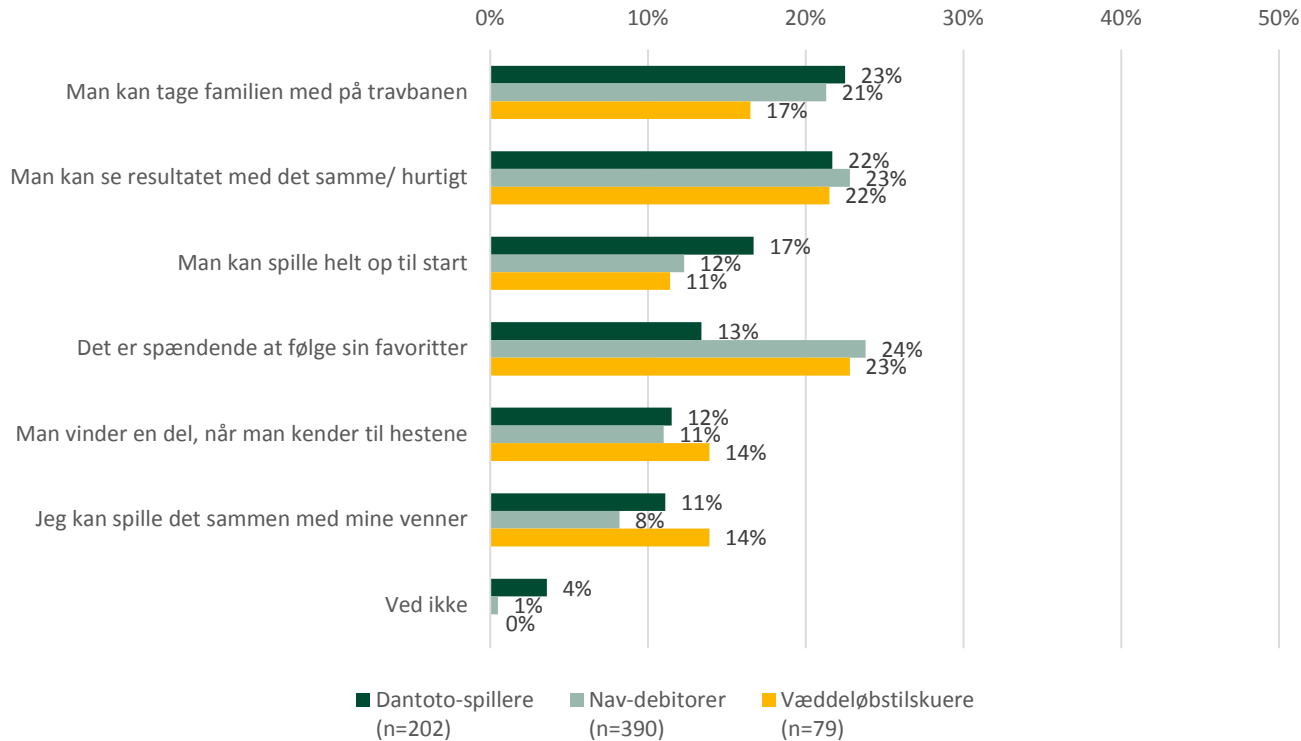


# Det bedste ved at spille på heste



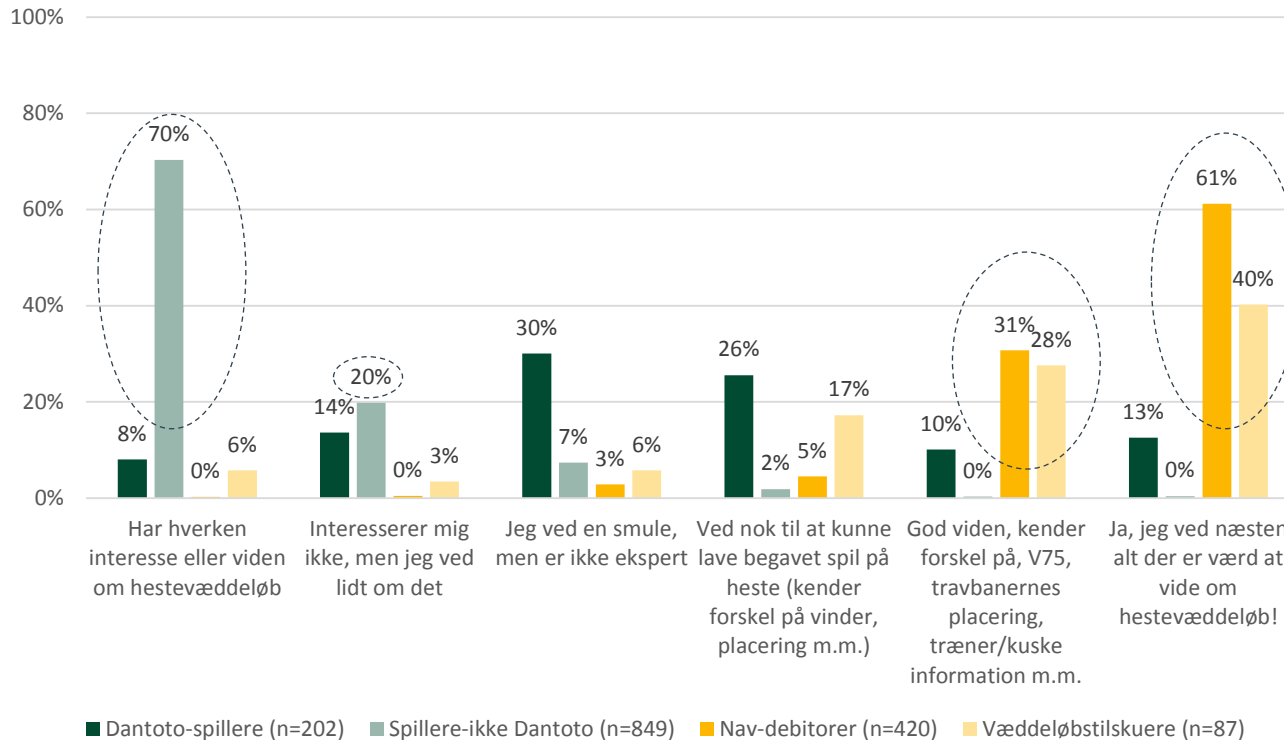
- Flest af Dantoto-spillerne synes at de bedste ved at spille på heste er, at man kan se resultatet med det samme og man kan tage familien med på travbanen
- Nav-debitorerne og Væddeløbstilskuerne har i langt højere grad favoritter

# Den bedste ting ved at spille på heste



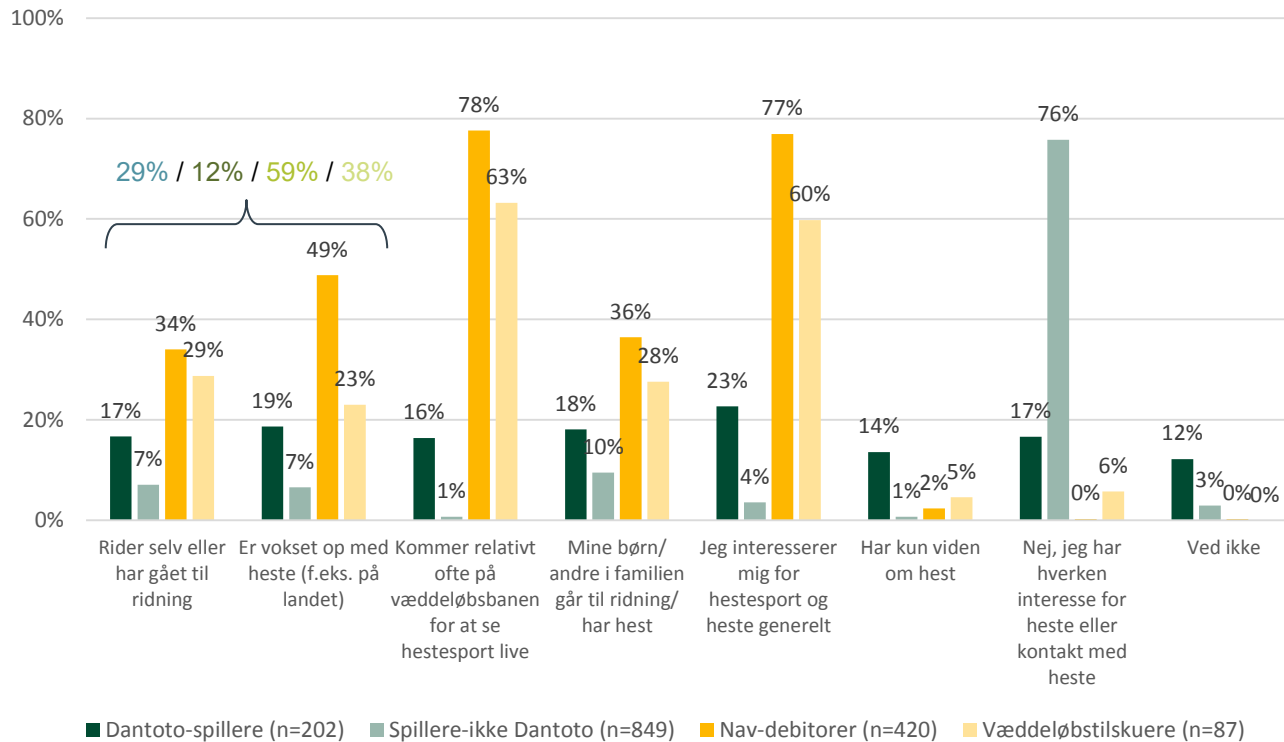
- Den bedste ting ved at spille på heste for Dantoto-spillerne er, at man kan tage familien med på travbanen

# Viden om spil på heste



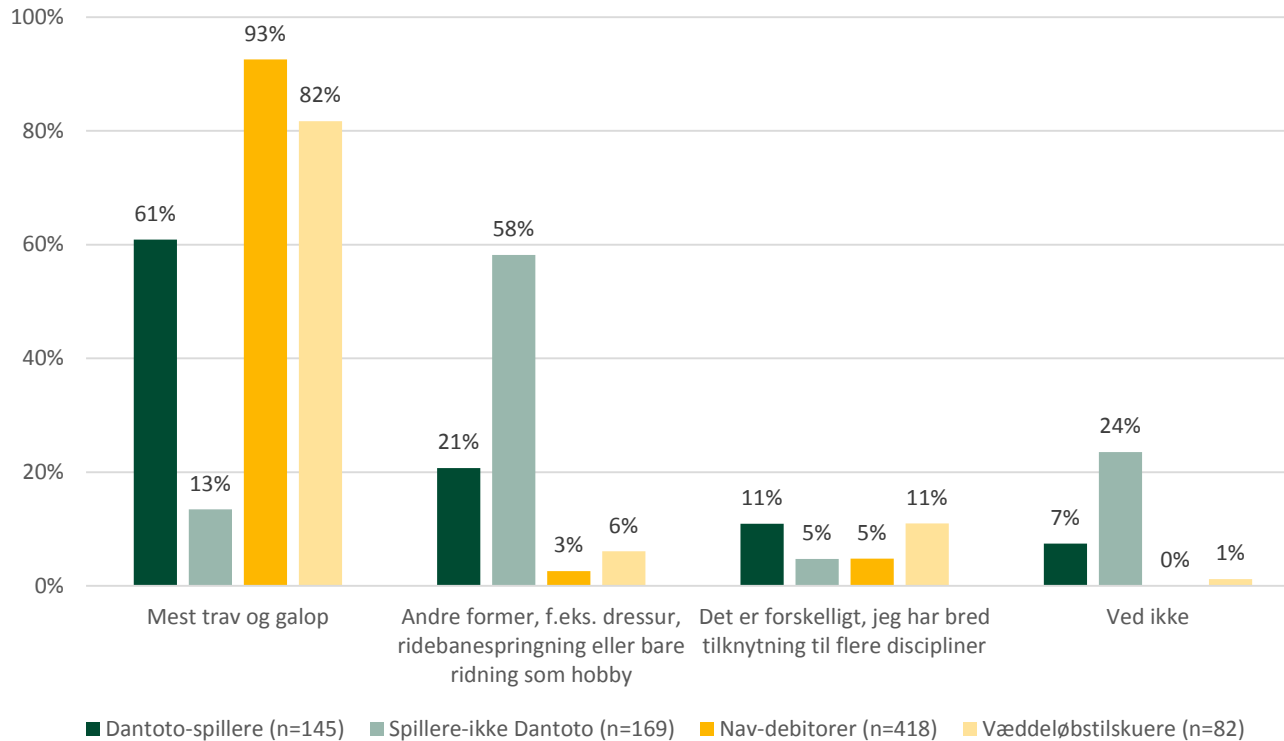
- 90% af spillerne har ingen interesse for spil på heste
- Nav-debitorerne og væddeløbstilskuerne føler sig i langt højere grad end Dantoto-spillerne som eksperter i hestevæddeløb
- Der er et potentiale blandt ikke-Dantoto spillerne på knap 10%, svarende til ca. 250.000 personer
- Hertil yderligere 20% som ved lidt om det men ikke interesserer sig for sporten

# Tilknytning til heste og hestesporten



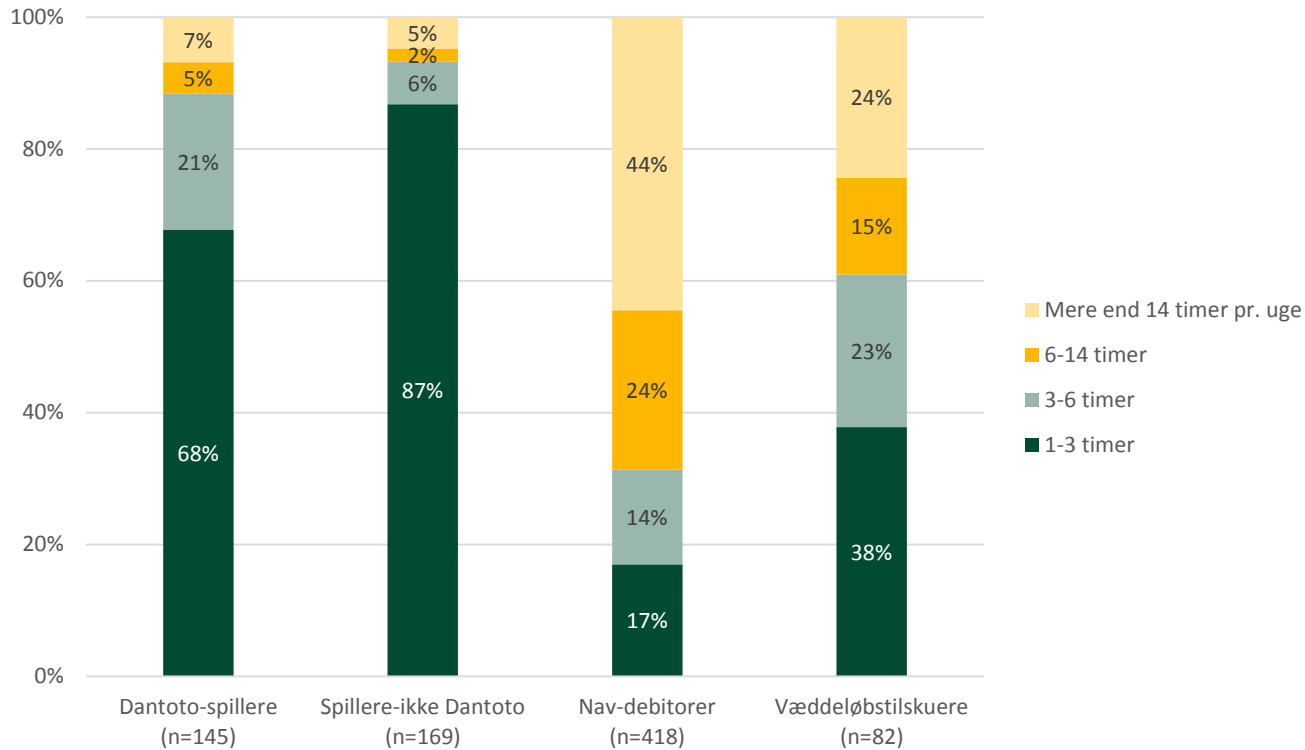
- 29% af Dantoto-spillerne er vokset op med heste eller ridder selv/har redet
- 17% af Dantoto-spillerne har til gengæld hverken interesse eller kontakt med heste
- Bemærk at sum ikke er 100% - respondenterne har kunnet angive flere svarmuligheder

# Tilknytning til trav/galop eller andet



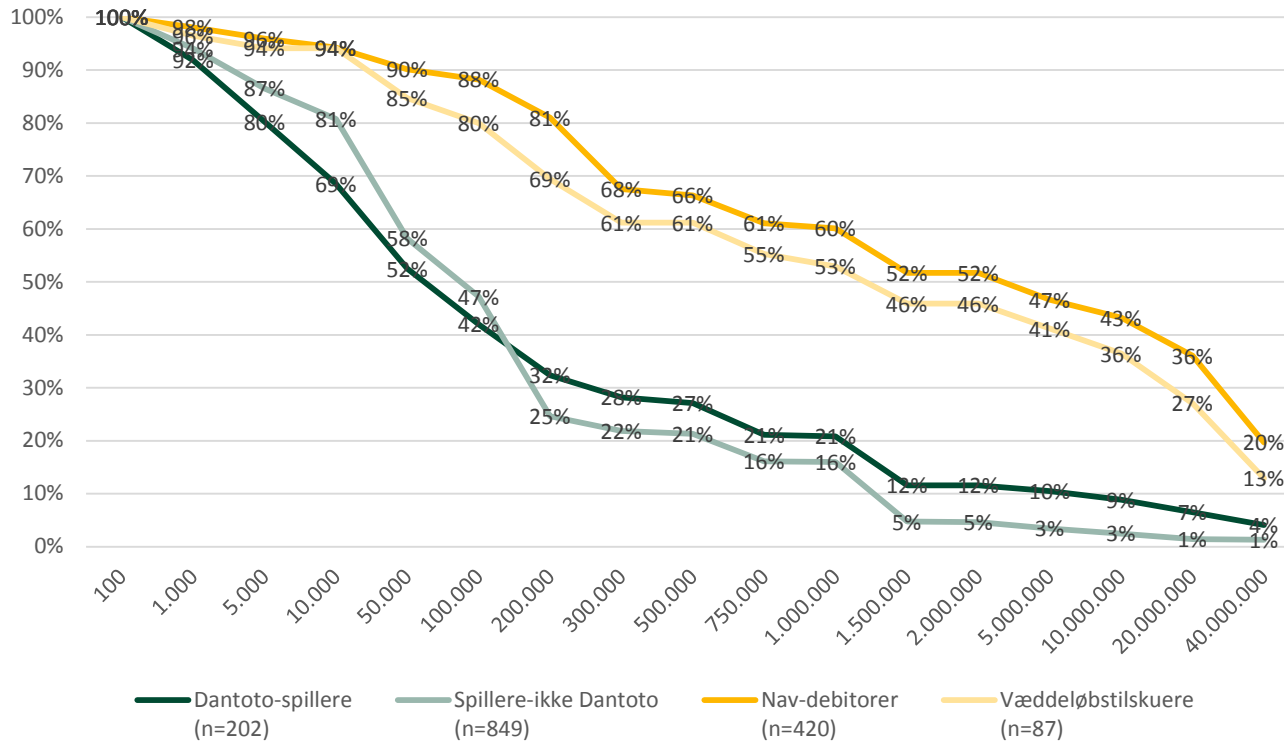
- Blandt dem som har tilknytning til heste er det primært trav og galop – bortset fra ikke blandt ikke-Dantoto-spillerne

# Tidsforbrug på heste



- Blandt dem, der har tilknytning til hestesporten bruger 68% af Dantoto-spillerne maksimalt tre timer om ugen på heste
- Nav-debitorerne er dem, der bruger klart mest tid på heste om ugen

# Formodet største præmie i spil på heste

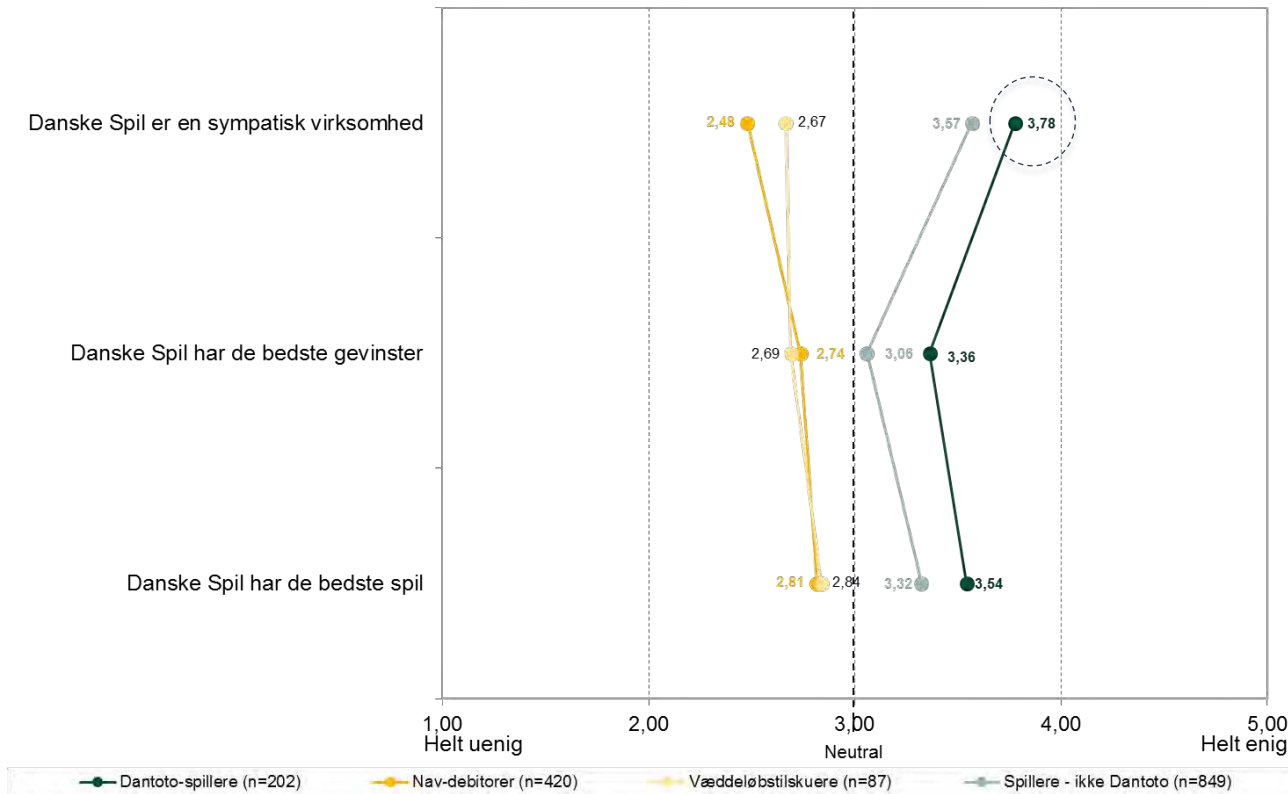


Obs! x-aksen har ikke ens intervaller

- 53% af væddeløbstilskuerne tror man kan vinde 1 mio. kr. eller mere, mens 21% af Dantoto-spillerne tror, at man kan vinde en million eller mere

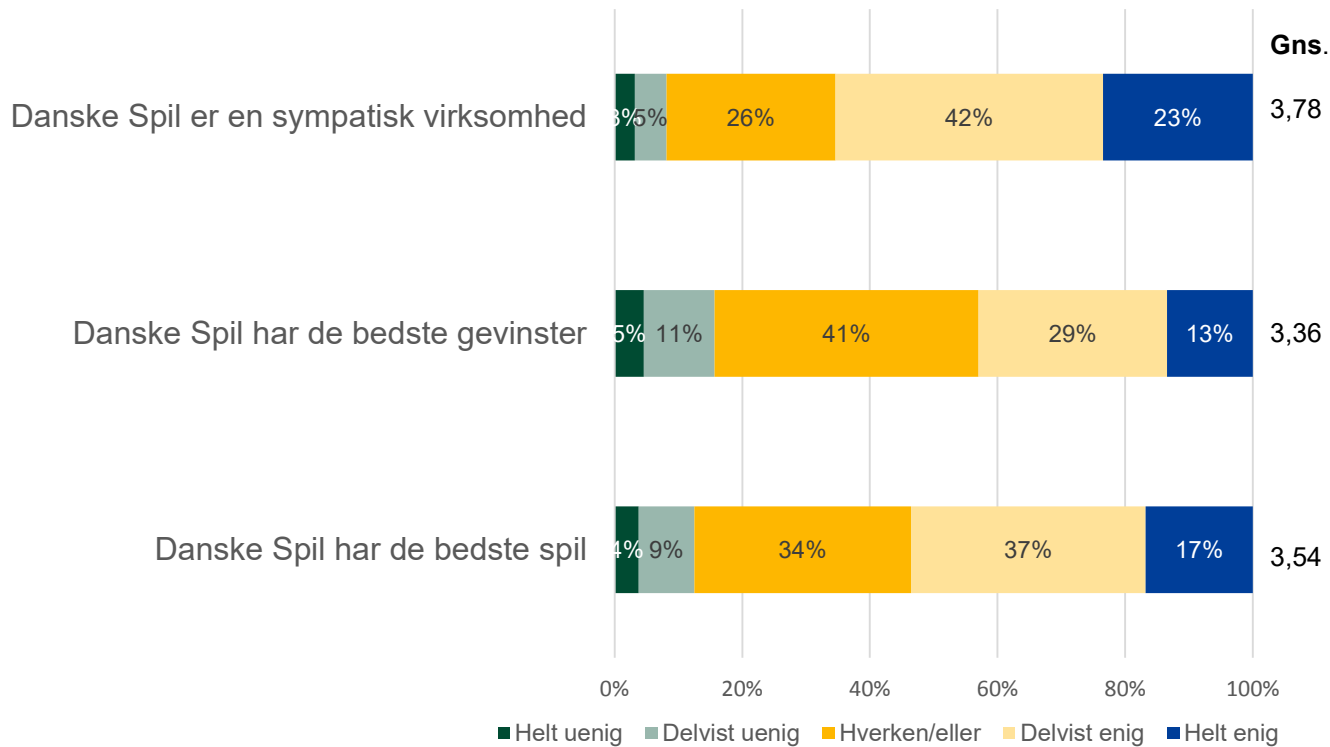


# Holdning til Danske Spil - Overblik gns. 1-5



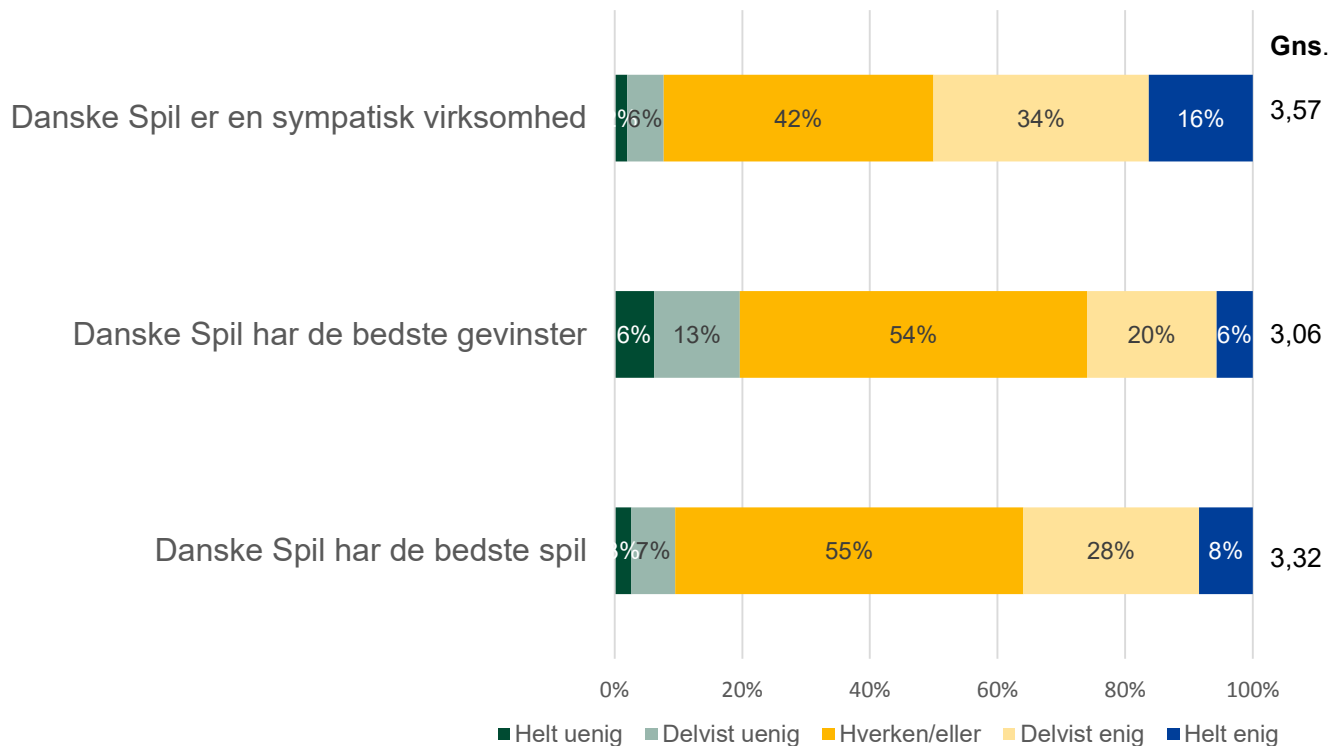
- Svorskalaen fra Helt uenig (1) til Helt enig (5) betyder, at gennemsnittet 3,0 er neutralt
- Det er tydeligt, at Dantoto-spillerne er mere positive overfor Danske Spil end de øvrige segmenter
- 'Danske Spil er en sympatisk virksomhed' opnår det højeste snit blandt Dantoto-spillerne (3,78)
- Både Nav-debitorerne og Væddeløbstilskuerne er i højere grad uenige i alle udsagnene om Danske Spil

# Holdning til Danske Spil *blandt Dantoto-spillere*



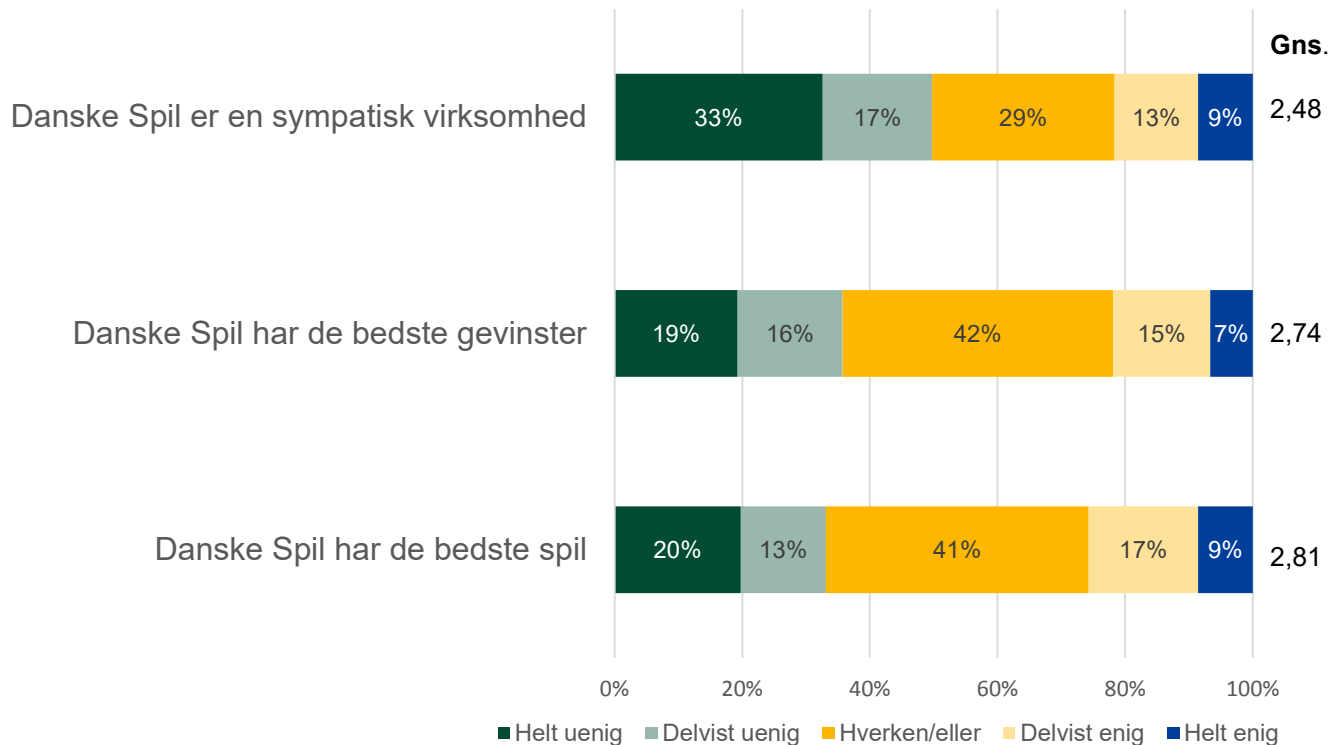
- Det højeste gennemsnit blandt Dantoto-spillerne opnår udsagnet 'Danske Spil er en sympatisk virksomhed'
- Gennemsnittet 3,78 indikerer en høj grad af enighed

# Holdning til Danske Spil *blandt spillere* – *ikke Dantoto*



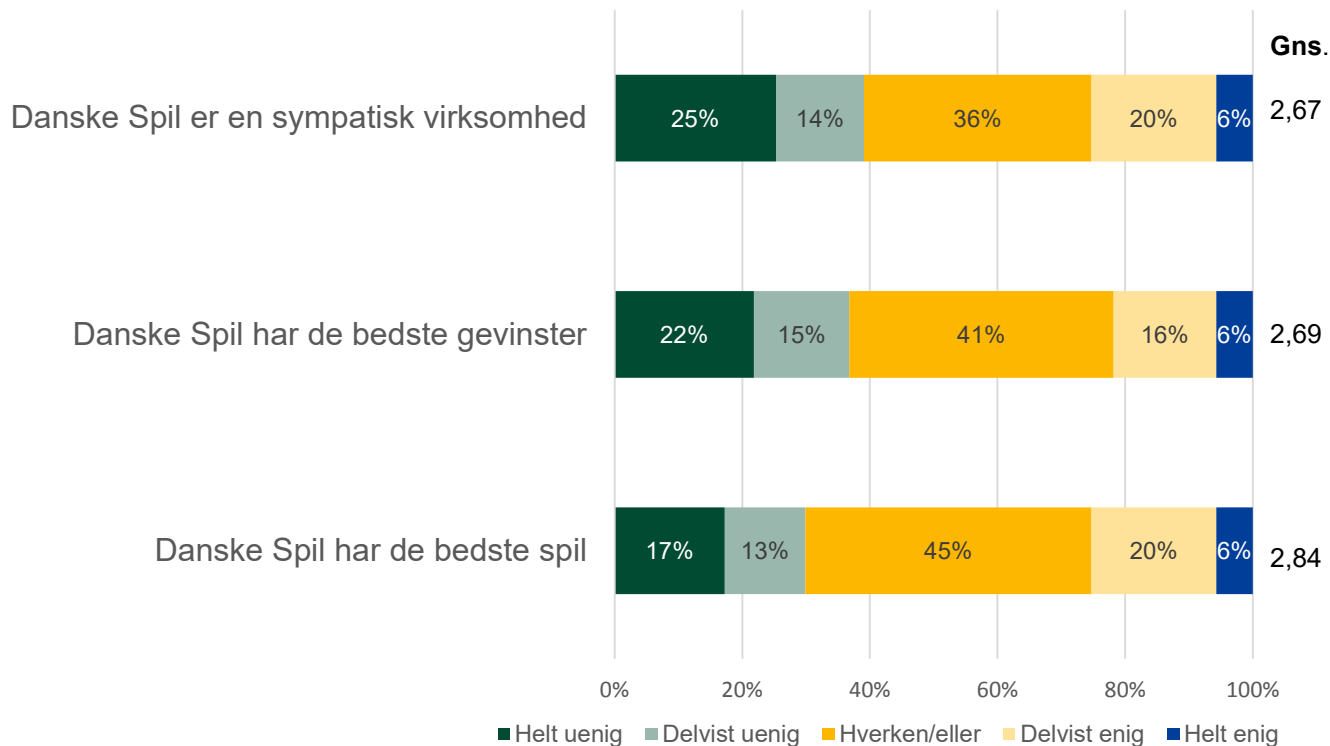
- Også blandt spillere af andre pengespil end Dantoto opnår udsagnet 'Danske Spil er en sympatisk virksomhed' det højeste gennemsnit
- Gennemsnittet 3,57 indikerer en relativt høj grad af enighed

# Holdning til Danske Spil *blandt Nav-debitorer*



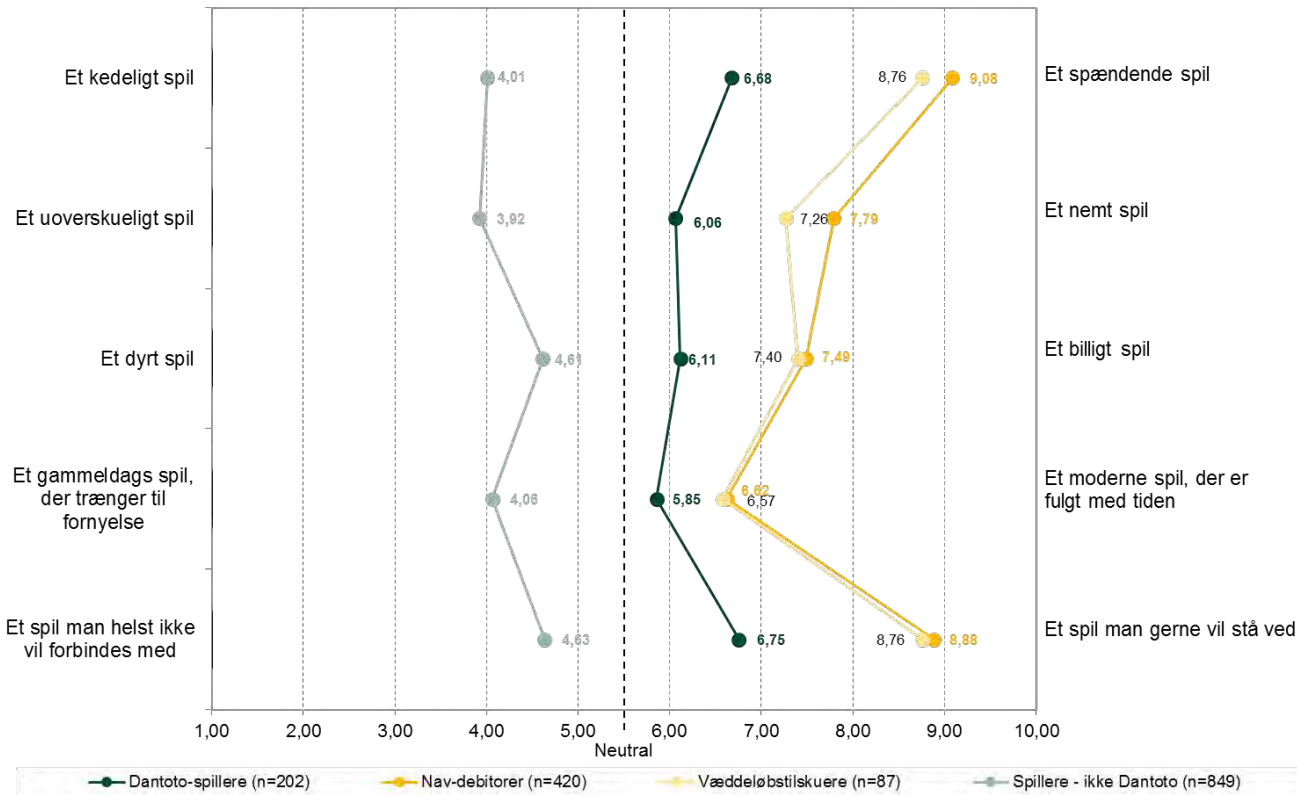
- Blandt Nav-debitorerne er niveauet et helt andet, og samtlige udsagn ligger under det neutrale gennemsnit 3,0
- 'Danske Spil har de bedste spil' er det udsagn, der opnår det højeste gennemsnit (2,81)

# Holdning til Danske Spil *blandt væddeløbstilskuere*



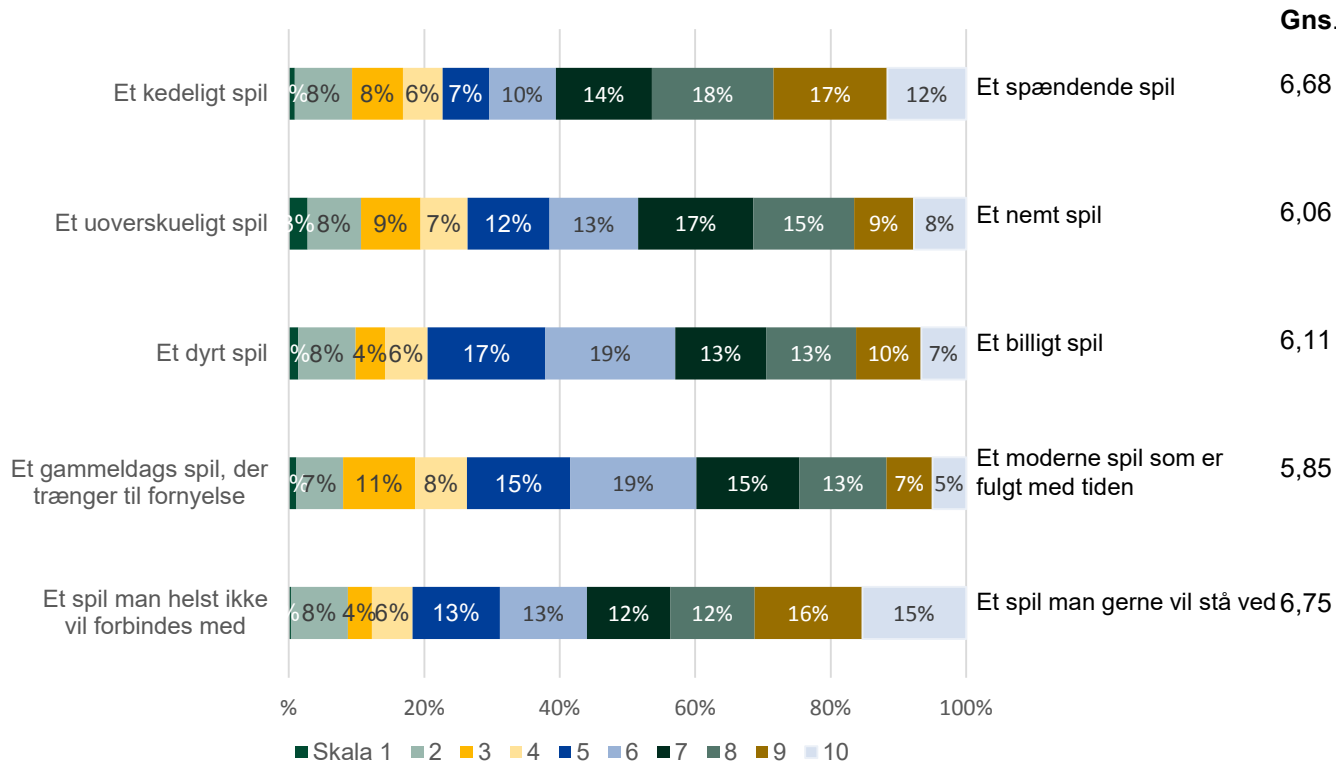
- Væddeløbstilskuernes besvarelser minder i høj grad om Nav-debitorerne, og for samtlige udsagn er gennemsnittet under det neutrale gennemsnit 3,0
- Væddeløbstilskuerne mener dog i højere grad end Nav-debitorerne, at 'Danske Spil er en sympatisk virksomhed' (2,67 mod 2,48)

# Generel holdning til spil på heste - Overblik gns. 1-10



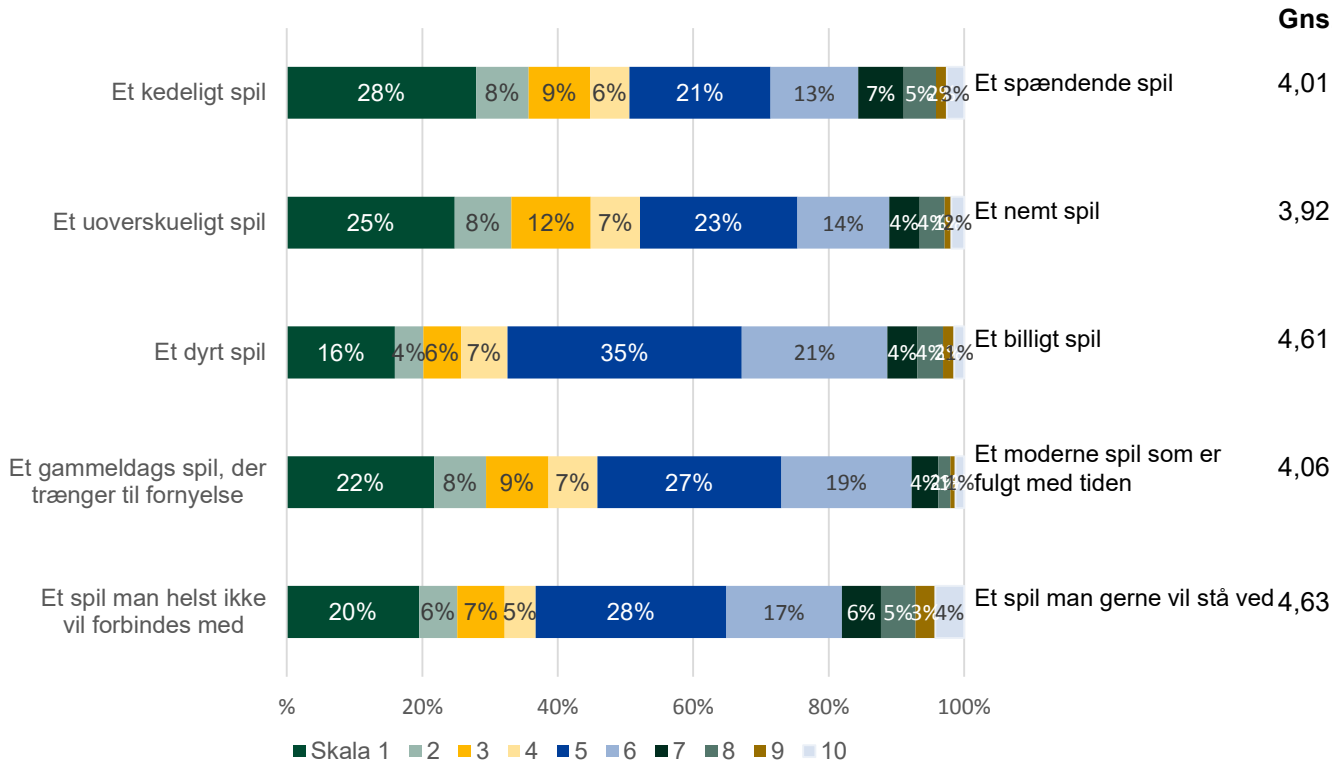
- Imellem svarskalaens modpoler (eksempelvis Kedeligt vs. Spændende) er der 10 punkter, så i eksemplet betyder det, at Kedeligt = 1, mens Spændende = 10. Det neutrale gennemsnit er 5,5
- Her ses det, at hhv. Væddeløbstilskuerne og især Nav-debitorerne, med de højeste gennemsnit på samtlige ord-par, er klart de mest positive overfor hestespil, også mere positive end Dantoto-spillere
- Dantoto-spillerne er ikke overraskende mere positive end de spillere, der ikke spiller Dantoto

# Generel holdning til spil på heste – *Dantoto-spillere*



- Blandt Dantoto-spillerne er det 'Et spil man gerne vil stå ved', der scorer højest, men 'Et spændende spil' følger tæt efter

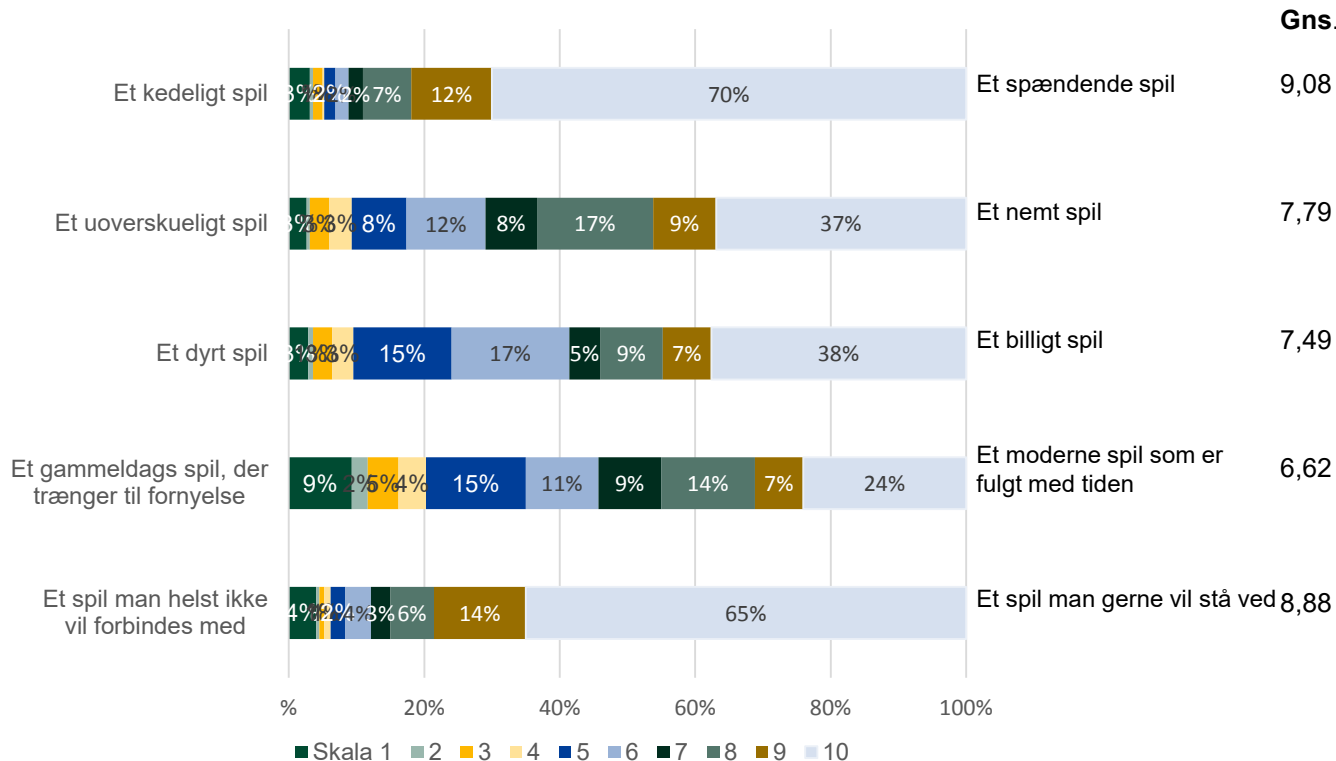
# Generel holdning til spil på heste – *Spillere (ikke Dantoto)*



- Spillere om penge min. halvårligt (ikke Dantoto) scorer lavest af de fire segmenter på samtlige udsagn
- Bedst klarer 'Et spil man gerne vil stå ved' sig, men gennemsnittet ligger tættere på 'Et spil man helst ikke vil forbindes med'

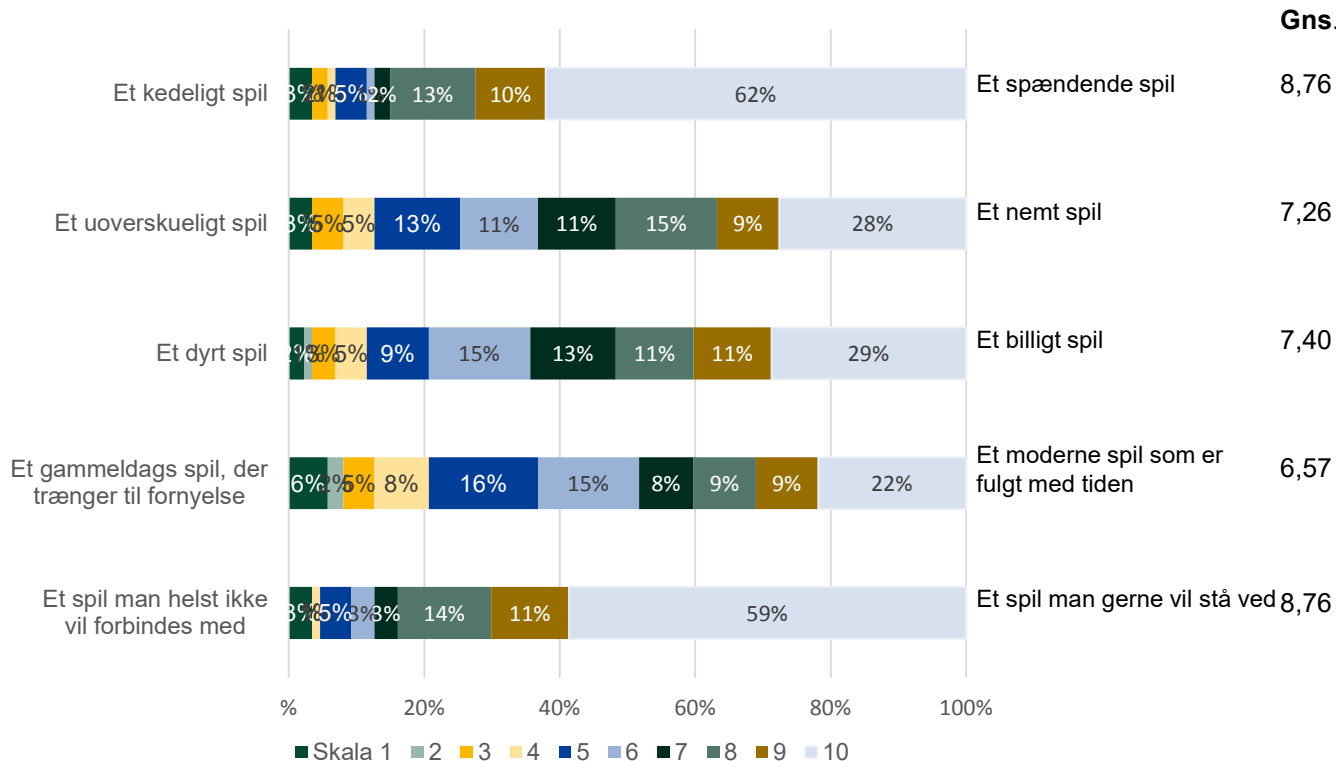


# Generel holdning til spil på heste – Nav-debitorer



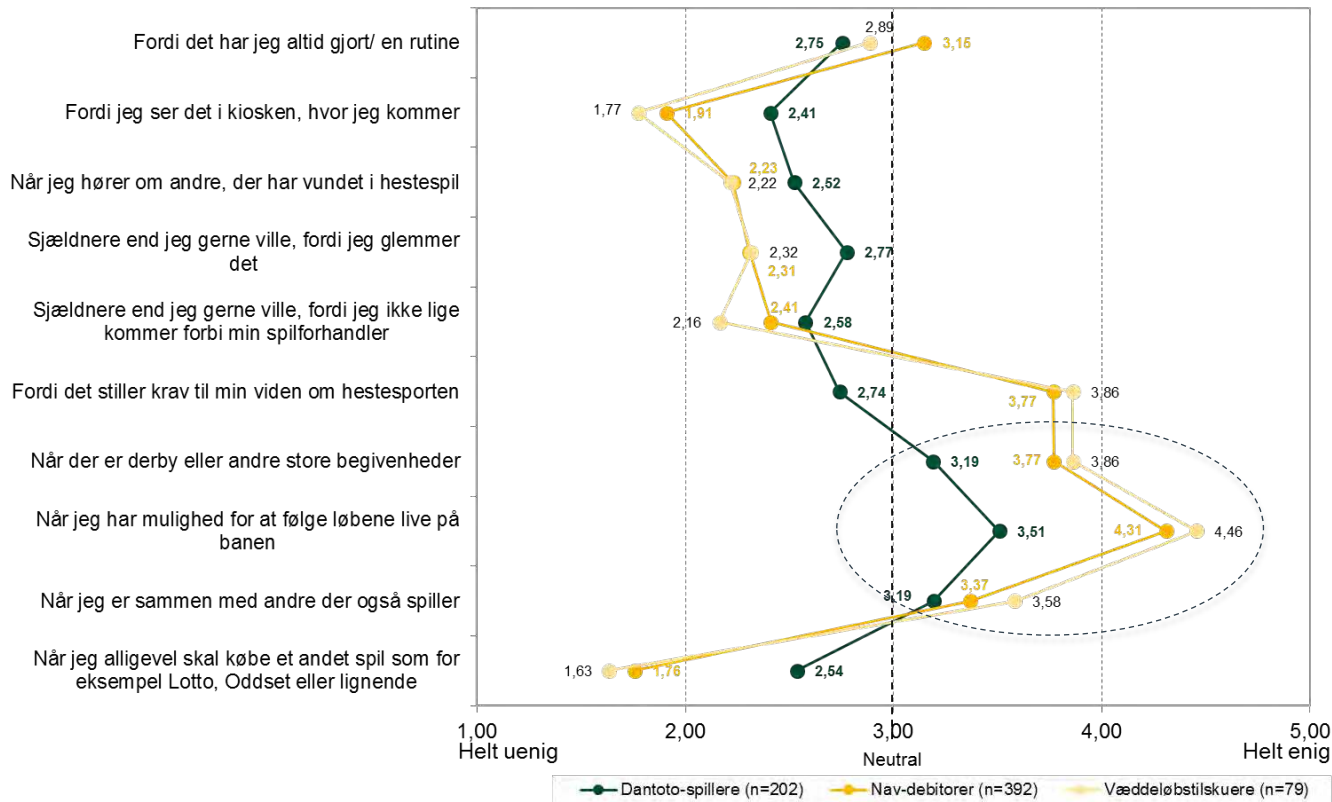
- Blandt Nav-debitorerne er billedet et helt andet og langt mere positivt, idet alle gennemsnit ligger relativt tæt på den mest positive ende af skalaen
- Bedst klarer 'Et spændende spil' sig med et gennemsnit på hele 9,08
- Dårligst ligger 'Et moderne spil som er fulgt med tiden', men det er klart over den neutrale midte

# Generel holdning til spil på heste – Væddeløbstilskuere



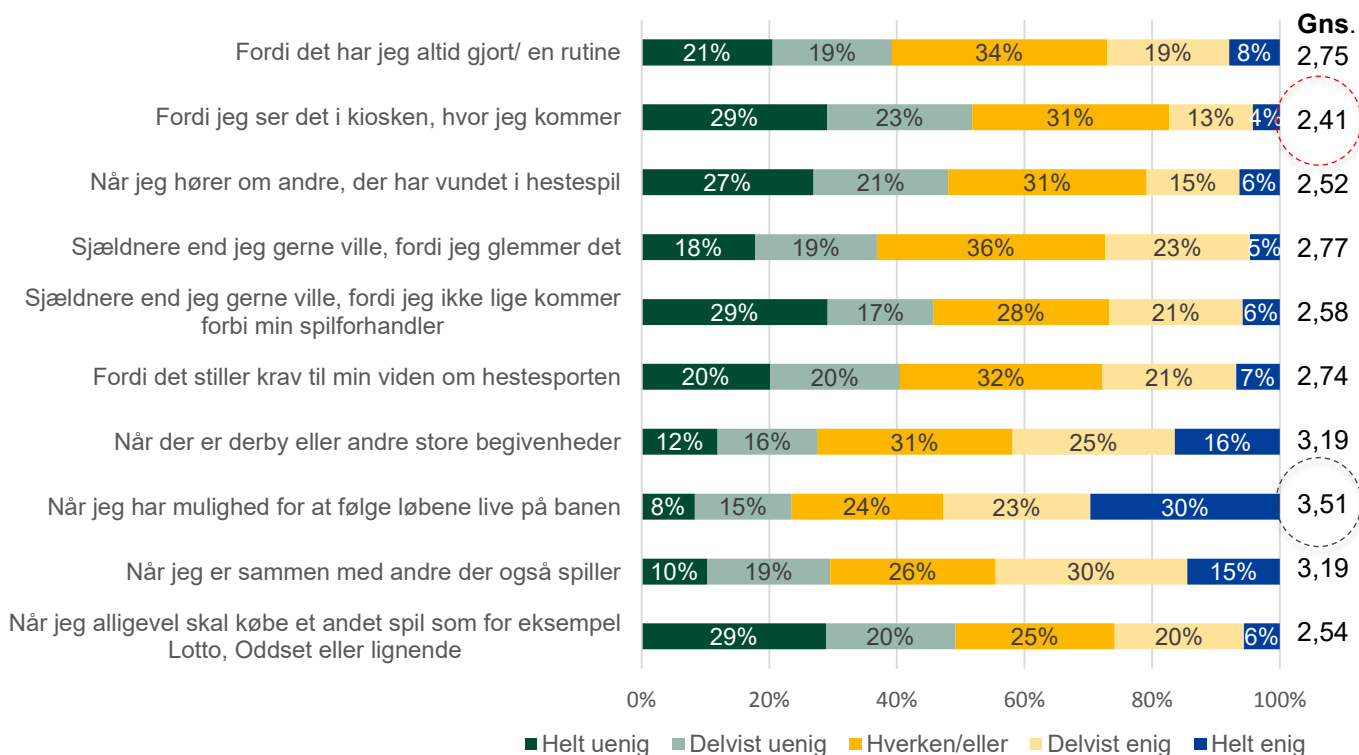
- Blandt Væddeløbstilskuere ligner svarmønstret meget Nav-debitorenes, men de ligger under Nav på 'Et spændende spil' og 'Et nemt spil'. Alle gennemsnit ligger relativt tæt på den mest positive ende af skalaen
- 'Et spændende spil' og 'Et spil man gerne vil stå ved' scorer højest med 8,76
- Dårligst ligger også her 'Et moderne spil som er fulgt med tiden', dog klart over den neutrale midte

# Jeg spiller på heste... Overblik gns. 1-5



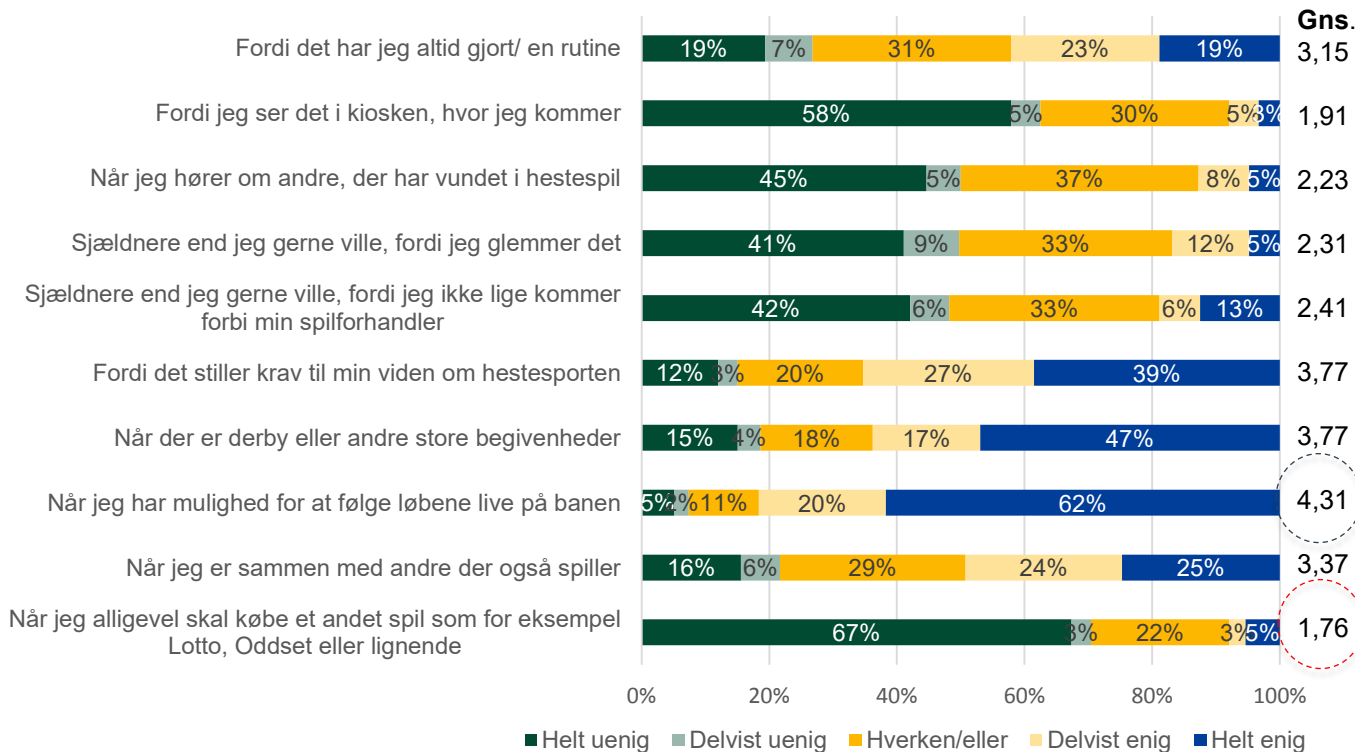
- Svorskalaen fra Helt uenig (1) til Helt enig (5) betyder, at gennemsnittet 3,0 er neutralt
- Det er tydeligt, at der ligger et socialt aspekt i spil på heste uanset om man er 'alm.' Dantoto-spiller eller fra gruppen af Nav eller Væddeløb: det har stor betydning, at man har mulighed for at følge løbene live, at der er derby el. lign. og at være sammen med andre spillere, hvilket ligger implicit i de to første udsagn
- Segmenterne Nav og Væddeløb lægger desuden stor vægt på, at de kan udnytte deres viden om hestesporten

# Jeg spiller på heste... *blandt Dantoto-spillere*



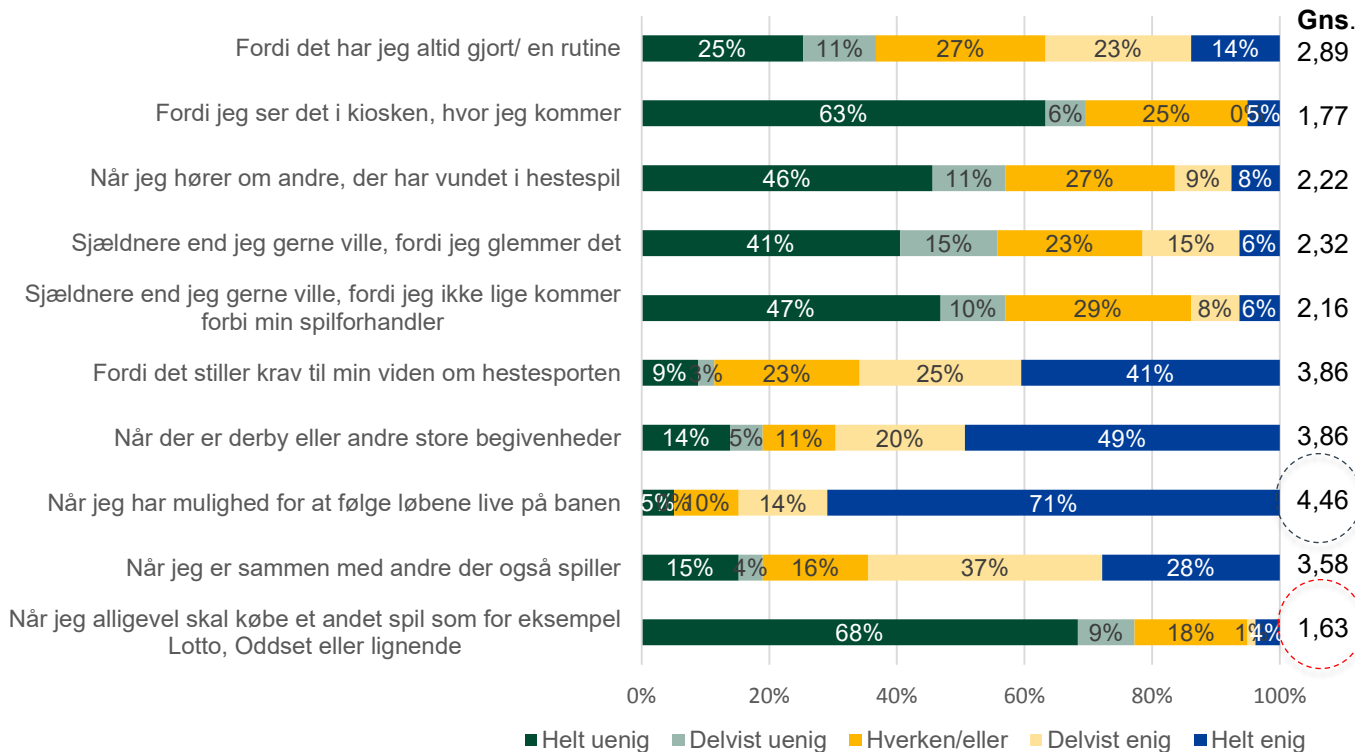
- Muligheden for at følge løbene live på væddeløbsbanen er det udsagn, der scorer højest blandt Dantoto-spillerne, når man spørger om, hvorfor de spiller på heste
- Det udsagn, der klarer sig dårligst er 'Jeg spiller, fordi jeg ser det i kiosken, hvor jeg kommer'

# Jeg spiller på heste... *blandt Nav-debitorer*



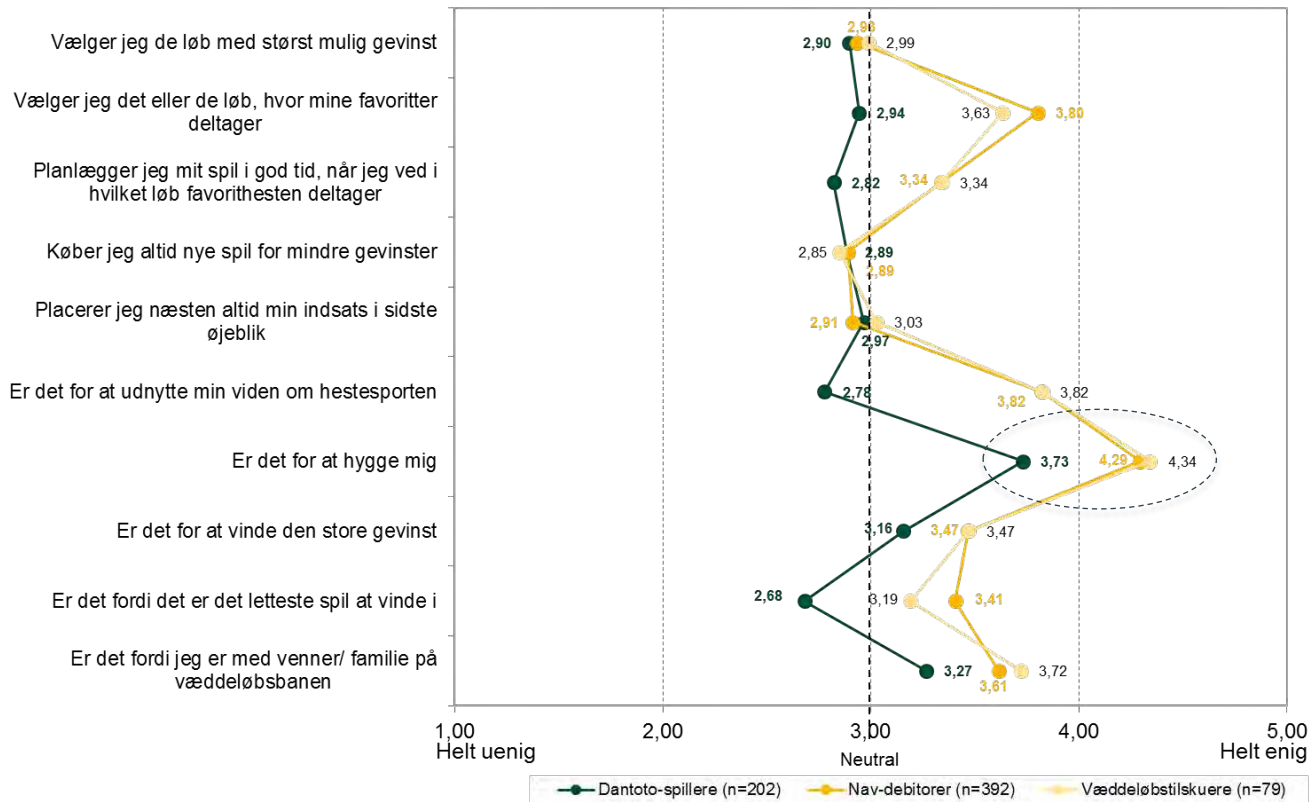
- Blandt Nav-debitorerne er muligheden for at følge løbene live på væddeløbsbanen ligeledes det udsagn, der scorer højest; og markant højere end blandt Dantoto-spillerne
- Det udsagn, der klarer sig dårligst er 'Når jeg alligevel skal købe et andet spil...'

# Jeg spiller på heste... *blandt væddeløbstilskuere*



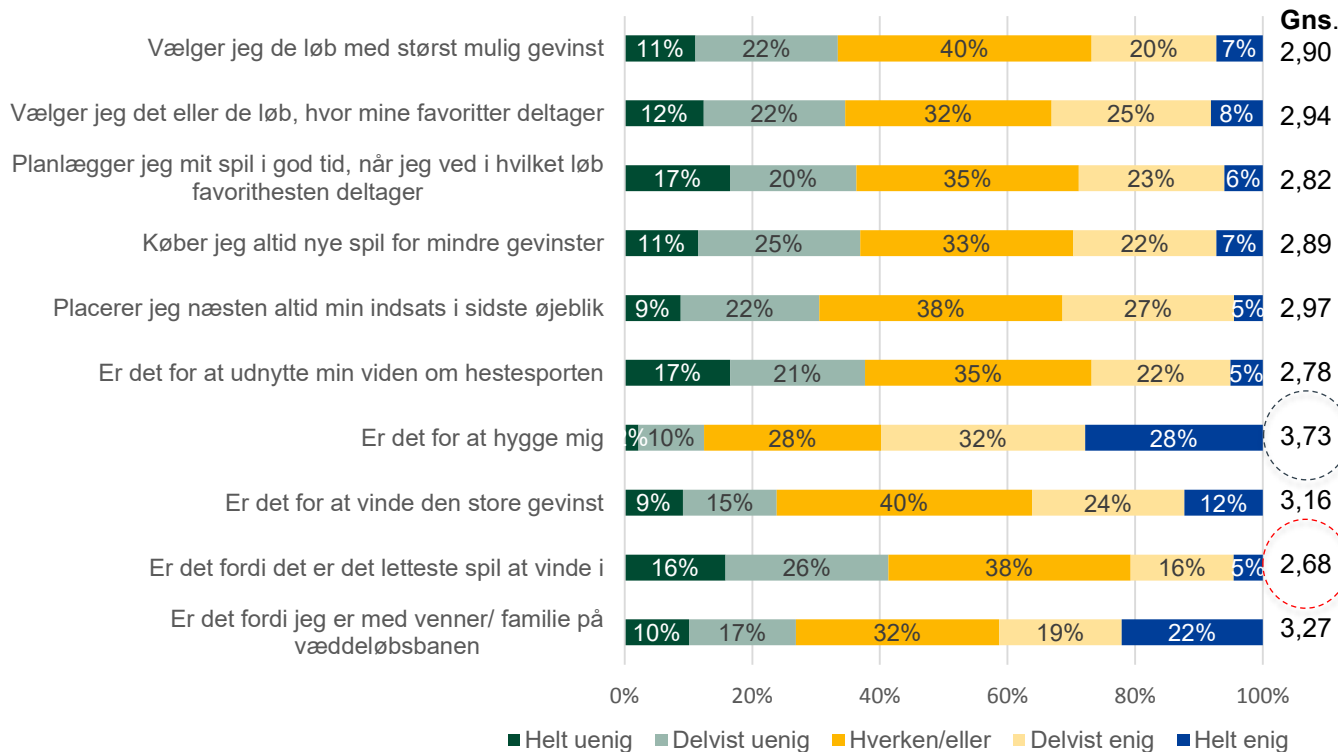
- Blandt Væddeløbstilskuere er billedet det samme, og muligheden for at følge løbene live på væddeløbsbanen er det udsagn, der scorer højest; og markant højere end blandt Dantoto-spillerne og også højere end Nav-debitorerne
- Det udsagn, der klarer sig dårligst er også her 'Når jeg alligevel skal købe et andet spil...'

# Købshandlingen - Overblik gns. 1-5



- Svorskalaen fra Helt uenig (1) til Helt enig (5) betyder, at gennemsnittet 3,0 er neutralt
- For alle segmenter ses det, at 'Hygge' er en væsentlig faktor, når man spiller på heste. Det er godt i tråd med det, vi tidligere har lært omkring det sociale element i spillet
- Nav-debitorerne og Væddeløbstilskuerne angiver desuden, at de lægger vægt på at kunne udnytte deres viden om hestesport, samt at de vælger de løb, hvor deres favoritter deltager

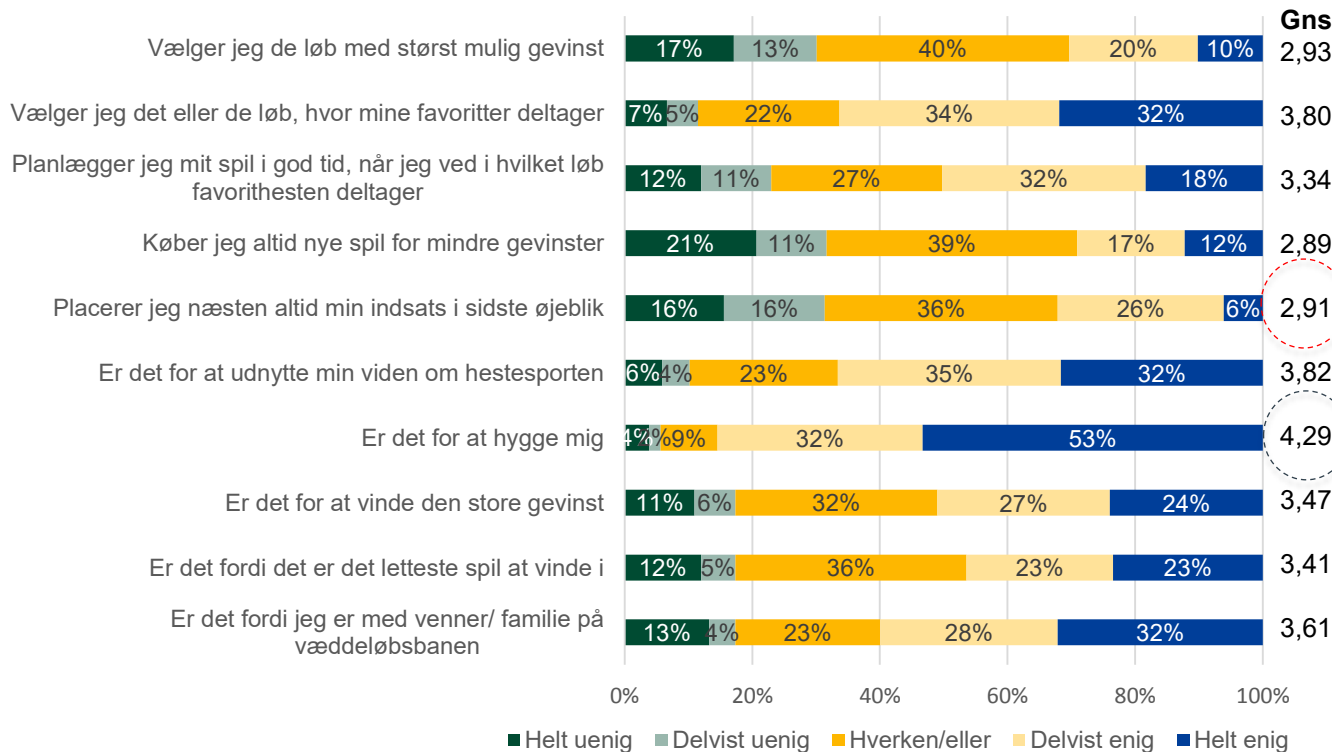
# Købshandlingen - *blandt Dantoto-spillere*



- For Dantoto-spillere er 'Hygge' den væsentligste faktor, når de spiller på heste
- Den laveste score opnår 'Er det fordi, det er det letteste spil at vinde i'

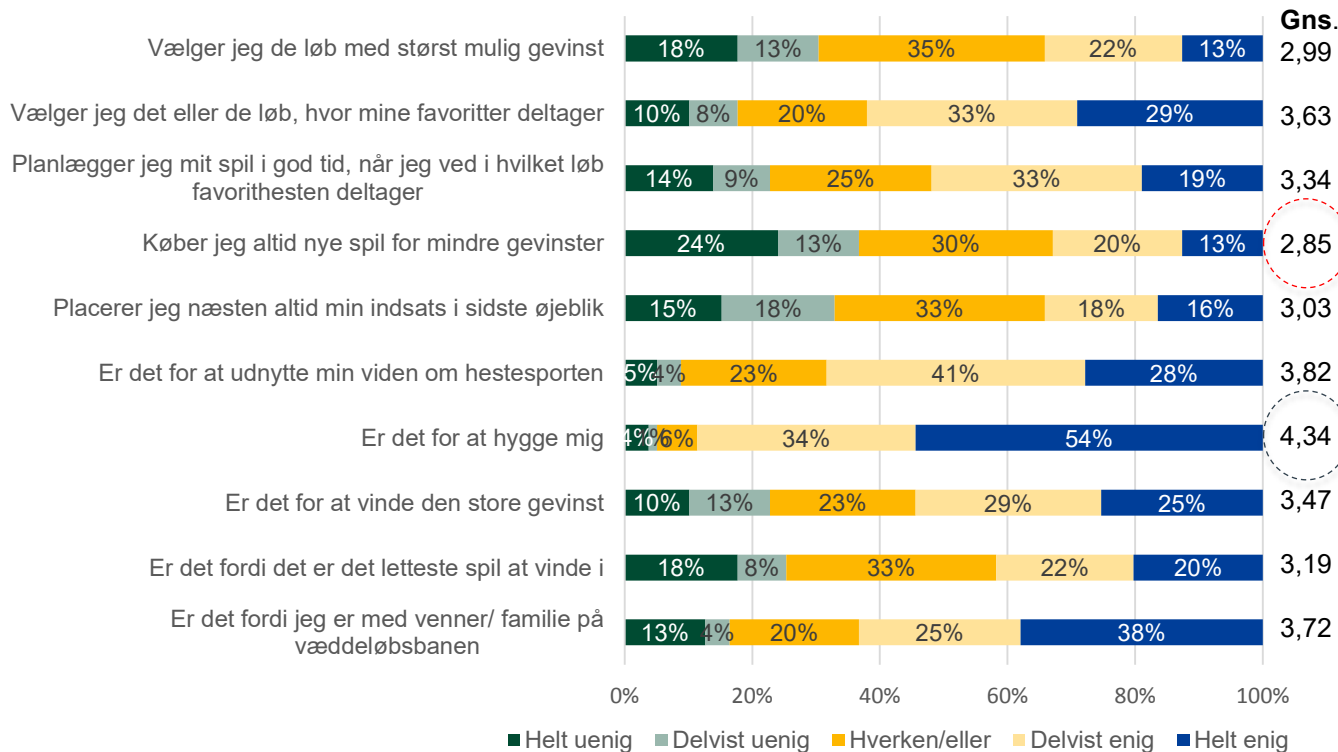


# Købshandlingen - *blandt Nav-debitorer*



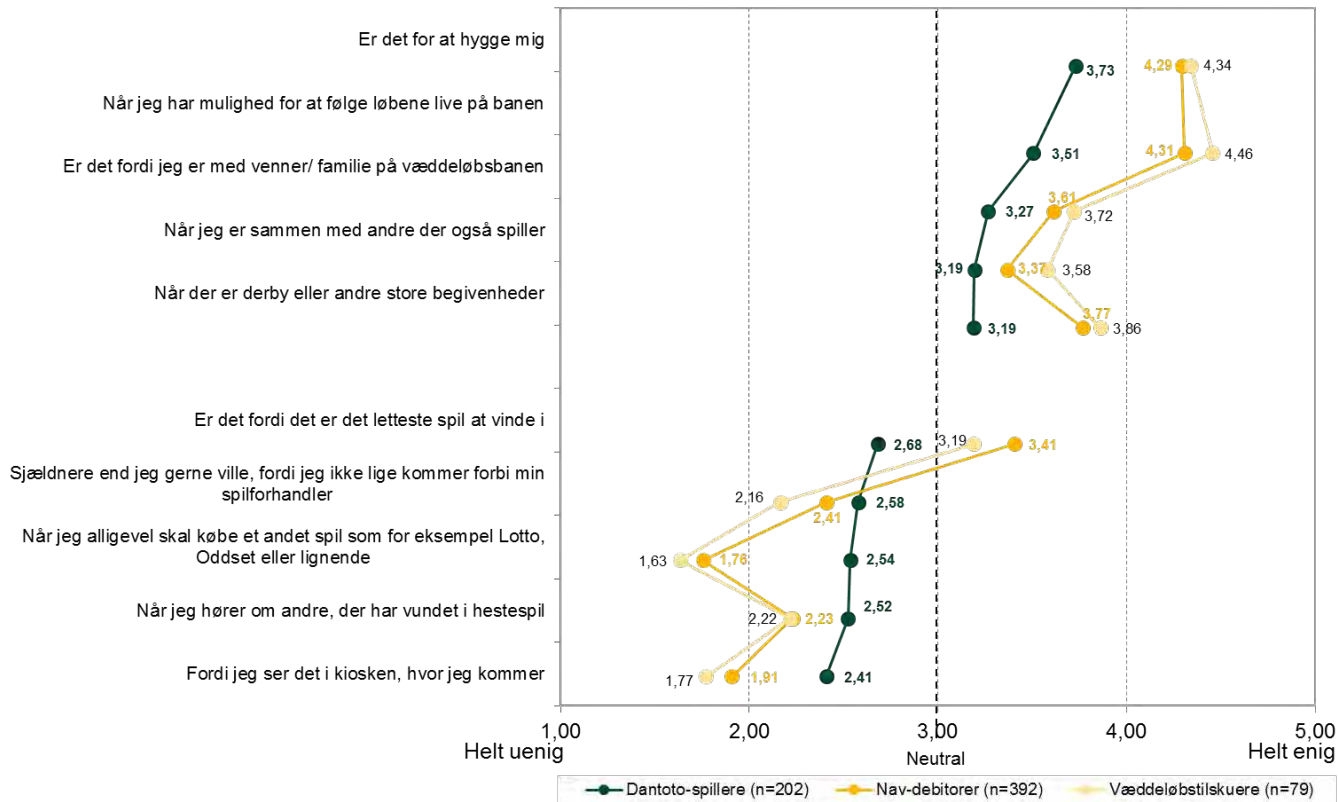
- For Nav-debitorer er det ligeledes 'Hygge', der er den væsentligste faktor, når de spiller på heste
- Den laveste score opnår 'Placerer jeg næsten altid min indsats i sidste øjeblik'

# Købshandlingen - *blandt væddeløbstilskuere*



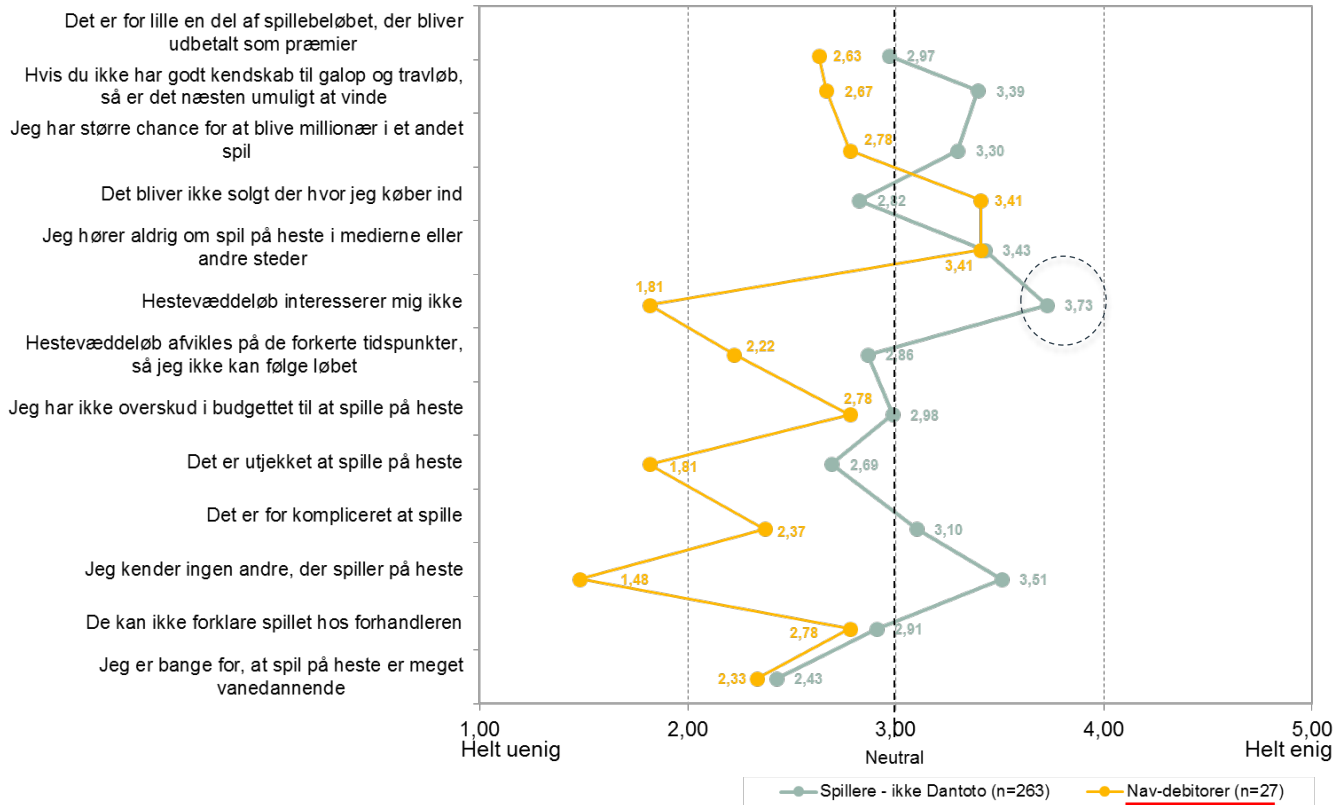
- Også Væddeløbstilskuerne lægger størst vægt på 'Hygge', når de spiller på heste
- Den laveste score opnår 'Køber jeg altid nye spil for mindre gevinster'

# Købshandlingen – Overblik Top og Bund 5



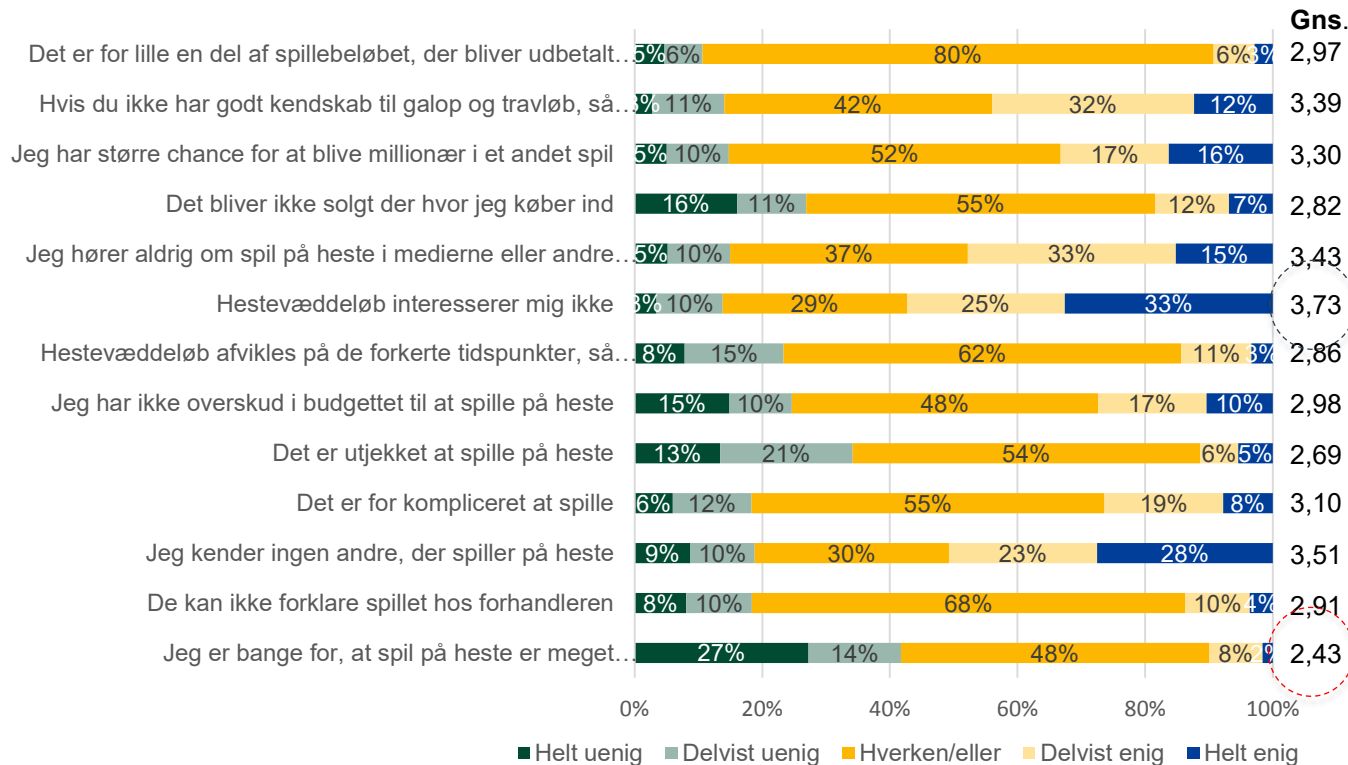
- Svorskalaen fra Helt uenig (1) til Helt enig (5) betyder, at gennemsnittet 3,0 er neutralt. Top og Bund 5 er sorteret efter Dantoto-spillerne
- For alle segmenter ses det, at det sociale aspekt ved spil på heste er meget vigtigt: hygge, live væddeløb, samvær på banen og generelt med andre, der spiller og derby o.lign. Alle disse dækker direkte eller indirekte over et socialt aspekt
- I bunden ligger faktorer omkring synlighed og gevinster, der ikke synes nær så vigtigt: det er således ikke fordi man ikke er opmærksom på spillet, hvis man ikke spiller

# Årsag til rejection - Overblik gns. 1-5



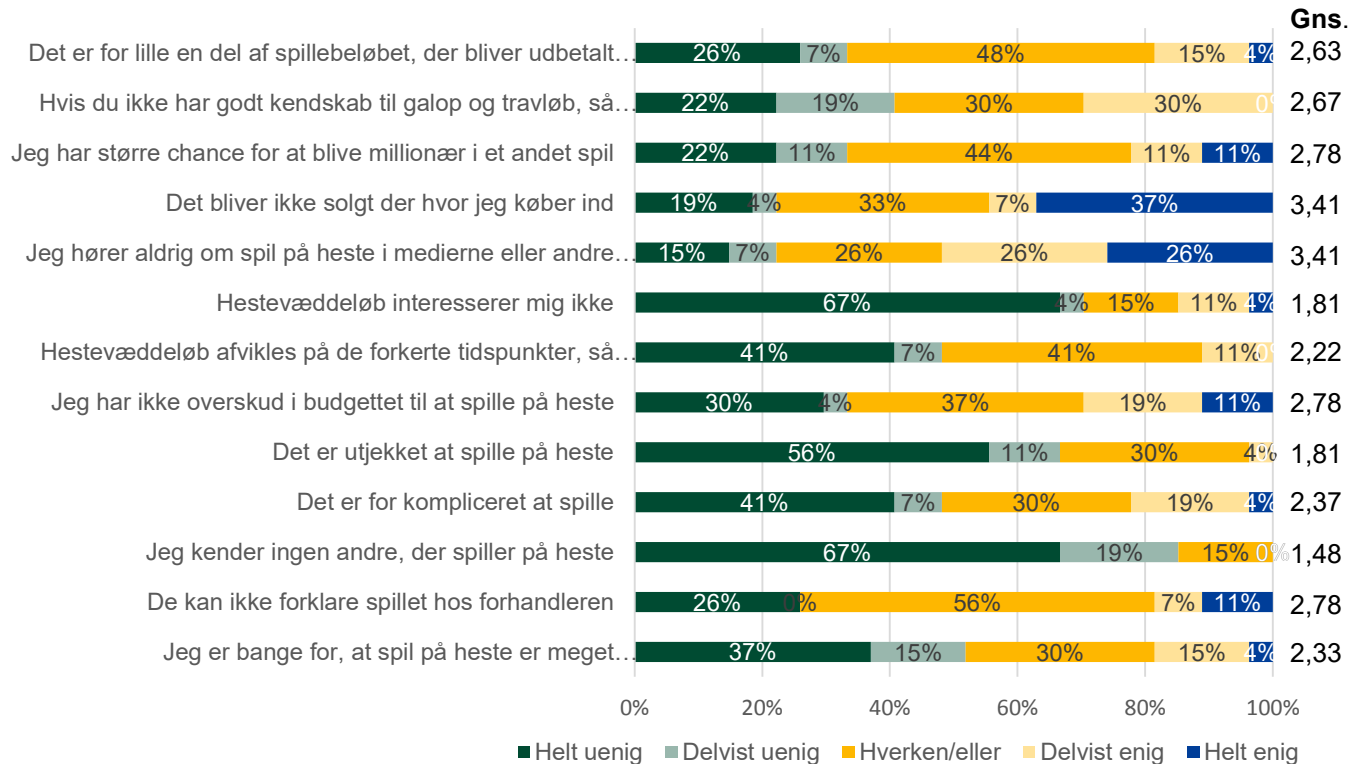
- Svorskalaen fra Helt uenig (1) til Helt enig (5) betyder, at gennemsnittet 3,0 er neutralt
- Hvis man spiller om penge min. halvårligt og har kendskab til hestevæddeløb/ spil på heste, så begrundes man primært sit manglende spil med, at hestevæddeløb ikke er en interesse. Desuden kender man ingen, der spiller på heste, og man er af den opfattelse, at det kræver godt kendskab til galop og travløb, hvis man skal vinde
- Stikprøven på Nav-debitorer er meget lille og derfor statistisk usikker. Væddeløbstilskuerne er udeladt af samme grund

# Årsag til rejection - blandt spillere (ikke Dantoto)



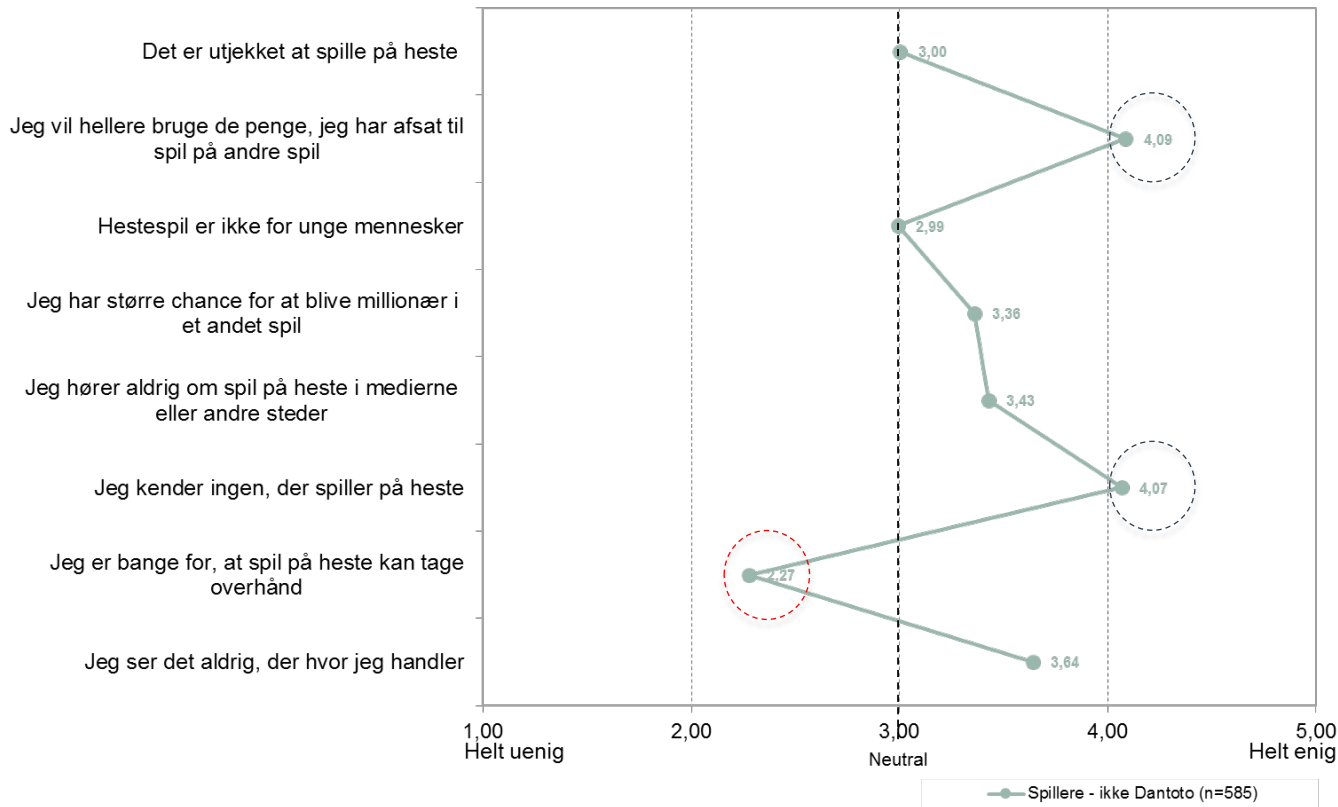
- Hvis man spiller om penge min. halvårligt og har kendskab til hestevæddeløb/ spil på heste, så begrundes man primært sit manglende spil med, at hestevæddeløb ikke er en interesse
- Den laveste score opnår angsten for, at spil på heste er meget vanedannende

# Årsag til rejection - blandt Nav-debitorer



- Stikprøven på Nav-debitorer er meget lille og derfor statistisk usikker

# Årsag til rejection - Overblik gns. 1-5

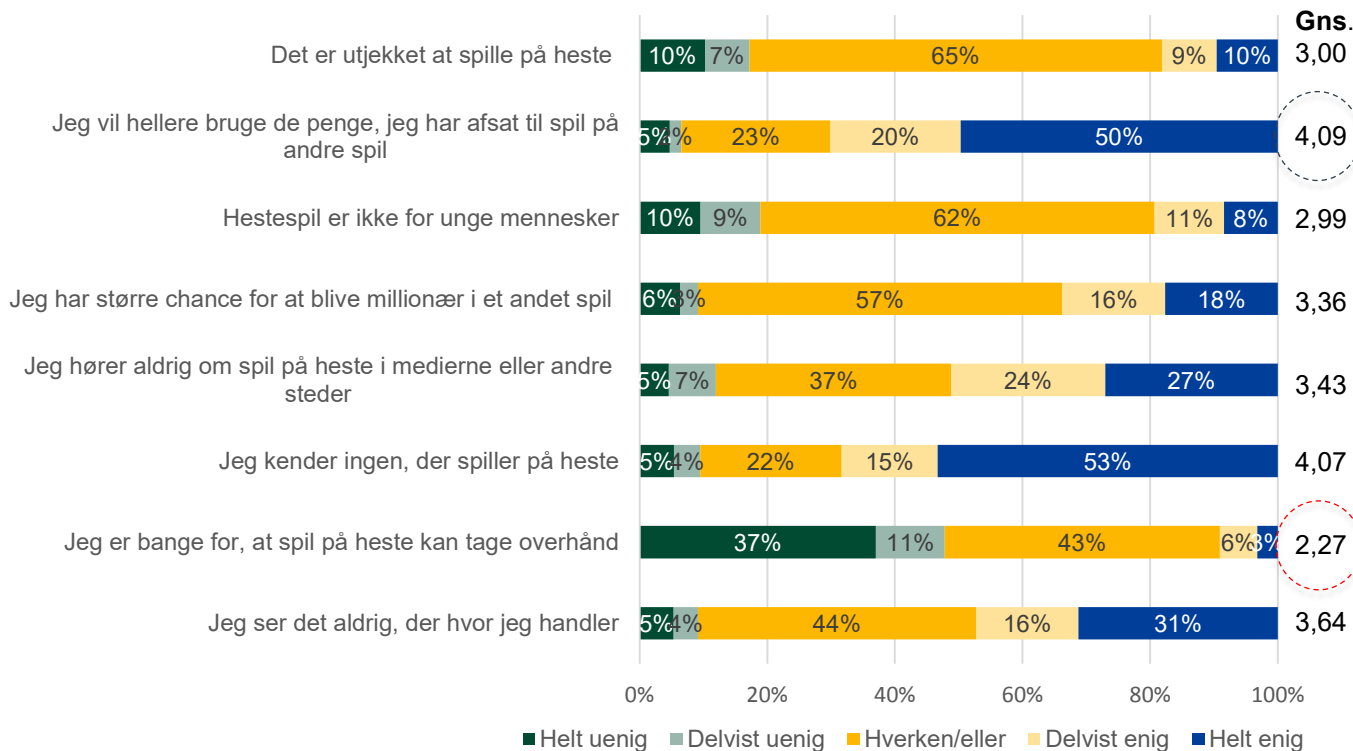


- Svorskalaen fra Helt uenig (1) til Helt enig (5) betyder, at gennemsnittet 3,0 er neutralt
- Hvis man spiller om penge min. halvårligt, men ikke har kendskab til hestevæddeløb/ spil på heste, så angiver man de primære årsager til ikke at spille på heste som, at man hellere vil bruge sit spillebudget på andre spil samt at man ikke kender nogen, der spiller på heste
- Man er som spiller ikke nervøs for, at spil på heste skal tage overhånd

Vi vil nu gerne vide lidt mere om, hvorfor du ikke (regelmæssigt) spiller på heste. Jeg spiller ikke på heste fordi...

(FILTER: Spiller ikke Dantoto og har ikke kendskab til hestevæddeløb/ hestespil)

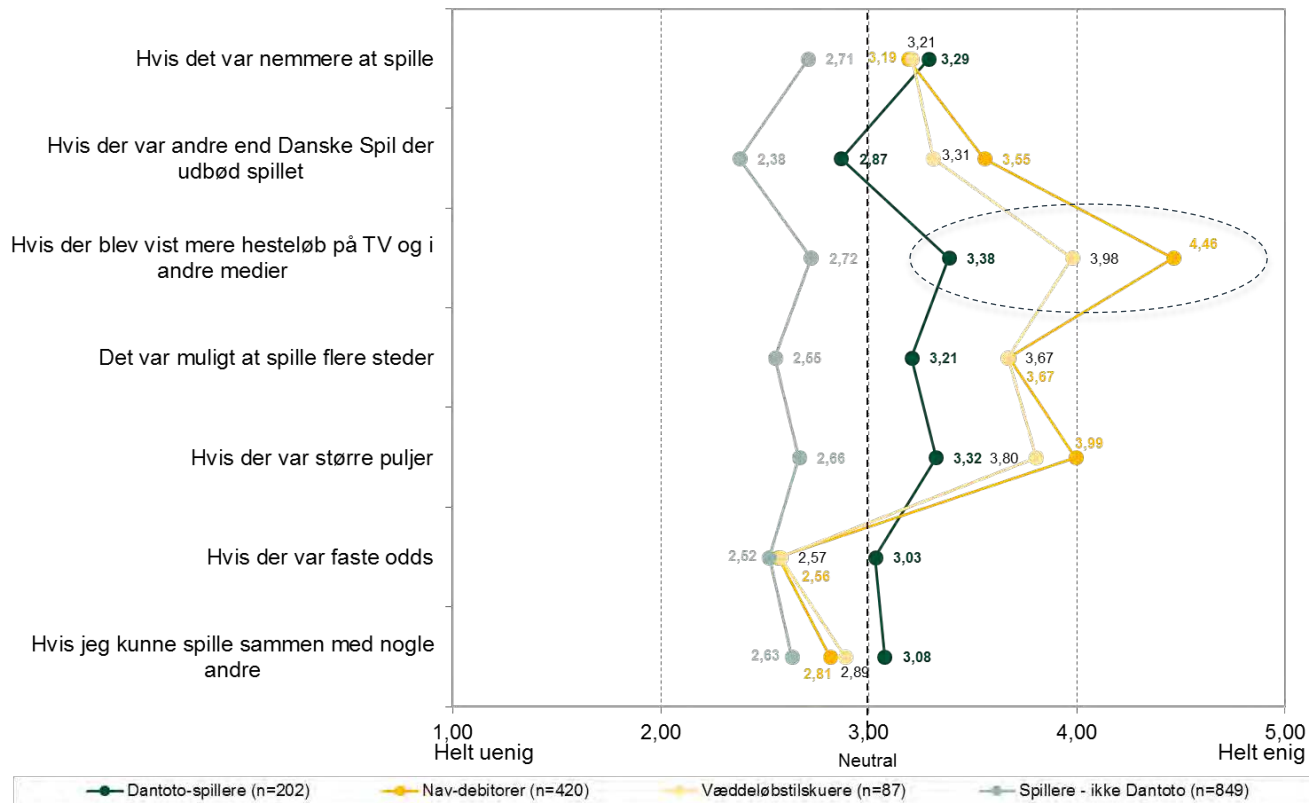
# Årsag til rejection - blandt spillere (ikke Dantoto)



- Penge-spillerne der ikke spiller på heste og ikke har kendskab til hestevæddeløb o.lign. vil hellere spille andre spil
- De er ikke nervøse for, at spil på heste skal tage overhånd

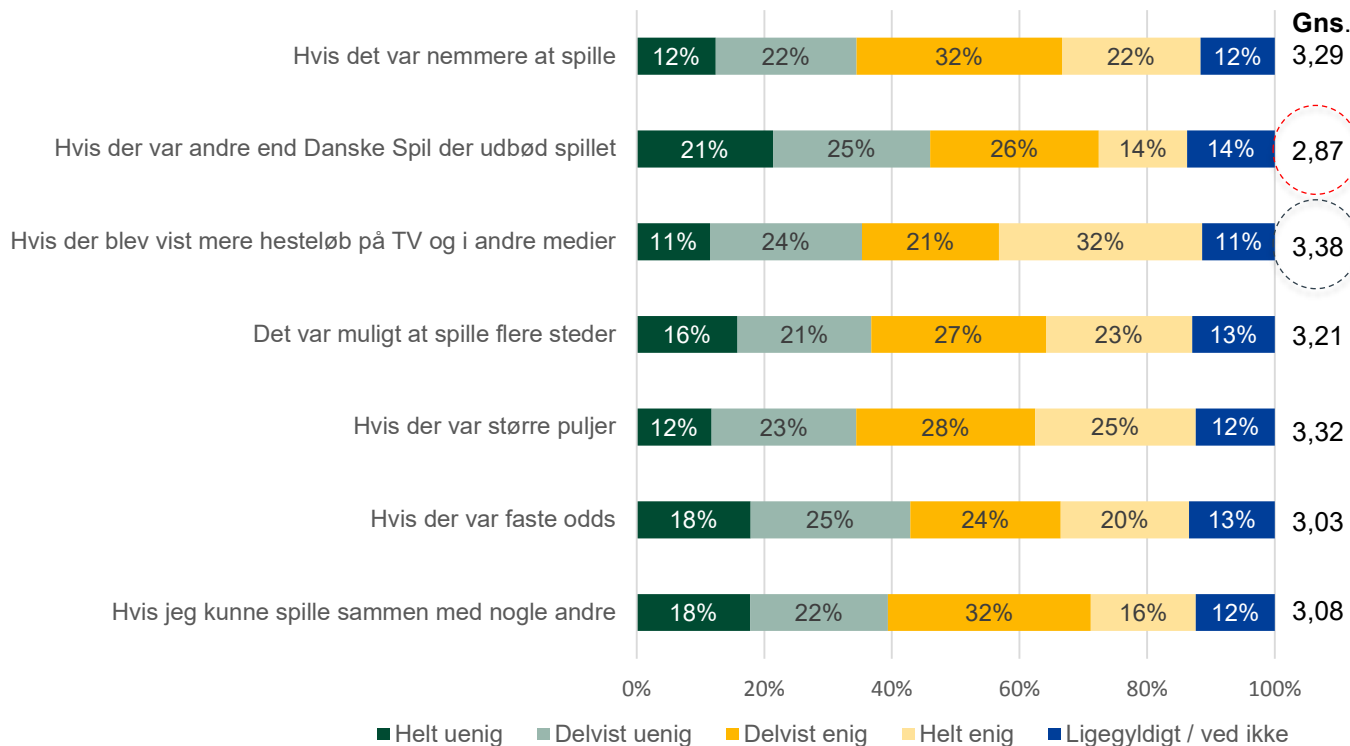


# Nye koncepter - Overblik gns. 1-5



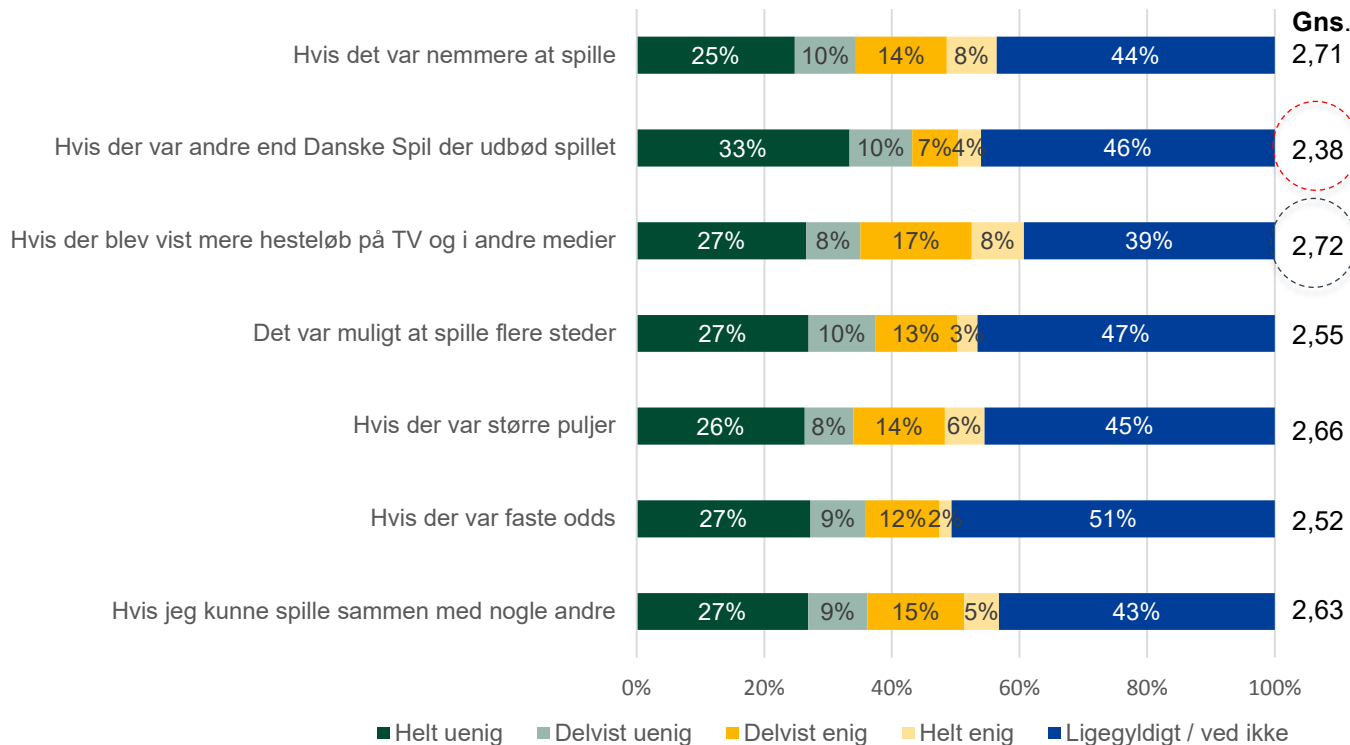
- Svorskalaen fra Helt uenig (1) til Helt enig (5) betyder, at gennemsnittet 3,0 er neutralt
- Samstemmende mellem alle segmenter bliver det nævnt, at hvis der blev vist mere hestevæddeløb på TV/ i andre medier, så ville man overveje at spille mere. Endvidere ville det øge overvejelserne, hvis vinderpuljerne var større, og hvis det var muligt at spille flere steder. Noget tyder således på, at bedre synlighed alt andet lige vil øge sandsynligheden for spil

# Nye koncepter - blandt Dantoto-spillere



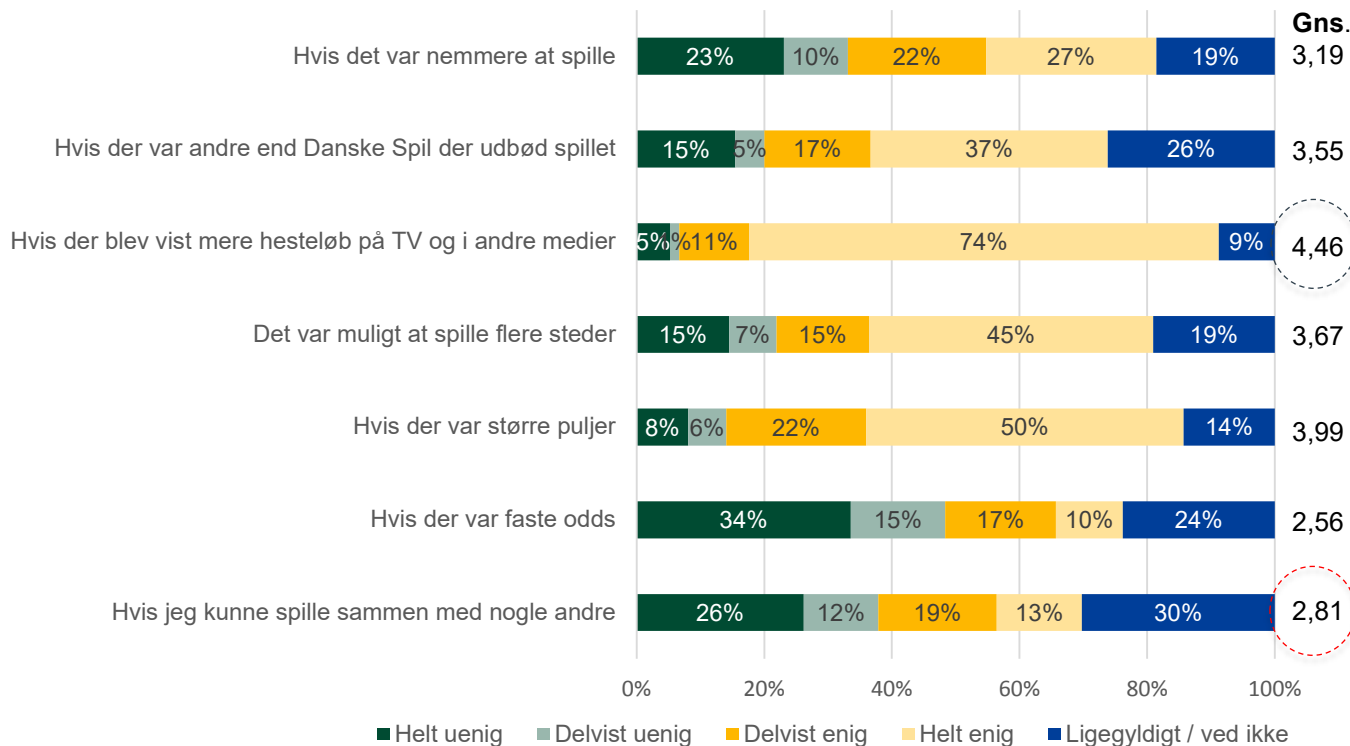
- Blandt Dantoto-spillerne er det som nævnt mere hestevæddeløb i medierne, der vil øge overvejelserne. Desuden større puljer og nemmere spil
- Andre udbydere af hestespil end Danske Spil er det udsagn, der i lavest grad vil øge overvejelserne om at spille mere blandt min. halvårslige Dantoto-spillere

# Nye koncepter - blandt spillere (ikke Dantoto)



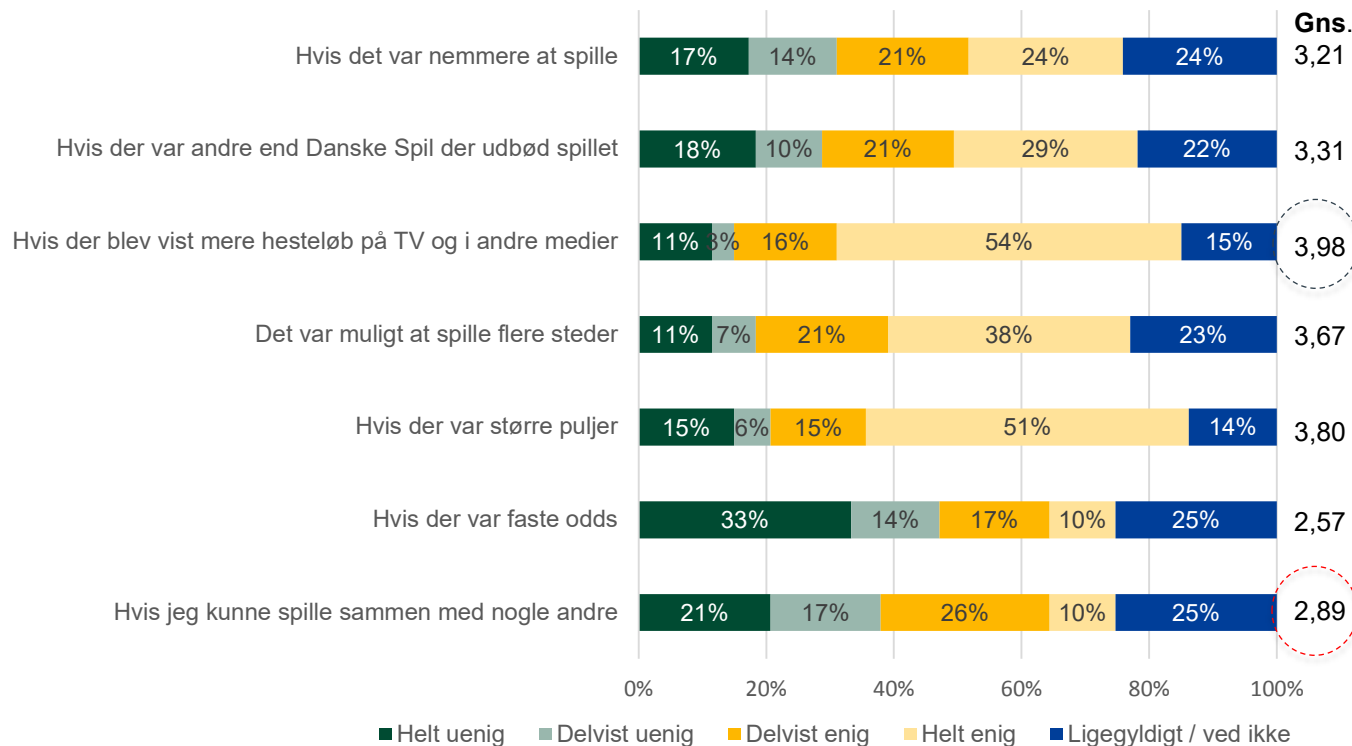
- Blandt spillere min. halvårligt (ikke Dantoto) er niveauerne generelt lavere end for de øvrige tre segmenter. Det er dog også her mere hestevæddeløb i medierne, der i højest grad vil øge overvejelserne om spil, selv om alle gennemsnit ligger på den negative side af 3,0
- Andre udbydere af hestespil end Danske Spil er også her det udsagn, der i lavest grad vil øge overvejelserne om at spille mere på heste

# Nye koncepter - blandt Nav-debitorer



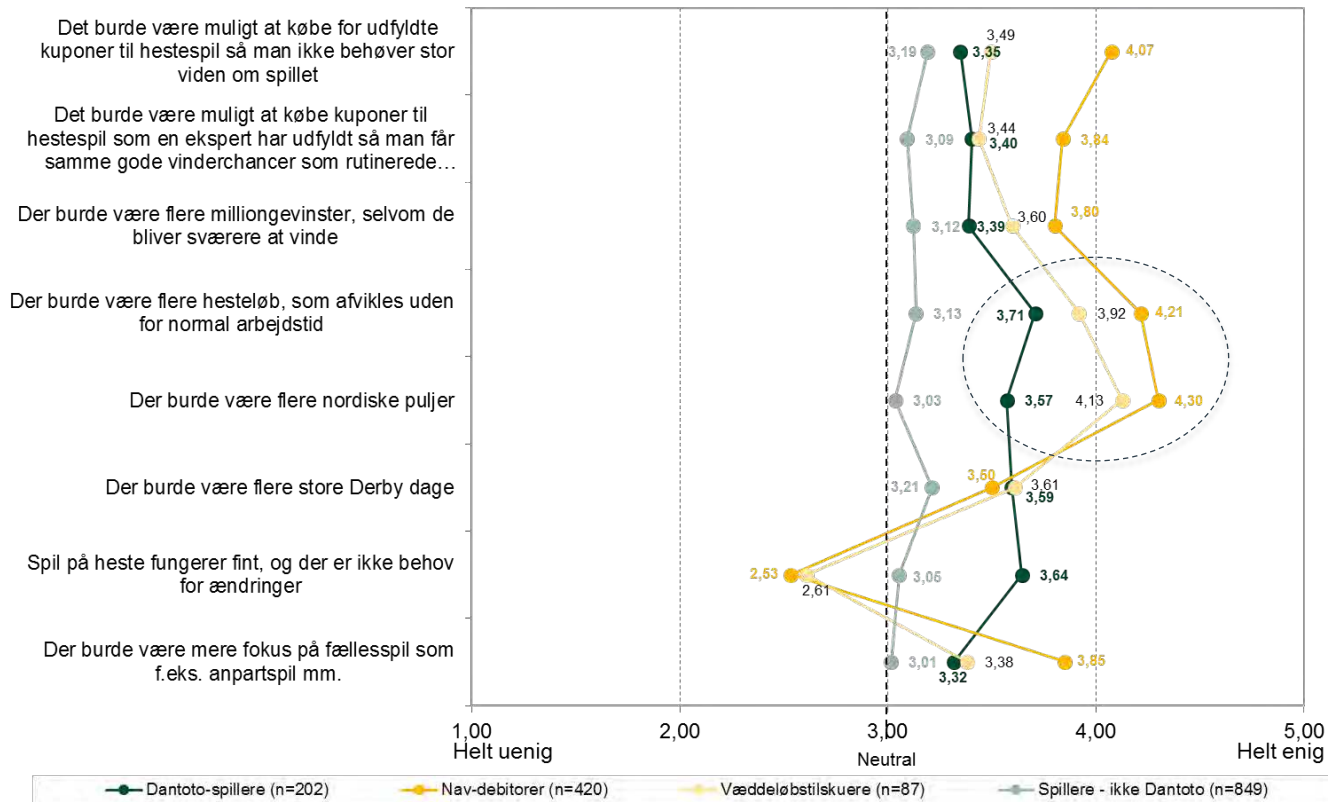
- Nav-debitorerne er ingen undtagelse, og det, der i højest grad vil øge overvejelserne om at spille mere på heste er også her mere hestevæddeløb i medierne efterfulgt af større puljer
- Mulighed for at spille sammen med nogle andre er det, der for Nav-debitorerne i lavest grad rykker på overvejelserne om at spille mere på heste

# Nye koncepter - blandt væddeløbstilskuere



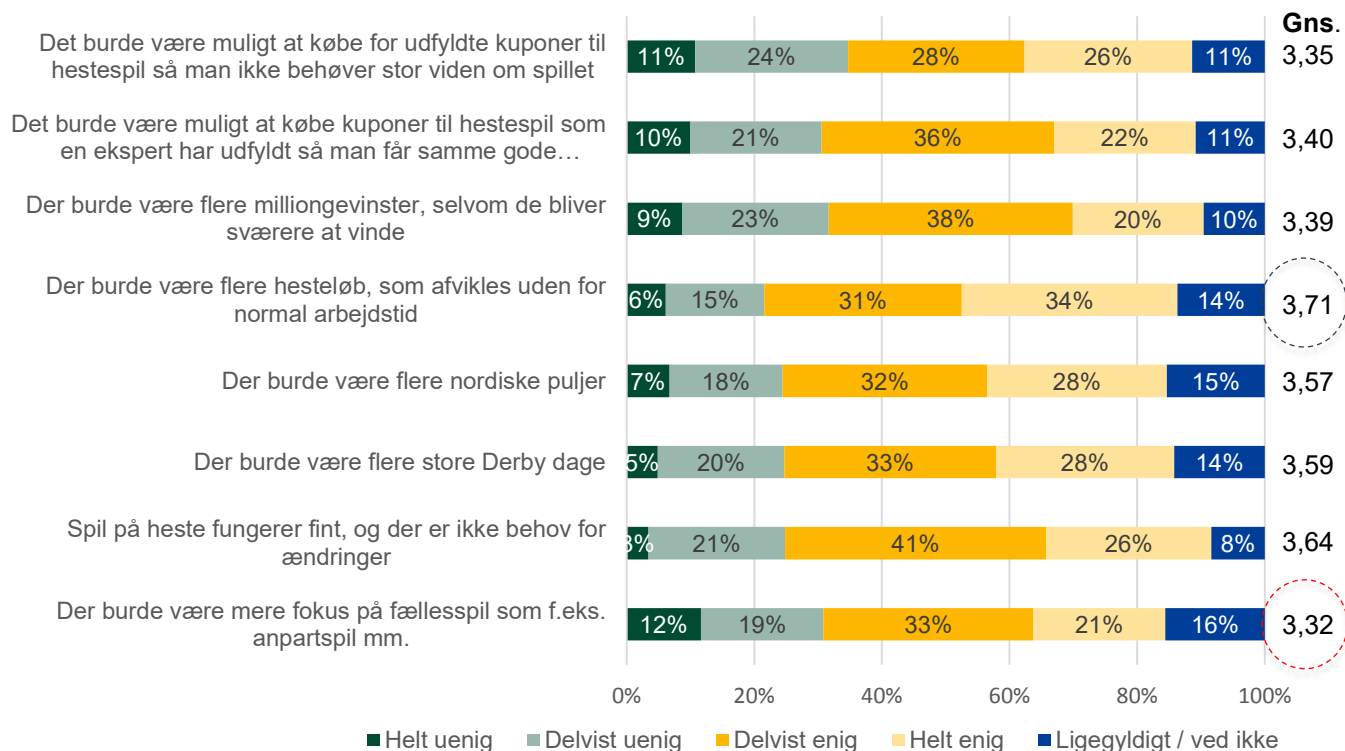
- Mere hestevæddeløb i medierne er også det, der for Væddeløbstilskuerne i højest grad vil øge overvejelserne om at spille mere på heste, og igen efterfulgt af større puljer
- Mulighed for at spille sammen med andre er også for Væddeløbstilskuerne i lavest grad det, der rykker på overvejelserne om at spille mere på heste

# Attraktivitet... Overblik gns. 1-5



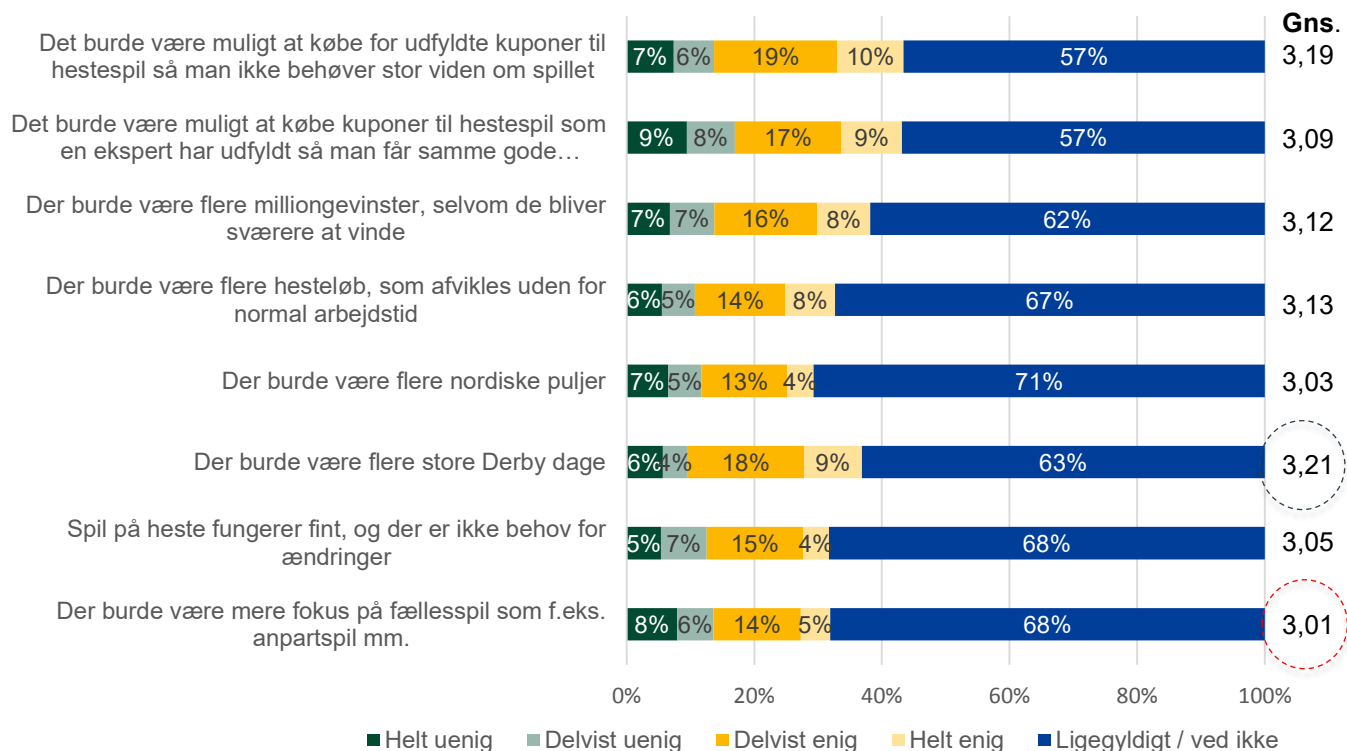
- Svorskalaen fra Helt uenig (1) til Helt enig (5) betyder, at gennemsnittet 3,0 er neutralt
- Igen ses det, at muligheden for at kunne overvære væddeløbene live eller på TV direkte vægter højt, idet alle segmenter er meget enige i, at flere hestevæddeløb bør afvikles uden for normal arbejdstid. Desuden ønskes flere nordiske puljer (=større puljer)
- Både Nav-debitorerne og Væddeløbstilskuerne mener, at spil på heste trænger til ændring/ fornyelse

# Attraktivitet... blandt Dantoto-spillere



- Blandt Dantoto-spillere ses det som nævnt, at muligheden for at kunne overvære væddeløbene live eller på TV direkte vægter højest af det nævnte, idet man er relativt enig i, at flere hestevæddeløb bør afvikles uden for normal arbejdstid. Desuden mener Dantoto-spillerne i høj grad, at spil på heste fungerer fint i dag
- Dantoto-spillerne er mindst enige i, at der bør være mere fokus på anpartsspil o.lign.

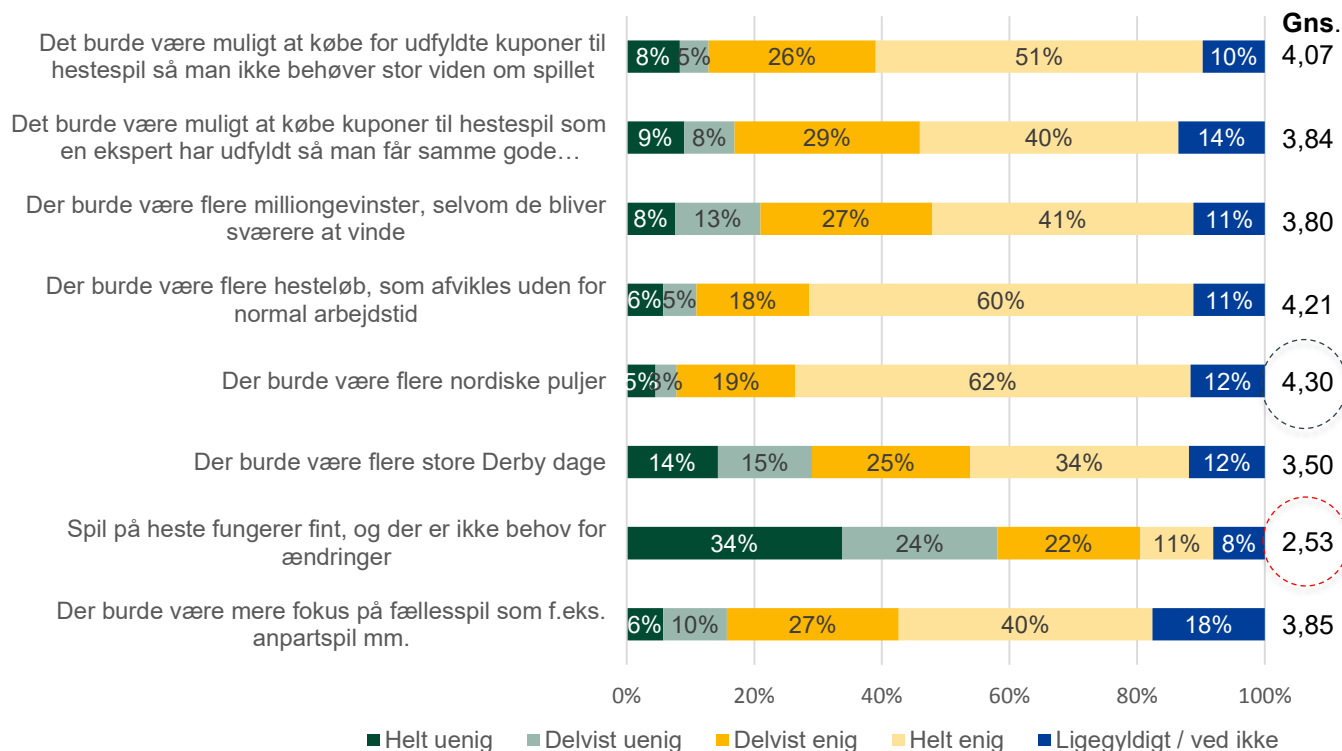
# Attraktivitet... blandt spillere (ikke Dantoto)



- For at spillere (ikke Dantoto) skal finde spil på heste mere attraktivt er det bedste bud flere store Derby-dage og lignende tiltag. Samtlige udsagn scorer dog kun svagt over neutralt 3,0
- Lavest tilslutning blandt dem, der spiller andre spil om penge end Dantoto opnår, at der bør være mere fokus på anpartsspil o.lign.

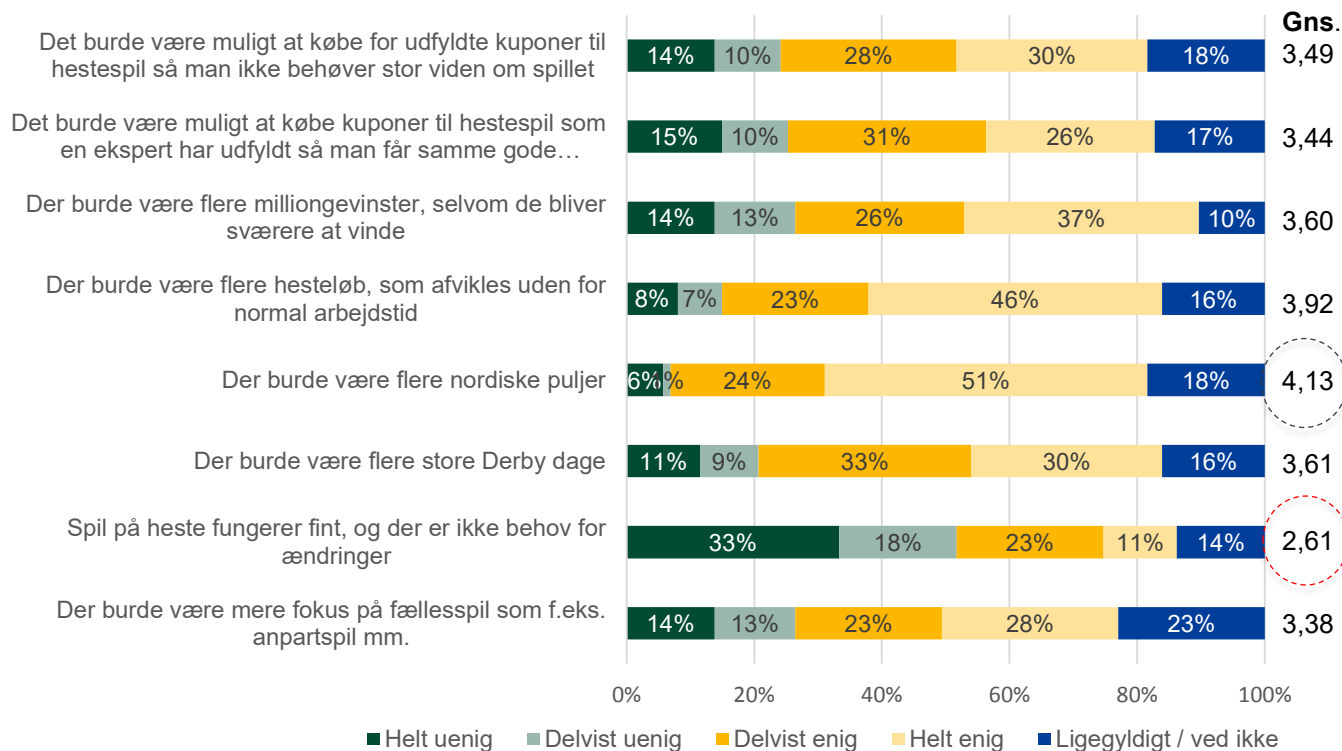


# Attraktivitet... blandt Nav-debitorer



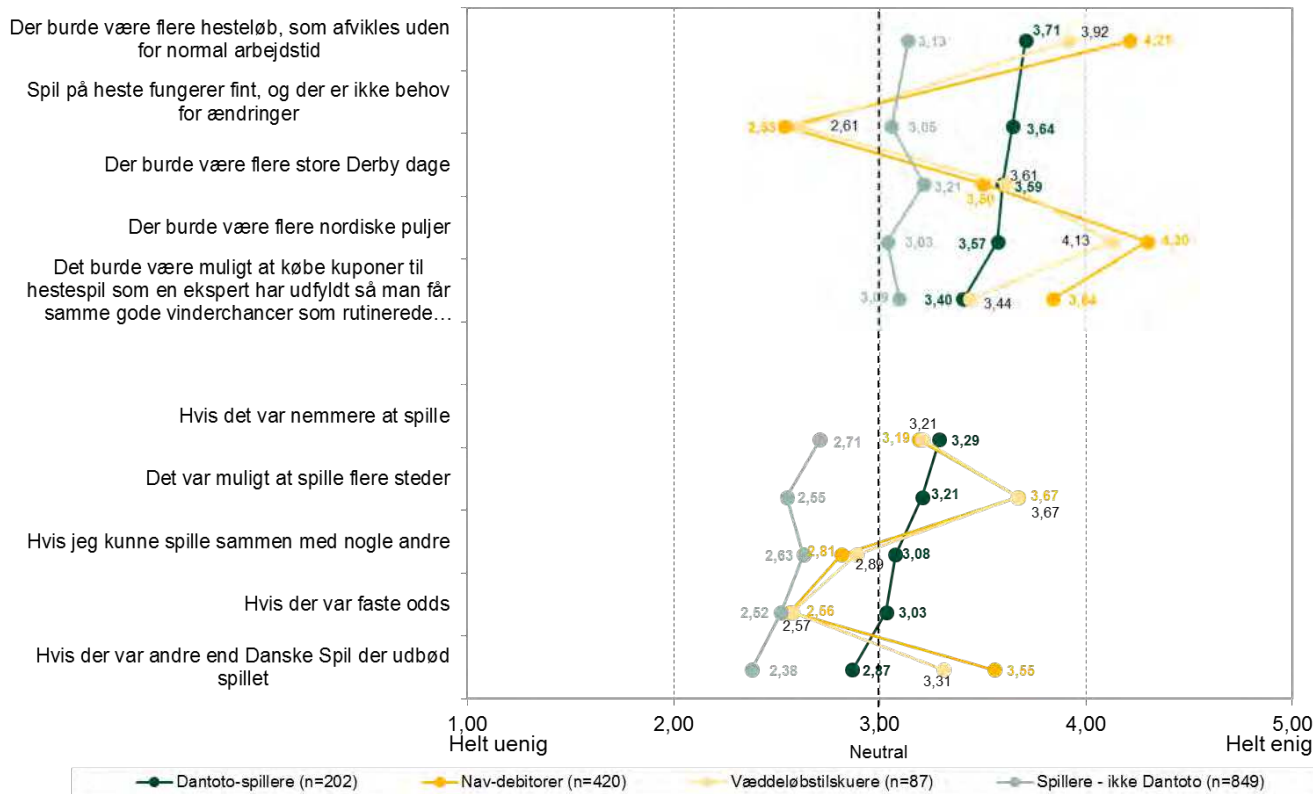
- Nav-debitorer lægger størst vægt på flere nordiske puljer og flere hesteløb afviklet udenfor arbejdstiden for at de, skal finde spil på heste mere attraktivt
- Nav-debitorerne mener, at spil på heste godt kunne trænge til ændringer/ fornyelse for at gøre det mere attraktivt

# Attraktivitet... blandt væddeløbstilskuere



- Væddeløbstilskuerne er enige med Nav-debitorerne i, at flere nordiske puljer og flere hesteløb afviklet udenfor arbejdstiden vil gøre spil på heste mere attraktivt
- Væddeløbstilskuerne er ligeledes enige med Nav-debitorerne i, at spil på heste godt kunne trænge til ændringer/ fornyelse for at gøre det mere attraktivt

# Nye koncepter og attraktivitet – Overblik gns. 1-5



- Svorskalaen fra Helt uenig (1) til Helt enig (5) betyder, at gennemsnittet 3,0 er neutralt. Top og Bund 5 er sorteret efter Dantoto-spillerne
- Hvor Dantoto-spillerne i høj grad er af den opfattelse, at hestespil fungerer fint som det er, så mener Nav-debitorer og Væddeløbstilskuere i relativt høj grad, at der er plads til forbedring/ ændringer
- I bunden ligger faktorer omkring spillemekanisme (nemt og faste odds) samt distribution og fællesskab omkring spillet. Nav og Væddeløb er i markant højere grad af den opfattelse, at det ville øge hestespils attraktivitet, hvis andre end Danske Spil udbød det

Du præsenteres nu for en række mulige tiltag for spil på heste, og vi beder dig vurdere hvor attraktive de vil være for dig og din generelle lyst til at spille på heste.

Jeg ville overveje at spille eller spille mere på heste, hvis...

Til sidst vil vi gerne vide lidt mere om, hvad spil på heste og hestevæddeløb kan gøre for at blive mere attraktivt. Jeg synes... (FILTER: Spiller min. halvårligt om penge)