

VI TAGER GERNE KAMPEN OP

CSR-rapport 2020

2020 har på mange måder været et helt
usædvanligt år – også for Danske Spil



“I Danske Spil tager vi ansvaret på os. Vi vil vise vejen til at drive spillevirksomhed på ordentlig og ansvarlig vis.”

Nikolas Lyhne-Knudsen
administrerende direktør, Danske Spil

LEDER

Til glæde og gavn

Danske Spil har været til glæde og til gavn siden 1949. Til glæde ved at give mulighed for at spille sammen eller hver for sig og konkurrere på fair, ansvarlig og ordentlig vis. Til gavn ved, at overskuddet går til fællesskabet og sikrer gode økonomiske rammer for det danske idræts- og foreningsliv. Vi skal sikre, at danskerne kan spille på en underholdende og ansvarlig måde, og at overskuddet herfra kommer samfundet til gavn. Som ansvarlig virksomhed er det også helt naturligt for os at give vores bidrag til reduktion af Danmarks samlede klimaaftryk. Dette arbejde er yderligere blevet intensivret i 2020.

I 2020 leverer vi igen et stort overskud til statskassen og udlodningsmidlerne. Samtidig har vi fortsat haft fokus på at sikre ansvarligt og underholdende spil, som vi selv kan være stolte af, og som vores kunder kan være trygge ved.

Hele Danmark skal spille sikkert hos Danske Spil

I Danske Spil vil vi sætte standarder for ansvarligt spil i en konkurrencepræget branche. Det er Sikkert Spil et eksempel på. Vores kunder skal nu spille væddemålsspil som Tips, Oddset og Dantoto hos alle vores forhandlere med et enkelt og brugervenligt Spil-id. Det er prisen for at spille sikkert.

Sikkert Spil betyder, at vi kan sikre, at børn ikke spiller hos Danske Spil. Samtidig kan vi bruge den øgede viden om spillemønstre til at stå endnu stærkere i bekæmpelsen af hvidvask, matchfixing og ludomani.

Selv om det i første omgang vil betyde, at vi mister kunder og omsætning til vores konkurrenter, hvor alle fortsat kan spille uregistreret, har vi valgt at gå forrest, fordi spil kun er sjovt, når det også er lovligt, ansvarligt og for voksne.

Spilreklamer

Danske Spil er i 2020 både alene og sammen med den øvrige branche kommet med flere forslag til, hvordan vi kan reducere mængden af spilreklamer i tv. Mængden af spilreklamer i dit fjernsyn er stor, og danskerne har nået en mæthedsgrænse. Udfordringen skal løses i fællesskab i branchen gennem ensartet regulering. Det gør ingen forskel for nogen, at Danske Spil skruer ned, hvis andre bare skruer tilsvarende op for mængden af reklamer.

Ansvarlighed på tværs

Danske Spil har siden 2011 været tilsluttet FN's Global Compact, som er verdens største frivillige initiativ for ansvarlige virksomheder. Vi har forpligtet os til at efterleve 10 grundlæggende principper inden for menneskerettigheder, arbejdstagerrettighe-

der, miljø og antikorrupktion. I 2021 støtter vi forsat Global Compact og iværksætter løbende nye initiativer til styrkelse af denne globale bevægelse.

Idræt og fællesskab

2020 har også været et år, hvor bl.a. sportsbegivenheder og arbejdspladser har været helt eller delvist lukket på grund af COVID-19. Derfor har der været ekstra meget brug for at skabe sammenhold. Vores minoritetsejere DIF og DGI har eksempelvis budt på nye, virtuelle fællesskaber i en tid, hvor sportshallerne rundt om i landet har været lukket.

I Danske Spil arrangerede vi #Fodboldtrøje-Fredag den 9. oktober, og det var en fantastisk oplevelse at se tusindvis af danskere gå på arbejde iført en kulørt fodboldtrøje til fordel for en god sag. I alt blev der samlet 1,3 millioner kroner ind til gavn for Børnecancerfonden.

I 2021 vil vi fortsætte arbejdet med vores tre store fokusområder, nemlig at bekæmpe hvidvask, matchfixing og ludomani og samtidig drive en professionel virksomhed, hvor hele overskuddet går til samfundsnyttige formål. Danske Spil skal også i 2021 være til glæde og til gavn for hele Danmark.

Nikolas Lyhne-Knudsen
administrerende direktør, Danske Spil

Danske Spil er ejet af danskerne – og det forpligter

Siden 1949 har du kunnet spille hos Danske Spil. Og i mere end 70 år har vi været danskernes foretrukne spilleselskab – til glæde og til gavn for danskerne. Når du spiller hos Danske Spil, bliver pengene nemlig i Danmark. Danske Spil er ejet af staten og danske idrætsorganisationer, og vi giver omkring 2,5 milliarder kroner tilbage til

samfundet via udlodningsmidlerne, skatter og afgifter.

For os er det et privilegium at underholde danskerne gennem spil. Vi er stolte af at være den underholdning, danskerne vælger, når drømmen om den store gevinst skal have luft under vingerne, eller begej-

stringen over sejren til favoritholdet skal have frit spil.

Men med underholdning og spænding følger også et ansvar. Et ansvar for spil med omtanke. Derfor har Danske Spil konstant fokus på balancen mellem indtjening og ansvarligt spil.

Det handler om overskud. I mere end én forstand

For de 1,9 millioner danskere, der spiller hos Danske Spil, skal det være både sjovt, spændende og trygt. Som kunde hos os skal du være tryk ved at vide, at selv når spillet er uden gevinst, er det fællesskabet og Danmarks sports- og foreningsliv, der vinder.

Danske Spil har været med til at skabe et af de mest velregulerede spillemarkeder i Europa, og den position værner vi om. Vi deler gerne opgaven med de flere end 30 danske såvel som internationale spilleudbydere, der også udbyder spil på det liberaliserede danske spillemarked. Men Danske Spil forventer også, at vi som samlet branche tager et fælles ansvar for at sikre et ansvarligt spillemarked i Danmark.

Gennem årene er spørgsmålet blevet stillet mange gange: Kan man tillade sig at tjene penge på spil? Det er der i Danmark truffet en meget klar og bredt forankret politisk beslutning om, som rigtig mange danskere er glade for: – Selvfølgelig kan man det. Og derfor er Danske Spil sat i verden for at have et underholdende og ansvarligt tilbud på det danske spillemarked, der gør nytte ved at tjene penge til samfundet.

I år er rapporten for første gang digital. Fordi vi ser det som en naturlig udvikling ligesom vores øvrige digitale forretningsrejse. Og fordi vi håber, at flere på den måde ser vores CSR-ambitioner – også i løbet af året.



UDLODNINGSMIDLER

En gevinst på over en milliard kroner, man ikke kan spille om

I 1949 hed det tipsmidlerne. I dag hedder det udlodningsmidlerne, men formålet er stadig det samme. Danske Spil bidrager til udlodningsmidlerne med overskuddet fra Danske Spils lotterier. Gennem årene har titusindvis af forskellige gode formål derfor både haft glæde og gavn af de mere end en milliard kroner, Danske Spil bidrager med via udlodningsmidlerne.

Pengene bliver fordelt efter en lovbestemt fordelingsnøgle og gives videre til organisationer inden for idræt, kultur og sociale formål. I 2020 bidrog Danske Spil med mere end 1,3 milliarder kroner til udlodningsmidlerne.

Om rapporten

Denne rapport udgør Danske Spils lovpligtige rapportering ifølge årsregnskabsloven §§ 99a, 99b og 107d og er samtidig vores årlige Report on Progress til FN's Global Compact, som Danske Spil har været medlem af siden 2011.

Hvor ikke andet er nævnt, dækker rapporten Danske Spil A/S, Danske Licens Spil A/S, Danske Lotteri Spil A/S og Elite Gaming A/S. Rapporten dækker regnskabsåret 2020 og indgår som en del af ledelsesberetningen i selskabets årsrapport.

FOKUS 2020 #1

NYT, VIGTIGT REDSKAB

Sikkert Spil

Med Sikkert Spil ønsker vi at sikre, at det kun er voksne, der spiller hos Danske Spil. Samtidig styrker vi indsatsen mod hvidvask, matchfixing og ludomani





“Sikkert Spil er et oplagt redskab for at sikre et ansvarligt spillemarked.”

Niels Erik Folmann
administrerende direktør, Danske Spil

Sikkert Spil tackler både ludomani, hvidvask og matchfixing

Gennem årene har Danske Spil udviklet flere og flere værner for at sikre, at børn og unge under 18 år ikke får adgang til væddemål som Oddset og Tips.

Fra den 1. oktober 2020 indførte vi i etaper Sikkert Spil hos forhandlerne, hvor man nu skal registrere sig med NemID og få et Spil-id for at spille Tips eller Oddset. Med Sikkert Spil ved Danske Spil nu, hvem der spiller ude i butikkerne hos de 2.600 forhandlere, der sælger væddemål.

Det giver Danske Spil et stærkt redskab til at sikre, at børn ikke spiller hos Danske Spil samt helt nye muligheder for at bekæmpe både hvidvask og matchfixing, når vi kan følge pengene hele vejen fra kiosk til kamp.

Vi forventer også, at Sikkert Spil vil skabe et endnu bedre billede af kunder i risikozonen for at udvikle spilleafhængighed, fordi vi kan koble spilleadfærd på nettet med den i butikkerne. Dermed vil vi kunne sætte styrket ind mod ludomani.

Der bør være ens regler for alle

Indtil videre er Danske Spil den eneste spilleudbyder, der stiller krav om registrering med et personligt Spil-id ved køb af væddemål hos en forhandler. Det er altså fortsat muligt at spille anonymt i kiosker og butikker hos andre spilleudbydere. I Danske Spil ønsker vi, at det bliver lovpligtigt for alle spilleudbydere, der sælger væddemål, at indføre et Spil-id. Så længe det er muligt at spille anonymt, vil kriminelle kunne flyve under radaren – og mindreårige vil fortsat kunne spille i kiosker og supermarked.



Fakta om Sikkert Spil

I 2020 blev det obligatorisk for Danske Spils kunder at registrere sig med NemID, hvis de vil spille på væddemål hos Danske Spil i kiosker og butikker. Udrulningen af den obligatoriske registrering blev etapevist påbegyndt den 1. september, og fra den 16. november 2020 har det ikke længere været muligt uregistreret at købe væddemål hos nogen af Danske Spils forhandlere.

Det nye Spil-id er koblet op på NemID og fås som fysisk kort eller kan downloades fra Google Play og App Store som en app til mobilen.

Man kan registrere sig som spiller og få et Spil-id på appen Sikkert Spil, på [Sikkertspil.dk](https://sikkertspil.dk) eller digitalt hos Danske Spils forhandlere. Herefter modtager man automatisk et digitalt Spil-id.

Man kan også bestille et fysisk kort via enten [Sikkertspil.dk](https://sikkertspil.dk) eller appen Sikkert Spil. De danskere, der er fritaget for krav om NemID, kan bestille et fysisk spil ved at indsende dokumentation til Danske Spils kundecenter.

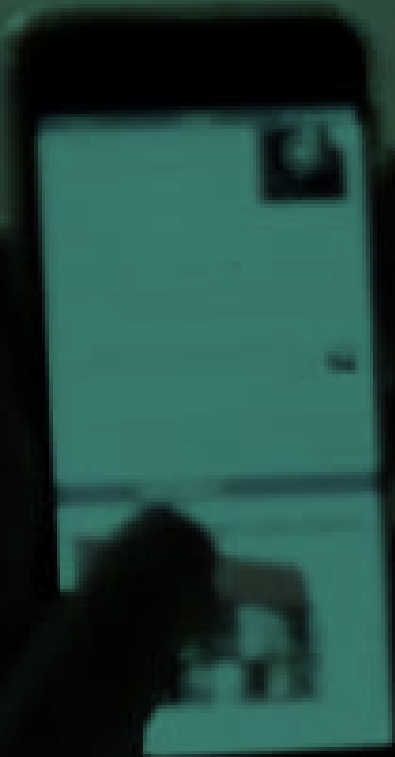
LÆS MERE PÅ [SIKKERTSPIL.DK](https://sikkertspil.dk)

FOKUS 2020 #2

ØGET FOKUS PÅ MARKEDSFØRING

Markedsføring

Det er vores håb, at skærpede krav til spilleudbyderes tv-reklamer vil føre til færre reklamer



Kampen om spillerne i dit tv

Der har været et stort fokus på mængden af reklamer fra spilleindustrien i 2020 – og med rette, for mængden af spilreklamer i TV er stor, og danskerne har generelt nået en mæthedsgrænse i forhold til spilreklamer. Det skal vi tage alvorligt og gøre noget ved.

Debatten om spilreklamer er vigtig, og selv om Danske Spil er en stor annoncør, er det vores ambition fortsat at komme med udspil til, hvordan mængden af spilreklamer kan reduceres samlet set, så reklameblokkene ikke blot skifter rundt mellem spiludbydere.



Nyt i 2020

→ I 2020 har en højere andel af Danske Spils kommunikation end nogensinde før handlet om ansvarligt spil. F.eks. er kampagnen med fokus på aldersgrænser 'Vi vil kun vædde med voksne' blevet set af flere millioner danskere på tv og digitale medier. I 2020 har vi lanceret både radiospots om vores omsorgsopkald og en kampagne på sociale medier, hvor Danske Spil opfordrer til at huske at tage en pause fra spil.

→ 10 bud om ansvarlighed

I februar fremlagde Danske Spil 10 forslag til et mere ansvarligt spillemarked i Danmark, som kan indgå i de politiske forhandlinger. En del af dem handler om reklamer. Vi mener, det er vigtigt helt generelt at få skruet ned for antallet af reklamer i tv, men vi mener, det er mindst lige så vigtigt at holde øje med måden, vi i branchen generelt markedsfører vores produkter på.

→ Nyt fælles adfærdskodeks

I 2020 har vi støttet en udvidelse af spilleindustriens adfærdskodeks, efter den første version blev lanceret i sommeren 2019. Danske Spil er medunderskriver på adfærdskodekset.

→ Nyt spilreklamenævn

I 2020 er der også, på initiativ af spilleindustrien, nedsat et spilreklamenævn bl.a. med uafhængige eksperter. Formålet er at sikre bedre forbrugerbeskyttelse og en instans, hvor privatpersoner og virksomheder kan få deres klager behandlet, hvis de oplever, at spilleudbydere bryder spilleindustriens eget adfærdskodeks og/eller reglerne om god markedsføringsskik.

Det sker i 2021

Danske Spil håber, at der i 2021 bl.a. kommer ny og skærpet regulering af spilreklamer. Sund konkurrence til gavn for danskerne trives nu engang bedst, når reglerne er kendt og ens for alle. Og når alle spiller efter dem. Det ser vi frem til i 2021.

Vi anbefaler ikke et generelt reklameforbud. Det skyldes bl.a., at vi tror, et forbud bare vil øge det illegale og det udenland-

ske, internetbaserede spillemarked. Med et decideret forbud vil spillerne få sværere ved at navigere trygt i internettets jungle af internationale udbydere, hvoraf nogle opererer på det sorte marked uden nogen form for tilsyn. Med tv-reklamer har de ansvarlige spilleudbydere mulighed for at vise kunderne, at man har en dansk tilladelse og følger dansk lovgivning om ansvarlighed.

STRATEGISKE OMRÅDER #1

9 VIGTIGE VÆRKTØJER

Ludomani

Danske Spil har et ansvar, når vores kunder spiller for meget. Derfor driver vi selv en lang række initiativer til at forebygge ludomani





“Ludomani er ikke en udbredt lidelse, men den har voldsomme konsekvenser for både spillere og pårørende.”

Kathrine Møller Andersen
psykolog hos Mindwork,
der samarbejder med Danske Spil

DANSKE SPIL MENER

Danske Spil skal tjene penge, men ikke for enhver pris

Danske Spil skal med over 30 konkurrenter på spillemarkedet i Danmark på et forretningsmæssigt grundlag udbyde attraktive spil på en ansvarlig måde med et særligt fokus på beskyttelse af spillerne. Vi vil være et godt eksempel på det danske marked.

Den digitale verden giver i dag mange flere muligheder for at spille – på alle tider af døgnet og ofte ved hjælp af kun få klik på mobilen.

Heldigvis giver digitalisering af spil også langt bedre muligheder for at forstå og analysere vores kunders spilleadfærd. På den måde kan vi nemmere reagere på uhensigtsmæssigt spil og beskytte vores kunder.

Som spilleudbyder har Danske Spil et ansvar, når vores kunder spiller for meget. Derfor samarbejder vi med alle relevante myndigheder og driver selv en række initiativer til at modvirke ludomani.

Hvad er ludomani?

Ludomani, eller spilleafhængighed, er en psykisk lidelse, der dækker over hyppigt gentagne episoder af spillelidenskab, som dominerer en persons liv i så høj grad, at det går ud over sociale og arbejdsmæssige værdier og forpligtelser – og i værste fald belaster privatøkonomien så meget, at spilleren må gå fra hus og hjem.

Den seneste forskning på området* anslår, at ca. 10.000 danskere lider af ludomani. Det svarer til 0,3 procent af danskerne. Det anslås, at 125.000 danskere i varierende grad har problemer med spil eller er i risikozonen for at få det.

*Kilde: Pengespil og spilleproblemer i Danmark 2005-2016, VIVE, 2016



Vi ringer, hvis vi er bekymrede

Danske Spil har et team af rådgivere til at foretage det, vi kalder omsorgsopkald. Det er opkald til kunder, hvor vi er bekymret for deres spillemønstre. Det kan f.eks. være, at de har brugt meget tid på at spille eller har tabt et større beløb.

Danske Spil har lavet omsorgsopkald siden 2016. I 2019 foretog vi 798 omsorgsopkald, og i 2020 har vi sat yderligere fokus på vores

omsorgsopkald og har næsten fordoblet vores opkald til 1.510. Danske Spils rådgivere har alle en faglig baggrund i psykologi og har gennemgået et grundigt rekrutteringsforløb hos psykologklinikken Mindwork, der bl.a. er eksperter i spilleafhængighed.

Mindwork er også samarbejdspartner for Spillemyndighedens officielle rådgivningslinje, StopSpillet.

Vi er eksperter i spil – ikke behandling

Danske Spil er ikke eksperter i ludomani, men vi kan identificere uhensigtsmæssig spilleadfærd og henvise til eksperter og behandlere. Vi har et ansvar for at beskytte vores kunder, og derfor gør vi dem opmærksomme på det, hvis vi er bekymrede for, at spillet er ved at tage overhånd – se de ni værktøjer på næste side.

Udfordringer ved omsorgsopkald

- Vi kan 'plante et frø' hos spilleren, så han eller hun bliver opmærksom på sin spilleadfærd, men vi kan ikke tvinge vores kunder til at søge hjælp eller stoppe med at spille.
- Danske Spil kan ikke diagnosticere spillere over telefonen. Det har vi ganske enkelt ikke viden eller grundlag for at gøre. Men vi kan informere om, hvilke værktøjer der findes og henvise vores kunder til professionelle behandlere. Vi kan desuden låse ved en given indbetalingsgrænse eller oplyse spilleren om muligheden for selvudelukkelse.
- Vi kan spærre en kundes konto hos os, hvis spillet har taget overhånd. Men vi kan ikke sikre, at de ikke spiller andre steder.

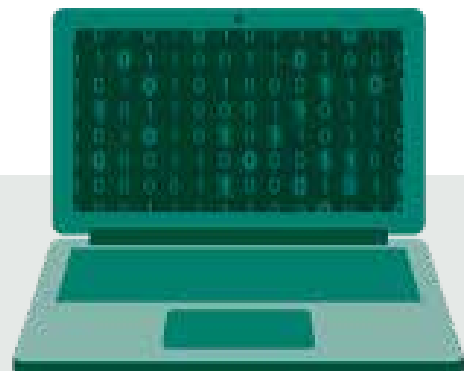
Fordele ved omsorgsopkald

- Danske Spil får konkret viden om kundens situation. Det hjælper os med at kvalificere den data, vi har om deres spilleadfærd.
- Vi kan give målrettet rådgivning og personlig opfølgning – hvis spilleren vil tale med os.
- Vi får indsigt i mulige 'faldgruber' for sårbare spillere og kan bruge disse til nye indsatser mod ludomani.

Spilscanneren

Digital detektiv spotter usunde spillemønstre

Danske Spils Spilscanner har været i brug siden 2017 og er efterhånden et uundværligt værktøj til at forebygge ludomani med. Online spildata hos Danske Spil bliver kørt gennem Spilscannerens algoritme og analyserer kunders spillemønstre for tegn på problematisk spilleadfærd.



9 værktøjer, der gør en forskel



Omsorgsopkald

Blandt andet på baggrund af data fra Danske Spils Spilscanner henvender vi os til kunder, som vi er bekymrede for. Det vil sige, at vores særligt uddannede rådgivere proaktivt ringer ud til kunder, som har en uhensigtsmæssig spilleadfærd.



Begrænsning af spilreklamer

Danske Spil er en af de største annoncører i Danmark, på trods af at vi siden 2015 har reduceret vores reklametryk løbende. Samtidig investerer vi løbende i branchens mest avancerede dataplatform til bl.a. at lede markedsføring væk fra sårbare grupper.



Selvtest og viden om spil med omtanke

På danskespil.dk/spil-med-omtanke har Spillemyndigheden samlet nem adgang til en selvtest, viden om ludomani og gode råd til at spille med omtanke.



Bonusloft

Siden 2013 har vi haft et bonusloft på 1.000 kroner, fordi vi ønsker at beskytte sårbare kunder mod den fristelse, store bonusser er. Vi vil tiltrække og engagere vores kunder gennem sjove spil, underholdning og en god kundeoplevelse – ikke gennem høje bonusser. Dette er i dag et krav for hele branchen.



Reality checks

Kunder, der spiller online på web og i vores apps, vil jævnligt blive mindet om, hvor længe de har spillet, og hvad de har tabt eller vundet. På den måde kan de bedre tage stilling til, hvorvidt de vil fortsætte med at spille eller logge af og tage en pause.



Indbetalingsgrænser

For Danske Spils kunder er det i 2019 blevet obligatorisk at sætte grænser for, hvor meget de maksimalt kan overføre til sin online spillkonto om dagen, uden eller måneden. Formålet er at gøre det nemmere for den enkelte at styre hvor mange penge, vedkommende bruger på at spille. Det er fra 2020 et krav for hele spilleindustrien.



Uddannelse af forhandlere og medarbejdere

Det er obligatorisk for vores medarbejdere at gennemføre en online ludomancertificering, så de kender til de negative konsekvenser, der kan være forbundet med at spille for meget. Vi tilbyder også information og e-learning til vores forhandlere.



Oplysning og kampagner

Vi sender løbende mails ud til vores kunder, hvor vi informerer dem om værktøjer for ansvarligt spil og om vigtigheden af at spille med omtanke. Det samme gør vi i vores kampagner på tv samt på sociale og digitale medier. Vi bruger vores taletid med omhu – og dermed også til at informere om skyggesiderne af spil.



ROFUS og selvudelukkelse

Vores kunder skal nemt kunne tage en kortere eller længere pause fra spil, hvis de har behov for det. Vi gør kunderne opmærksomme på mulighederne for online selvudelukkelse hos os eller via [Rofus.nu](https://rofus.nu), der er det danske register for frivillig udelukkelse fra spil. Hvis man er registreret i ROFUS og har takket nej til markedsføring, får man ikke reklamer fra os.

Nyt i 2020

Ny, forbedret udgave af Spilscanneren

I 2020 har Danske Spils data science team forbedret vores Spilscanner ved at teste nye variationer af spillemønstre og ved hjælp af machine learning gjort den endnu bedre.

I 2020 har vi fortsat samarbejdet med Forsningsklinikken for Ludomani på Aarhus Universitet, som har analyseret risikoen ved en lang række kunders spil. Den data, kombineret med psykologernes vurderinger, har gjort Spilscanneren endnu mere

effektiv og givet os en bedre forståelse for vores spillere. Man kan kun spille hos Danske Spil, hvis man lader os følge med, og vi er naturligvis åbne om, hvordan vi benytter data.

I oktober 2020 indførte Danske Spil et krav om Spil-id ved køb af væddemål hos vores forhandlere. Det giver os et langt mere komplet billede af vores kunders spil – og dermed et bedre grundlag for at forebygge ludomani.

Det sker i 2021

Ny strategi med fokus på ansvarlighed

I år har vi lavet en ny strategi for Danske Spil med endnu større fokus på ansvarligt spil. Vi vil bl.a. arbejde for at skabe mere ansvarlige rammevilkår for spil i Danmark. Danske Spil ønsker fortsat at tage et medansvar for at hæve standarden for hele markedet, og det gør vi bl.a. ved måden, vi driver vores forretning på, dvs. ved selv at indføre konkrete tiltag for ansvarligt spil. Konkret vil vi de kommende år bl.a.:

→ Sponsorere et forskningsprojekt i samarbejde med Forsningsklinikken for Ludomani ved Aarhus Universitet og

bruge viden fra projektet til at udvikle nye værktøjer, der kan forebygge ludomani eller uhensigtsmæssig spilleadfærd

- Fortsætte med at forbedre vores Spilscanner
- Implementere et early warning-system, der skal kunne opfange, hvis en spiller på kort tid mister kontrollen om sit spil – og dermed give os mulighed for at handle hurtigere, end vi gør i dag

STRATEGISKE OMRÅDER #2

SÅDAN BESKYTTER VI SPILLET

Hvidvask

Danske Spil vil ikke tolerere kriminelle,
der misbruger vores spil. Det ødelægger
både spillet og vores forretning

Vi vil ikke tolerere, at vores spil misbruges til kriminalitet

I Danske Spil gør vi, hvad vi kan, for at sikre, at vores produkter ikke bliver misbrugt til kriminalitet. Vi arbejder løbende på at sikre, at vores medarbejdere og samarbejdspartnere kender til og overholder de gældende regler.

Danske Spil vil ikke tolerere kriminelle, der misbruger vores spil. Det ødelægger vores forretning, og derfor udvikler vi hele tiden nye metoder til at beskytte spillerne og vores forretning.

Et eksempel er, at Danske Spil i 2020 som den eneste spilleudbyder i Danmark har indført obligatorisk registrering af køb af væddemål som Oddset og Tips hos vores ca. 2.600 forhandlere af væddemål. Det hedder Sikkert Spil.

Vi håber, at det bliver et krav til hele spilleindustrien.



Hvad er hvidvask?

Hvidvask i spilleindustrien er, når man kanalisere penge, der stammer fra kriminalitet, gennem en spilleudbyder, så det ser ud, som om man har tjent pengene på lovlig vis. Det kan f.eks. ske ved, at kriminelle satser store beløb på 'sikre' kampe eller ved at placere en indsats på alle tre udfald af en sportskamp, hvor man uanset kampens resultat kan være sikker på at få en relativ stor del af sine penge retur. Med en vinderkvittering vil den kriminelle således nemmere kunne få det til at se ud som om, at de 'sorte penge' er tjent på lovlig vis.

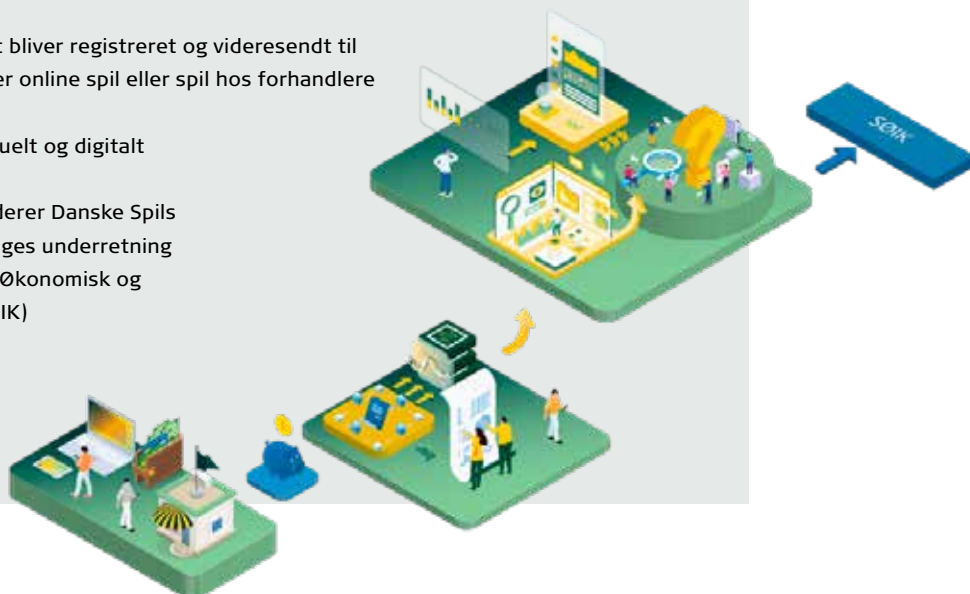
“Digitale kompetencer er i fokus hos Danske Spil, og vores indsats gør, at nettet bliver stadig mere fintmasket til at opdage tegn på hvidvask.”

Philip Badstue

informationssikkerhedschef, Danske Spil

Danske Spil analyserer alle transaktionsdata

- Spildata og kundens identitet bliver registreret og videresendt til Danske Spil, hvad enten det er online spil eller spil hos forhandlere
- Vi analyserer data, både manuelt og digitalt
- På baggrund af analysen vurderer Danske Spils eksperter, om der skal foretages underretning til Statsadvokaten for Særlig Økonomisk og International Kriminalitet (SØIK)





NEM ID

Vi beskytter vores kunder med 6 'værn'

Danske Spil har en lang række værn, hvis formål er at gøre det så svært som muligt for personer med kriminelle hensigter at udnytte vores spil. Tolerancen over for kriminalitet er nul, og vi fortsætter med at gøre nettet mere og mere finmasket. Det indebærer, at:

1.

Når du ønsker at spille hos Danske Spil, skal du oprette dig ved hjælp af NemID. Derved ved vi, hvem kunden er, og at kunden er over 18 år

2.

Når du skal spille på nettet eller hos en forhandler, kræver det registrering. Det gør, at vi kan følge transaktioner og spilleadfærd elektronisk

3.

Danske Spils forhandlere skal for større gevinster give digital præmieudbetaling

4.

Vores forhandlere skal indhente billed-id på kunder, der får udbetalt gevinster for samlet over 15.000 kr. på én dag hos en enkelt forhandler, og videregive oplysningen til Danske Spil

5.

Mistænkelig adfærd hos en forhandler eller en bestemt kunde bliver undersøgt og underrettet til SØIK

6.

Forhandlerens terminal kan lukkes ved atypiske indbetalinger, indtil Danske Spil har undersøgt eventuelle mistænkelige forhold forbundet med de transaktioner, der er foregået



Kunstig intelligens spotter flere mistænkelige mønstre

Danske Spil har i 2020 taget et nyt værktøj i brug, som ved hjælp af kunstig intelligens, herunder machine learning, omsætter årtiers erfaring med data fra transaktioner hos forhandlerne til data, som en menneskehjerne ikke kan hamle op med. Værktøjet opfanger mistænkelig spilleadfærd, der kan være tegn på hvidvask.

Vi bruger data fra de sager, som tidligere har ført til hvidvaskunderretninger, og fodrer værktøjet med dem. Ved hjælp af kunstig intelligens analyserer Danske Spil, hvilke mønstre der er mistænkelige, og som derfor skal undersøges nærmere.

Kunstig intelligens kan dog ikke helt erstatte menneskelig erfaring. Når det digitale værktøj får 'gevinst', ryger sagen videre til Danske Spils hvidvaskeksperter. På baggrund af data og undersøgelser vurderer de, hvorvidt der skal foretages en underretning til Statsadvokaten for Særlig Økonomisk og International Kriminalitet (SØIK).

Ud af alle spilleudbydere i Danmark leverede Danske Spil i 2020 langt over halvdelen af alle underretninger.

Så meget underretter vi

Antallet af underretninger til SØIK fra 2017 til 2020 er steget fra 2.710 til 6.295, men det er ikke nødvendigvis udtryk for et voksende problem. Lovgivningen er blevet udvidet i perioden, ligesom Danske Spil har truffet en strategisk beslutning om øget fokus på området, og derfor er vi blevet meget bedre til at opfange mistænkelig adfærd, bl.a. via avancerede analyseværktøjer. Danske Spils andel af underretninger udgjorde i 2020 over 90 % af spilleindustriens samlede underretninger.

Danske Spil er begrænset i sine undersøgelser ved kun at have adgang til 'åbne' kilder. Hvis vi fik mulighed for at få adgang til f.eks. eSKAT, ville vi bedre kunne kvalificere både undersøgelser og underretninger samt Danske Spils arbejde med at standse mistænkelig adfærd.

Det siger loven

Danske Spil er som spilleudbyder forpligtet til at underrette Statsadvokaten for Særlig Økonomisk og International Kriminalitet (SØIK) om mistænkelige transaktioner.

Det sker i 2021

- Fortsætte arbejdet med at optimere brugen af de data om købsmønstre, som vi får fra Sikkert Spil.
- Derudover vil vi fortsætte med at udforske mulighederne i AI og inkludere resultaterne i analysemodellen, så vi opnår det bedste net til at fange personer, der udviser tegn på at forsøge at vaske penge hvide.
- Endelig vil Danske Spil arbejde for, at der bliver krav om registreret spil hos forhandlerne til hele branchen.

STRATEGISKE OMRÅDER #3

VORES PLIGT AT VÆRNE OM IDRÆTTEN

Matchfixing

Danske Spil har 25 års erfaring i at overvåge spillemønstre, og vi ønsker fortsat at værne om sportens integritet



Vi ønsker at værne om idrætten

Selv om matchfixing heldigvis er et lille problem i Danmark, er det vigtigt, at vi er på forkant og værner om idrættens integritet, så der også i fremtiden er god grund til at komme helt ud på kanten af sofaen, når favoritholdet spiller. Konsekvensen af matchfixing er nemlig, at tilskuerne og de folk, der spiller på kampene, mister tiltroen til, at det kun handler om sporten. Og ikke mindst går det ud

over de enkelte atleter og kvæler vores forretning, når aftalt spil kvæler det overraskende, talentfulde og spektakulære ved konkurrenceidræt. Derfor har Danske Spil gennem årene øget indsatsen mod matchfixing.

Danske Spil er ikke eksperter i matchfixing. Vi er eksperter i spil. Derfor kan vi bidrage med indsigt og 25 års erfaring

i at overvåge spillemønstre og pengestrømme.

Vi mener, at det er vores pligt at videregive usædvanlige mønstre til myndighederne og indgå i internationalt samarbejde i kampen mod matchfixing. Det er ikke obligatorisk for spiludbydere med licens i Danmark. Danske Spil håber og arbejder for, at det bliver et krav for alle udbydere af væddemål i Danmark.

Hvad er matchfixing?

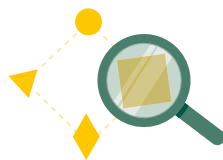
Matchfixing er aftalt spil, hvor resultatet af en idrætskonkurrence bliver manipuleret med økonomisk gevinst for øje. Matchfixing kan involvere både idrætsudøvere, dommere og trænere, og udover væddemål kan formålet også være politisk motiveret, en aftale klubberne imellem eller et forsøg på at underminere en turneringsstruktur.

VI FØLGER PENGENE NØJE

Sådan opdager vi matchfixing



Danske Spils digitale værktøjer følger nøje pengestrømmene på de enkelte kampe, og værktøjerne reagerer automatisk ved mistænkelige spillemønstre.



Danske Spil undersøger derefter, om der er naturlige forklaringer på spillemønstret – f.eks. at Danske Spil har højere odds på et udfald end konkurrenterne, eller at en nøglespiller netop er blevet skadet.



Hvis vi ikke kan finde nogen naturlige forklaringer, indrapporterer vi sagen til relevante myndigheder og idrætsforbund, som efterforsker sagen. I Danmark er det Anti Doping Danmark og Danmarks Idrætsforbund.



Hvis der er mistanke om snyd, tager myndighederne eller idrætsforbundene kontakt til klubberne og anmelder det eventuelt til politiet. Findes der beviser for matchfixing, bliver det straffet med karantæne og/eller bøde.

Vi kigger på følgende mønstre, når vi vurderer, om vi skal indrapportere en kamp:

- Hvor/hvem kommer pengene fra (kiosker/kunder)? Er det nyoprettede kunder eller kunder, der spiller meget mere, end de hidtil har gjort?
- Spiller de på attraktive odds, hvor vi måske ligger skævt på markedet? Har vi en fejl i vores odds?
- Fortsætter spillene, selv om odds hele tiden bliver lavere?
- Er der en geografisk sammenhæng mellem spillet og kampen? Bliver spillet f.eks. foretaget i et geografisk område eller fra en kunde med tilknytning til et af holdene/spillerne?
- Bliver der spillet for usædvanligt store beløb? Hvilken hastighed kommer de i? Matcher indsætterne de kampe/ligaer, der bliver spillet på?

GLOBAL OG NATIONAL INDSATS

To vigtige organer til at bekæmpe aftalt spil

Global overvågning fra Brøndby

I 2005 tog Danske Spil initiativ til det, der i dag hedder Global Lottery Monitoring System (GLMS). Organisationen består af 33 medlemmer, primært nationale spilleudbydere over hele verden. GLMS overvåger fodboldkampe for UEFA, FIFA og TIU samt en lang række sportsgrene for Den Internationale Olympiske Komité (IOC).

GLMS har hovedsæde i Lausanne og har tre overvågningshubs i henholdsvis Hong Kong og Canada samt hos Danske Spil i Brøndby.

Den nationale platform til bekæmpelse af matchfixing

Danske Spil bidrager til det vigtige arbejde med videndeling og fælles indsats i Den nationale platform til bekæmpelse af matchfixing. Her sidder vi sammen med en række myndigheder, idrætsforbund og andre vigtige aktører, som har en interesse i og et fælles ansvar for bekæmpelse af matchfixing i Danmark.

Læs mere:

<https://www.antidoping.dk/matchfixing/den-nationale-platform-til-bekampelse-af-matchfixing>
<https://www.europol.europa.eu/publications-documents/involvement-of-organised-crime-groups-in-sports-corruption>

Nyt i 2020

Nyt samarbejde deler viden

Danske Spil er også med i det præventive arbejde for at undgå matchfixing. I 2019 udviklede Danmarks Idrætsforbund (DIF) og Danske Spil sammen et e-learningforløb om matchfixing, der bl.a. gør opmærksom på konsekvenserne af at deltage i matchfixing. Målgruppen er både spillere, trænere og andet støttepersonale i klubber og forbund.

E-learningforløbet er nu sendt ud til to forbund, Danmarks Basketball Forbund og Danmarks Ishockey Union. Det er planen, at det skal sendes ud til Badminton Danmark og Volley Danmark og efterfølgende Dansk Boldspil-Union og Dansk Håndbold Forbund.

SOCIALT ANSVAR #1

DANSKE SPIL - CSR RAPPORT 2020

FN's Global Compact



Ansvarlighed på tværs

Danske Spil har siden 2011 været tilsluttet FN's Global Compact, som er verdens største frivillige initiativ for ansvarlige virksomheder.

Global Compacts mission er at mobilisere en global bevægelse af ansvarlige virksomheder for at skabe en bedre verden. Det sker med udgangspunkt i 10 grundlæggende principper, som alle virksomheder,

der har tilsluttet sig Global Compact, er forpligtet til at efterleve.

De grundlæggende principper er inden for menneskerettigheder, arbejdstagerrettigheder, miljø og anti-korruption.

Danske Spils årlige CSR-rapport udgør også vores obligatoriske Communication on Progress (CoP-rapport) til Global Com-

pact. Danske Spil er medlem af det nordiske Global Compact-netværk og deltager løbende i arrangementer og videndeling med øvrige nordiske virksomheder.

Danske Spil ønsker at arbejde mere målrettet med risici. Derfor har vi i 2020 ansat en Chief Risk Officer, som skal styrke den strategiske risikofunktion og have fokus på faktorer, der kan påvirke Danske Spil eller omverdenen negativt.

LÆS MERE OM FN'S GLOBAL COMPACT: <https://globalcompact.dk/de-10-principper/>

Fire fokusområder

Global Compact fokuserer på fire hovedområder: Menneskerettigheder, arbejdstagerrettigheder, klima & miljø og antikorruption. Vi har valgt at beskrive, hvordan vi arbejder med de fire hovedområder med fokus på:

- De politikker, vi har på områderne, så vi sikrer, at vores holdninger og forpligtelser er klart kommunikeret.
- De væsentligste risici forbundet med de fire hovedområder i relation til Danske Spils forretningsområde.
- De handlinger, vi foretager for at fremme positiv udvikling eller reducere negativ påvirkning på de fire hovedområder.
- De resultater, som vi kan fremvise på de fire hovedområder.

Menneskerettigheder

LEVERANDØRER

Hos Danske Spil vurderer vi at have en begrænset risiko for brud på menneskerettigheder i vores forhandler- og leverandørkæde og blandt vores samarbejdspartnere

Handlinger

- Risikoanalyse foretaget i 2015 og genbesøgt i 2018. Alle anbefalinger til tiltag er gennemført
- Code of Conduct
- Etisk kodeks for leverandører
- Besøg hos vores forhandlere
- Menneskerettighedspolitik

Resultater

- Tæt dialog med leverandører og forhandlere om etiske spørgsmål. Danske Spil forbeholder sig ret til at foretage kontrolbesøg og/eller bede om dokumentation for efterlevelse af Code of Conduct.

LUDOMANI

Ifølge VIVE (2016) anslår man, at 0,3 procent af den voksne befolkning lider af ludomani (ca. 10.000 personer).

Handlinger

- Læs om omsorgsopkald på side 10
- Læs om spilscanneren på side 10

Resultater

- Læs om ludomani på side 9

DATA

Hos Danske Spil vurderer vi at have en begrænset risiko for brud på kunders rettigheder ift., at deres data bliver behandlet, opbevaret og slettet korrekt

Handlinger

- Systemer, procedurer og dokumentation for at sikre optimal databeskyttelse
- Kontrolgrundlag for eksterne databehandlere
- Uddannelse i GDPR

Resultater

- Korrekt behandling af kunders anmodninger om dataindsigt eller sletning

Arbejdstagerrettigheder

DISKRIMINATION

Hos Danske Spil vurderer vi at have en begrænset risiko for diskrimination ved ansættelse, forfremmelse eller afskedigelse eller mangel på ligeløn

Handlinger

- Mangfoldighedspolitik
- Personalehåndbog
- Procedure ved oplevelse af krænkende adfærd
- Whistleblowerordning

Resultater

- Læs om mangfoldighed på side 27

ARBEJDSMILJØ

Hos Danske Spil vurderer vi at have begrænsede udfordringer forbundet med det psykiske og fysiske arbejdsmiljø, og vi har som videnstung virksomhed særligt fokus på at holde stress og sygemeldinger nede

Handlinger

- Koncernsamarbejdsudvalg (KSU) med repræsentanter fra HR, ledelse og medarbejdere
- Engagementsmåling
- APV-undersøgelse
- Engagementsmåling, september 2020

Resultater

- Fire årlige møder i KSU
- Engagementsmåling med svarprocent på 96 % og tilfredshed på 4,1 ud af 5

Klima og miljø

CO₂-AFTRYK

Hos Danske Spil tager vi vores forretnings påvirkning af klimaet og miljøet alvorligt, dvs. CO₂-aftryk relateret til vores bygninger, transport, produktion og distribution af tryksager samt indirekte gennem leverandører og samarbejdspartnere

Handlinger

- Code of Conduct
- Miljøpolitik
- Læs om klima og miljø på side 24

Resultater

- Læs om CO₂-udvikling og reduktion på side 24

Antikorruption

BESTIKKELSE

Hos Danske Spil vurderer vi at have en begrænset risiko for interessekonflikter, bestikkelse og afpresning mellem medarbejdere og leverandører og samarbejdspartnere

Handlinger

- Retningslinjer for indkøb
- Whistleblowerordning
- Code of Conduct
- Personalehåndbog vedrørende modtagelse og uddeling af gaver og underholdning

Resultater

- Afdelingschefer og teamledere holdes løbende informeret om retningslinjer for indkøb og eksterne samarbejdsaftaler

HVIDVASK

Hos Danske Spil tager vi de danske myndigheders officielle risikovurderinger i forhold til hvidvask af penge gennem spil til efterretning

Handlinger

- Læs om procedure vedr. hvidvask på side 14
- Læs om Sikkert Spil på danskepil.dk/sikkertspil

Resultater

- Læs om hvidvask på side 14

SOCIALT ANSVAR #2

DANSKE SPIL – CSR RAPPORT 2020

Klima



Vi følger den nye klimaguide

Som digital virksomhed med lille produktion påvirker Danske Spil hele klodens klimaregnskab i beskeden grad. Vores største klimaaftryk er transport (fly og anden transport), el og varme. Men hvert et initiativ tæller, og vi arbejder aktivt på at nedbringe vores CO₂-aftryk.

Det gør vi både direkte i forhold til vores bygninger, transport, produktion, distribution af tryksager og indirekte gennem vores leverandører og samarbejdspartnere. Endvidere tilbyder vi – hvor vi kan – vores kunder mere

klimavenlige alternativer til vores produkter, hvor kunderne f.eks. kan vælge online skrabelodder i stedet for de fysiske skrabelodder.

Det danske mål om reduktion af drivhusgasudledninger med 70 % er beskrevet i klimaloven, hvor den danske udledning i 1990 danner grundlaget for at definere måltallet for 2030.

Som ansvarlig virksomhed ønsker Danske Spil dog at være mere ambitiøse i vores støtte til den grønne omstilling.

På denne baggrund har vi valgt at lade 2018 danne grundlag for vores reduktionsmål mod 2030.

Hos Danske Spil har vi gennem flere år arbejdet aktivt med klimadagsordenen. I 2018 fik vi lavet den første omfattende kortlægning af vores CO₂-aftryk efter internationale standarder, Green House Gas (GHG)-protokollen. I 2020 har vi ladet os inspirere af den klimaguide, som blev lanceret af Dansk Erhverv, Ernst & Young og FN's Global Compact i september 2020, og som også følger GHG-protokollen.

LÆS KLIMAGUIDEN HER: <https://www.danskerhverv.dk/siteassets/mediafolder/dokumenter/09-gode-rad-om/klimaguide.pdf>

KLIMAREGNSKABET

GHG-protokollen: De 3 scopes

Hos Danske Spil følger vi GHG-protokollen. Det vil sige, at klimaregnskabet skal omfatte emissioner forbundet med tre forskellige områder – eller scopes. Man skelner mellem 3 scopes:

SCOPE 1:

Emissioner, som den enkelte virksomhed selv udleder fra virksomhedens egne lokaliteter og maskineri (f.eks. gennem afbrænding af benzin, diesel eller naturgas).

SCOPE 2:

Emissioner forbundet med produktion af den energi, virksomheden køber (f.eks. el og fjernvarme).

SCOPE 3:

Emissioner forbundet med den værdikæde, som virksomheden indgår i (f.eks. i kraft af virksomhedens indkøb).

Danske Spil

	2018	2019	2020	UDVIKLING I % 2018 (BASELINE) - 2020
Scope 1				
Firmabiler	144	201	148	3%
Scope 2				
Elforbrug	599	556	277	-54%
Varmeforbrug	102	86	86	-15%
Scope 3				
Rejser	206	313	7	-97%
Tryksager	47	49	84	79%
Distribution tryksager	16	18	13	-18%
Serverløsning	26	63	19	-26%
Total**	1141	1286	634	-44%

* Betydelige emissionsbidrag fra ikke-kortlagte tryksagsleverandører (der kan ikke pt. leveres valide data) kan forekomme og der arbejdes på at inkludere disse i fremtidige klimaregnskaber, også bagudrettet.

** Der er tidligere opgivet 1.267 tons i tabellen for 2018 i CSR rapporten. Dette passer ikke med 2018 klimaregnskab udført af Rambøll, som angiver 1141 tons. Der mangler 126 tons, som muligvis stammer fra bagudrettet tillæg emissioner for Elite Gaming

Elite Gaming

	2018	2019	2020	UDVIKLING I % 2019 – 2020
Scope 1				
Firmabiler	-	212	133	-37%
Scope 2				
Elforbrug	-	27	43	58%
Varmeforbrug	-	15	22	54%
Scope 3				
Rejser	-	50	1	-99%
Total	0	304	199	-34%

Total Danske Spil og Elite Gaming

	2018	2019	2020	UDVIKLING I % 2018 (BASELINE) – 2020
Total	1141	1590	833	-48%

* Excl. Elite gaming, som ikke er rapporteret i 2018

Nyt i 2020

Dette har vi gjort:

- Udskiftning af vinduer
- Lukning af nødstrømsanlæg
- Reduktion af tryksager
- Færre flyrejser

Vi kan godt undvære mange flyrejser

2020 har været præget af COVID-19 og dermed en begrænsning i at kunne rejse. Det har betydet, at møder har været afholdt virtuelt, og at det i langt de fleste tilfælde har været helt uproblematisk ikke at mødes fysisk.

Fra 2018 til 2019 steg Danske Spils CO₂-aftryk for flyrejser fra 18 procent til 28 procent af det samlede CO₂-aftryk. I 2020 er det helt naturligt faldet, og for at fastholde et lavere niveau end tidligere vil Danske Spil, når COVID-19 forhåbentlig ikke længere er en barriere for flyrejser, erstatte flyrejser med onlinemøder i de tilfælde, hvor det er muligt.

Det sker i 2021

I 2020 har Ørsted lavet et lovpligtigt energieftersyn af Danske Spils lokaler i Brøndby, mens Rambøll har lavet klimaregnskabet. Bl.a. på den baggrund har vi opstillet vores aktiviteter for 2021 og de kommende år. Disse er på kort sigt:

- Fortsætte udskiftning af vinduer
- Påbegynde udskiftning af al belysning til LED
- Skærpe rammer for flyrejser
- Implementere flere klimavenlige biler i bilparken

Danske Spils målsætning på lang sigt:

2018: Baseline
2023: 50 % reduktion
2025: 60 % reduktion
2030: 70 % reduktion

SOCIALT ANSVAR #3

DANSKE SPIL - CSR RAPPORT 2020

Mangfoldighed



Når forskellighed bliver drivkraften

I Danske Spil er vi 456 kollegaer, som er de bedste medspillere, man kan ønske sig. Vi tilstræber aktivt at have en åben kultur, der bygger på, at vi alle er forskellige og unikke mennesker.

Vi accepterer ikke diskrimination af medarbejdere eller ansøgere, og vi forsøger i dagligdagen at bruge forskelligheden til at give hinanden ny inspiration og kreativitet. Danske Spil har en ambition om at tiltrække nye talenter, og vi stræber efter at give medarbejdere og ledere plads til og mulighed for at udvikle både sig selv og Danske Spil som arbejdsplads.

Mangfoldigheden skaber en kompetent og kreativ arbejdsplads og bidrager til, at Danske Spil udbyder de mest attraktive spil til en bred målgruppe, der er lige så mangfoldig som os selv.

Vi stiller vores talenter lige. Uanset om de er mørke eller lyse, homo eller straight, sportsnørd eller ikke, kvinde eller mand,

yngre eller ældre eller tror på det ene eller det andet – så er alle velkomne i Danske Spil, så længe de er dygtige, går ind for holdsport og kan være kampafgørende, når det gælder.

Som en virksomhed, hvis kerne er IT og spil, og som beskæftiger sig meget med sport, har Danske Spil i flere dele af organisationen dog en overvægt af mandlige medarbejdere. Det kræver derfor et særligt fokus at sikre en mere ligelig fordeling mellem kønnene på ledelsesniveau.

Flere og flere kvindelige talenter findes dog nu inden for eksempelvis IT og økonomi, og Danske Spil gør derfor en fokuseret indsats for at kunne tiltrække og fastholde disse talenter, så vi ikke risikerer at gå glip af disse talenter på både medarbejder- og ledelsesniveau.

Vi ønsker, at alderssammensætningen blandt medarbejderne afspejler befolkningens. Måltallet for 2020 var minimum 10

% under 29 år og minimum 25 % over 50 år. Vi er ikke nået helt i mål. +50 udgør nu 17 %, mens antallet af unge medarbejdere så rigeligt er opnået med 20 %.

Bestyrelsen i Danske Spil skal som resten af virksomheden afspejle vores målsætning om at være en mangfoldig arbejdsplads. Fem af de ved årets udgang otte medlemmer er valgt direkte af generalforsamlingen. Med tre mænd og to kvinder blandt disse bestyrelsesmedlemmer er målet om, at begge køn er repræsenteret opnået i 2020. Samme mangfoldighed i forhold til køn ønsker vi i Danske Spils øvrige ledelseslag. Danske Spil har som mål at have minimum 33 % af det underrepræsenterede køn. Dette mål er nået blandt Danske Spils koncernledelse, hvor to ud af seks direktører er kvinder.

Danske Spil efterstræber mangfoldighed i virksomhedens direktion og bestyrelse også i forhold til alder og uddannelses- og erhvervmæssig baggrund, men der arbejdes endnu ikke med måltal for andet end køn.

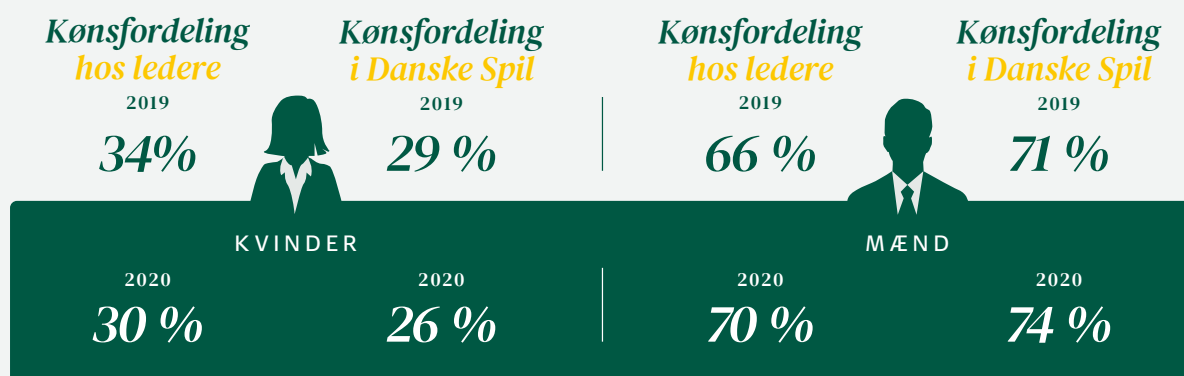
Nyt i 2020

I december 2019 godkendte Danske Spils bestyrelse en revideret mangfoldighedspolitik. Her lægger vi bl.a. øget vægt på at sikre lige muligheder for alle potentielle og nuværende medarbejdere uanset deres baggrund samt at opbygge en åben arbejdskultur, hvor medarbejderes forskelligheder bliver en gevinst for vores arbejdsplads og for vores kunder. Der er i 2020 iværksat en række konkrete aktiviteter på baggrund af den nye politik:

- Vi har justeret vores rekrutteringsproces, så indhold og valg af kanaler i højere grad når den type kandidater, som vi ønsker, for at kunne skabe en mere mangfoldig arbejdsplads – bl.a. i forhold til køn og alder.
- Vigtigheden af mangfoldighed er blevet adresseret over for de forskellige ledergrupper i Danske Spil, hvor vi løbende har givet status på fordelingen af køn og alder. I september 2020 gennemførte Danske Spil en engagementsmåling blandt alle medarbejdere. 96 % svarede på undersøgelsen, som viste en tilfredshedsgrad på 4,1 ud af 5.
- Desuden har Danske Spil løbende haft fokus på sikre virksomhedspraktikforløb for personer på kanten af arbejdsmarkedet og har også i 2020 haft en række medarbejdere i jobtilskud og virksomhedspraktik eller på anden vis under fleksible ordninger gennem 2020.
- I 2020 var der to kvinder og tre mænd repræsenteret blandt de generalforsamlingsvalgte medlemmer af bestyrelsen. Med en ligelig kønsfordeling er målet om, at begge køn er repræsenteret, mere end opfyldt

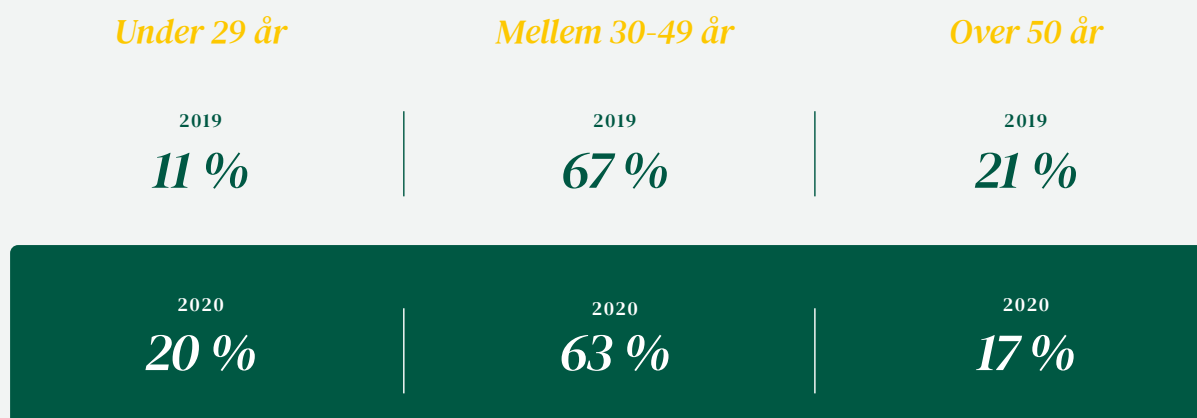
Kønsfordeling

DANSKE SPIL | DANSKE LICENS SPIL | DANSKE LOTTERI SPIL



Aldersfordeling

DANSKE SPIL | DANSKE LICENS SPIL | DANSKE LOTTERI SPIL



SOCIALT ANSVAR #4

DANSKE SPIL - CSR RAPPORT 2020

Verdensmål



Terningens bidrag til verdensmålene

For Danske Spil er FN's Verdensmål en naturlig forlængelse af vores grundlæggende formål. Vores aktionærer er den danske befolkning, og Danske Spil arbejder dagligt på at sikre, at hver eneste krone, vi tjener – lige meget om det er til udlodningsmidlerne, udlodning til statskassen eller gennem skatter og afgifter – bliver tjent på en ordentlig og ansvarlig måde.



FN'S VERDENSMÅL

Om de 17 verdensmål

FN's Verdensmål for bæredygtig udvikling blev vedtaget af verdens stats- og regeringsledere på FN's topmøde i New York den 25. september 2015. De markerede en hidtil uset ambitiøs og transformativ udviklingsdagsorden.

Målene trådte i kraft den 1. januar 2016 og skal frem til 2030 sætte os på en kurs mod en mere bæredygtig udvikling for både mennesker og planeten, som vi bor på.

FN's Verdensmål består af 17 mål og 169 delmål og er den til dato mest ambitiøse globale udviklingsdagsorden

LÆS FAKTA OM VERDENSMÅLENE HER: www.verdensmaalene.dk/fakta/verdensmaalene

SOCIALT ANSVAR #5

DANSKE SPIL - CSR RAPPORT 2020

#FodboldtrøjeFredag



Genopdag fællesskabet

Jens Nielsen er sportsspilschef i Danske Spil, og i 2019 bragte han #FodboldtrøjeFredag til Danske Spil som et internt arrangement. Et koncept, som oprindeligt kommer fra England under navnet #footballshirtfriday, hvor medarbejdere møder på job iført fodboldtrøje og donerer penge til et velgørende formål.

Konceptet om at tage fodboldtrøje på til glæde og til gavn for et godt formål – og samtidig have en anderledes og festlig arbejdsdag – ville Danske Spil gerne dele med resten af Danmark. Derfor blev fredag den

9. oktober 2020 Danmarks første, landsdækkende #FodboldtrøjeFredag, hvor vi opfordrede hele Danmark til at trække i en hvilken som helst fodboldtrøje, meget gerne på jobbet, til fordel for Børnecancerfonden.

Godt hjulpet på vej af 18 kendte ambassadører, herunder Rasmus Brohave, Petra Nagel, Mick Øgendahl og Kim Vilfort, fik bevægelsen spredt sig blandt både internationale entreprenører, store advokathuse, efterskoler og restaurantkæder, og det var med virkelig vores hjerter at se så mange

danskere stå sammen og ovenikøbet have en festlig dag i kampen mod børnekræft – en sygdom, der ligesom på banen i dén grad kræver netop sammenhold.

Et virtuelt fællesskab opstod på sociale medier under hashtagget #FodboldtrøjeFredag, hvor en masse danskere iført fodboldtrøjer donerede penge til Børnecancerfonden. I alt samlede danskerne på Danske Spils initiativ 1,3 mio. kroner ind til Børnecancerfonden på #FodboldtrøjeFredag.

1,3 mio. kr.
indsamlet til
Børnecancerfonden

Tak!

SE KAMPAGNEFILMEN PÅ: vimeo.com/454701716

DANSKE SPIL #1

DANSKE SPIL - CSR RAPPORT 2020

Koncernen

Danskerne's foretrukne medspiller

Danske Spils ejerskab er unikt. Den danske stat ejer 80 % af Danske Spil, mens Danmarks Idrætsforbund og Danske Gymnastik- & Idrætsforeninger hver ejer 10 %.

De to store idrætsorganisationer er også de to største enkeltstående modtagere af udlodningsmidlerne, da deres foreninger modtager omkring 250 millioner kroner årligt hver.





1949: Første spil

Danskerne kan for første gang tippe på udfaldet af en række fodboldkampe på en tipskupon.



1956: Reklamer

Det bliver tilladt i begrænset omfang at reklamere for spil.



1975: Tip en 13'er

Den første kupon med 13 kampe kommer på gaden.



1989: Lotto kommer til

Lotto har dansk premiere.



1992: Terningen introduceres

Dansk Tipstjeneste lancerer den velkendte terning. Den har siden fulgt Danske Spil.



2002: Spil hjemmefra

Danskerne begynder at kunne spille online.



2006: Nyt navn

Dansk Tipstjeneste ændrer navn til det mere dækkende Danske Spil.



2011: FN's Global Compact

Danske Spil bliver en del af FN Global Compact og begynder at rapportere systematisk om ansvarlighed.



2012: Liberaliseringen

Loven om spil, der liberaliserer det danske spillemarked, træder i kraft.



2018: Flere spil liberaliseres

Fra 2018 udbydes onlinebingo samt heste- og hundevæddemål på det liberaliserede marked.



2020: Sikkert Spil indføres

Sikkert Spil indføres for at sikre, at børn ikke spiller hos Danske Spil.

DANSKE SPIL #2

DANSKE SPIL - CSR RAPPORT 2020

Udlodningsmidler



UDLODNINGSMIDLER

En gevinst på over en milliard kroner, man ikke kan spille om

I 1949 hed det tipsmidlerne. I dag hedder det udlodningsmidlerne, men formålet er stadig det samme. Danske Spil bidrager til udlodningsmidlerne med overskuddet fra Danske Spils lotterier. Gennem årene har titusindvis af forskellige gode formål derfor både haft glæde og gavn af de mere end en milliard kroner, Danske Spil bidrager med via udlodningsmidlerne.

Pengene bliver fordelt efter en lovbestemt fordelingsnøgle og gives videre til organisationer inden for idræt, kultur og sociale formål. I 2020 bidrog Danske Spil med mere end 1,3 milliarder kroner til udlodningsmidlerne.

DANSKE SPIL #3

DANSKE SPIL - CSR RAPPORT 2020

Nøgletal



Årets resultat



BSI



Selskabsskat



Antal medarbejdere

Samfundsmæssigt bidrag



Udlodningsmidlerne

DANSKE SPIL #4

DANSKE SPIL - CSR RAPPORT 2020

Dataoverblik

Medarbejderindikator

	2018	2019	2020
Total FTE pr. 31. december	429	455	484
Ansatte pr. 31. december	466	492	526
Nye medarbejdere	91	95	70
Kvinder, total %	28	29	30
Mænd, total %	72	71	70
Ledere, kvinder %	34	24	26
Ledere, mænd %	66	66	74
Generalforsamlingsvalgte medlemmer af bestyrelsen, kvinder	2	2	2
Generalforsamlingsvalgte medlemmer af bestyrelsen, mænd	4	4	3
Aldersgennemsnit (år)	41	42	39
Antal medarbejdere under 29 år, total %	13	13	20
Antal medarbejdere over 50 år, total %	23	22	17
Arbejdsulykker	7	2	0
Sygefravær (dage pr. medarbejder)	4,6	4,7	1,7
Medarbejdere, der er ludomanicertificeret	365	381	369

Miljøindikator

FORBRUG OG EL	2018	2019	2020	UDVIKLING I % 2019-2020
Ei (MWh)	2.512	1.943	1.736	-11%
Fjernvarme (MWh)	1.247	1.253	1.479	18%
Vand (m ³)	4.408	3.700	2.962	-20%
Brændstof, diesel (liter)	82.489	122.393	100.422	-18%
Brændstof, benzin (liter)	649	412	479	16%
Brændstof, elbil (kWh)	1.018	682	358	-48%
Papir (kg)	7.342	6.522	4.704	-28%
CO ₂ (tons)	1.267	1.589	833	-48%

DANSKE SPIL	2020
Ei (MWh)	1.505
Fjernvarme (MWh)	1.057
Vand (m ³)	2.877
Brændstof, diesel (liter)	53.829
Brændstof, benzin (liter)	356
Brændstof, elbil (kWh)	0
Papir (kg)	4.704
CO ₂ (tons)	634

ELITE GAMING	2020
Ei (MWh)	231,5
Fjernvarme (MWh)	422
Vand (m ³)	85
Brændstof, diesel (liter)	46.593
Brændstof, benzin (liter)	2.008
Brændstof, elbil (kWh)	0
Papir (kg)	0
CO ₂ (tons)	199

Affald

	2018	2019	2020	UDVIKLING I % 2019-2020
Brændbart med dagrenovation og blandet affald (tons)	56	77	61	-21%
Byggeaffald (tons)	58	48	30	-39%
Elektronikskrot inkl. kabler (tons)	1	2	5	97%
Pap og papir (tons)	18	25	19	-24%
Plast (tons)	0,5	0,8	0	-59%
Jernskrot og metaller (tons)	1	0	4	-
Madaffald (tons)	14	14	7	-48%
Totalaffald (tons)	148,6	166,6	126	-25%

DANSKE SPIL

	2020
Brændbart med dagrenovation og blandet affald (tons)	61
Byggeaffald (tons)	30
Elektronikskrot inkl. kabler (tons)	5
Pap og papir (tons)	19
Plast (tons)	0
Jernskrot og metaller (tons)	4
Madaffald (tons)	7
Totalaffald (tons)	126

Indikatorer for ansvarligt spilmiljø

	2018	2019	2020
Underretninger til SØIK (spillere på danskespil.dk og mistænkelige spil i forhandlerledet)	5.994	7.155	6.295
Underretninger om usædvanligt spil (matchfixing)	81	157	162
Meldinger (alarmer udsendt til medlemmer) om usædvanligt spil (matchfixing)	631	787	1.113
Antal omsorgsopkald	788	798	1.510



KONTAKT DANSKE SPIL

Vi vil så gerne høre fra dig.

Har du en mening om spilreklamer? Skal vi være førende inden for ansvarlighed? Skriver vi noget, som kan misforstås? Eller er du bare glad for vores værktøjer, der hjælper dig til at spille med omtanke? Vi vil rigtig gerne høre, hvad du mener, og vi er åbne for dialog. Find os på sociale medier, eller send os en mail. Du kan finde os her:

@    [LinkedIn](#)