

Indførelse af spilkort for landbaserede væddemål

Mange danskere har problemer med spilafhængighed. De seneste tal fra Spillemyndigheden viser, at næsten 30.000 danskere er frivilligt udelukket fra pengespil. Ofte er det unge mænd, der lider af spilafhængighed, og det kan have alvorlige konsekvenser for dem selv, deres fremtid og deres familier.

Samtidig er der risiko for, at pengespil bliver brugt til kriminelle formål. Det gælder særligt de såkaldte landbaserede væddemål – dvs. de væddemål danskerne anonymt kan købe i kiosker og andre fysiske butikker, hvor der spilles på udfaldet af fx en fodboldkamp. Væddemålene kan bruges til hvidvask af sorte penge og matchfixing, fordi der kun er krav om identifikation, hvis man spiller for eller får udbetalt en gevinst på mere end 15.000 kr. på samme spillested i løbet af 24 timer. På den måde er det næsten umuligt at opdage mistænkelige spillemønstre.

For at skabe bedre balance på spilmarkedet er regeringen samt Venstre, Dansk Folkeparti, Socialistisk Folkeparti, Radikale Venstre, Enhedslisten, Alternativet og Kristendemokraterne enige om at indføre et spilkort for landbaserede væddemål. Spilkortet skal beskytte unge og udsatte spillere samt bekæmpe, at væddemål bliver brugt til hvidvask og matchfixing.

Derudover er aftalepartierne enige om, at flere regler på spilområdet trænger til modernisering. Der er behov for at sikre en bedre beskyttelse af unge og udsatte spillere samt en stærkere indsats imod kriminalitet, samtidig med at almindelige danskere kan spille om penge på sportsbegivenheder og lignende, hvis de har lyst til det.

Nyt spilkort skal beskytte udsatte spillere og bekæmpe kriminalitet

Aftalepartierne er derfor enige om at indføre et spilkort, der stiller de samme krav til landbaserede væddemål, som i forvejen gælder for online væddemål:

- *Spillerne skal registreres*
Inden en spiller kan købe landbaserede væddemål, skal spilleren registrere sig hos spiludbyderen med fx NemID/MitID, hvor spillerens alder og identitet dermed bliver verificeret. Spilleren får så sit spilkort, som herefter skal bruges ved køb af landbaserede væddemål.
- *ROFUS skal tjekkes*
Inden spilleren kan købe et landbaseret væddemål, skal spillerens identitet samkøres med data fra ROFUS. Kun hvis spilleren ikke er registreret her, kan spillet købes.
- *Forbrugsgrænse skal tjekkes*
Når spilleren registrerer sig, skal spilleren fastsætte en beløbsgrænse for, hvor meget spilleren maksimalt vil bruge på væddemål, fx om måneden. Inden spilleren kan købe et væddemål, skal

spillerens forbrugsgrænse tjekkes. Kun hvis spilleren ikke har nået sin grænse, kan spillet købes.

- *Transaktionsdata skal indsamles og analyseres*

Spiludbyderne skal indsamle og analysere data om hvert enkelt spil og hver enkelt spillers spilhistorik (indskud, tab og gevinster). Dette skal ske med henblik på at opdage spilmonstre, som kan være tegn på matchfixing eller hvidvask samt spilafhængighed. I den forbindelse ses nærmere på mulighederne for at bruge såkaldte spilscannere.

Spillemyndigheden vil i starten af 2024 komme med en evaluering af, om spiludbyderne lever op til de krav, som gælder for behandling af data indsamlet hos spillerne via spilkortet, samt en vurdering af de dataetiske spørgsmål, udbredelsen af digitale spilløsninger rejser.

Med disse krav vil det ikke længere være muligt at købe landbaserede væddemål anonymt. Det bliver derfor væsentligt sværere for børn og unge under 18 år at købe væddemål. Det bliver heller ikke muligt for spillere, der frivilligt har udelukket sig fra spil, at købe væddemål i fysiske butikker. Det samme gælder for spillere, der har overskredet den forbrugsgrænse, de selv har fastsat.

Når spillerne på denne måde registreres, bliver det enkelte spil knyttet til en bestemt person. Dermed styrkes indsatsen imod hvidvask, fordi kriminelle fx ikke kan opkøbe andre spilleres vinderkuponer og bruge dem som dokumentation for, at deres indtægter kommer fra lovligt spil. Samtidig får spiludbyderne også en langt bedre mulighed for at spotte mistænkelige spilmonstre og dermed sikre, at deres spil ikke anvendes til hvidvask og matchfixing.

Aftalepartierne noterer sig, at der udover et spilkort arbejdes på en løsning, der gør det muligt for Spillemyndigheden at sammenkøre og analysere data på tværs af de forskellige spiludbydere. På den måde kan kriminelle ikke sløre deres aktiviteter ved at sprede dem ud på forskellige udbydere. Det er hensigten, at denne løsning skal træde i kraft samtidig med spilkortet.

Det vil være op til den enkelte spiludbyder at beslutte, hvilken teknisk løsning de vil anvende til at efterleve kravene. Det kan fx være et fysisk kort eller en app.

Kravet om spilkort ved køb af landbaseret væddemål forventes at træde i kraft den 1. juli 2022.

Kommende initiativer på spilområdet

Aftalepartierne er endvidere enige om, at der er brug for yderligere at styrke rammerne for spilmarkedet. Derfor er aftalepartierne enige om at arbejde videre med følgende initiativer.

Almennyttige lotterier og styrket kontrolindsats – ultimo 2021

Aftalepartierne er enige om, at reglerne for alment nyttige lotterier, herunder banko og bingo, skal moderniseres og gøres mere tidssvarende. Det gælder blandt andet det nuværende krav om fysiske lodsedler, som skaber udfordringer for flere foreninger, der ønsker at afholde lotterier.

Derudover vil aftalepartierne afsøge mulighederne for at styrke kontrolindsatsen og forbrugerbeskyttelsen på spilområdet. Kriminelle kan i dag udnytte spilmarkedet. Aftalepartierne er derfor

enige om, at Spillemyndigheden skal have udvidede beføjelser i sin kontrol, og at kampen mod matchfixing skal styrkes.

Behandling af spilafhængighed og opgør med aggressiv markedsføringskultur – sommer 2022

Aftalepartierne er enige om at afsøge muligheden for at styrke behandling og forebyggelse af spilafhængighed. Data fra hjælpelinjen StopSpillet viser, at det ofte er helt unge mænd, der har brug for hjælp med spilproblemer. Det skal derfor drøftes, hvordan sundhedsområdet kan styrkes, og finansiering af behandlingscentre og behandlingsformer er nøgleinitiativer, herunder muligheden for at behandlingssteder som Center for Ludomani kan få længere bevillinger fremover. Der skal desuden ses nærmere på, om der er behov for initiativer over for skin betting og loot boxes, når forskningsprojektet herom foreligger.

Derudover er aftalepartierne enige om, at der er behov for at se på fastere rammer for markedsføring af spil, hvor både mængden og indholdet af spilreklamer kan reguleres yderligere. Markedsføringen af spil har udviklet sig voldsomt de seneste år. Antallet af bettingreklamer er tredoblet i perioden 2012-2019, og markedsføringskulturen er blevet mere aggressiv. Det skal derfor drøftes, om forbrugerbeskyttelsen kan styrkes ved bl.a. øget vejledning og tiltag, der synliggør spillets omfang for spilleren selv. Det skal desuden drøftes, om der kan indføres et forbud imod brug af unge og autoriteter i spilreklamer. Samtidig vil aftalepartierne drøfte omfanget og konsekvenserne af hurtige spil (fx væddemål på enkeltelementer i en fodboldkamp som første hjørnespark).

Aftalens karakter

Aftalen om indførelse af spilkort for landbaserede væddemål er at betragte som en politisk aftale.

Regeringen samt Venstre, Dansk Folkeparti, Socialistisk Folkeparti, Radikale Venstre, Det Konservative Folkeparti og Liberal Alliance har med *Aftale om delvis liberalisering af spilmarkedet* fra 2010 indgået forlig om liberalisering af spilområdet, ludomaniordningen samt at overskuddet fra Danske Lotteri Spil og Klasselotteriet udloddes. Forliget omfatter ændringer af væsentlig betydning for det danske spilmarked og spiludbuddet i praksis.