



Statistik for spilmarkedet

2. kvartal 2017

Indhold

A.	Indledning	2
B.	Kvartalsstatistik for det Danske spilmarked	3
C.	Onlinekasinoer	5
	Spiltyper (onlinekasino).....	8
	Salgskanal	10
D.	Væddemål	11
	Salgskanaler	13
E.	Spilleautomater	15
F.	Landbaseret kasino	17
G.	ROFUS	19
H.	Bilag	20



A. Indledning

Det Danske spilmarked blev delvist liberaliseret i 2012, da markedet for væddemål og onlinekasinno blev åbnet for nye aktører. Spilmarkedet består af følgende 8 kategorier, der hver er defineret i Lov om spil: *Lotterier, klasselotterier, almennyttige lotterier, onlinekasino, landbaseret kasino, væddemålsmarkedet (liberaliseret), væddemål på heste, hunde og duer og gevinstgivende spilleautomater.*

Kategorierne anvendes til at definere spilområderne, samt til statistiske formål. Hver kategori har sin egen procedure vedrørende tilladelser – disse afspejler de forskellige lovgivningsmæssige og kommercielle forhold for hver kategori. Statistik indsamles og behandles på forskellige tidspunkter og med forskellige intervaller for hver kategori.

Denne rapport dækker væddemål¹, onlinekasino, spilleautomater² og landbaseret kasino. Statistik for lotterier, klasselotterier, almennyttige lotterier og væddemål på heste³ er ikke tilgængelig for 2. kvartal på publiceringstidspunktet.

Tal i denne rapport er baseret på estimer fra data, der er tilgængelig i skrivende stund. Efter forbedrede opgørelsesmetoder er Spillemyndigheden overgået fra afrunding til nærmeste 5 mio. kr. til afrunding til nærmeste 1 mio. kr. – i enkelte tilfælde ned til 0,1 mio. kr. Disse tal kan fortsat ændre sig, fx i forbindelse med forsinkede afgiftsindberetninger. Tallene er ikke korrigeret for inflation.

Statistik der vedrører bruttospilindtægten (BSI), omsætning og gevinster bygger på afgiftsangivelser til SKAT. Statistik, der vedrører forbrugeradfærd på spilmarkedet, herunder spiltyper inden for den enkelte kategori og salgskanal, bygger på tilladelseshavernes løbende indberetninger til Spillemyndigheden. Bemærk at der pga. de forskellige datakilder kan være små statistiske uoverensstemmelser fra den ene kilde til den anden.

Kvartalsstatistikrapporter offentliggøres ca. to måneder efter det kvartal rapporten omhandler. Dette skyldes de forskellige indberetningstidspunkter til SKAT på de fire fokus markeder.

¹ Som beskrevet indledningsvist er væddemål på heste, hunde og duer ikke liberaliseret. Herefter anvendes ordet "væddemål"

² Herefter anvendes "Spilleautomater" i stedet for "gevinstgivende spilleautomater. Spillemyndigheden har ikke data for automater uden gevinster.

³ Spillemyndigheden har ikke tal for hunde og duer i forbindelse med lokale puljevæddemål

B. Kvartalsstatistik for det Danske spilmarked

De seneste kvartalsvise BSI-tal for væddemål, onlinekasino, spillemaskiner og landbaseret kasino viser, at det danske spilmarked er vokset med cirka 5 procent i forhold til 1. kvartal 2017, stigningen vedrører overvejende onlinekasino. Tallene for væddemål, spilleautomater, og landbaserede kasinoer svarer til de normale sæsonføndenser. Ikke desto mindre har anden kvartal af 2017 sat en rekord på lige under 1.5 milliard kroner for kombineret BSI på de fire fokus markeder.

Tabel 1. Kvartalsvis BSI for de 4 fokusmarkeder siden 1. Kvartal 2014 (i mio. kr.)

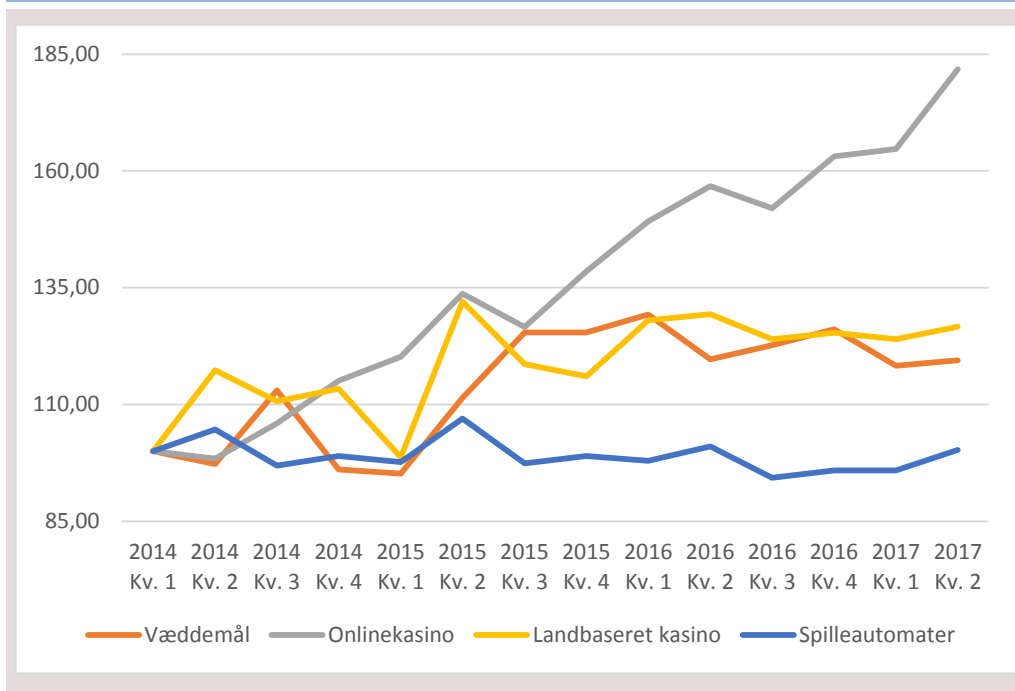
		1.kvartal	2. kvartal	3. kvartal	4. kvartal	År
2014	Samlet	1150	1165	1218	1177	4710
	Væddemål	437	425	494	420	1775
	Onlinekasino	252	248	267	290	1058
	Landbaseret kasino	75	88	83	85	330
	Spilleautomater	386	404	374	382	1547
2015	Samlet	1171	1336	1331	1366	5204
	Væddemål	416	487	548	548	1,999
	Onlinekasino	303	337	319	349	1,308
	Landbaseret kasino	74	99	89	87	349
	Spilleautomater	377	413	376	382	1,547
2016	Samlet	1416	1405	1376	1425	5621
	Væddemål	565	523	536	551	2175
	Onlinekasino	376	395	383	411	1565
	Landbaseret kasino	96	97	93	94	379
	Spilleautomater	378	390	364	370	1503
2017	Samlet	1395	1462	-	-	-
	Væddemål	517	522	-	-	-
	Onlinekasino	415	458	-	-	-
	Landbaseret kasino	93	95	-	-	-
	Spilleautomater	370	387	-	-	-

Kilde: Afgiftsdata indberettet til SKAT.

Tabel 1 viser, at BSI for de fire spilområder ligger 312 mio. kr. højere sammenlignet med 1. kvartal 2014. Væksten har ikke været lige stor på alle spilområder, idet onlinekasino står for den største del af væksten (206 mio. kr.). De varierende kvartalsvækstrater er vist i figur 1 i indekseret form, hvor 1. kvartal 2014,⁴ er valgt som basis (indeks 100). Det fremgår klart, at onlinekasino har størst vækst i forhold til de andre tre spilmarkeder. Spilleautomater har leveret relativt stabilt BSI siden 1. kvartal 2014, dog med en mindre nedadgående tendens. BSI for både væddemål og landbaserede kasinoer er steget frem til 2. kvartal 2015, og har været stabil siden.

⁴ 1. kvartal 2014 er valgt som basis, fordi det er 2 år efter liberaliseringen og markederne for væddemål og onlinekasino således har haft lidt tid til at stabilisere sig efter liberaliseringen.

Figur 1. Indekseret kvartalsvis BSI (1. kvartal 2014 = indeks 100)



Kilde: Afgiftsdata indberettet til SKAT.

C. Onlinekasinoer

Onlinekasinoer oplevede stor vækst i BSI i 2. kvartal 2017 i forhold til forrige kvartal, med en vækst på 42,7 mio. kroner, svarende til 10,3 procent.

Tallene for 2. kvartal 2017 er ligeledes også væsentlig højere end 2. kvartal 2016, med en år-til-år vækst på 15,9 pct. Væksten har været størst for spil uden kommission, hvor 2. kvartal 2017 ligger 11,7 pct. højere end forrige kvartal. Tallene viser også, at BSI fra multispiller kasinospil, hvor BSI er genereret i gennem kommission, er faldet i 2. kvartal med 5,4 procent i forhold til 1. kvartal 2017. Kvartalsstatistik for onlinekasinoer er vist i tabel 2.

Tabel 2. Kvartalsvis omsætning, gevinster, kommission og BSI⁵ for onlinekasino (i mio. kr.)

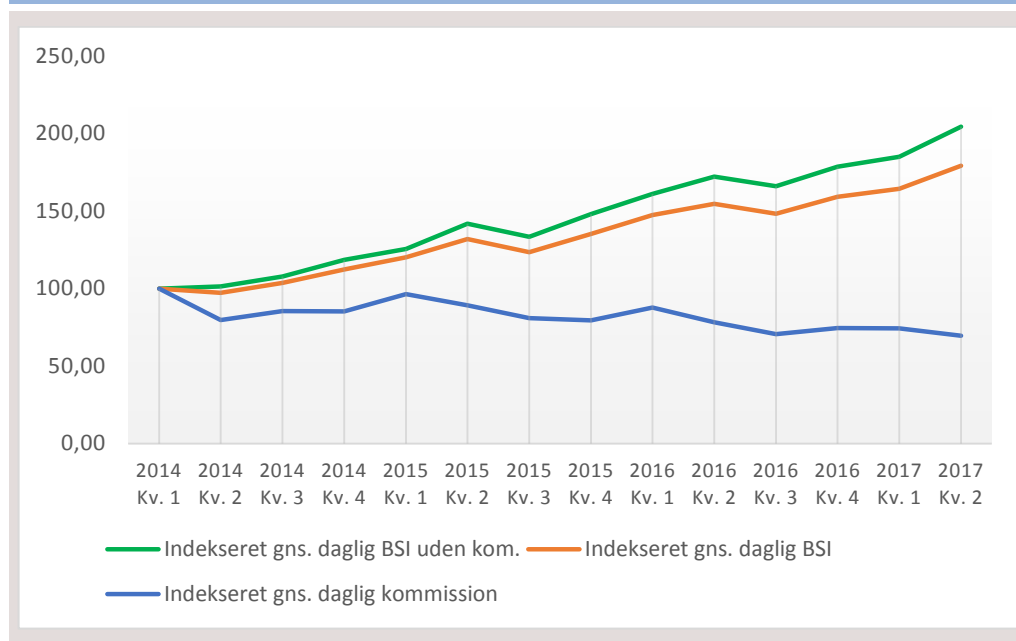
		1. kvartal	2. kvartal	3. kvartal	4. kvartal	År
2014	Samlet BSI	252,3	248,4	267,3	289,7	1.057,7
	- omsætning	5.109,8	5.242,3	5.844,7	6.109,5	22.306,3
	- gevinster	4.904,5	5.031,7	5.618,4	5.860,7	21.415,2
	- kommission	46,9	37,8	41,0	40,9	166,6
2015	Samlet BSI	303,3	337,0	318,8	349,1	1.308,2
	- omsætning	6.447,0	7.318,3	7.277,7	7.975,7	29.018,7
	- gevinster	6.189,0	7.023,6	6.997,7	7.664,8	27.875,1
	- kommission	45,3	42,3	38,8	38,2	164,6
2016	Samlet BSI	376,3	394,9	382,6	410,9	1.564,6
	- omsætning	8.590,2	9.278,5	8.819,0	10.028,8	36.716,6
	- gevinster	8.255,7	8.920,8	8.470,3	9.653,6	35.300,4
	- kommission	41,7	37,1	33,9	35,8	148,4
2017	Samlet BSI	414,8	457,5	-	-	-
	- omsætning	10.290,6	11.604,3	-	-	-
	- gevinster	9.910,6	11.179,8	-	-	-
	- kommission	34,9	33,0	-	-	-

Kilde: Afgiftsdata indberettet til SKAT.

Med 1. kvartal 2014 som målestok, er BSI, genereret af onlinekasino ved slutningen af 2. kvartal 2017, vokset med 79,3 procent. Som figur 2 viser, har den høje vækstrate primært være drevet af spil uden kommission, og ligger 104,4 procent højere i 2. kvartal 2017 end i 1. kvartal 2014. Mod-sætningsvis, faldt den gennemsnitlige BSI fra spil med kommission med 30,5 procent over samme periode. Samlet vækst i BSI, non-kommission BSI, og kommission BSI er vist i figur 2, indekseret op imod 1. kvartal 2014.

⁵ Omsætning og gevinster er kun for spil uden kommission. Dermed er BSI summen af kommission og omsætning, fratrukket gevinster.

Figur 2. Indekseret vækst i BSI, onlinekasinoer – 1. kvartal 2014 = indeks 100



Kilde: Afgiftsdata indberettet til SKAT.

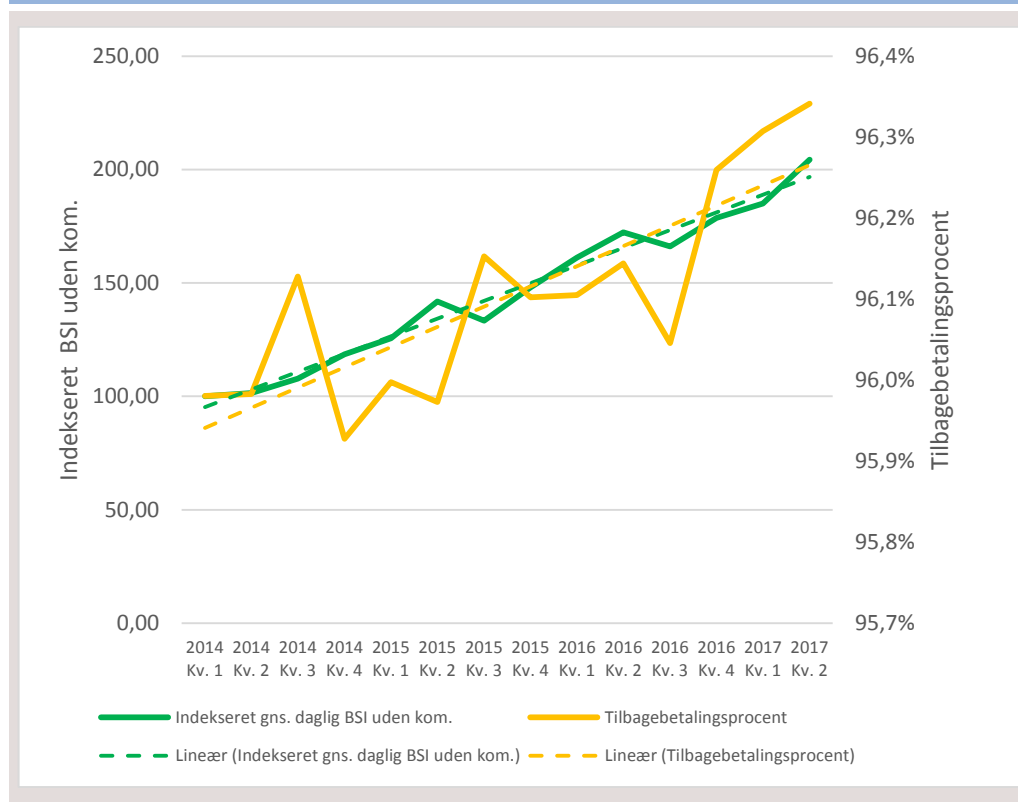
Den høje vækst for spil uden kommission betyder, at indskud i onlinekasinoer er mere end fordoblet siden 1. kvartal 2014. Mens indskuddet var lidt over 5,1 milliard kr. i 1. kvartal 2014, er det steget det til 11,6 milliard kr. i 2. kvartal 2017.

Men det er vigtigt, at tallene ses i den rigtige kontekst. Med fortolkningen af omsætning, skal man være opmærksom på, at omsætning ikke er lig med saldoen deponeret på en spilkonto. En spiller, der starter et spil med 100 kr. og stopper med 40 kr., har typisk omsat for 1000 kr. og fået 960 kr. i gevinster – uden at spilleren nogensinde har haft meget mere end de 100 kr. som saldo. Tallene bliver pustet op, fordi omsætning og gevinster beregnes for hvert enkelt "tryk på knappen".

Mens der har været betydelig vækst i BSI siden 1. kvartal 14, har tilbagebetalingsprocenten ligget i omegnen af 96 procent i hele perioden. De sidste 3½ år, er der kun registreret en forskel på 0,41 procent mellem den højeste og laveste tilbagebetalingsprocent, med en svag opadgående tendens - illustreret i figur 3 nedenfor.

Små justeringer af tilbagebetalingsprocenten kan have betydelige konsekvenser for BSI. Selvom væksten har været gradvis, er det bemærkelsesværdigt, at hvis tilbagebetalingsprocenten fra 4. kvartal 2014 (det kvartal med den laveste tilbagebetalingsprocent) var anvendt i 2. kvartal 2017, ville BSI have været 48,0 mio. kr. højere. Dette ville have skubbet BSI over 0,5 milliard kr. På den anden side, hvis tilbagebetalingsprocenten fra 2. kvartal 2017 var anvendt til indskud fra 1. kvartal 2014, ville BSI have været 18,5 mio. kr. lavere. Disse småjusteringer af tilbagebetalingsprocenten kan forklare, hvorfor vækstraten for indskud har overhalet BSI.

Figur 3. Udvikling i daglig BSI fra spil uden kommission og tilbagebetalingsprocent



Kilde: Afgiftsdata indberettet til SKAT.

Figur 3 viser, at udviklingen af tilbagebetalingsprocent og BSI fra ikke-kommission onlinekasino spil har fulgt en lignende kurs som væksten i gennemsnitlig daglig BSI fra ikke-kommissionsspil. Dette tyder på, at spiludbydere ser en korrelation mellem tilbagebetalingsprocenter og udviklingen i BSI over en længere periode. Korrelationen mellem tilbagebetalingsprocent og BSI er velillustreret ved nærmere undersøgelser af tallene over de sidste tolv måneder. Som tabel 3 viser, var BSI højest for ikke-kommission onlinekasino spil i april 2017; dog var den måned med højeste tilbagebetalingsprocent maj 2017, hvor der blev spillet for næsten 3,85 milliard kr. i indskud. BSI var 4,7 million kr. højere i juni 2017, hvor der bare spillet for 3,73 milliard kr. i indskud, takket være en 0,3 pct. lavere tilbagebetalingsprocent.

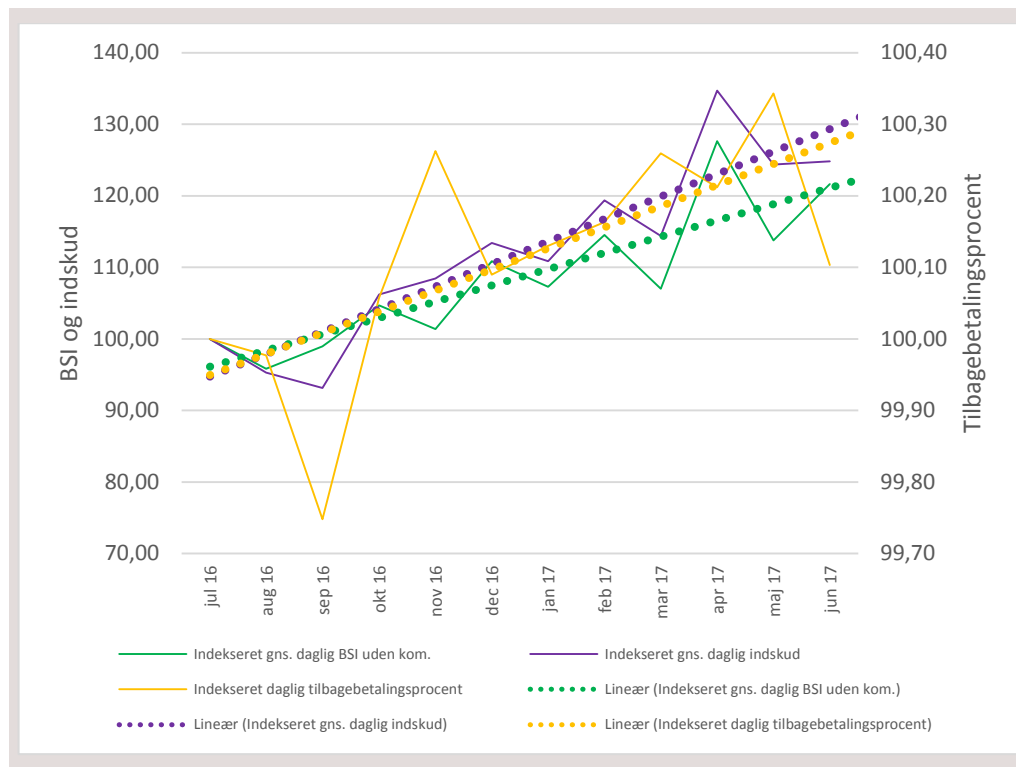
Tabel 3. Månedlig BSI for onlinekasino ekskl. spil med kommission (i mio. kr.)

	BSI (ex. com)	Omsætning	Gevinster	Tilbagebetalingsprocent
Jun 17	140,8	3.732,7	3.591,9	96,2%
Maj 17	136,1	3.843,3	3.707,2	96,5%
Apr 17	147,7	4.028,3	3.880,6	96,3%
Mar 17	128,0	3.534,2	3.406,2	96,4%
Feb 17	123,7	3.331,2	3.207,5	96,3%
Jan 17	128,3	3.425,2	3.296,9	96,3%
Dec 16	132,6	3.503,6	3.371,0	96,2%
Nov 16	117,3	3.243,2	3.125,9	96,4%
Okt 16	125,2	3.282,0	3.156,8	96,2%
Sep 16	114,5	2.784,8	2.670,3	95,9%
Aug 16	114,6	2.944,2	2.829,6	96,1%
Jul 16	119,6	3.089,9	2.970,3	96,1%
I ALT	1.528,4	40.742,7	39.214,3	96,2%

Kilde: Afgiftsdata indberettet til SKAT.

Figur 4 viser de indekserede værdier for gennemsnitlig indskud, tilbagebetalingsprocent og ikke-kommission BSI på en daglig basis. Det ses, at indskud, ikke-kommission BSI og tilbagebetalingsprocent alle er steget over de tolv måneder mellem juli 2016 og juni 2017, de har dog fulgt forskellige kurser. Tilbagebetalingsprocenten er steget marginalt langsommere end væksten i indskud, hvilket betyder, at vækst i BSI ikke svarer til vækst i indskud.

Figur 4. Indekseret udvikling i BSI, indskud og tilbagebetalingsratio (indeks 100 = juni 2016)



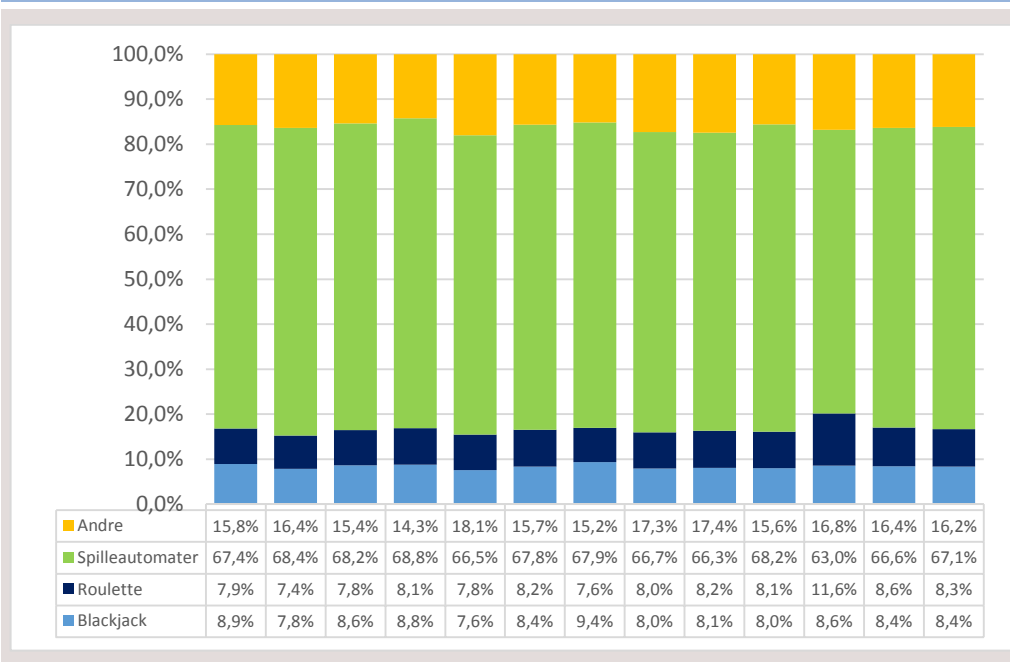
Kilde: Afgiftsdata indberettet til SKAT.

Spiltyper (onlinekasino)

Online spilleautomater, der svarer til spilleautomater i landbaserede kasinoer, restaurationer og spillehaller, var det mest populære online kasinospil i de seneste 12 måneder – med en markedsandel⁶ på 67,1 procent. Blackjack og roulette udgjorde henholdsvis 8,4 procent og 8,3 procent af markedet, mens andre spiltyper udgjorde 16,2 procent. Som figur 5 illustrerer, har markedsandelen for disse spilformer været relativt stabil over de sidste tolv måneder, med undtagelse af maj 2017, som var en særdeles populær måned for roulette, primært på bekostning af spilleautomater.

⁶ Målt på omsætning – så derfor kun regnet iff. omsætning på spil uden for kommission

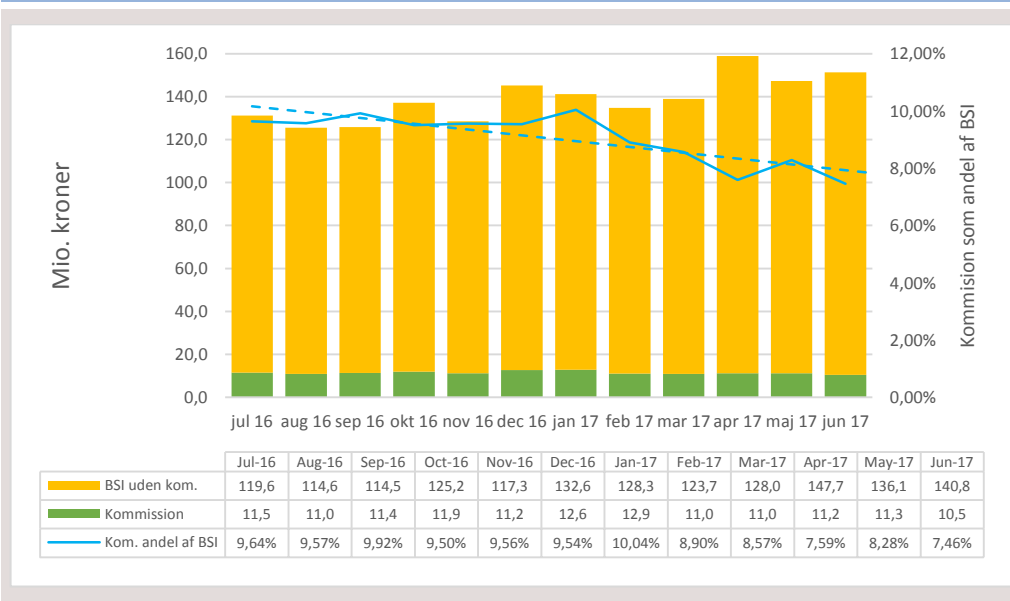
Figur 5. Markedsandel for onlinekasino (ekskl. kommissionsspil) – juli 2016 – juni 2017



Baseret på indberetninger fra tilladelsehaverne til Spillemyndigheden. Markedsandel er beregnet ift. omsætning. Spil med kommission, fx multiplayer poker er ikke omfattet. På grund af uregelmæssigheder i data, er tallene for juni 2017 baseret på et skøn, der er trukket fra et udvalg af onlinekasino operatører.

I figur 5 dækker "øvrige" en række andre spil, herunder pokerspil mod en maskine, såkaldt video-poker. For spil med kommission, fx poker cash og poker turneringer, hvor spillerne betaler kommission for at deltage og derefter spiller om de resterende indskud, defineres BSI til at være selve kommissionen. Kommissionen er grundlaget for spilleafgiften, og derfor findes indskud og gevinster ikke i Spillemyndighedens statistik, da den netop er baseret på afgiftsdata. På grund af denne forskel indgår spil uden kommission ikke i figur 5. Spil med kommission er vist i figur 6 og er baseret på tal indberettet af udbyderne til SKAT. Der har været en jævn, nedadgående tendens for BSI – både relativt til BSI og i absolutte tal. Lavere BSI kan også være et tegn på lavere priser og hårdere konkurrence inden for onlinekasino.

Figur 6. Udvikling i kommission som andel af BSI (juli 2016 – juni 2017)

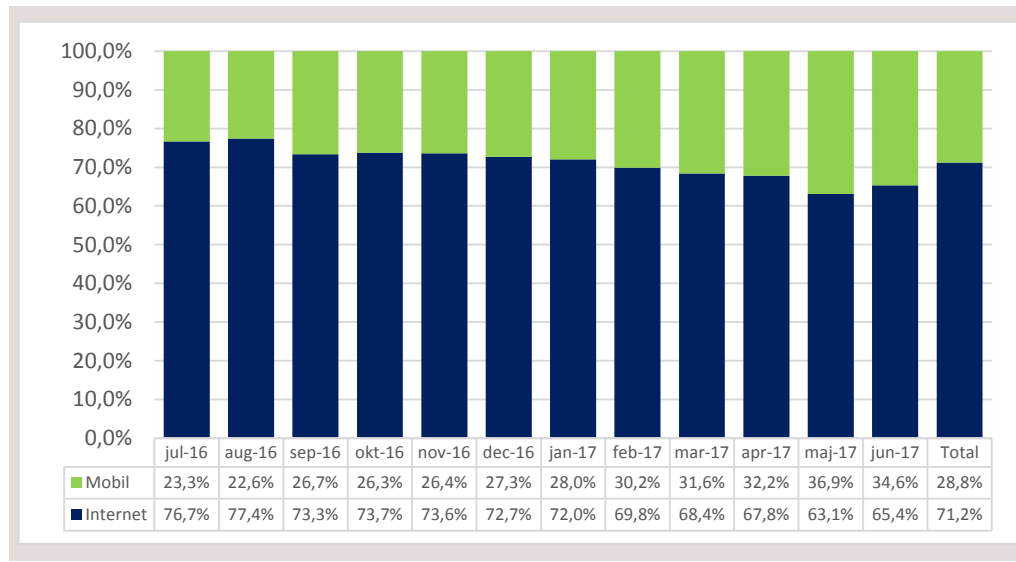


Kilde: Afgiftsdata indberettet til SKAT.

Salgskanal

Over de 12 måneder mellem juli 2016 og juni 2017, blev 71,2 procent af omsætningen på online-kasino genereret på tilladelseshavernes "almindelige" hjemmesider, mens de resterende 28,8 procent blev genereret på mobilversionerne.⁷ I denne periode er andelen af omsætningen, som kommer fra mobilplatforms, steget fra 23,3 procent til 34,6 procent, som er vist i figur 7.

Figur 7. (Månedlig) markedsandel for internet og mobile platforme – vægtet efter BSI



Kilde: Baseret på indberetninger fra tilladelseshaverne til Spillemyndigheden.

⁷ Det er op til tilladelsesindehaverne selv at definere hvad der er solgt på hhv. "mobil" og "internet". Det er derfor muligt, at en del af omsætningen fra "internet" reelt stammer fra en mobiltelefon, der bruger "desktop"-versionen af tilladelseshaverens hjemmeside.

D. Væddemål

I 2. kvartal 2017 er væddemålsmarkedet steget med 0,6 procent i forhold til 1. kvartal 2017, men dog 0,2 procent lavere end 2. kvartal 2016. Når man tager hensyn til de varierende længder af hvert kvartal, var den gennemsnitlige daglige BSI i 2. kvartal 2017 lavere end 1. kvartal 2017. Ikke desto mindre er BSI stadigvæk 85,8 mio. kr. højere end 1. kvartal 2014. Kvartalsvis BSI har dog ligget relativt stabilt siden 3. kvartal 2015, dog med en svag nedadgående tendens.

Tabel 4. Markedsindikatorer for væddemål (BSI og indskud i mio. kr.)

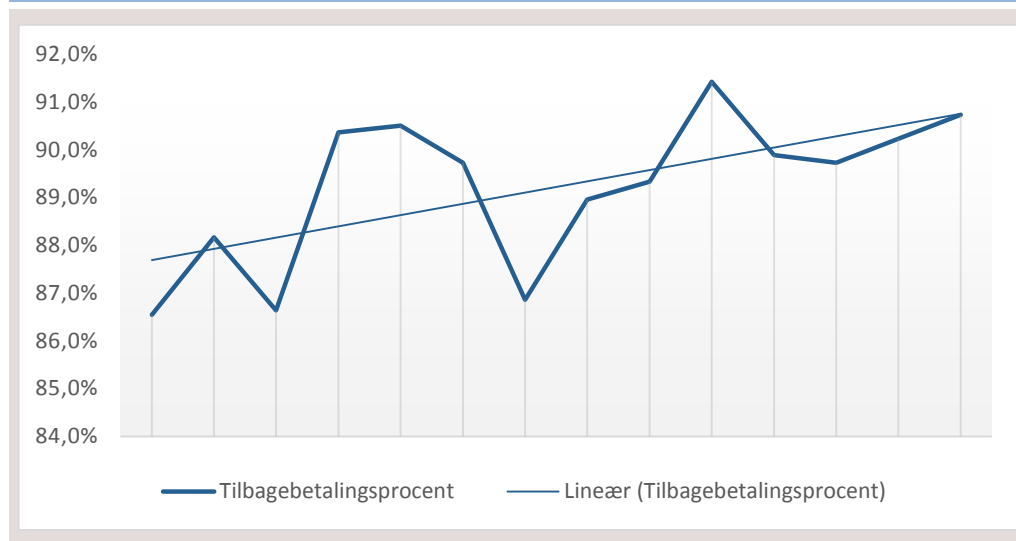
		1. kvartal	2. kvartal	3. kvartal	4. kvartal	Total
2014	Samlet BSI	436,5	440,8	493,8	420,1	1.791,2
	- Tilbagebetalingspct.	86,5%	88,2%	86,6%	90,4%	88,1%
	- Indskud	3.206,8	3.699,1	3.674,0	4.327,5	14.907,3
	- Vækst ift. forrige kv.	-	1,0%	12,0%	-14,9%	-
2015	Samlet BSI	416,4	487,3	547,6	548,0	1.999,2
	- Tilbagebetalingspct.	90,5%	89,7%	86,9%	89,0%	89,0%
	- Indskud	4.349,5	4.711,1	4.146,4	4.938,6	18.145,6
	- Vækst ift. forrige kv.	-0,9%	17,0%	12,4%	0,1%	-
2016	Samlet BSI	565,4	523,2	535,9	550,6	2.175,1
	- Tilbagebetalingspct.	89,3%	91,4%	89,9%	89,7%	90,1%
	- Indskud	5.271,3	6.063,5	5.272,3	5.333,0	21.940,1
	- Vækst ift. forrige kv.	3,2%	-7,5%	2,4%	2,7%	-
2017	Samlet BSI	519,2	522,4	-	-	-
	- Tilbagebetalingspct.	90,2%	90,7%	-	-	-
	- Indskud	5.293,3	5.617,4	-	-	-
	- Vækst ift. forrige kv.	-5,7%	0,6%	-	-	-

Kilde: Afgiftsdata indberettet til SKAT

Det er bemærkelsesværdigt, at kvartals BSI var mere eller mindre uændret i 2. kvartal 2017 sammenlignet med 2. kvartal 2016, hvor der blev afholdt sports megaevents bl.a. EM i fodbold. Om sætning og efterspørgsel for væddemål var dog næsten 450 mio. kr. lavere i 2. kvartal 2017 end 2. kvartal 2016⁸. Tilbagebetalingsprocenten var i 2. kvartal 2016 - 91,4 procent - sammenlignet med 2. kvartal 2017, hvor tilbagebetalingsprocenten lå på 90,7 procent, hvilket giver en forskel på hele 0,7 pct.

⁸ Der er en tidsmæssig forskydning mellem, at et væddemål placeres og at gevinsten kan indløses. Denne forskydning findes ikke for onlinekasino. Der er sikkert en stor andel af væddemål, der er placeret lige op til og under en begivenhed – men idet Spillemyndigheden ikke har adgang til oplysninger om, hvad spilleren spiller på, er det umuligt at fastslå størrelsen af denne effekt. Nogle væddemål kan således være mange måneder om at finde en afgørelse.

Figur 8. Tilbagebetalingsprocent for væddemål 1. kvartal 2014 - 2. kvartal 2017



Kilde: Afgiftsdata indberettet til SKAT

Som illustreret i figur 8, har der været store variationer i tilbagebetalingsprocenten, dog med en opadgående tendens. Forskellen mellem tilbagebetalingsprocenten i 1. kvartal 2014 (86,5 pct.) og 2. kvartal 2017 (90,7 pct.) giver 4,2 procent, hvilket betyder, at hvis tilbagebetalingsprocenten fra 1. kvartal 2014 var anvendt i 1. kvartal 2017, ville dette have genereret ekstra 235,2 mio. kr. i BSI. Omvendt hvis tilbagebetalingsprocenten for 2. kvartal 2017 var blevet anvendt i 1. kvartal 2014, ville BSI have ligget 134,5 mio. kr. lavere. Tilbagebetalingsprocenten på 90,7 pct. som var registreret i 1. kvartal 2017 kv.1 var kun anden til den høj af 91,4 pct. i 2016 kv.2.

Tabel 5. BSI, indskud, og tilbagebetalingsprocent for væddemål (mio. kr.) juli 2016 til juni 2017

	BSI ⁹	Indskud	Tilbagebetalingspct.
Juni-17	139,9	1.450,5	90,4%
Maj-17	192,6	1.820,1	89,4%
April-17	188,1	2.346,8	92,0%
Marts-17	137,6	1.876,5	92,7%
Februar-17	156,6	1.672,1	90,6%
Januar-17	223,0	1.744,8	87,2%
December-16	170,8	1.735,3	90,2%
November-16	176,4	1.769,4	90,0%
Oktober-16	200,8	1.828,3	89,0%
September-16	198,5	2.022,5	90,2%
August-16	147,8	1.609,4	90,8%
Juli-16	186,8	1.640,4	88,6%
I ALT	2.118,9	21.516,1	90,2%

Kilde: Afgiftsdata indberettet til SKAT

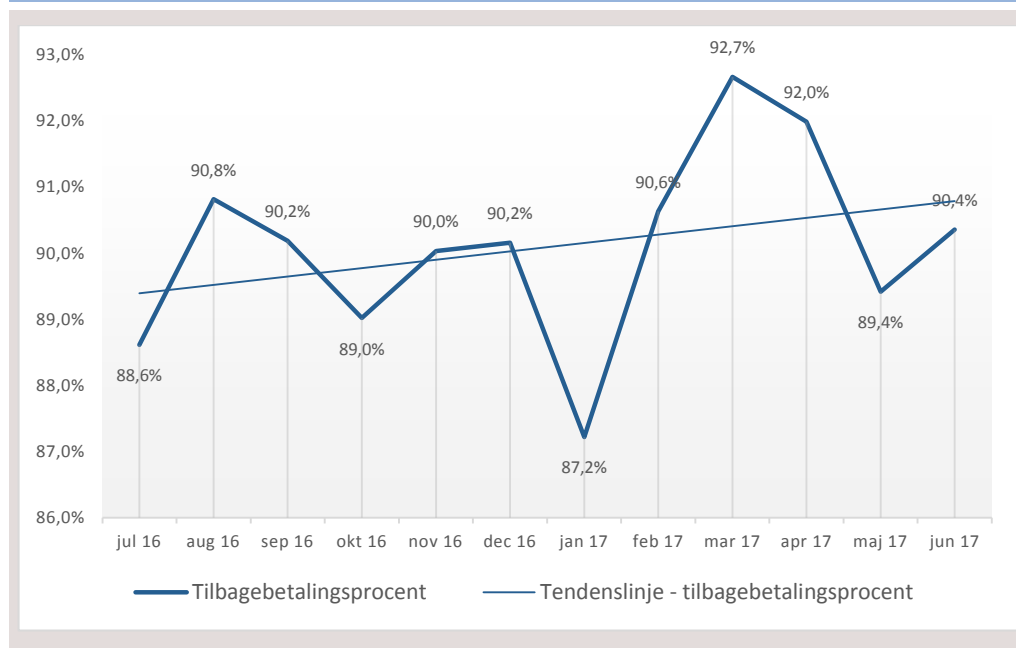
I perioden juli 2016 til juni 2017 var april 2017 den mest travle måned for bookmakers, med indsatser over 2,3 milliard kr. Men det var langt fra den mest indbringende måned; det var derimod januar 2017, hvor bookmakere tjente 223 mio. kr. Variationer i BSI afspejler en tilbagebetalingsprocent med langt flere variationer end onlinekasinoer over de 12 måneder. Den gennemsnitlige månedlige tilbagebetalingsprocent for væddemål var så høj som 92,7 procent i marts 2017, hvorimod den var hele 4,1 procent lavere i juli 2016 - 88,6 procent. Den lavere tilbagebetalingsprocent

⁹ Eksklusiv BSI fra kommission

på 2,6 procent i maj 2017 i forhold til april 2017 forklarer, hvorfor BSI var 4.5 mio. kr. højere selv om indskud var 0.5 milliard kr. mindre.

Figur 9 viser, at der mellem juli 2016 og juni 2017 var en svag opadgående tendens for tilbagebetalingsprocenten, som lå på 90,2 procent i gennemsnit. Det var dog 0,2 procent lavere end de fire kvartaler mellem april 2016 og marts 2017 (90,4 pct.), som inkluderer juni 2016, hvor EM i fodbold blev afholdt.

Figur 9. Væddemål månedlig tilbagebetalingsprocent, juli 2016 – juni 2017



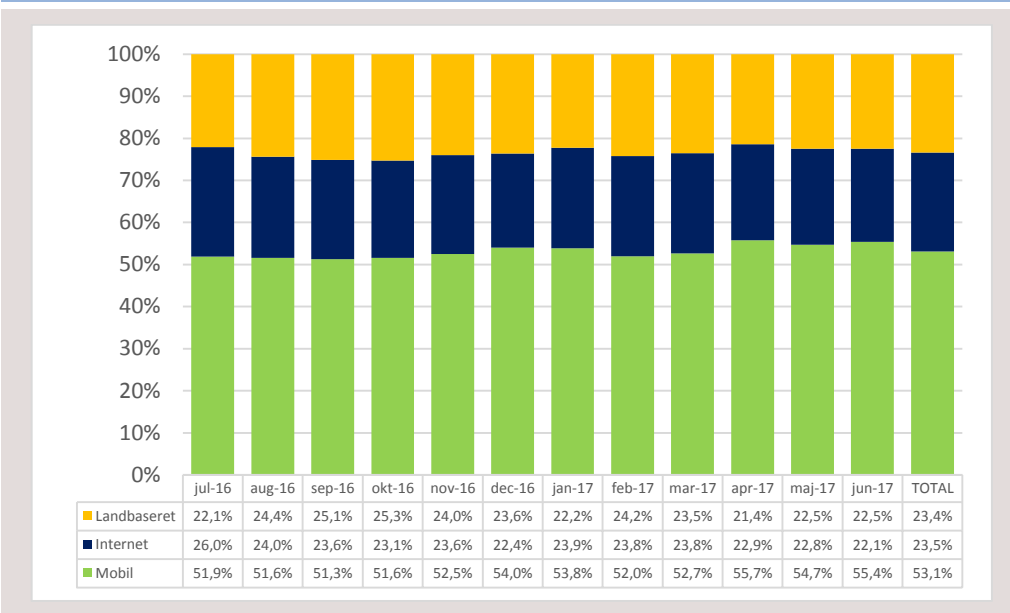
Kilde: Afgiftsdata indberettet til SKAT

Salgskanaler

I modsætning til kasino, så gælder en væddemålstilladelse både udbud af online og landbaseret spil. Onlineudbuddet dominerer og de mobile platforme tegner sig for 53,1 procent af den samlede omsætning set over de seneste 12 måneder (juli 2016 – juni 2017). Andre onlinetransaktioner (desktop hjemmesider) tegnede sig for 23,5 procent af alle transaktioner, mens landbaserede transaktioner vedrører de resterende 23,4 procent af transaktionerne.¹⁰

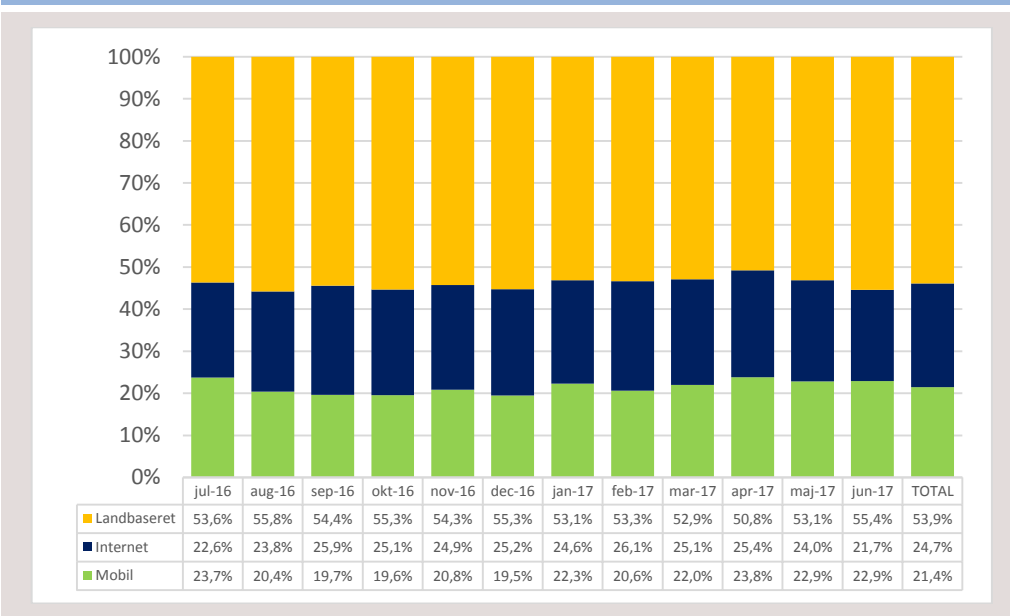
¹⁰ Tallene inkluderer selvbetjeningsterminaler. I den seneste statistikkerapport udgivet af Spillemyndigheden, var tallene for selvbetjeningsterminaler ikke tilgængelige. Tallene er nu tilgængelige og derfor inkluderet i denne rapport, ligesom der er foretaget nogle småkorrektioner mellem de to rapporter som følge af at tallene nu er tilgængelige.

Figur 10. Salgskanal for væddemål (ekskl. kommissionsspil), opgjort efter omsætning



Kilde: Baseret på indberetninger fra tilladelsesindehaverne til Spillemyndigheden.

Figur 11. Salgskanal for væddemål (ekskl. kommissionsspil), opgjort efter antallet af indgåede væddemål



Kilde: Baseret på indberetninger fra tilladelsesindehaverne til Spillemyndigheden.

E. Spilleautomater

Tabel 6. Kvartalsvis BSI for spilleautomater (i mio.kr.)

		1. kvartal	2. kvartal	3. kvartal	4. kvartal	ÅR
2014	Samlet	386,2	404,2	374,4	382,2	1.546,9
	- Restauranter	89,8	92,7	89,4	88,8	360,7
	- Spillehaller	296,4	311,5	284,9	293,4	1.186,1
2015	Samlet	376,8	413,1	375,6	381,9	1.547,5
	- Restauranter	87,6	92,7	87,5	86,0	353,8
	- Spillehaller	289,3	320,4	288,2	295,9	1.193,7
2016	Samlet	378,5	390,5	364,6	369,8	1.503,4
	- Restauranter	84,9	86,3	83,9	84,8	340,0
	- Spillehaller	293,6	304,2	280,6	285,0	1.163,4
2017	Samlet	370,1	387,0	-	-	-
	- Restauranter	85,1	87,5	-	-	-
	- Spillehaller	285,0	299,5	-	-	-

Kilde: Afgiftsdata indberettet til SKAT

Ligesom tidligere år, er 2. kvartals BSI tallene højere for spilleautomater end første kvartal tallene i 2017. Hvis det samme mønstre fortsætter i resten af 2017, vil BSI fra spilleautomater ende i et niveau omkring 1,5 milliard kr. for 2017. Mens BSI i 2. kvartal 2017 er 4,6 procent højere end 1. kvartal 2017, er det omkring 1 procent lavere end 2. kvartal 2016.

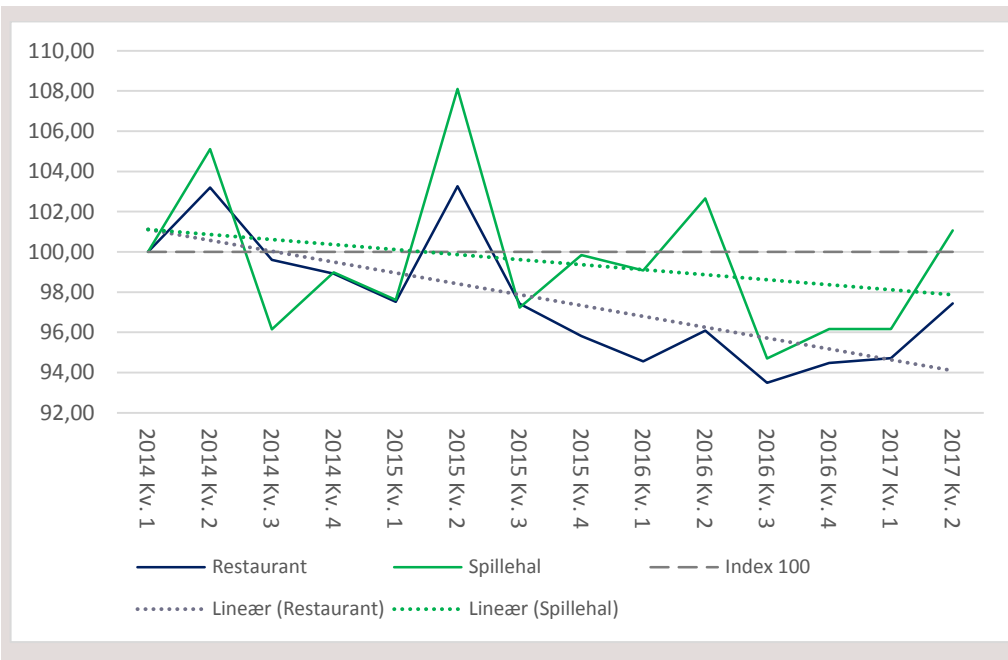
Tabel 7. Relativ vækst i BSI ift. forrige kvartal for spilleautomater

		1. kvartal	2. kvartal	3. kvartal	4. kvartal
2014	Samlet	-3,5%	4,7%	-7,4%	2,1%
	- Restauranter	-28,0%	3,2%	-3,5%	-0,7%
	- Spillehaller	7,6%	5,1%	-8,5%	3,0%
2015	Samlet	-1,4%	9,6%	-9,1%	1,7%
	- Restauranter	-1,4%	5,9%	-5,7%	-1,7%
	- Spillehaller	-1,4%	10,8%	-10,1%	2,7%
2016	Samlet	-0,9%	3,2%	-6,6%	1,4%
	- Restauranter	-1,3%	1,6%	-2,7%	1,1%
	- Spillehaller	-0,8%	3,6%	-7,7%	1,5%
2017	Samlet	0,1%	4,6%		
	- Restauranter	0,3%	2,9%		
	- Spillehaller	0,0%	5,1%		

Kilde: Afgiftsdata indberettet til SKAT

Som det også var tilfældet i 1. kvartal 2017, var BSI fra spilleautomater lavere sammenlignet med 1. kvartal 2016 og også lavere end 1. kvartal i både 2014 og 2015. Set i forhold til 2. kvartal 2015, som havde det højeste BSI siden 2014, er BSI hele 26,1 mio. kr. lavere i 2. kvartal 2017 - et fald på 6,3 procent. Som figur 12 viser, er både restauranter og spillehaller fulgt en nedadgående tendens.

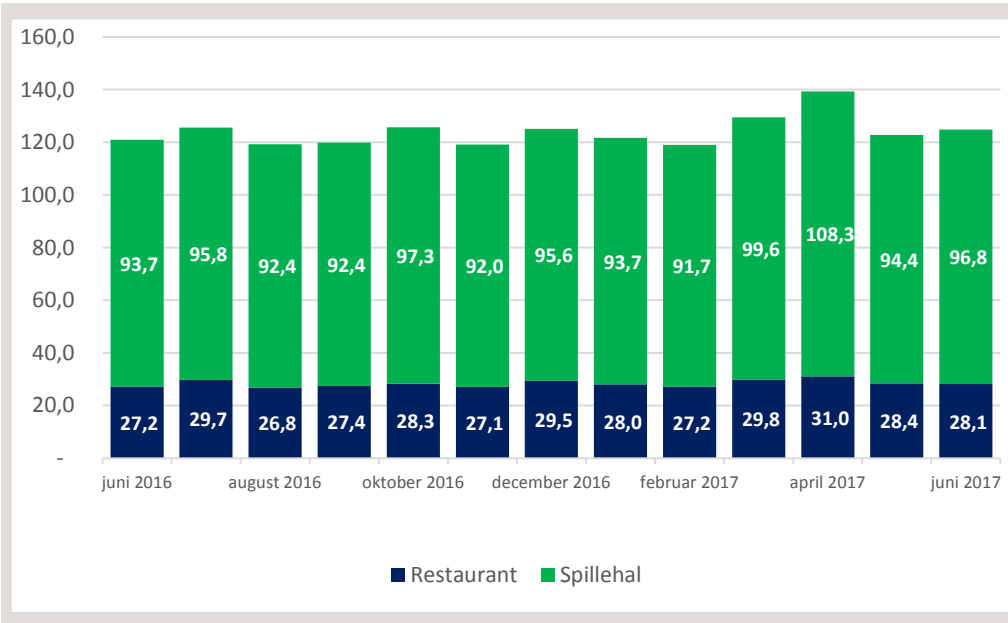
Figur 12. Spilleautomater. Udvikling I kvartalsvis BSI indekseret op mod 1. kvartal 2014 = indeks 100



Kilde: Afgiftsdata indberettet til SKAT.

Spilleautomater genererede en omsætning på 1,49 milliard kr. i BSI i perioden juli 2016 og juni 2017. I gennemsnit generede restauranter en omsætning på 28,4 mio. kr. pr. måned, mens spillehaller generede en omsætning på 95,8 mio. kr. pr. måned. Sagt på en anden måde, BSI fra restauranter og spillehaller svarer samlet til 4,1 mio. kr. pr. dag. For både restauranter og spillehaller gælder, at højeste BSI var i april 2017, svarende henholdsvis til 31,0 mio. kr. i restauranter og 108,3 mio. kr. i spillehaller.

Figur 13. Månedlig BSI fra spilleautomater, juli 2016 – juni 2017



Kilde: Afgiftsdata indberettet til SKAT

F. Landbaseret kasino

Kvartalsvis BSI i Danmarks syv landbaserede kasinoer, inklusiv DFDS Oslofærgen, er marginalt højere end 1. kvartal 2017 og marginalt lavere end det samme kvartal i 2016.

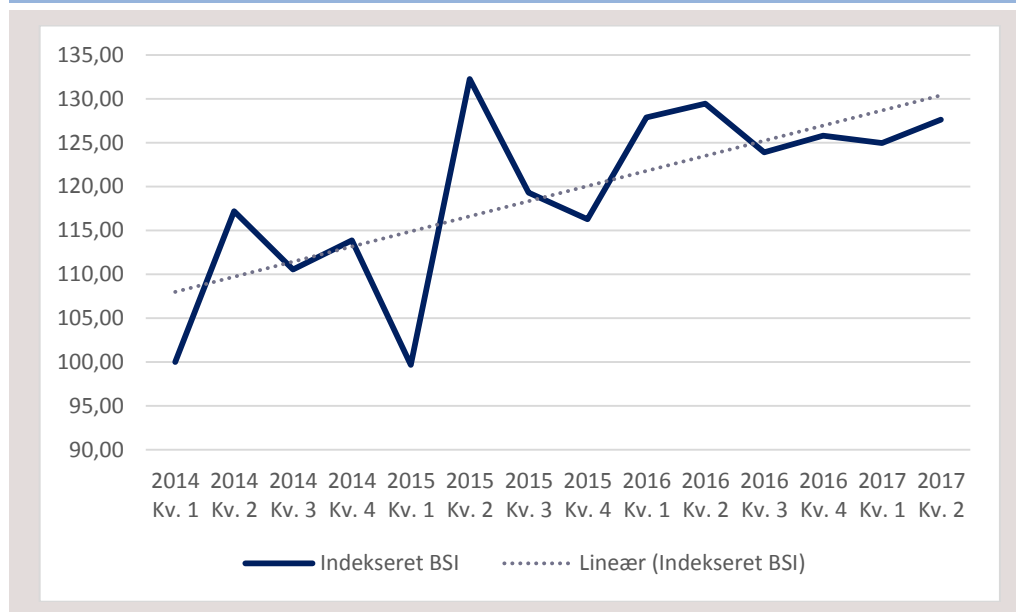
Tabel 8. Kvartalsvis BSI (i mio. kr.) og relativ vækst ift. foregående kvartal

	1. kvartal	2. kvartal	3. kvartal	4. kvartal
2014	74,7	87,6	82,6	85,1
- Vækst ift. foregående kvartal	-12,2%	17,2%	-5,7%	3,0%
2015	74,5	98,8	89,2	86,9
- Vækst ift. foregående kvartal	-12,5%	32,7%	-9,8%	-2,5%
2016	95,6	96,7	92,6	94,0
- Vækst ift. foregående kvartal	10,0%	1,2%	-4,3%	1,6%
2017	93,4	95,4		
- Vækst ift. foregående kvartal	-0,7%	2,1%		

Kilde: Afgiftsdata indberettet til SKAT

Figur 14 viser kvartalsvis BSI indekseret mod 1. kvartal 2014 (indeks: 100). Som figur 14 viser, har udviklinger i BSI fulgt en svag opadgående tendens over denne periode. Kvartalsvis BSI var højest i 2. kvartal 2015, efter et fald i BSI i 1. kvartal 2015. Den kvartalsvise BSI har været relativt stabil lige siden.

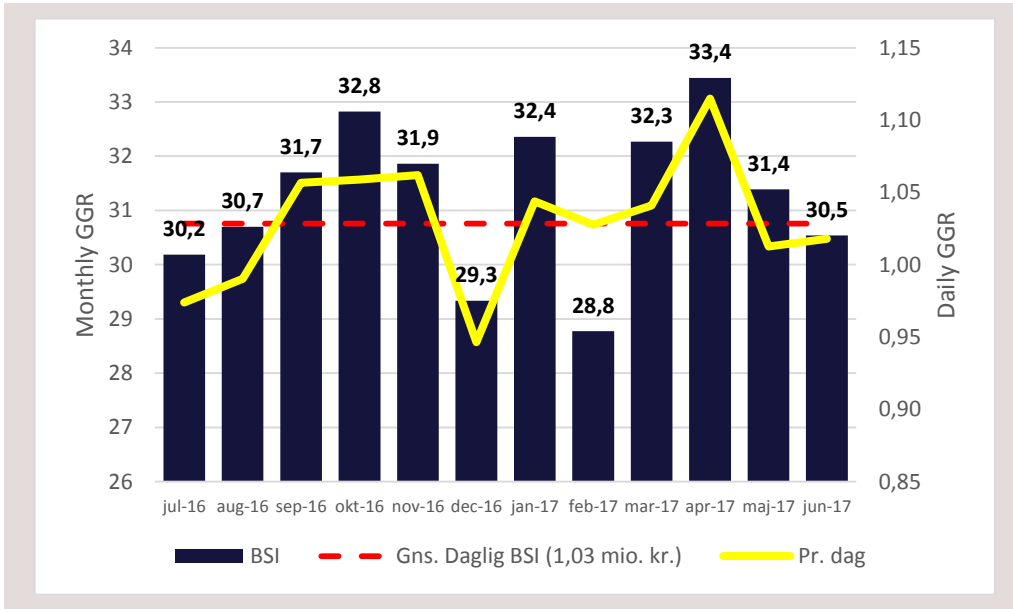
Figur 14. Kvartalsvis BSI for landbaseret kasino indekseret mod 1. kvartal 2014 = indeks: 100



Kilde: Afgiftsdata indberettet til SKAT.

Set over tolv måneder, perioden juli 2016 – juni 2017, har landbaseret kasino genereret 376,8 mio. kr. i BSI, eller i gennemsnit 31,3 mio. kr. pr. måned. Hvis man tager hensyn for den varierende længde af hver måned, var BSI lavest i december 2016 (0,95 mio. kr. pr. dag), mens april 2017 var højest (1,11 mio. kr. pr. dag). I gennemsnit har kasinoer genereret 1,03 mio. kr. pr. dag mellem juli 2016 og juni 2017.

Figur 15. Månedlig BSI (i mio. kr.) for landbaseret kasino



Kilde: Afgiftsdata indberettet til SKAT.

G. ROFUS

ROFUS er Spillemyndighedens **Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere**. Registrering i ROFUS omfatter alt onlinespil med indsats, udbudt af spiludbydere med tilladelse fra Spillemyndigheden. Fra den 6. januar 2017 omfatter registreringen i ROFUS ligeledes udelukkelse fra alle danske fysiske kasinoer.

Tabel 8. Antal udelukkede via ROFUS

Dato	Antal udelukkede personer	- heraf endelig udelukkelse
3. Oktober 2016	7962	5627
1. November 2016	8338	5811
2. December 2016	8512	5943
3. Januar 2017	8822	6156
1. Februar 2017	9744	6646
2. Marts 2017	9993	6705
3. April 2017	10234	6885
1. Maj 2017	10490	7088
1. Juni 2017	10896	7323
2. Juli 2017	11130	7534
1. August 2017	11173	7737
1. September 2017	11367	7777

Kilde: Optælling i ROFUS

Som det kan ses, har stigningen typisk ligget på 200-300 personer om måneden (dette er altså en nettovekst i antallet af registrerede og *ikke* antallet af nye registrerede). Stigningen på godt 1.200 fra december til februar skyldes formentlig den TV-reklamekampagne om ROFUS, der har kørt i OBS og på TV2-kanaler fra 2. juledag 2016 frem til udgangen af januar 2017.

H. Bilag

Ifølge Spillemyndighedens skøn,¹¹ i 2. kvartal 2017 var 49,8 pct. af BSI fra fastodds væddemål generede gennem mobileplatforme, 15,5 pct. gennem desktop versioner af hjemmesider, og de resterende 34,7 pct. fra landbaserede bookmakers.

Tabel 2. Markedsandel ift. Salgskanal, målte efter BSI, fastodds væddemål

Salgskanal	2016 Kv.3	2016 Kv.4	2017 Kv.1	2017 Kv.2
Landbaserede	35,9%	35,9%	34,3%	34,7%
Internet	18,1%	17,1%	16,5%	15,5%
Mobil	46,0%	47,0%	49,2%	49,8%

Kilde: SKAT / Spillemyndighedens spilkontrolsystem

Vi beklager forsinkelsen i offentliggørelsen af dette bilag som skyldes kvaliteten af den data Spillemyndigheden har modtaget. Fremover vil dette være en fast del af vores spilmarked statistik.

¹¹ Det er vigtigt at bemærke, at data i tabel 1 og 2 er estimater baseret på en sammenligning af to datasæt - data om spilleafgifter betalt af spiludbydere og tal hentet fra Spillemyndighedens spilkontrolsystem. De to systemer måler forskellige typer data og i henhold til forskellige tidslinjer. Mens data om transaktioner (indsatser/omsætning) er kategoriseret efter salgskanaler, er skatteoplysninger ikke. I stedet for aggregeres skatteoplysninger månedligt, hvor BSI beregnes efter den formel, som SKAT fastsætter. For at give et skøn af BSI i henhold til salgskanaler sammenlignes transaktionsdata for individuelle licenshavere med de omsætningsdata, der anvendes til beregning af deres BSI, som derefter anvendes som grundlag for et estimat af aggregeret BSI pr. salgskanal. Endvidere indeholder disse data ikke data for indkomstbegrænset licensholdere.