

Spilpakke 1: Et mere ansvarligt spilmarked

Regeringen (Socialdemokratiet, Venstre og Moderaterne), Danmarksdemokraterne, Socialistisk Folkeparti, Det Konservative Folkeparti, Enhedslisten, Dansk Folkeparti, Radikale Venstre og Alternativet er enige om at bremse og vende udviklingen i spilafhængighed og styrke beskyttelsen af børn og unge mod pengespilsproblemer.

Der er væsentlige udfordringer knyttet til det at spille for penge. Næsten 500.000 voksne danskere havde i en eller anden grad et pengespilsproblem i 2021. Det er en fordobling siden 2016. Heraf havde knap 30.000 alvorlige pengespilsproblemer. Det er en meget bekymrende udvikling. Spilafhængighed påvirker flere aspekter af livet negativt som fx uddannelse, job og fritidsinteresser. Spilproblemerne går ofte ud over personens relationer til fx venner og familie og kan medføre uoverskuelig gæld samt i værste tilfælde svære psykiske problemer.

Samtidig er der alt for mange unge, der spiller om penge. Nogle er under 18 år og må derfor slet ikke. Andre er over 18 år, men har svært ved at styre det og ender med at blive afhængige af pengespil i en meget ung alder med alvorlige konsekvenser til følge, inden deres liv overhovedet rigtig er begyndt.

Aftalepartierne er derfor enige om at skabe bedre rammer for at bekæmpe problemer med pengespil ved at begrænse markedsføring af pengespil og styrke forebyggelsen og behandling af spilafhængighed. Aftalen er et væsentligt første skridt mod en stærkere beskyttelse mod pengespilsproblemer.

Større beskyttelse og bedre behandlingsmuligheder af børn og unge

Alt for mange børn og unge i Danmark spiller pengespil. På landets grundskoler og ungdomsuddannelser er det udbredt, at eleverne bruger skoletiden på at spille om penge. Og når de spiller computerspil, optræder der alt for ofte pengespilslignende elementer, som ikke hører hjemme i spil til børn og unge. Og selvom børn under 18 år slet ikke må spille pengespil, viser den seneste undersøgelse af pengespilsproblemer i Danmark, at 25.000 børn og unge har en grad af pengespilsproblemer. Det er én i hver skoleklasse. Og 2.600 har alvorlige pengespilsproblemer.

Aftalepartierne er derfor enige om at sætte ind over for børn og unges pengespil ved at begrænse markedsføring, der kan ramme børn og unge, samt styrke forebyggelse og behandling målrettet børn og unge. Det sker fx gennem forbud mod spilreklamer, der appellerer til børn og unge, regulering af influencere, forbud mod reklamer for pengespil i offentlig transport samt blokering af adgang til

spilsider på skoler og ungdomsuddannelser. Derudover afsættes 8 mio. kr. årligt fra 2027 til behandlingstilbud målrettet børn og unge.

Stop for aggressiv markedsføringskultur

Antallet af spilreklamer er steget markant, siden spilmarkedet blev delvist liberaliseret i 2012. I samme periode er antallet af danskere med pengespilsproblemer også steget markant. Den seneste undersøgelse af pengespilsproblemer i Danmark indikerer, at reklamer bidrager til uplanlagt spil og forstærket spillelyst blandt personer med moderate og alvorlige pengespilsproblemer. Spilreklamer kan på den måde også være med til at ekskludere personer med spilafhængighed fra fællesskaber, når de fx ikke engang kan se en landskamp med deres venner uden at blive konfronteret med reklamer, der forstærker spillelysten.

Markedsføring af spil skal derfor i langt højere grad reguleres for at sikre et sundt spilmarked, hvor danskernes spil ikke udvikler sig fra underholdning til en afhængighed, og hvor spil om penge ikke normaliseres som en del af et fællesskab. Aftalepartierne er dermed enige om at regulere markedsføring af pengespil, herunder både omfanget af og indholdet i spilreklamer. Dette vil bl.a. ske gennem forbud mod spilreklamer på tv under sportsbegivenheder samt ti minutter før og efter, herunder forbud mod live odds på bannere på stadions, forbud mod gratis pengespil i velkomstbonuser, regulering af gamefluencere, automatisk overvågning af ulovlig markedsføring på digitale tjenester og forbud mod brug af autoritetspersoner i spilreklamer.

Aftalekredsen noterer sig, at det efter gældende regler ikke er tilladt for forbrugslånsvirksomheder, herunder banker, at reklamere i forbindelse med spilreklamer. Spilreklamer har derfor i praksis forrang for bankreklamer. Det finder aftalekredsen uhensigtsmæssigt. Aftalekredsen vil løfte spørgsmålet i et videre forløb.

Styrket hjælp til behandling af spilafhængighed

Alt for mange danskere udvikler alvorlige problemer med spilafhængighed. Det gælder særligt unge mænd. Og det har store og langvarige konsekvenser for spillerne selv og for deres familie og venner. Disse personer risikerer at miste mange penge, men ender i sidste ende også med at miste sig selv. I dag bliver både forskning, forebyggelse og behandling af ludomani administreret i én fælles pulje. Så når der bliver givet penge til et forskningsprojekt eller en undersøgelse, reduceres midler til forebyggelse og behandling tilsvarende.

Aftalepartierne er derfor enige om, at ludomanipuljen fremover udelukkende går til forebyggelse og behandling, mens der sikres flere midler til forskning med en særskilt forskningspulje. Samtidig sikres faste og længere bevillinger til behandling af spilafhængighed, hvilket sikrer større økonomisk vished og en længere planlægningshorisont hos behandlingsstederne.

Samtidig tilføres behandlingsstederne 8 mio. kr. til behandling af spilafhængighed, således etablerede og velfungerende behandlingssteder ikke oplever en bevillingsnedgang som følge af, at nye aktører har fået tildelt midler fra ludomanipuljen. Herudover styrkes behandlingsområdet med yderligere 3 mio. kr. i 2027, 5 mio. kr. i 2028, 2 mio. kr. i 2029, 3 mio. kr. i 2030 og varigt. Aftalepartierne noterer sig i øvrigt, at der i udmøntningen af ludomanipuljen vil være fokus på at sikre, at muligheden for behandling fordeles i hele landet.

Bedre forebyggelse af spilafhængighed

Det er afgørende at sætte tidligt ind og helst før, at den enkelte udvikler problemer med pengespil. Dette sker både ved at sikre ansvarligt udbud af spil og gennem koordinerede forebyggelsesindsatser. Der er i dag ikke en organisering af området for forebyggelse af spilafhængighed. Forebyggelse og behandling af spilafhængighed er spredt mellem forskellige aktører, og den generelle viden om pengespil og spilafhængighed er begrænset. Det svækker forebyggelsen.

Aftalepartierne er derfor enige om at styrke forebyggelsen ved at afsætte flere midler til forskning i spilafhængighed og sikre forebyggelsestiltag. Derudover er aftalepartierne enige om at stille krav til spiludbydere om fx oplysning om forbrug, spilafhængighed og risici ved spil, hvilket skal gøre det lettere for spillere at bevare kontrollen over deres eget spilforbrug.

Øget kontrol og sanktioner

Det er vigtigt med klare regler og styrket kontrol på spilområdet for at sikre tilliden til spiludbydere og beskyttelsen af spillerne. Der skal opstilles hårdere og mere transparente regler, og det skal være nemmere at sanktionere overtrædelser.

Aftalepartierne er derfor enige om at styrke tilsynsbeføjelserne til Spillemyndigheden og give bedre mulighed for at pålægge sanktioner ved overtrædelser. Samtidig sikrer aftalen klarere principper og kriterier for beregning af bødestørrelser på spilområdet, som udover større gennemsigtighed vil have en præventiv effekt, da størrelserne af potentielle bøder i langt højere grad vil blive synliggjort for spiludbydere.

Styrket tilsyn med det illegale marked

Spillemyndigheden overvåger det danske spilmarked for at sikre, at der ikke bliver udbudt spil i strid med spillelovens regler. Aftalepartierne er enige om at styrke Spillemyndighedens beføjelser fx ved, at Spillemyndigheden får hjemmel til at blokere ulovlige formidlingssider, det vil sige hjemmesider der formidler spil på ulovlige spilsider. Derudover er aftalepartierne enige om, at Spillemyndigheden skal styrke arbejdet for at få blokeringer af ulovlige spilsider til at omfatte mirrorsites, hvilket vil gøre Spillemyndighedens tilsyn mere effektivt. Aftalepartierne har desuden noteret sig, at der fortsat arbejdes på at udnytte en eksisterende hjemmel, der giver bankerne mulighed for at foretage betalingsblokering til ulovlige spilsider.

Aftalepartierne vil følge området i forhold til, om flere spil skal omfattes af spildefinitionen, mhp. at sikre, at Spillemyndigheden kan føre et effektivt tilsyn med spilmarkedet.

Enklere regler

Reglerne på spilområdet skal være enkle og til at forstå og administrere. Aftalepartierne er derfor enige om at afskaffe unødvendige krav og fjerne administrative byrder for både spiludbydere og Spillemyndigheden. Fx fjernes krav om, at spiludbydere skal sende kopi af afgørelser om lukning af spillkonti til Spillemyndigheden.

Opfølgning på aftalen

Det er vigtigt at kunne sikre sig, at de initiativer, der besluttet for at bremse og vende udviklingen i spilafhængighed, også virker. Aftalepartierne noterer sig, at det nuværende vidensgrundlag med fordel kan styrkes. Som en del af aftalen igangsættes derfor et arbejde med at undersøge, hvordan Spillemyndigheden bedre kan måle på udviklingen på området. Der afsættes 2 mio. kr. i 2026 og 1 mio. kr. i 2029 til at styrke vidensgrundlaget.

Spilområdet er et område, der ændrer sig hurtigt, som udviklingen over de seneste år har vist. Aftalepartierne er derfor enige om at følge området tæt fremover. Konkret vil aftalepartierne følge de spor, der fortsætter i EU-regi, mhp. at sikre at de initiativer også effektueres. Dertil vil aftalepartierne følge Spillemyndighedens tilsyns- og kontrolindsats for at sikre, at der fortsat er en tilstrækkelig indsats på området.

Aftalepartierne vil løbende drøfte udviklingen på området samt virkning af aftalen. Aftalepartierne har en ambition om at følge op i næste valgperiode.

Finansiering

Aftalen medfører udgifter på 13 mio. kr. i 2026, 44 mio. kr. i 2027 og 40 mio. kr. fra 2028 og frem. Aftalepartierne er enige om, at aftalen finansieres gennem fire finansieringsbidrag på Skatteministeriets område, *jf. bilag 2*.

Aftalepartierne er enige om at ville stemme for den lovgivning, der er nødvendig for at udmønte de aftalte finansieringsbidrag.

Administrative omkostninger

Initiativerne forventes at medføre administrative omkostninger for Spillemyndigheden på ca. 1,5 mio. kr. årligt, som finansieres inden for Spillemyndighedens egne rammer. Aftalen indebærer ikke ekstra årsværk i centraladministrationen.

Ikrafttrædelse

Det tilstræbes, at initiativerne, *jf. bilag 1*, får virkning hurtigst muligt og senest den 1. januar 2027 med mindre særlige forhold gør sig gældende. De initiativer, der er forligsbelagte, træder dog først i kraft efter et folketingsvalg, da aftalen ikke er tiltrådt af alle forligspartier.

Aftalens karakter

Aftalen har karakter af en stemmeaftale. Aftalepartierne forpligter sig til at stemme for de lovforslag og bevillingsmæssige hjemler, der udmønter aftalens indhold. Dog bemærkes, at stemmeaftalen ikke binder aftalepartierne, for så vidt angår ny EU-lovgivning.

Forlig på spilområdet

Regeringen samt 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.

Bilag 1

Oversigt over initiativer

Større beskyttelse og bedre behandlingsmuligheder af børn og unge

Forbud mod spilreklamer på udvalgte fysiske steder

Markedsføringskulturen er over en årrække blevet for massiv og aggressiv, hvilket kan påvirke særligt sårbare spillere samt børn og unge. Der indføres et forbud mod reklamer for pengespil i offentlig transport og i en radius på 200 meter af skoler og ungdomsuddannelser mv. Initiativet implementeres ved ændring af lov om spil.

Forbud mod at personer under 25 år må optræde i spilreklamer

Brugen af personer under 25 år i forbindelse med markedsføring af pengespil kan appellere uhenigtsmæssigt til børn og unge under 18 år. Der indføres et forbud mod, at der i spilreklamer må optræde personer under 25 år. Initiativet implementeres ved ændring af lov om spil.

Influencere, gamefluencere m.fl. skal være omfattet af spillelovens regler for markedsføring af spil

I dag er det ikke muligt at straffe influencere, gamefluencere, affiliates (sponsorerede links) m.fl. for overtrædelse af reglerne for markedsføring af spil, da det alene er spiludbydere med tilladelse fra Spillemyndigheden, der kan straffes. Spillemyndighedens sanktionsmuligheder skal udvides, så alle kan idømmes straf for overtrædelse af reglerne for markedsføring af pengespil. Initiativet implementeres ved ændring af lov om spil.

Krav om, at spilreklamer på sociale medier ikke rammer børn og unge

Der er stigende risiko for, at børn og unge eksponeres for markedsføring af pengespil fra spiludbydere på de sociale medier. Spilleloven ændres, så det tydeliggøres, at spiludbydere skal gøre brug af aldersfiltre ved markedsføring på sociale medier for at sikre, at indholdet ikke målrettes børn og unge under 18 år. Hvis der ikke er mulighed for brug af aldersfilter, skal spiludbyderen på anden vis sikre, at pengespil ikke markedsføres direkte til børn og unge under 18 år. Hvis det ikke er muligt, må markedsføring af pengespil ikke ske på sociale medier. Initiativet implementeres ved ændring af lov om spil.

Forbud mod reklameindhold, der specielt appellerer til børn og unge

Brug af figurer og animationer i markedsføring af pengespil kan appellere uhenigtsmæssigt til børn og unge under 18 år. Det tydeliggøres i spilleloven, at der i markedsføring af pengespil ikke må anvendes figurer, animationer og dukker, der særligt kan appellere til børn og unge under 18 år, samt at

skuespillere fra eksisterende børneuniverser ikke må indgå. Initiativet implementeres ved ændring af lov om spil.

Blokering af adgang til spilsider på skoler og ungdomsuddannelser

Det er udbredt blandt unge på landets grundskoler og ungdomsuddannelser, at eleverne bruger skoletiden på at spille om penge online. Med *Aftale om mobilfrie folkeskoler og fritidstilbud*, indgået den 30. september 2025 af regeringen, SF, LA, KF og RV, indføres et krav om indholdsfiltrering af ikke-relevante hjemmesider på grundskoler, ungdomsuddannelser mv. Kravet indebærer, at uddannelsesinstitutionerne skal have et værktøj til indholdsfiltrering på skolens netværk, der blokerer adgang til hjemmesider, der ikke har undervisningsmæssig eller pædagogisk relevans, fx hjemmesider inden for kategorien pengespil.

Skærpet krav til aldersverifikation i pengespil (EU)

Børn og unge under 18 år kan få adgang til pengespil ved at tilgå udenlandske spilsider uden alderskrav, eksempelvis ved hjælp af en VPN-forbindelse. Regeringen forpligter sig til at arbejde for, at den kommende Digital Fairness Act skal indføre et fælles europæisk krav til aldersverificering for sociale medier og andre relevante digitale tjenester, der udgør risici for mindreårige, herunder ved pengespil.

Behandlingstilbud målrettet børn og unge

Trods forekomsten af alvorlige pengespilsproblemer blandt børn og unge i alderen 12-17 år er der ikke midler til behandling af spilafhængighed, der er målrettet børn og unge. Der afsættes [8,0] mio. kr. til behandlingstilbud målrettet børn og unge som en udvidelse af den eksisterende ludomanipulje. Indenrigs- og Sundhedsministeriet står for udmøntningen. Ændringerne skal træde i kraft fra 2027, hvor puljen til forebyggelse og behandling af ludomani skal udmøntes næste gang. Indsatsen evalueres efter fem år.

Stop for aggressiv markedsføringskultur

Udvidet forbud mod spilreklamer fra fløjt-til-fløjt

Når reklamer blandes sammen med populærkulturen, fx sporten, kan det medvirke til at normalisere pengespil og særligt påvirke sårbare spillere. Der indføres et såkaldt "udvidet fløjt-til-fløjt"-forbud mod at reklamere for pengespil på tv og streaming i forbindelse med transmissioner af live-sport, der gælder fra ti minutter før sportsbegivenheden, til ti minutter efter sportsbegivenheden slutter. Forbuddet er rettet mod spiludbydere med dansk tilladelse. Spiludbydere skal således sikre sig ifm. indgåelse af aftaler med TV-stationerne, fx TV 2 og Viaplay, som transmitterer live-sport, at der ikke er reklamer for pengespil, herunder live odds, i perioden omfattet af det udvidede fløjt-til-fløjt forbud. Dertil indføres et forbud mod liveopdateringer af odds på bannere ved sportsbegivenheder på fx stadions, der gælder fra sportsbegivenhedens start, til begivenheden slutter. Initiativet implementeres ved ændring af lov om spil.

Initiativet vurderes at have økonomiske konsekvenser for spiludbydere og medføre et fald i Spillemyndighedens gebyrindtægter på 1-2 mio. kr. Dertil forventes et forbud at medføre et mindrepotenti på ca. 25 mio. kr. årligt.

Forbud mod brug af autoriteter i spilreklamer

Det er udbredt, at kendte mennesker bruges til at markedsføre pengespil, hvilket kan virke tillok-kende, når et idol blåstempler det at spille for penge. Der indføres derfor et forbud mod, at spiludby-derne må bruge autoriteter i spilreklamer. Autoriteter kan fx være professionelle eller tidligere pro-fessionelle sportsudøvere samt offentlige personer, der optræder i medierne eller har mange følgere på sociale medier

Værktøj til automatisk overvågning af ulovlig markedsføring på digitale tjenester

Den nuværende manuelle overvågning af ulovlig markedsføring på digitale tjenester er ikke tilstræk-kelig. Der afsættes midler til at udvikle et værktøj i Spillemyndigheden, der kan sikre en højere grad af automatiseret tilsyn og materialeindsamling. Initiativet vurderes at medføre udgifter på 0,2 mio. kr. til udvikling af værktøjet og 0,2 mio. kr. årligt i varig drift i Spillemyndigheden, som afholdes inden for Spillemyndighedens gebyrindtægter.

Europæisk forbud mod at målrette spilreklamer på sociale medier og andre relevante digitale tjene-ster (EU)

Spilindustrien anvender tredjeparter til at hente data, der hjælper spilvirksomheder til at målrette re-klaimer på sociale medier og andre digitale tjenester. Det kan give udfordringer, når algoritmen mål-retter reklamer om spil og pengespil til børn eller voksne, der er i risikogruppen for spilafhængighed. Derfor skal der gennem øget interessevaretagelse i EU arbejdes for et forbud mod målrettet reklame-baseret på profilering af personoplysninger. Regeringen forpligter sig til at arbejde for at indføre for-buddet i den kommende Digital Fairness Act, som er varslet af den nye EU-Kommission. Initiativet vil kræve ny EU-regulering.

Nærmere kvalificering af at spil skal markedsføres som et underholdningstilbud

Det er vanskeligt for Spillemyndigheden at håndhæve gældende regler om, at pengespil skal mar-kedsføres som et underholdningstilbud, da det ikke er nærmere præciseret i spilleloven, hvad der skal forstås herved. Konkret præciseres det, at pengespil ikke må fremstilles som en prioritet over familie, venner, arbejde eller uddannelse, ligesom pengespil ikke må fremstilles som årsagen til so-cialt samvær. Samtidig må markedsføring af pengespil ikke fremstille personer, der deltager i penge-spil, som smartere, klogere eller mere populære end andre. Endelig må pengespil ikke markedsføres som en mulighed for at tjene penge. Initiativet implementeres ved ændring af lov om spil.

Forbud mod udbud af gratis pengespil i velkomstbonusser

Gratis pengespil er et centralt element i spiludbydernes markedsføring men kan have den slagside, at særligt sårbare eller unge spillere fristes uhensigtsmæssigt til pengespil. Der indføres derfor et forbud mod udbud af gratis pengespil som velkomstbonus i alle typer pengespil. Initiativet imple-menteres ved ændring af lov om spil.

Styrket hjælp til behandling af spilafhængighed

Faste og længere bevillinger til behandling af spilafhængighed

I dag bliver både forskning, forebyggelse og behandling af ludomani administreret i én fælles pulje. Det betyder, at når der gives penge til et forskningsprojekt eller en undersøgelse, reduceres midler til forebyggelse og behandling tilsvarende. For at sikre økonomisk vished og en længere planlægnings-horisont for behandlingsstederne udvides bevillingsperioden for ludomanipuljen fra to til fem år, og

midlerne skal udelukkende gå til forebyggelse og behandling af spilafhængighed. Initiativet skal ses i sammenhæng med initiativ 2.1.2 *Flere midler til forskning*, hvor der sikres flere midler til forskning med en særskilt forskningspulje.

Initiativet medfører udgifter på 4,1 mio. kr. i 2026, 0,9 mio. kr. i 2027, 3,3 mio. kr. i 2030 og herefter 2,0 mio. kr. varigt. Indenrigs- og Sundhedsministeriet står for udmøntningen. I den forbindelse skal det sikres, at der er klare kriterier for udmøntningen, som sikrer, at midlerne går til de rette kompetencer.

Håndtering af behandlingsstedernes bevillingsskrænt

Behandlingsstederne for ludomani har oplevet en nedgang i bevillingsniveauet som følge af en ny aktør, der har fået andel i ludomanipuljen. I 2026 tilføres behandlingsstederne 8 mio. kr. til behandling af spilafhængighed for at håndtere nedgangen i bevillingsniveauet for de etablerede behandlingssteder. Ved at udmønte 8 mio. kr. kan de etablerede behandlingssteder få samme tilførsel som i 2025, samtidigt med at den nye aktør også får ekstra midler. Tilførslen vil medføre en øget behandlingskapacitet i 2026. Indenrigs- og Sundhedsministeriet står for udmøntningen.

Større valgfrihed i forhold til udelukkelsesperiode i ROFUS

ROFUS fremstår i nogle spilleres optik ikke som et reelt og attraktivt værn mod problematisk spiladfærd grundet for korte midlertidige udelukkelsesperioder og mulighed for at ophæve endelige udelukkelse fra spil efter et år. Spillere skal fremover kunne udelukke sig fra pengespil i længere tid. Der indføres mulighed for midlertidig udelukkelse i 1 år, mens den endelige udelukkelse først kan slettes efter 5 år og på baggrund af en aktiv handling fra den registrerede.

Systemtilpasninger i ROFUS vil samlet beløbe sig til 1,0 mio. kr., som afskrives over en årrække. Dette afholdes inden for Spillemyndighedens gebyrindtægter.

Skærpede krav til spiludbydere om ROFUS-registreredes spil

Der kan opstå tekniske problemer med ROFUS, hvor spillere, der ellers er registreret i ROFUS, bliver tilladt adgang til at spille. Der mangler klare regler for, hvordan spiludbydere skal håndtere denne situation. Det indføres, at igangværende og gennemførte spil af spillere registreret i ROFUS skal annulleres. Indsatser og indbetalinger skal tilbagebetales til spilleren, og for at spilleren ikke skal have mulighed for at opnå vinding ved at spille under en ROFUS-registrering, skal gevinster også annulleres og må ikke udbetales.

Indførelse af generel opmærksomheds- og handlepligt for spiludbydere

Spiludbydere af online pengespil og landbaserede væddemål har pligt til at træffe foranstaltninger over for spillere, der er i risiko for at udvikle problematisk spiladfærd. Pligten gælder ikke andre spiltyper, hvilket svækker forbrugerbeskyttelsen. Derfor skrives opmærksomheds- og handlepligten ind i lov om spil, og samtidig udvides, så *alle* spiludbydere får en pligt til at have opmærksomhed på ansvarligt spil. Initiativet implementeres ved ændring af lov om spil.

Initiativet vurderes at have administrative omkostninger på 0,1 mio. kr. årligt de første år for Spillemyndigheden, som afholdes inden for Spillemyndighedens gebyrindtægter. Initiativet vurderes at have administrative og økonomiske konsekvenser for spiludbydere af de spiltyper, der i dag ikke er omfattet forpligtelsen.

Mulighed for at registrere sig i ROFUS med ikrafttrædelse når man fylder 18 år

Nogle unge ved, allerede inden de fylder 18 år, at de gerne vil registrere sig i ROFUS, så de ikke kan spille pengespil, selvom de fylder 18 år. Det er ikke muligt i dag. Det indføres derfor mulighed for at unge under 18 år fremover kan registrere sig i ROFUS med virkning fra den dag, de fylder 18 år, med samtykke fra en forælder eller værge.

Mulighed for at tilknytte en værge til sin ROFUS-registrering

For unge over 18 år kan eller spillere med pengespilsproblemer kan det være en hjælp at kunne involvere fx en forælder eller en ven i sin ROFUS-registrering. Det er ikke muligt i dag. Der indføres derfor en frivillig mulighed for at tilknytte en forælder eller værge til sin ROFUS-registrering (en pårørende funktion).

Spiludbydere skal have tydeligt link til ROFUS

På flere spilsider kræver det i dag for mange klik at komme til Register Over Frivilligt Udelukkede Spil-leres (ROFUS) hjemmeside. Der indføres derfor et krav om, at der skal være et direkte link til (en "knap") ROFUS (selvudelukkelse) og StopSpillet (hjælpelinje) på spilsider.

Bedre forebyggelse af spilafhængighed

Mere oplysning om pengespil

Det svækker forebyggelsen af spilafhængighed, at den generelle viden om pengespil og spilafhængighed er begrænset, både blandt børn og unge, forældre, pårørende og fagpersoner, fx lærere. Oplysningen om pengespil og spilafhængighed styrkes ved at tilføre midler til Spillemyndigheden. Der afsættes 2 mio. kr. årligt i 2026 og 2027 og herefter 1 mio. kr. årligt.

Flere midler til forskning

Der er begrænset viden om spilafhængighed, herunder i forhold til forebyggelses- og behandlingsindsatser. Der oprettes en særskilt pulje med midler til forskning. Indenrigs- og Sundhedsministeriet står for udmøntningen. Midlerne udmøntes uafhængigt af ludomanipuljen, så der sikres flere midler til forskning. I den forbindelse skal det sikres, at der er klare kriterier for udmøntningen, som sikrer, at midlerne går til de rette kompetencer. Initiativet medfører udgifter på 2,5 mio. kr. hvert andet år til forskning. Indenrigs- og Sundhedsministeriet står for udmøntningen.

Forbud mod brug af effekter, der giver illusion af gevinst, trods tab af pengespil

Onlinekasino bruger i dag ofte effekter som lyd, lys og grafik, når spilleren præsenteres for resultatet af et spil – uanset udfaldet. Det betyder, at spillere kan få indtryk af at vinde, selvom der reelt er tale om et tab. For online spilleautomater indføres et forbud mod, at resultater, der er mindre end eller lig indsatsen i spillet, præsenteres ved brug af samme effekter som faktiske gevinster.

Initiativet vurderes at have mindre administrative omkostninger for Spillemyndigheden, som afholdes inden for Spillemyndighedens gebyrindtægter. Dertil vurderes der at være administrative og økonomiske konsekvenser for spiludbydere, der vil skulle tilpasse deres spil.

Forbuddet vil også omfatte gevinstgivende spilleautomater opstillet i spillehaller og restaurationer, der indkøbes efter forbuddet, har fået virkning.

Forbud mod tilkøb af direkte adgang til bonusspil på spilleautomater

På onlinekasino kan spillere gennem indskud på op til 250 gange den oprindelige indsats købe direkte adgang til såkaldte bonusspil, hvor der er mulighed for at vinde høje gevinster. Det kan føre til, at spillere bliver mere risikovillige end normalt og foretager store indsatser med større og hurtigere tab til følge. Det indføres et forbud mod, at spillere på spilleautomater (online og landbaserede) kan købe sig direkte adgang til bonusspil uden om hovedspillet.

Initiativet vurderes at have mindre administrative konsekvenser for Spillemyndigheden, som afholdes inden for Spillemyndighedens gebyrindtægter. Initiativet vurderes at have administrative og økonomiske konsekvenser for spiludbydere, der i dag giver mulighed for tilkøb af direkte adgang til bonusspil, da deres spil og produkt skal tilpasses.

Forbud mod visse typer af loot boxes (EU)

I online computerspil (gaming) bruges ofte digitalt design, som blandt andet anvender fastholdelsesmekanismer og personaliserede overtalelsespraksisser til at øge og fastholde forbrugernes engagement. Det øger risikoen for sårbarhed hos den enkelte forbruger og kan lede til et uhensigtsmæssigt og omkostningsfuldt online spilforbrug. Regeringen forpligter sig til at arbejde for at indføre et forbud mod loot boxes baseret på afhængighedsskabende designs og skadelig praksis i den kommende Digital Fairness Act. Initiativet vil kræve ny eller ændring af eksisterende EU-regulering.

Digitalt overblik over samlet spilforbrug

Spillere kan have svært ved at danne sig et realistisk billede af deres spilforbrug, herunder særligt når der spilles på tværs af forskellige spiludbydere. Spillemyndigheden udvikler en app, MitSpil, der giver spillere mulighed for at få overblik over deres samlede spilforbrug på tværs af udbydere af onlinespil og landbaseret væddemål. Appen skal desuden henvise til Register for Frivilligt Udelukkede Spillere (ROFUS) og Spillemyndighedens hjælpelinje StopSpillet, ligesom spillerne skal kunne modtage notifikationer om højt spilforbrug og andre faresignaler.

Initiativet vurderes at have administrative og økonomiske konsekvenser for Spillemyndigheden på ca. 2,3 mio. kr., som afholdes inden for Spillemyndighedens gebyrindtægter. Initiativet vurderes at have administrative konsekvenser for spiludbydere, da den tekniske opsætning med oversendelse af allerede processeret data skal justeres.

Oplysning om spillernes indestående på spilkonti i tilfælde af konkurs

Der er usikkerhed forbundet med den nuværende model, der skal sikre spillernes indestående på deres spilkonto i tilfælde af, at en spiludbyder går konkurs. Derfor skal udbydere opbevare spillernes indestående adskilt fra virksomhedens drift og i deres betingelser og vilkår beskrive, hvordan og i hvilket omfang spiludbyderen beskytter spillernes indestående.

Klarere regler for visning af lovpligtige oplysninger i spilreklamer

Nogle spiludbydere vælger at vise lovpligtige oplysninger i spilreklamer på en måde, så de er svære at se eller læse. Det gælder fx aldersgrænsen. Derfor præciseres det nuværende krav om lovpligtige

oplysninger i reklamer, så det eksplicit fremgår, at oplysningerne skal være synlige og læsbare under hele reklamen. Præciseringen vil gælde reklamer på alle former for medier.

Mere målrettet information om spilafhængighed på spiludbydernes hjemmesider

Mange spillere oplever, at mængden af oplysninger på spiludbydernes hjemmesider mv. er for overvældende. Det kan have den virkning, at spillerne ikke hæfter sig ved informationen. Oplysninger til spillere på spiludbydernes hjemmeside mv. skal målrettes og forenkles. Konkret præciseres det, at Spillemyndighedens hjælpelinje StopSpillet (som primært er en hjælpelinje om spilafhængighed), og kravet om henvisning til selvtest for spilafhængighed præciseres, således at der fremover også skal henvises til Spillemyndighedens test.

Krav om, at reklamer skal indeholde advarsel om risici ved spil

I dag er det muligt at reklamere for pengespil uden at oplyse om de potentielle risici, der kan være forbundet med at spille. Der indføres et krav om, at spiludbydere skal vise en advarsel om de potentielle risici, der kan være forbundet med spil, når de reklamerer for spil.

Krav om oversigt over spilforbrug

Spillere kan have svært ved at danne sig et realistisk billede af deres tab, gevinster og tidsforbrug ved spil. Der indføres et krav, der forpligter spiludbydere til at gøre spillerne bekendt med deres spilforbrug. Forbrugsoversigten skal indeholde samlet gevinst/ tab, samlede indbetalinger og tidsforbrug. Forbrugsoversigten skal præsenteres for spilleren, når der foretages indbetalinger. Initiativet vurderes at have administrative konsekvenser for spiludbydere, da der ikke i dag er krav om at vise en oversigt over spilforbruget.

Regler for salgsfremmende foranstaltninger udbredes til flere spiltyper

I dag gælder regler for spiludbydernes brug af salgsfremmende foranstaltninger, fx velkomstbonusser, kun for onlinekasino, online væddemål og landbaseret væddemål. Spiludbydere betragter salgsfremmende foranstaltninger som et vigtigt element i deres markedsføring for at tiltrække og fastholde kunder i konkurrencen med andre spiludbydere på det danske marked. De gældende regler for salgsfremmende foranstaltninger udvides til også at gælde gevinstgivende spilleautomater, landbaseret kasino og landbaseret bingo, da der ikke er noget, der taler for, at reglerne ikke skal gælde for disse tre spiltyper. Initiativet implementeres ved ændring af lov om spil.

Krav om automatisk log-ud fra spilkonto ved inaktivitet

Den konstante tilgængelighed af spil giver ikke spilleren en naturlig lejlighed til at stoppe og genoverveje sit spilforbrug. Det kan være en udfordring for personer med spilafhængighed og risikospillere. Der indføres et krav om, at spiludbyderen automatisk skal logge spillere af deres spilkonti, når vedkommende har været inaktiv i 15 minutter.

Forbud mod annullering af udbetalinger

Spillere har mulighed for at annullere udbetalingen af en gevinst i onlinespil og i stedet bruge pengene på nye spil. Ventetiden for udbetalingen kan medvirke til, at nogle spillere fristes til at annullere deres udbetaling og i stedet spille mere, end de oprindeligt havde planlagt. Der indføres et krav til spiludbydere om, at spillere ikke skal kunne annullere en anmodning om udbetaling af en gevinst.

Initiativet vurderes at have mindre administrative og økonomiske konsekvenser for spiludbydere, da de potentielt skal udvikle softwareløsninger, der forhindrer annullering af udbetalinger.

Forbud mod forudbestemte indbetalingsgrænser

Der stilles i dag krav til spiludbydere om, at alle spillere skal fastsætte en daglig, ugentlig eller månedlig indbetalingsgrænse, inden de kan begynde at spille. Spiludbydere foreslår ofte høje indbetalingsgrænser. Det øger risikoen for, at spilleren får en opfattelse af, at beløbene er udtryk for et normalt og fornuftigt niveau for indbetalingsgrænserne, hvilket kan medvirke til et øget spilforbrug. Der indføres forbud mod, at spiludbydere præsenterer spillere for valgmuligheder, når de skal fastsætte en indbetalingsgrænse. Der lægges til grund, at spillerne uden valgmuligheder vil træffe en mere aktiv og upåvirket beslutning om en passende og forsvarlig grænse. Initiativet vurderes at have mindre administrative og økonomiske konsekvenser for spiludbydere, da det tekniske system til indbetalinger skal tilrettes.

Forbud mod omsætningsbaseret afregning af kommission til affiliates

Spiludbydere benytter affiliate marketing, hvor markedsføringen af online spil sker via personer, der får kommission for hvert besøg, tilmelding eller salg, som vedkommende genererer hos en spiludbyder. Det kan være problematisk, da det skaber et incitament for affiliates til at tilskynde til øget og mere risikofyldt spil for egen vindings skyld. Der indføres et forbud mod afregning af kommission til affiliates på baggrund af spillernes forbrug på spil. Initiativet implementeres ved ændring af lov om spil.

Forbud mod VIP-programmer

Der er i dag regler for, at værdien af bonus og andre salgsfremmende foranstaltninger maksimalt må være 1.000 kr. Det forhindrer dog ikke, at en spiludbyder kan tilbyde en stor bonus, fx en fodboldrejse, hvor værdien er højere end 1.000 kr. Det forbydes at tilbyde bonusser udbudt via lodtrækning, hvor præmiens værdi overstiger 1.000 kr. Initiativet implementeres ved ændring af lov om spil.

Indførelse af tabsgrænse

Det er i dag ikke muligt for spilleren at fastsætte en grænse for, hvor mange penge en spiller kan tabe over en fastlagt periode. Der indføres derfor et krav om, at spilleren skal fastsætte en tabsgrænse, hvilket supplerer det allerede eksisterende krav om, at spilleren skal fastsætte en indbetalingsgrænse. Hermed får spilleren et værktøj til at forhindre at opsparede midler på spilkontoren og vundne gevinster bruges til genspil og spilles op på kort tid. Derudover ændres den eksisterende pause på 24 timer for forhøjelse af indbetalingsgrænsen og tabsgrænsen til 48 timer. Der vurderes at være begrænsede administrative og økonomiske konsekvenser for spiludbydere. Initiativet implementeres ved ændring af lov om spil.

Øget kontrol og sanktioner

Klarere principper og kriterier for beregning af bødestørrelse

Der indføres klare principper og kriterier for beregning af bødestørrelse for overtrædelser på det landbaserede område og online spil. Det vurderes at ville sikre større gennemsigtighed i forhold til, hvordan Spillemyndigheden fremover vil beregne bøder. Det forventes samtidig at have en præventiv

effekt, da størrelserne af potentielle bøder i langt højere grad vil blive synliggjort for spiludbyderne. Initiativet implementeres ved ændring af lov om spil.

Styrkede tilsynsbeføjelser til Spillemyndigheden i forbindelse med pyramidespil

Der gælder i dag et forbud mod pyramidespil i spilleloven. Med forbuddet følger imidlertid ikke regler om tilsyn, besigtigelse af faciliteter mv. Spillemyndigheden gives derfor hjemmel til at foretage eftersyn på fysiske lokationer samt pålægge et arrangement, der mistænkes at udgøre et pyramidespil, at afgive oplysninger til Spillemyndigheden til brug for en vurdering af, om der er tale om pyramidespil. Initiativet implementeres ved ændring af lov om spil.

Styrket tilsyn med det illegale marked

Blokering af ulovlige formidlingssider

Spillemyndighedens tilsyn viser, at der er sket en stigning i antallet af ulovlige formidlingssider (affiliates). Siderne er bl.a. målrettet spillere på det danske marked, der ønsker at spille uden om ROFUS eller unge under 18 år. Spillemyndighedens hjemmel til at blokere ulovlige spilsystemer, fx hjemmesider, der udbyder spil uden tilladelse, udvides, så ulovlige formidlingssider også er omfattet. Initiativet implementeres ved ændring af lov om spil.

Blokering for betalinger til ulovlige spilsider

Aftalepartierne noterer sig, at der arbejdes på at udnytte en eksisterende hjemmel, der giver bankerne mulighed for at blokere for betalinger til ulovlige spilsider. Spillemyndigheden afrapporterer på status med arbejdet og dialogen med bankerne til aftalepartierne i 2. halvår 2026. Aftalepartierne er enige om at følge området.

Enklere regler

Ændring af spillelovens § 43 om førsteårsrapport og årsredegørelse

Kravet til udarbejdelse af førsteårsrapporter udgør relative store økonomiske byrder for udbydere af onlinekasino og væddemål, som ikke står mål med udbyttet. Derfor fjernes kravet om en førsteårsrapport og i stedet stilles krav om udarbejdelse af en årsredegørelse, allerede det første år deres tilladelse gælder. Dermed er der tale om en forenkling og lempelse for spiludbyderne. Forslaget vil også ensarte og forbedre kvaliteten af oplysningerne, som anvendes i Spillemyndighedens tilsyn. Initiativet vil give spiludbyderne en besparelse, mens de godkendte virksomheder, der hidtil har forestået udarbejdelsen, fx advokater, vil miste en indtægt. Initiativet implementeres ved ændring af lov om spil.

Fjernelse af krav om indsendelse af afgørelse om lukkede spilkonti

Når spiludbyderen lukker en spilkonto, skal der sendes en begrundet afgørelse til spilleren, så vedkommende ved, hvorfor spilkontoen lukkes. Derudover skal der sendes en kopi til Spillemyndigheden. Det udgør en administrativ byrde for spiludbyderen, at der skal sendes en kopi af afgørelsen til Spillemyndigheden, og Spillemyndigheden bruger ikke afgørelserne aktivt i tilsynet med spiludbyderne. Derfor fjernes kravet om, at spiludbydere skal sende en kopi af afgørelse om lukkede spilkonti til Spillemyndigheden. Initiativet vurderes at lette de administrative byrder for spiludbyderne.

Ophør af brug af midlertidige spilkonti

Spiludbydere kan tilbyde spillere en midlertidig konto, inden spilleren er verificeret. Der er ikke længere behov for muligheden, da det i dag er muligt at straks-verificere spillerne med MitID, hvorfor muligheden fjernes. Fremover har spiludbydere pligt til at sikre, at verificeringsproceduren er afsluttet, før en spiller kan foretage indbetaling og dermed begynde at spille.

Ny tilladelsesstruktur for gevinstgivende spilleautomater

Der er relativt store byrder forbundet med at søge om tilladelse til opstilling og drift af gevinstgivende spilleautomater. Det skyldes, at der skal søges om tilladelse for hvert enkelt spilsted, selvom tilladelsesindehavere ofte er tilknyttet flere spilsteder. De nuværende regler ændres, så der fremover udstedes tilladelse til opstilling og drift af gevinstgivende spilleautomater i hele landet og ikke længere kun ift. en specifik adresse. Samtidig indføres en begrænset tilladelsesperiode på op til 5 år for at styrke Spillemyndighedens tilsyn med, at spillelovens betingelser overholdes.

Forhandlertilladelser erstatter bestyrergodkendelser for landbaseret spil

De nuværende regler for godkendelse af bestyrere på spilsteder medfører uforholdsmæssige administrative byrder for spiludbydere og Spillemyndigheden. Samtidig er konstruktionen uhensigtsmæssig i forhold til at holde bestyrere ansvarlige for eventuelle overtrædelser af spillelovgivningen. Fremover er det spilstedet (forhandleren), og ikke bestyreren, der skal godkendes ved udstedelse af en tilladelse til udbud af landbaseret spil. Hermed vil ansvaret for overholdelse af spillelovgivningen placeres der, hvor det generelle ansvar for den daglige drift er placeret. Ændringen vil lette Spillemyndighedens bevisbyrde ved mulige overtrædelser af spilleloven.

Initiativet medfører udgifter for Spillemyndigheden i størrelsesordenen 1 mio. kr. til oprettelse og vedligeholdelse af register over forhandlere og tilknyttede spiludbydere. Dette afholdes inden for Spillemyndighedens gebyrindtægter. Initiativet implementeres ved ændring af lov om spil.

Justering af spildefinition til at omfatte nye typer af onlinespil

Nye spiltyper på det internationale spilmarked kan ikke lovligt udbydes på det danske spilmarked, da de ikke specifikt er nævnt i spilleloven. Det øger risikoen for, at spillerne opsøger det uregulerede marked for at tilgå disse spil. Den nuværende spildefinition for onlinekasino og landbaserede kasino udvides derfor til at omfatte terningespil og lykehjul. Samtidig bemyndiges Spillemyndigheden til løbende at kunne udstede tilladelse til andre former for spil, som afspejler udviklingen på spilmarkedet.

Initiativet kan medføre en mindre stigning i Spillemyndighedens gebyrindtægter og et begrænset øget tilsyn. Initiativet skønnes med betydelig usikkerhed at medføre et varigt årligt merprovenu efter tilbageløb og adfærd på 10 mio. kr. fra 2026. Merprovenuet indgår som finansiering af de øvrige udgiftsdrivende spilinitiativer. Initiativet implementeres ved ændring af lov om spil.

Aftalepartierne vil følge området i forhold til, om flere spil skal omfattes af spildefinitionen.

Modernisering af landbaseret udbud af spil

Det landbaserede udbud af spil har undergået en stor udvikling siden liberaliseringen af spil i 2012. Det har medført, at den nuværende regulering ikke tager højde for en række udfordringer, der er i dag.

Derfor udgår begrebet "spillebutik", således at udbuddet af spil i stedet skal ske i spillehaller, hvor det er tilladt at have gevinstgivende spilleautomater opstillet. Det vil sige, at man fremover vil have de samme muligheder i en spillehal, som der i dag er i en spillebutik. For væddemål på resultatet af elektronisk simulerede sportsbegivenheder indføres grænser ligesom på spilleautomatområdet. Endvidere indføres samme begrænsning, som gælder for spillehaller om, at der ikke må være spil på spilleautomater fra kl. 24-07. Initiativet implementeres ved ændring af lov om spil.

Ændring af bestemmelse om formidling af spil til også at omfatte spil uden tilladelse

Spillemyndigheden kan ikke sanktionere formidlingssider, når der formidles til spiludbydere, som ikke burde have tilladelse efter spilleloven, fordi deres spil ikke er rettet mod det danske spilmarked. Spillovens nuværende forbud mod formidling af spil ændres til at omfatte alt spil, der ikke har en tilladelse fra Spillemyndigheden, uanset om spillet er målrettet det danske spilmarked eller ej. Dermed kan der ikke via hjemmesider som fx bedstespiludenomrofus.com og spiludenomrofus.net formidles spil på udenlandske hjemmesider. Initiativet implementeres ved ændring af lov om spil.

Måling af effekter i aftalen

Det er vigtigt at kunne følge effekterne af aftalen ved nedslag i den generelle udvikling i de kommende år. Der gennemføres en effektmåling i 2029, som sammen med den nordiske prævalensundersøgelse og den nationale prævalensundersøgelse, vil give mulighed for at følge effekterne af en spilaftale. Der afsættes 2 mio. kr. i 2026 og ca. 1 mio. kr. i 2029 til måling af effekter i aftalen.

Bilag 2

Økonomisk ramme

Den økonomiske ramme fremgår af tabel 1.

Tabel 1. Den økonomiske ramme						
Mio. kr. (2025-niveau)	2026	2027	2028	2029	2030	Varigt
<i>Udgifter ved tiltag</i>						
Markedsføring	0	25	25	25	25	25
Udvidet forbud mod spilreklamer fra fløjt-til-fløjt	0	25	25	25	25	25
Forebyggelse	2	4	1	3	1	2
Flere midler til forskning	0	3	0	3	0	1
Mere oplysning om pengespil	2	2	1	1	1	1
Spilafhængighed	9	15	14	10	14	13
Flere midler til behandling af spilafhængighed	9	7	6	2	6	5
Behandlingstilbud målrettet børn og unge	0	8	8	8	8	8
Effektmåling	2	0	0	1	0	0
Udgifter i alt	13	44	40	40	40	40
<i>Finansiering</i>						
Nedsættelse af godtgørelsesprocenten	-25	-30	-35	-40	-40	-40
Modernisering af spildefinition	0	-10	-10	-10	-10	-10
Merudgift for SKM som følge af bortfaldne midler fra gælds-aftale	-10	0	0	0	0	0
Midler fra aftale om enklere regler for lotteri og banko	-3	-4	-5	-5	-5	-5
Finansiering i alt	-38	-44	-50	-55	-55	-55
Balance (tilgår råderummet til andre prioriteter)	25	0	10	15	15	15

Kilde: Skatteministeriet

