



Til glæde
for danskerne
Til gavn
for fællesskabet

CSR-RAPPORT 2021

Danske Spil
til glæde og til gavn



Danske Spil A/S
Postboks 847
Korsdalsvej 135
2605 Brøndby
Telefon: +45 36 72 00 11
kontakt@danskespil.dk
www.danskespil.dk

CVR-nr.: 64 01 17 15

Til glæde for danskerne

Til gavn for fællesskabet

Vi sætter en ære i, at spil hos Danske Spil er god, fair og tryk underholdning, der skaber drømme og oplevelser. Det er forudsætningen for at være til glæde for danskerne og til gavn for fællesskabet.

Helt overordnet er vores mål, at flere danskere bruger vores tilbud og får en god oplevelse, men at så få som overhovedet muligt spiller for meget. På den måde skaber vi en sund og værdiskabende forretning, hvor kunderne har lyst til at vende tilbage. Vores kunder skal mærke, at de styrer spillet, aldrig omvendt. Den tankegang gennemsyrrer alt, hvad vi laver.

I 2021 har vi indført nye grænser for indskud på kasinospil, vi har skåret spiludbuddet på Oddset ned, og vi har reduceret vores reklametryk. I slutningen af 2020 begyndte vi, som den eneste spiludbyder, at kræve Spil-id for at beskytte spillerne, når de køber væddemål hos vores forhandlere. Det har vi fastholdt gennem hele 2021, selvom vi har mistet kunder på det. 1. januar 2023 bliver det et politisk fastsat krav til hele spilbranchen.

Ansvarlighed er altid på dagsordenen

Derfor er det også naturligt, at ansvarlighed er en integreret del af den fortsatte udvikling af vores produkter, kunderejser, salg og samarbejder. For os er det en forudsætning for en sund forretning.

Vi kommer aldrig til at sætte flueben ved spilansvarlighed, for vi skal hele tiden blive dygtigere. Og det gør vi, når vi sammen med forskere og andre aktører undersøger, hvordan vi bedst understøtter sund spilleadfærd hos vores kunder; for hvilke tiltag virker, og hvilke gør ikke? Det ved vi stadig for lidt om, og derfor var vi i 2021 også med til at støtte et forskningsprojekt hos Forskningsklinikken for Ludomani ved Aarhus Universitet, der har hjulpet os med at undersøge effekten af forskellige ansvarlighedstiltag i ind- og udland.

En sund spiloplevelse er og skal være en integreret del af vores kerneforretning. Vi skal være underholdende og til glæde for kunderne samtidig med, at vores spil er ansvarlige og skaber værdi for det danske samfund. Og det skal gå hånd i hånd. Derfor

fortsætter vi naturligvis også vores arbejde med FN Global Compact.

Fællesskabet først og fremmest

Vores opgave er at balancere mellem hensynet til den gode, underholdende spiloplevelse på kundens præmisser og samtidig tage ansvar for, at vores spil ikke misbruges eller leder til problematisk spilleadfærd og ludomani. Den balance beskriver vi i denne rapport. Samtidig vil vi også gerne vise, hvordan vi i øvrigt arbejder for at tage ansvar for det samfund, som vi er en del af – og driver en sund og professionel forretning.

Næsten 2 millioner danskere spiller hvert år vores spil. Og samtidig sætter vi en ære i, at lotterierne bidrager med udlodningsmidler til kultur-, idræts- og foreningsliv, mens overskuddet i Danske Licens Spil bl.a. går til finansiering af en bred politisk aftale om at stoppe olieudvinding i Nordsøen fra 2050 for at fremme den grønne omstilling.

Spil skal være til glæde for danskerne og til gavn for fællesskabet.



”

Ansvarlighed er bærende for den måde, vi driver forretning på. Ansvarlighed og forretning er ikke modsætninger. Tværtimod er ansvarlighed, tilfredse kunder og langsigtet lønsomhed hinandens forudsætninger.”

Nikolás Lyhne-Knudsen

administrerende direktør, Danske Spil

Indhold

	Leder	3	
	Vi har en holdning til underholdning	8	
	Ansvarligt spil i Danske Spil	11	
	Tiltag på kasinospillene	14	
	Spilreklamer	15	
	Ludomani	16	
	Forskning i ludomani	18	
	Hvidvask	19	
	Matchfixing	21	
	Klima	24	
	Mangfoldighed	28	
	Koncernen	32	
	FN Global Compact	36	
	Dataoverblik	42	

Om rapporten

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

Hvor andet ikke 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 2021 og indgår som en del af ledelsesberetningen i selskabets årsrapport.



This is our **Communication on Progress** in implementing the Ten Principles of the **United Nations Global Compact** and supporting broader UN goals.

We welcome feedback on its contents.



Foto fra Danske Spils reklamefilm.
Man skal i dag identificere sig med
et Spil-id for at spille Oddset, Dantoto
og Tips hos vores forhandlere.

Spilansvarlighed i 2021

Danske Spils strategi har ansvarlighed som omdrejningspunkt

Vores strategi frem mod 2025 har ansvarlighed som et bærende element. Uanset om vi taler kunder, lotterier, licensspil eller kanaler, vægter vi spiloplevelse og ansvarlighed lige højt. Det skal altid være kunden, der styrer spillet. Aldrig omvendt.

Spil-id blev obligatorisk for alle

Vi indførte i 2020 Sikkert Spil. Og siden har man ikke kunnet spille Oddset, Dantoto og Tips hos vores forhandlere, medmindre man identificerer sig ved at bruge et personligt Spil-id. Det skal forebygge, at unge spiller, før de fylder 18 år, og det skal gøre, at pengestrømme og kunders spilmonstre nemmere kan følges. I november 2021 blev det besluttet, at registrering af væddemål hos forhandlere fra den 1. januar 2023 skal være et krav for alle spiludbydere.

Spiludbuddet på Oddset blev skåret til

Vi skar det brede spiludbud på Oddset til med fokus på at undgå ligaer, hvor der kan være særlige udfordringer af sportslig eller integritetsmæssig karakter, f.eks. i relation til matchfixing.

Spilscanneren blev smartere

Spilscanneren er Danske Spils digitale værktøj til at opdage adfærd, der kan føre til ludomani. Vi tilførte sidste år nye variabler, så maskerne i nettet, der trawler efter problematisk spilleadfærd, blev mindre.

Advarselssystem blev implementeret

Som et supplement til Spilscanneren implementerede vi i februar et system, der hurtigere end spilscanneren kan fange højt forbrug eller store indbetalinger, der sker inden for kort tid. Det giver bedre muligheder for at reagere hurtigere med en henvendelse til spillere, vi er bekymrede for.

Tv-reklamer for sportspil blev skåret ned

Vi synes, ligesom mange danskere, at spilreklamer fylder for meget på tv. Vi indførte derfor en 'fløjt-til-fløjt-regel', som betyder, at vi ikke markedsfører Oddset på tv under live sportsbegivenheder.

Grænserne for indskud og indsatser på Casino blev reduceret

Vi besluttede generelle nedjusteringer af indskuddene på vores kasinospil, og det blev implementeret i 2021 på de fleste kasinospil, hvor man nu maksimalt kan satse 100 kr. pr. spil. Arbejdet fortsætter i 2022.

Mere fokus på spillernes tidsforbrug på Casino

Efter en time skal kasinospilleren møde en pop-up med forslag om at tage en pause. Vi vil også forsøge os med tvungne pauser, når spillerne har nået en tidsgrænse.

Tv-reklamer for Casino om natten blev fjernet

Vi stoppede i 2021 med at markedsføre vores kasinospil på tv mellem kl. 24 og 08.

Yobet blev lukket

Vi vil ikke konkurrere på store bonusser, aggressive kampagner og brede spiludbud på udenlandske ligaer. Det tog vi 2021 konsekvensen af og lukkede brandet Yobet.

Pop-ups på vores nye, fysiske spilleautomater

På de nye spilleautomater fra Elite Gaming, Fortuna-automaterne, installerede vi pop-ups hver 3. time, så spillerne bliver gjort opmærksom på deres tidsforbrug. Der er nu også en opfordring til at tage en pause.



UDLODNINGSMIDLER

En gevinst, som man ikke spiller om

CSR er at tage et socialt ansvar. Siden den første tipskupon i 1949 er det danske idræts- og foreningsliv primært blevet finansieret via overskuddet fra vores virksomhed. Først kom pengene fra Tips. I dag kommer de med overskuddet fra lotterierne.

Igennem årene har titusindvis af gode formål haft glæde og gavn af de milliarder af kroner, danskerne har bidraget med ved at spille hos os.

Udlodningsmidlerne får hvert år følgeskab af en selskabsskat og en spilleafgift fra Danske Licens Spil. I 2021 lød det samlede samfundsmæssige bidrag på 2.809 millioner kr. Penge, som kommer det danske samfund til gode.



A photograph of ice hockey players in action on an ice rink. The players are wearing red and white jerseys with "DANSK METAL" and "DANMARK" logos. One player in the foreground is wearing a red helmet and a white jersey with "DANSK METAL" and "DANMARK" logos. Another player in the background is wearing a white helmet with "MECA" and a red jersey with "DANSK METAL" and "DANMARK" logos. The background is a blurred ice rink.

Vi har en
holdning til
underholdning

Vi har en holdning til, hvordan
man bør spille vores spil.

VORES HISTORIE

Ansvarlighed og samfundsnytte i 70 år

Ansvarlighed har været en del af vores virkelighed, siden den første tipskupon kom på gaden i 1949. I dag er spiludbuddet markant større, men ansvarlighed og samfundsnytte er stadig vores pejlemærker. Det er et privilegium at underholde danskerne – men det skal ske inden for nøje definerede rammer.

STRATEGIEN – KORT FORTALT

Ansvarlighed er en bærende søjle

Danske Spil er en forretning. Vi skal være konkurrencedygtige, lønsomme og skabe overskud, der krone for krone går tilbage til samfundet. Men vi skal ikke tjene penge for enhver pris. Vi drager omsorg for vores kunder, og netop derfor har vi i mange år arbejdet aktivt med ansvarlighed, herunder med en indsats mod ludomani, matchfixing og hvidvask. Det arbejde har vi fortsat styrket i 2021.

Ansvarlighed som en del af kerneforretningen

I vores strategi frem mod 2025 er ansvarlighed en del af vores kerneforretning. Ansvarlighed vil i endnu højere grad end tidligere gennemsyre alt, hvad vi foretager os. Derfor har vi ikke en særskilt CSR-strategi. For vores virksomhedsstrategi er også vores CSR-strategi.

Vi mener, at ansvarlighed skal være en bærende søjle i vores kernefor-

retning. Det er den måde, vi driver virksomhed på. Og nej, der er ikke en grundlæggende modsætning mellem f.eks. at beskytte spillere mod at udvikle ludomani og at drive en profitabel spilvirksomhed. Faktisk er ansvarlighed, tilfredse kunder og langsigtet lønsomhed hinandens forudsætninger.

Vi fremmer sund spilleadfærd

I strategien har vi fokus på at understøtte det sunde spil hos alle spillere. Både dem, der bare krydrer weekendens fodboldoplevelse med et spil på Oddset eller hygger sig med en Lotto kupon om lørdagen, dem, der spiller lidt oftere, og dem, der er i risikozonen i forhold til problematisk spilleadfærd.

Vi har en klar holdning til, hvordan man bør spille vores spil. Vi tager stilling til både selve spillene og til spillernes måde at bruge dem på. Og vi markerer bl.a. vores holdning

med stadig bedre oplysning om tids- og pengeforbrug og beløbsgrænser, der skal hjælpe spillerne til ikke at bruge flere penge eller mere tid, end de egentlig ønsker. Og med den nye registrering via Spil-id kan vi nu også følge med i, hvordan der bliver spillet hos forhandlerne – og hvem, der får gevinsterne. På den måde bliver det spilleren, der styrer spillet. Ikke omvendt.

Samtidig ved vi også, at vi stadig kan blive bedre. Vi får hele tiden ny viden og inspiration og tester nye tiltag af, så vi fortsat kan styrke ansvarligheden.

Grøn omstilling og socialt ansvar ligger os også på sinde. Det handler dels om, at vores udbytte bidrager til Danmarks ambition om at være et klimaneutralt land. Dels om, at vi gennem udlodningsmidlerne bidrager til små og store fællesskaber.

DEFINITION

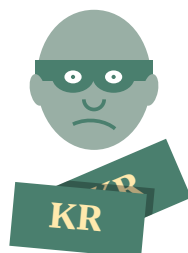
Ordet 'ansvarlighed' har en særlig betydning hos os

For os betyder ansvarlighedsbegrebet:



Sund spilleadfærd

Vi har fokus på at understøtte det sunde spil hos alle spillere, og arbejder desuden målrettet for at undgå problematisk spilleadfærd og ludomani.



Undgå kriminelle penge

Vi er ikke eksperter i hvidvask eller matchfixing, men vi bidrager med indsigt og erfaring i at overvåge spillemønstre og pengestrømme. Og vi videregiver oplysninger til myndighederne og samarbejdspartnere.



Samfundsnytte og bæredygtighed

Bæredygtighed, klimahandling og socialt ansvar er værdier, som man med rette kan forvente af danske virksomheder. Ikke mindst af os i kraft af vores ejerskab og bidrag til udlodningsmidlerne.



Vi følger op med handling

Ansvarlighed bliver i 2022 et målekriterium på niveau med indtjening. Vi skal måle, om vores indsatser virker – og vi skal måle vores egen effektivitet i implementeringen af de forskellige tiltag, så vi kan se, at vi gradvist bevæger os i den rigtige retning.

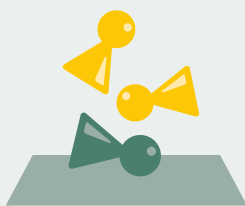


Ansvarligt spil i Danske Spil

Vi stræber efter at fremme den sunde spilleadfærd, stoppe matchfixing og hvidvask og tage et socialt ansvar.

Tre fokusområder

Danske Spil udbyder attraktive spil på en ansvarlig måde. Og vi har en ambition om at ville være de bedste til netop dét blandt de flere end 40 konkurrenter på spillemarkedet i Danmark. Derfor arbejder vi hele tiden med at sætte nye standarder for, hvordan vi bl.a. forebygger ludomani og bekæmper hvidvask og matchfixing.



Ludomani

I Danske Spil ved vi godt, at der kan være alvorlige konsekvenser, hvis spillet kommer til at fylde for meget. Nogle spillere får et misbrug, hvor de bruger mere tid og flere penge, end de egentlig ønsker. Følgerne er, at familien, vennerne og jobbet bliver forsømt. Det tager vi meget alvorligt.

Læs mere om vores indsats mod ludomani på side 16.

Hvad er ludomani?

Ludomani, eller spilafhængighed, er en psykisk lidelse, der dækker over hyppigt gentagne episoder af spillidenskab, som dominerer en persons liv i så høj grad, at det går ud over sociale og arbejdsmæssige værdier og forpligtelser – og belaster privatøkonomien.

Ifølge VIVE (2016) anslår man, at ca. 10.000 danskere lider af ludomani. Rapporten anslår også, at ca. 125.000 i varierende grad har problemer med spil eller er i risikozonen for at få det.



Hvidvask

Vi tolererer ikke, at vores spil bliver misbrugt til kriminalitet. Derfor analyserer vi alle transaktionsdata og indberetter til Statsadvokaten for Særlig Kriminalitet (SSK), hvis vi finder noget mistænkeligt.

Læs mere om vores indberetninger til SSK på side 19.

Hvad er hvidvask?

I spillebranchen er hvidvask, når man kanaliserer penge, som stammer fra kriminalitet, gennem en spiludbyder. Det kan f.eks. ske ved, at kriminelle placerer 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 kriminelle penge er tjent på lovlig vis.



Matchfixing

Sportens integritet er alfa og omega for en stor del af vores spil. Derfor har vi også værnet om den i 25 år ved at overvåge spillemønstre og ved at samarbejde med både nationale og internationale aktører.

Læs mere om kampen mod matchfixing på s. 21.

Hvad er matchfixing?

Matchfixing er aftalt spil, hvor resultatet af en idrættskonkurrence 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.

Matchfixing er omfattet af straffeloven – og selv om omfanget heldigvis er forholdsvis begrænset i Danmark, bliver det betragtet som en stor trussel mod idrætten.

9 værktøjer, der beskytter den gode spiloplevelse



ROFUS og selvudelukkelse

Spillere kan nemt tage en kortere eller længere pause fra spil, hvis de har behov for det. Man kan hos Danske Spil udelukke sig midlertidigt eller endeligt fra at spille vores spil. Man kan også vælge at udelukke sig via ROFUS, som er Spillemyndighedens frivillige register, hvor spillere kan udelukke sig fra alle spil udbudt af udbydere med en dansk tilladelse. ROFUS sikrer på den måde, at en spiller ikke bare fortsætter en problematisk spilleadfærd hos en anden spiludbyder.



Selvtest og viden om spil med omtanke

På danske spil.dk/spil-med-omtanke kan spillerne læse Spillemyndighedens anbefalinger til, hvad man skal være opmærksom på, og få gode råd til at spille med omtanke. Der er også mulighed for at teste ens spilvaner, finde links til behandlingstilbud og meget mere.



Begrænsning af tv-reklamer

Vi reklamerer ikke for sportsspil under live sportsbegivenheder eller for kasinospil i nattetimerne, og vi har løbende reduceret vores reklamer og reducerer i det hele taget vores tv-reklametryk væsentligt.



Omsorgskontakt og fastlåste grænser

Vi kontakter proaktivt kunder, som viser tegn på u hensigtsmæssig spilleadfærd. Det er vores uddannede rådgivere, der retter henvendelse. Vi baserer vores bekymring på data, som vi bl.a. kan trække fra vores digitale overvågnings- og analyseværktøjer. Og vi sætter ind med grænser for spil, hvis vi skønner det nødvendigt eller hensigtsmæssigt.



Indbetalingsgrænser

For Danske Spils onlinekunder blev det i 2019 obligatorisk at sætte grænser for, hvor meget de maksimalt må overføre til deres spilkonto om dagen, ugen eller måneden. Det blev fra 2020 et krav for hele spillebranchen.



Bonusloft

I 2013 gik vi forrest med et bonusloft på 1.000 kroner. Det gjorde vi, fordi vi ønsker at beskytte sårbare spillere mod den fristelse, store bonusser kan være. Vi ønsker at engagere vores spillere i unikke og underholdende oplevelser. Høje bonusser skal ikke være motivationen for at spille med. Dette er i dag et krav for hele branchen.



Tids- og pengeforbrug

Online-spillere vil jævnligt blive mindet om, hvor længe de har spillet, og hvad de har forbrugt. På Casino kommer vi desuden til at møde spillerne med krav om en pause, når de har nået en tidsgrænse, ligesom vi nedjusterer grænserne for, hvad man maksimalt kan satse.



Uddannelse af medarbejdere og forhandlere

Vores medarbejdere er forpligtede til at gennemføre en ludomani-certificering, så de kender til de negative konsekvenser ved overdrevent spil. Vi uddanner medarbejdere, der har direkte kundekontakt. De lærer, hvilke faretegn de skal være opmærksomme på, og vores rådgivere i ansvarligt spil uddannes løbende af professionelle psykologer. Vi giver også information og e-learning til vores forhandlere.



Oplysning og kampagner

Vi sender løbende mails ud, hvor vi minder vores kunder om, hvor vigtigt det er at spille med omtanke. Her deler vi også ud af værktøjer, som kan understøtte det formål. Det samme gør vi i vores kampagner på tv og på sociale og digitale medier. Vi bruger vores taletid med omhu.

Vi skaber bedre spillevaner gennem beskyttende tiltag

I Danske Spil screener vi løbende vores spilleres adfærd med ansvarlighed for øje. Det gør vi ud fra parametre som produktstruktur, spildynamik og kanaler.

Svarene kræver, at vi som virksomhed vurderer, hvor grænsen for ansvarligt spil går. Casino er et af de spil, som vi i 2021 tog livtag med. Vi træffer beslutninger, som rækker ud over, hvad lovgivningen dikterer. Det gør vi præventivt af omsorg for kunderne – og for at sikre, at så mange som muligt får en god spiloplevelse i trygge rammer.



”

Vi skal sikre spil i kontrollerede former og samtidig værne om den gode oplevelse. Vi kan lykkes med begge dele, og vi har en ambition om også at fortælle, hvorfor vi gør, som vi gør, og have fuld transparens.

Niels Erik Folmann

administrerende direktør i Danske Licens Spil, 2013 – 2022

Sådan beskytter vi Casino-spillerne

- Vi har besluttet nye grænser for, hvor stort et indskud spilleren kan lave. På vores online-spilleautomater kan man nu på de fleste spil maksimalt sætse 100 kr. pr. spil, og det vil blive implementeret på resten af online-spilleautomaterne i 2022.
- Vi er ved at implementere, at spilleren efter en time møder en pop-up med budskabet om at tage en pause.
- Vi markedsfører ikke Casino på tv mellem kl. 24 og 08.

Hvilke spil er der størst risiko ved?

De hurtige spil, hvor man næsten med det samme ved, om man har vundet, giver størst risiko for ludomani. Det er bl.a. vores kasinospil, og derfor laver vi særregler her.

Vi tager kontakt

Vi tager proaktivt kontakt til de spillere, der efter vores vurdering har en problematisk spilleadfærd, og vi sætter grænser for spillerne. I 2021 gennemførte vi f.eks. 1.448 telefonopkald med spillere, fordi vi via vores overvågnings- og analysesystemer observerede, at de ændrede adfærd og spillede for større beløb – eller mere og længere – end de plejede. Læs mere på s. 16.

God markedsføring

Der har i flere år været kritik af mængden af tv-reklamer fra spilindustrien.

Som stor annoncør har vi taget kritikken til os. Vi arbejder derfor med at tilpasse og reducere vores reklametryk – særligt for de produkter, hvor der er kort tid mellem, at spilleren giver sit indskud, og afgørelsen falder, fordi vi ved, at der her er størst risiko for at overforbruge både tid og penge.

Corona på sendeflader

I 2020 bidrog de mange aflyste sportsbegivenheder til en naturlig nedgang i mængden af tv-reklamer for sportsvæddemål generelt. Men vi har fastholdt ambitionen om at

reducere vores andel heraf. Vi kan ikke undvære tv-reklamer, hvis vi skal klare os i konkurrencen med alle vores konkurrenter. Men vi håber, at branchen indser, at der skal ske en samlet reduktion i reklametrykket for at undgå den stigende reklamemæthed i befolkningen.

Indtil da har vi selv sat os nogle begrænsninger:

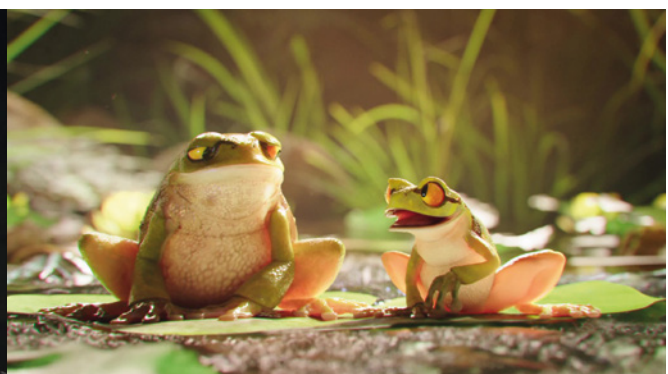
- Vi vil tilpasse vores reklametryk hvert år, så sport og spil opleves positivt.
- Vi markedsfører ikke sportsvæddemål på tv under live sportsbegivenheder.
- Vi markedsfører ikke Casino på tv mellem kl. 24 og 08.

CSR-reklamer

Reklamer fra Danske Spil kan have andre formål end at sælge. Sidste år kørte vi vores corporate-film, der fortæller om Danske Spils mission, og om hvem Danske Spil er, samt filmen 'Omsorgsopkald', der fortæller, at vi reagerer og passer på spillere, som har en uhensigtsmæssig spilleadfærd.

Vi forskelsbehandler ikke kunder, fordi de vinder

Vi sætter ikke særlige grænser for eller udelukker vores vindende spillere, ligesom vi ikke giver særlige bonusser til stabile Casino-spillere. For os er det et spørgsmål om fairness og transparens.



Spilreklamenævn

Danske Spil har været en af initiativtagerne til Spilreklamenævnet, der påser, at vi holder god markedsføringsetik i branchen, og som behandler eventuelle klager og sikrer, at spilbranchens adfærdskodeks overholdes. I nævnet sidder også uafhængige eksperter.

Spillet må ikke tage overhånd

Vi vil give vores kunder de bedste spiloplevelser. Men hvordan forholder vi os til, at der hos nogle spillere findes en slagside ved disse oplevelser?

Vi er klar over, at vi udbyder et produkt, som kan udvikle sig til afhængighed. Det agerer vi efter hver dag. De kunder, som er i risikogruppen for at udvikle ludomani, har vi en særlig forpligtelse til at beskytte.

Vi vil ikke lave forretning på sårbare grupper. Ludomani har store konsekvenser både for spilleren og for de pårørende. Det ved vi.

Algoritmer hjælper os

Den digitale verden giver i dag mange muligheder for at spille døgnet rundt – uden at tage den pause, som er nødvendig.

Heldigvis giver den digitale verden os også mulighed for at analysere spillemønstre ud fra de risikofaktorer, som ifølge eksperter er udslagsgivende for problematisk spilleadfærd. På den baggrund kan vi gribe ind. Det kan f.eks. være over for de spillere, som pludselig ændrer spilleadfærd og måske satser store beløb. På den måde har vi i dag mulighed for at reagere over for spillerne hurtigere.

Når vi spotter spilleadfærd, der kan være problematisk

På baggrund af data fra Spilscanneren og vores advarselssystem får vi notifikationer på spillere, som har en risikabel spilleadfærd. Disse spillere bliver kontaktet af et særligt trænet team af rådgivere med psykologibaggrund. Vores formål er ikke at diagnosticere ludomani eller overbevise spilleren om at handle på en bestemt måde. Men vi oplyser om, hvad vi ser, stiller os nysgerrige og tilbyder vejledning og gode råd til sunde spillevaner, ligesom vi kan henvise til professionelle behandlingssteder. Vi lytter også opmærksomt til, om spillerne har tegn på problemer med spillet.

Spilscanneren

Vores digitale Spilscanner har været i brug siden 2017. Den leder efter tegn på problematisk spilleadfærd med afsæt i kombinationer af en lang række risikofaktorer.

Spilscanneren er et af Danske Spils uundværlige værktøjer til at forebygge ludomani, fordi den baserer sine rapporter på store mængder data og mange års forskning i, hvilken adfærd der kan lede til ludomani.

Spilscanneren er udviklet i samarbejde med eksperter fra Forskningsklinikken for Ludomani på Aarhus Universitet. I dag har vi ansat vores egne data scientists, der løbende tester nye variabler og optimerer dem.

I 2021 er Spilscannerens algoritme blevet gen-modelleret. Vores Data Science-team har testet, om tilførslen af en række nye variabler øgede modellens performance.

Advarselssystemet

I 2021 lancerede vi et supplement til vores Spilscanner. Nemlig et advarselssystem.

Mens Spilscanneren har fokus på adfærdændringer over en periode på 12 uger, opfanger advarselssystemet mere pludselige forbrug og indbetalinger blandt spillere.

Horisonten er væsentlig kortere. På den måde kan vi nå at tage kontakt til spilleren og derved minimere risikoen for fortsat økonomisk forbrug og eskalering i uhensigtsmæssig spilleadfærd.

Advarselssystemet udvikles løbende med nye risikoflag og justeringer af grænseværdier.

I 2021 tog vi kontakt til 2.635 spillere med risikabel spilleadfærd. 1.448 af disse var via telefonopkald

Ingen spillere er ens, og eventuelle spilproblemer vil komme til udtryk på forskellige måder. Vi bruger vores erfaringer og øver os i at blive bedre til at tilpasse vores kontakt. Vi ved også fra ludomanibehandling, at alvorlige spilproblemer sjældent står alene. Der findes en høj sammenhæng med f.eks. angst og depression. Det gør bekæmpelse af ludomani komplekst. Det gør det også vanskeligere for os som spilleselskab at hjælpe alle spillere på samme vis. Derfor arbejder vi løbende på at målrette vores initiativer efter risiko og efter, hvad vi ved om den enkelte spillers spilleadfærd.

Hvad siger reglerne?

Spillemyndigheden skriver i deres vejledning om ansvarligt spil til spilleselskaberne, at vi dels skal beskytte spilleren ved at standse den uhensigtsmæssige spilleadfærd, dels skal forsøge at gå i dialog med spilleren, sådan at vedkommende ikke blot fortsætter sit spil ved en anden udbyder. Derfor inviterer vi til dialog, sætter grænser og fjerner spillernes mulighed for at annullere udbetalinger, inden vi eventuelt suspenderer en spiller.



Initiativer ved risikabel spilleadfærd

1. Selvudelukkelse og ROFUS

Vores spillere kan nemt tage en kortere eller længere pause fra spillet, hvis de har behov for det. Vi gør dem opmærksomme på muligheden for en online selvudelukkelse enten hos os eller generelt på tværs af alle danske spilleselskaber via rofus.nu.



2. Omsorgskontakt

Vi har særlige rådgivere – et Ansvarligt Spil-team – som tager kontakt til spillerne. Det sker proaktivt via telefon eller mail, hvor vi præsenterer spillerne for den data, vi ser, og spørger til deres omstændigheder. Vi kan bl.a. bevidstgøre nogle spilmonstre for dem, aftale indbetalingsgrænser eller henvise til konkret behandling. Og så kan vi henvise til ROFUS eller til professionelle behandlere, der kan diagnosticere.



3. Fastlåste grænser eller suspension

Der er selvfølgelig også en begrænsning ved vores omsorgskontakt. Vi kan ikke tvinge spillere til at søge hjælp. Hvis Ansvarligt Spil-teamet vurderer, at en spiller ikke af sig selv ændrer sin spilleadfærd, har vi mulighed for at sætte grænser. Det kan være en indbetalingsgrænse til online-spil eller på spillerens Spil-id, der benyttes hos forhandlerne. Vi har også mulighed for at beslutte, at en spiller ikke må annullere en gevinstudbetaling, men skal have pengene udbetalt. Dette er også værktøjer, som spilleren selv kan bruge til at begrænse sit spil. Endelig kan vi vælge at suspendere spilleren, hvis vi vurderer, at vi ikke kan hjælpe spilleren bedre på anden vis.

Ambitioner for fremtiden

Ludomani er et relativt nyt forskningsfelt, såvel i udlandet som i Danmark. Og der er stadig meget, vi ikke ved om, hvordan spilleadfærd, ansvarlighedsværktøjer og forebyggende tiltag hænger sammen. Derfor har vi i Danske Spil givet midler til Forskningsklinikken for Ludomani ved Aarhus Universitet, for at de kan indsamle viden fra andre dele af verden – med det formål at kunne sige noget mere om, hvilke forebyggende tiltag der rent faktisk har reel effekt og beskytter spillerne. Erfaringerne herfra vil vi løbende implementere i vores egen indsats.

Effekt. Eller mangel på effekt

Det er uafhængige midler, vi har givet. Og vi blander os derfor ikke i,

hvordan Forskningsklinikken går til opgaven. Men vi følger arbejdet nøje. Vi har selvfølgelig en stor interesse i at vide, hvor der findes solide analyser af de tiltag, der gør en forskel. Og hvordan vi kan udvikle og prioritere nye ansvarlighedsværktøjer, som beskytter vores spillere mod ludomani.

Vi venter lidt endnu

Resultaterne er endnu ikke klar. Foreløbig har Forskningsklinikken gennemgået effekten af klassiske værktøjer som spil- og tidsgrænser, pop-ups eller proaktive telefonopkald. Dét arbejde skal nu kvalitets-sikres af internationale forskere, før det offentliggøres.

Arbejdet fra Forskningsklinikken er selvfølgelig til gavn for hele branchen og forskningsfeltet – ikke kun for os. Og det stilles derfor til rådighed gennem offentliggørelse af en artikel i et videnskabeligt tidsskrift i 2022.

Hvad gør vi internt?

Internt i Danske Spil har vi også fokus på ludomani. Bl.a. har vi et e-learning-forløb, man skal igennem, når man begynder i job hos os. Vi har også kurser til de medarbejdere, som sidder i kundevendte funktioner. I 2021 udviklede vi også en podcast om emnet, som bliver lanceret i 2022, ligesom vi i Danske Spil havde besøg af en familie og en forsker i ludomani, der kunne fortælle alle medarbejdere om deres oplevelser med spilafhængighed.



”

Resultaterne er lige nu under fagfællebedømmelse hos internationale eksperter, og det er først, når denne proces er overstået, at vi kan melde noget mere håndfast ud. Jeg tør dog godt afsløre, at det overordnet peger på, at området endnu ikke er særligt velundersøgt og systematiseret rent forskningsmæssigt. Så der ligger fortsat et stort arbejde i at udvikle og sammensætte de rigtige værktøjer og undersøge effekterne på en systematisk og transparent måde.

Thomas Marcussen

klínikleder og aut. klínisk psykolog
Forskningsklinikken for Ludomani ved Aarhus Universitetshospital

HVIDVASK

Nej til kriminelle penge

Vi tolerer ikke hvidvask. Så kontant kan det siges. Og vi gør meget for at forhindre, at vores spil bliver misbrugt af kriminelle til at vaske kriminelle penge hvide. Det gælder både hos vores forhandlere og på vores digitale platforme, hvor vi hele tiden videreudvikler de analyse-redskaber, der spotter usædvanligt forbrug og betalingsmønstre.

Et finmasket net

Med introduktionen af Spil-id hos vores forhandlere i 2020 gav vi os selv endnu bedre muligheder for at bekæmpe hvidvask, da vi nu har lige så god indsigt i væddemålene udbudt hos forhandlerne som online.

Vi har i de seneste år øget antallet af datastrengte, så vores net bliver mere finmasket og effektivt. Vi arbejder løbende med risikofaktorer for hvidvask og tilpasser dem. Det gør

vi både ved at udvikle analyse-modellerne og højne kvaliteten af den data, vi har.

Når data kan hjælpe

Vi har ifølge hvidvaskloven en underretningspligt til Statsadvokaten for Særlig Kriminalitet (SSK). I 2021 foretog vi 7.659 underretninger til SSK om forhold, hvor vi ikke havde kunnet afkræfte mistanke om hvidvask. Dette har vi suppleret med et tæt og løbende samarbejde med både SSK, politiet og Skatte-styrelsen, som vi anser for vores allierede i bekæmpelsen af hvidvask. Og vi assisterer derfor med den data, vi har i hænde. Det kan f.eks. være i forbindelse med efterforskninger, hvor politikredsene og Skatte-styrelsen går sammen for at standse kriminelles handlinger.



Analyse af spildata

- Uanset om man spiller online eller hos en af vores forhandlere, så registrerer vi alle transaktionsdata. Data fortæller bl.a., hvad der bliver spillet på, hvor meget, hvor og hvornår.
- Data analyseres i systemer og hos vores team.
- Når vi finder mistænkelige mønstre, registrerer vi det og undersøger nærmere.
- Vi har eksperter siddende, som vurderer alle mistænkelige sager og underretter til SSK.
- Herfra er det politiet, som varetager efterforskningen, og vi bistår, hvor vi kan.

Dataetik i Danske Spil

Data giver mange muligheder for indsigt og målrettet kommunikation. Men vi er i Danske Spil desuden opmærksomme på, at det skal håndteres med respekt og gennemsigtighed. Dertil betyder compliance og ordentlighed meget – også i forhold til de interne processer. Derfor har vi udformet politikker og procedurer målrettet de enkelte områder og relevante medarbejdergrupper.

I Danske Spil arbejder vi eksempelvis efter

- persondatapolitikker, som sikrer, at vi behandler alle persondata efter lovgivningen
- politikker for de aftaler, vi indgår, så det er tydeligt, hvordan vi behandler, monitorerer og beskytter persondata
- interne retningslinjer om datasikkerhed, som sikrer tilgængelighed, fortrolighed og integritet i behandlingen
- fortroligheds- og tavshedsklau-suler for medarbejdere, der arbejder med data
- e-learningprogrammer til alle medarbejdere, som de årligt og ved ansættelse skal igennem, om politikker, der behandler og beskytter persondata.



#FODBOLDTRØJEFREDAG

Fællesskab til fordel for Børnecancer- fonden

Fredag den 24. september 2021 var det #FodbolddtrøjeFredag. Hos Danske Spil og mange andre arbejdspladser. Det er tredje år i træk, vi trækker i fodbolddtrøjerne for at markere indsamlingen til de 500-600 børn, der hvert år er i aktiv behandling for børnekraft.

Danske Spil står bag initiativet sammen med Børnecancerfonden. I al sin enkelthed handler det om at bruge det stærke fællesskab fra grønsværen til at samle ind til et godt formål.

Ved at trække i trøjen, dele billeder på sociale medier og ikke mindst donere penge får kollegerne en sjov dag og støtter samtidig børnene og deres familier i deres kamp mod kræft.

I 2021 blev der i alt samlet 1,26 millioner kroner ind.

Et værn om sporten

Integritet og beskyttelse. Det er essensen af vores indsats mod matchfixing. I Danske Spil har vi 25 års erfaring med at overvåge spil-mønstre – og reagere på dem, der er mistænkelige. Det er et ansvar, som ligger i direkte forlængelse af vores mandat til at udbyde sportsspil.

Vi holder hver dag øje med de mange sportsbegivenheder, som danskerne elsker at følge fra tilskuerrækkerne eller sofaen. Vi er med til at sikre, at tilliden forbliver intakt. Det handler om at beskytte sporten, men det handler også om at beskytte vores spillere og vores forretning på

Oddset og Tips, som er afhængig af en fair konkurrence.

Samarbejde gør stærk

Selvom vi trækker på mange års erfaring, er vi ikke eksperter i matchfixing – kun i spil og spil-mønstre. Så i Danske Spil er vi glade for det stærke samarbejde, vi har med både sportens interesse-organisationer og myndigheder. Det gælder både internationalt og nationalt, og alle vores samarbejds-partnere gør deres for at bekæmpe manipulation i alle afskygninger.

”

Matchfixing undergraver sporten og kan skabe vejen for, at det pludselig er kriminelle, der styrer den. Matchfixing skal bekæmpes nationalt såvel som internationalt, og derfor er de tværgående samarbejder mellem både myndigheder, spilleselskaber og idrættens organisationer helt essentielle i kampen mod matchfixing. Danske Spil har en aktiv og vigtig rolle.

Søren Voss

efterretningskonsulent, Anti Doping Danmark

Sådan overvåger vi matchfixing



1. Digitale værktøjer følger pengestrømmene på de enkelte kampe. De adviserer ved mistænkelige spil-mønstre, f.eks. hvis der bliver spillet for højere beløb end normalt eller mange gange hos samme forhandler.



2. Vi undersøger, om der er en naturlig forklaring på spil-mønstret. Har Danske Spil f.eks. højere odds end konkurrenterne? Eller er en nøglespiller blevet skadet?



3. Hvis der ikke er en naturlig forklaring på spillet, indrapporterer vi til myndigheder og idrætsforbund, som efterforsker sagen videre.



4. Det er op til myndighederne at varetage efterforskningen, hvis de mistænker snyd. Vi er til rådighed med yderligere oplysninger og spil-ekspertise. Finder de beviser for matchfixing, bliver det straffet med karantæne og/eller bøde.



Brede samarbejder er nøglen til at bekæmpe manipulation i sportskonkurrencer. Danske Spil er en vigtig partner i netværket af GLMS, som i årevis har sikret, at spilleselskaber over hele kloden udveksler efterretninger og information med den olympiske komite.

Friedrich Martens

Head of Olympic Movement Unit on the Prevention of the Manipulation of Competitions, International Olympic Committee (IOC)

GLMS: På tværs af landegrænser

Internationalt hedder samarbejdet Global Lottery Monitoring System (GLMS) og består af 33 medlemmer, primært nationale spilleselskaber. Faktisk har det ene af tre overvågningsenheder adresse hos Danske Spil. Det har den haft, siden vi var med til at stifte samarbejdet i 2005.

Det er bl.a. herfra, at vi koordinerer overvågningen af fodboldkampe for UEFA og FIFA, af tenniskampe for International Tennis Federation (ITIA) og en lang række andre sportsgrene for den internationale olympiske komité (IOC). De to andre overvågningsenheder ligger i henholdsvis Hong Kong og Canada.

En national bekæmpelse

Nationalt hedder samarbejdet mod matchfixing 'Den nationale platform til bekæmpelse af matchfixing'. Her er en række danske aktører gået sammen om at dele viden og bekæmpe aftalt spil. I Danske Spil har vi siddet med ved bordet siden 2016, da platformen blev stiftet. Fra 2006 har vi haft overvågnings-samarbejde med Danske Boldspil-Union (DBU) og med dansk sport generelt via DIF. I 2021 blev dette samarbejde evalueret, og vi ser frem til, at evalueringens anbefalinger medfører et endnu stærkere og mere effektivt samarbejde.

Fakta om GLMS

- 34 medlemmer – primært nationale spiludbydere.
- 1.161 indrapporteringer på verdensplan i 2021.
- 3 overvågningsenheder, heraf den ene hos Danske Spil.

Fakta om 'Den nationale platform'

- 9 aktører bl.a. Kulturministeriet, Statsadvokaten for Særlig Kriminalitet (SSK), DIF, DBU og Danske Spil.
- I 2014 underskrev Danmark Europarådets konvention om manipulation af idrætskonkurrencer. Platformen er resultatet heraf.
- Sekretariat hos Anti Doping Danmark.



E-learning til sportsudøverne

Hvad gør du, hvis nogen tilbyder dig penge for at spille en dårlig kamp? Eller truer dig til at holde en spiller på bænken? Og hvilke konsekvenser kan det få at deltage i matchfixing?

Svarene får de danske sportsudøvere, trænere og støttepersonalet i et e-learning-forløb, som er udviklet af DIF med støtte fra Danske Spil. Vi har bl.a. bidraget med viden inden for matchfixing og har delt erfaringerne fra de online-forløb, som vi har udviklet til både vores forhandlere og medarbejdere.

Foreløbig har eliteudøvere fra den bedste række i henholdsvis basketball, ishockey og håndbold testet det. På sigt skal flere eliteudøvere i DIF igennem forløbet. Udover at det er en præventiv indsats for at forebygge matchfixing, er det også en vej til at få viden om, hvor udbredt problemet er i Danmark. Udøverne svarer nemlig også på, hvorvidt de selv har oplevet at få henvendelser.



Støtte til sporten

I 2021 blev vi partner med Sport One, hvor Team Danmark og DIF understøtter forskellige breddeinitiativer i idrætten.

SPILUDBUDET PÅ ODDSET

Dykker dybt og skærer til

I 2021 tog vi en fornyet kritisk gennemgang af spiludbuddet på Oddset. Vi fastsatte nye kriterier for, hvad vi vil udbyde til de danske sportsfans. Det resulterede i, at der er kampe, som spillerne ikke længere kan finde på Oddset. Det er bl.a. ligaer, hvor vi gennem vores nationale og internationale

samarbejde ser udfordringer af sportslig eller integritetsmæssig karakter. Det gælder bl.a. ungdomsfodbold fra de nationale U19 og U21-rækker. De aldersgrupper har vi kun væddemål på, når der er store internationale turneringer som EM eller Champions League.

Klima

Vi bidrager til klimaindsatsen med både små og store ændringer, der støtter den grønne omstilling.

KLIMAREGNSKAB

Høje ambitioner på klodens vegne

Vi er primært en digital virksomhed med en forholdsvis lille produktion. Vi synes alligevel, det er vigtigt med en fælles indsats for den grønne omstilling. Vi har alle en forpligtelse til at bidrage; også når det handler om ansvarlighed på klimaområdet.

Leverandørerne er i fokus

En stor del af vores CO₂-aftryk sker indirekte via vores samarbejdspartnere. Derfor har vi i 2021 taget hul på at stille krav til deres klimaindsats i vores kontrakter med leverandører. Næste år kommer vi til at have stadig større fokus på de kontrakter, vi indgår med vores leverandører. Vi vil stille krav til alle relevante leverandører om, at de skal udarbejde et klimaregnskab i forhold til deres leverance til os. Både fordi vi ønsker klimabevidste leverandører og fordi, vi vil have deres tal med i Danske Spils klimaregnskab. Sådan tager vi et endnu større ansvar for hele vores værdikæde.

Covid-19 hjælper på tallene

Traditionelt har en stor del af vores klimaaftryk været transport, herunder flyrejser og kørsel blandt virksomhedens salgskonsulenter og teknikere. Covid-19-pandemien og den dertilhørende nedlukning har – som det er tilfældet for mange virksomheder – hjulpet os godt på vej til at få reduceret CO₂-forbruget. Vi har lært, at vi sagtens kan holde onlinemøder, nøjes med færre rejser og fortsat fastholde det gode samarbejde med hinanden og vores

eksterne samarbejdspartnere og samtidig sikre en sund forretning. De vaner vil vi i vidt omfang holde fast i. Vi har desuden i 2021 udarbejdet en ny rejsepolitik, som indeholder skærpede regler i forhold til flyrejser og rejseaktivitet generelt.

En anden stor faktor hos Danske Spil er el og varme til drift af vores bygninger. De emissioner er på niveau med 2020, men andelen af grøn strøm er steget. I 2021 fik vi desuden udskiftet de sidste vinduer til klimavenlige vinduer, vores indendørsbelysning til LED samt udskiftet vores nødstrømsanlæg, og derfor forventer vi på sigt at have besparelser på især elforbruget. Derudover har vi fra årsskiftet afskaffet det fysiske programblad, hvilket vil betyde et fald i CO₂-udledning på tryksager og distribution.

70 % på 12 år

Da vi i 2020 udarbejdede en omfattende kortlægning af vores CO₂-aftryk, traf vi en ambitiøs beslutning. Det danske, nationale mål, beskrevet i klimaloven, er at reducere drivhusgasudledningen med 70 % inden 2030 i forhold til niveauet i 1990. I Danske Spil har vi valgt en endnu mere ambitiøs målsætning. Vi vil også reducere udledningen med 70 % inden 2030 – men set i forhold til vores udledningsniveau i 2018. Dels fordi vi ikke har præcise mål for udledningen før 2018. Dels fordi vi vil være mere ambitiøse end gennemsnitsmålsætningen

for Danmarks. Vi vil altså reducere vores forbrug med 70 % i det såkaldte scope 1 og scope 2 på 12 år.

Covid-19 har ikke gjort vores ambitioner mindre. Og vi kan se, at når vi handler på dem og ændrer vores adfærd, så kan det spores i tallene. Allerede i 2023 når vi vores delmål og reducerer vores forbrug med 50 %. Vi fortsætter målrettet den grønne udvikling og har heldigvis medarbejdernes opbakning til den kurs.

Udbytte fra Danske Licens Spil går til grøn omstilling

I finanslovsforhandlingerne 2021 blev der indgået en politisk aftale om fremtiden for olie- og gasindvinding i Nordsøen. Når fossile brændsler udfases, understøtter det målet om, at Danmark i 2050 skal være et klimaneutralt land. Nordsoaftalen indeholder en varig finansiering på 90 mio. kr. årligt. Denne er delvist finansieret af udbyttet fra Danske Licens Spil.

Vi følger GHG-protokollen

Green House Gas Protocol (GHG-protokollen) er en anerkendt international standard for rapportering af CO₂-udledning. I Danske Spil er det denne kortlægning, vi bruger til at følge vores aktuelle aftryk – og vores rejse mod at reducere vores klimaftryk med 70 % frem mod 2030.

GHG-protokollen anvender vi som standard i vores udvikling på tre områder – eller 'scopes', som de hedder.

Samtidig er et klimaregnskab en dynamisk størrelse, og i 2021 har vi valgt at medtage flere leverandører på bl.a. tryksager, distribution og møbler end tidligere (primært scope 3). Derfor har det været nødvendigt at foretage en genberegning af CO₂-udledning i 2018-2020. Genberegningspraksis for ændringer i scope 3-aktiviteter, inkluderet i opgørelsen over tid, er udarbejdet i henhold til internationale principper og standarder, herunder Science Based Targets Initiative og GHG-protokollen.

VORES FOKUS

Scope 1:

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

Handling i 2021

Vi har i 2021 udskiftet vores salgskonsulenters firmabiler med hybridbiler. Fra medio 2024 og frem vil vi udskifte alle køretøjer med eldrevne biler.

Scope 2:

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

Handling i 2021

Vi har udskiftet alle vinduer til energivenlige vinduer og skiftet til LED-belysning i vores bygninger. Derudover har vi udskiftet vores nødstrømsanlæg med et mere tidssvarende og energivenligt anlæg.

Scope 3:

Emissioner forbundet med den værdikæde, som virksomheden indgår i (f.eks. i kraft af virksomhedens indkøb). I takt med at flere og flere leverandører udarbejder klimaregnskab til os, vil målet for reduktion af scope 3 blive genberegnet.

Fokus i 2022

Vi vil fastholde en reduktion af flyrejser. Endvidere fokuserer vi på udskiftningen af LED-belysning på vores udearealer og opsætning af flere el-standere på vores parkeringsplads. Derudover har vi en tættere dialog med vores leverandører og samarbejdspartnere og kræver bl.a., at de udarbejder et klimaregnskab.

Danske Spil

	2019*	2020*	2021	UDVIKLING I % 2020 - 2021
Scope 1				
Firmabiler	201	148	129	-13 %
Scope 2				
Elforbrug	556	277	215	-22 %
Varmeforbrug	86	86	61	-29 %
Scope 3				
Rejser	313	7	17	142 %
Tryksager	462	612	461	-25 %
Distribution tryksager	24	19	25	32 %
Serverløsning	63	38	46	20 %
Møbler	41	41	41	0 %
Total	1.746	1.228	994	-19 %

* Genberegnet. Betydelige emissionsbidrag fra tidligere ikke-kortlagte tryksagsleverandører er inkluderet i klimaregnskabet for 2021, også bagudrettet for år 2019 og 2020.

Elite Gaming

	2019	2020	2021	UDVIKLING I % 2020 - 2021
Scope 1				
Firmabiler	212	133	124	-7 %
Scope 2				
Elforbrug	27	43	33	-23 %
Varmeforbrug	15	22	19	-17 %
Scope 3				
Rejser	50	1	0	-100 %
Total	304	199	176	-12 %

Total Danske Spil og Elite Gaming

	2019	2020	2021	UDVIKLING I % 2020 - 2021
Total	2.049	1.427	1.170	-18 %



Mangfoldighed

I Danske Spil ønsker vi at skabe en mangfoldig arbejdsplads, hvor der er plads til forskellighed.

Initativer

Sådan styrker vi fortsat mangfoldigheden

- Vi har fokus på at bevare en kultur for alle. Vores værdier er med til at drive dette.
- Vi er optaget af at skabe en adfærd og en kultur, hvor forskellige værdier anerkendes ligeværdigt.
- Vi tilstræber, at vi i rekrutteringen af nye medarbejdere altid har begge køn med i slutspillet.
- Vores sociale tiltag og personalegoder henvender sig bredt og både til unge, ældre, børnefamilier og singler.
- Vi har udviklet et karrierenetværk for vores mere end 50 studentermedhjælpere. Dette skal danne basis for rekruttering af nye, unge fastansatte på sigt.
- Vores medarbejderudviklingsprogram er for dem, der kan og vil – på tværs af alder, køn og personlig baggrund.

MANGFOLDIGHED

Høj faglighed, kreativitet og nørderi skaber forskellighed

I Danske Spil er vi – når vi tæller Swush og Elite Gaming med – godt 500 medarbejdere, som tilsammen er et væld af forskellige mennesker.

Vi tilstræber at have en åben, uformel og rummelig kultur, hvor der er plads til forskellighed. For vi mener, at netop forskelligheden driver virksomheden fremad og giver plads til mere nytænkning og større kreativitet.

Vi er optaget af at udvikle Danske Spils mangfoldighed på flere områder – og ikke kun på de traditionelle, der handler om alder, etnicitet, køn og religion. Vores virksomhed repræsenterer en bred palet af fagligheder. Det gør den, fordi vi bl.a. huser både sportsentusiaster, der ved alt om basket og badminton; kreative og krøllede hjerner, der ved, hvordan man skærer de bedste kampagner – og digitale datanørder, der kan analysere og afkode selv de mest kryptiske koder.

Flere kvinder er et fokuspunkt

Danske Spil har som mål at have minimum 33 % af det underrepræsenterede køn i virksomheden inden år 2025. Dette mål er næsten nået for Danske Spil generelt, men ikke blandt det øverste ledelseslag, hvor 26 % er kvinder.

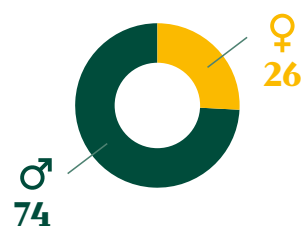
En af forklaringer er, at vi som IT-virksomhed med sport som omdrejningspunkt i særlig grad appellerer til mænd, og derfor er feltet af mandlige ansøgere relativt større. Det betyder, at vi ofte ender med at ansætte en mand – også selvom vi sigter mod altid at have begge køn i slutfeltet.

Et af vores strategiske fokusområder er derfor at kunne tiltrække flere kvinder generelt og sørge for, at vores rekrutteringsprocesser bidrager her til. Vi ved, at det kræver en særlig indsats at sikre en mere ligelig fordeling mellem kønnene, og vi har derfor fokus på at tiltrække flere kvindelige kandidater – både på medarbejder- og ledelsesniveau.

Bestyrelsen i Danske Spil skal, som resten af virksomheden, afspejle vores målsætning om at være en mangfoldig arbejdsplads – i forhold til køn, men også i forhold til alder og uddannelses- og erhvervs-mæssig baggrund. Seks af de ni medlemmer er valgt direkte af generalforsamlingen. Med fire mænd og to kvinder blandt disse bestyrelsesmedlemmer udgør det underrepræsenterede køn derfor 33 % af bestyrelsen. Der arbejdes endnu ikke med måltal for andet end køn for bestyrelsen og det øverste ledelseslag.

Vi ønsker, at alderssammensætningen blandt medarbejderne skal afspejle det forretningsmæssige behov. Vi har både brug for den nyeste og mest opdaterede viden, ligesom vi har behov for erfaring og specialistviden. Desuden har vi fokus på sikre virksomhedspraktikforløb for personer på kanten af arbejdsmarkedet og har løbende en række medarbejdere i jobtilskud og virksomhedspraktik eller på anden vis under fleksible ordninger. Derudover ønsker vi at udvikle vores egne talenter internt. I 2022 vil vi arbejde med at udvikle måltal, således at vi er en attraktiv arbejdsplads med plads til gode medarbejdere i hele arbejdslivet.

KØNSFORDELING HOS LEDERE 2021 I PROCENT



KØNSFORDELING I DANSKE SPIL 2021 I PROCENT



VORES VÆRDIER

Store ord lever i det små

**Troværdighed. Underholdning.
Fællesskab. Ansvarlighed.**

Det er store ord, der er på spil i vores fire værdier. Men vi stræber mod at efterleve dem dagligt – og lade dem være kompas for alle vores beslutninger og handlinger.

TROVÆRDIGHED

At være til glæde og til gavn for danskerne er en tillidssag. Derfor skal vi i alt, vi gør, vise, at vi er en troværdig virksomhed.

Vi er en virksomhed, der forvalter spillernes og samfundets penge på ansvarlig vis. Det gennemsyrrer alle beslutninger i vores virksomhed. Og vi sørger for, at der er overensstemmelse mellem vores ord og handlinger.

FÆLLESSKAB

At bidrage til et større fællesskab er et af vores vigtigste pejlemærker. Vi eksisterer ikke for vores egen skyld, men for fællesskabets.

Vi vil derfor fortsat styrke de fællesskaber, der hylder sporten og spillet – og de fællesskaber, vi støtter gennem vores overskud.

ANSVARLIGHED

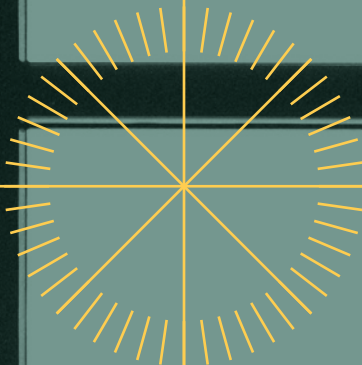
At skabe en sund og ansvarlig forretning er vores fornemste opgave. Og vi vil sikre, at vækst og ansvarlighed går hånd i hånd.

Vores ansvarlighed viser sig først og fremmest i måden, vi sætter spilleregler for os selv og vores kunder. Og den viser sig også i måden, vi udvikler nye tiltag, der skal beskytte vores spillere og forretning.

UNDERHOLDNING

At vinde danskernes tid og opmærksomhed kræver, at vi hele tiden gør os umage. Vi skal tilbyde underholdning, der skaber drømme, muligheder og oplevelser.

Vi vil øge underholdningsværdien i vores spil – og lægge os i selen for, at de leverer den oplevelse, kunderne fortjener og forventer.



Koncernen

Aktionærer

Selskabets aktiekapital på 500.000 kr. er fordelt således:

- 80 % den danske stat
- 10 % DIF
- 10 % DGI

KONCERNEN

Ejet af danskerne

I mere end 70 år har vi underholdt danskerne. Vi er sat i verden for at skabe drømme og oplevelser for danskerne og værdi for det danske samfund.

Heldigvis er vi stadig danskernes foretrukne sted at hente næring til underholdning og de store drømme – cirka 1,6 million danskere spiller Lotto minimum halvårligt. Og vi er stadig med, når hundredtusindvis

af danskere oddser, mens de hepper på deres favorithold.

Samme forretningsmodel

Vores mission har heller ikke ændret sig. Vi er ejet af danskerne og lægger vægt på en god, underholdende og tryk spiloplevelse. Vores målgruppe er bred – alle voksne danskere – og vi sælger spil både digitalt og i hele landet via vores forhandlere.

Vi glæder os desuden over det faktum, at midlerne bliver tilbageført til det danske samfund; det er ryggraden i vores forretningsmodel. Selv når man ikke vinder en gevinst hos Danske Spil, vinder samfundet i sidste ende.

I 2021 år bidrog Danske Spil med samlet set 2.809 millioner kroner til den danske stat. Heraf udgjorde udlodningsmidlerne 1.507 millioner kroner.

Danske Spils brands

DANSKE LICENS SPIL

- Oddset*[®]
- eOddset*[®]
- CASINO[®]
- LIVE CASINO[®]
- Bingo[®]
- SPILLEHJØRNET[®]
- Dantoto[®]
- TIPS[®]
- POKER[®]

DANSKE LOTTERI SPIL

- LOTTO[®]
- EUROJACKPOT[®]
- vikinglotto[®]
- KENO[®]
- QUICK[®]
- ALT^{eller} INTET[®]
- VIRTUEL[®]

ELITE GAMING

- Café Pitstop
- Pitten
- FORTUNA GAMES

.....

Nøgletal for Danske Spil-koncernen 2021

Årets resultat
1.627
mio kr.

BSI
4.830
mio kr.

Antal medarbejdere
477

Samfundsmæssigt
overskud
2.809
mio kr.

Selskabsskat
448
mio kr.

Udlodningsmidler
1.507
mio kr.



2020: Sikkert Spil

Sikkert Spil indføres for at sikre, at børn og unge under 18 år ikke kan købe sportsspil hos Danske Spils forhandlere.



1992: Terningen introduceres

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



2011: FN's Global Compact

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



2019: Ansvarlighed

Ny regulering af ansvarlighed indføres, inden det blev gjort til et krav i 2020. Danske Spil overgiver desuden LudomaniLinjen til Spillemyndigheden, som omdøber den StopSpillet.



1989: Lotto kommer til

Lotto har dansk premiere.



2006: Nyt navn

Dansk Tipstjeneste ændrer navn til det mere dækkende Danske Spil.



2018: Flere spil liberaliseres

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



1956: Reklamer

Det bliver tilladt at reklamere for spil.



2002: Spil hjemmefra

Danskerne begynder at kunne spille online.



2012: Liberaliseringen

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



1949: Tip en 12'er

Den første tipskupen kommer på gaden.



.....

FN Global Compact

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

Ansvarlighed på den store klinge

FN's Global Compact 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, klima og miljø samt anti-korruption.

Nordisk videndeling

Vores årlige CSR-rapport udgør også vores obligatoriske Communication on Progress (COP-rapport) til Global Compact. Danske Spil er medlem af det nordiske Global Compact-netværk og deltager løbende i arrangementer og videndeling med øvrige nordiske virksomheder.

Fire fokusområder

Global Compact fokuserer på fire hovedområder:

Menneskerettigheder, arbejdstagerrettigheder, klima og miljø samt antikorruption.

Vi redegør for

- 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 forhold til Danske Spils forretningsområde
- de handlinger, vi foretager for at fremme positiv udvikling eller reducere negativ påvirkning på de fire hovedområder, og
- de resultater, som vi kan fremvise på de fire hovedområder.

Vi vil også i fremtiden have fokus på vores indsatser inden for menneskerettigheder, antikorruption, miljø og klima samt medarbejderforhold.

Område 1: Menneskerettigheder

Tema	Handlinger	Resultater for 2021
LEVERANDØRER		
Hos Danske Spil vurderer vi at have en begrænset risiko for brud på menneskerettigheder i vores forhandler- og leverandørkæde og blandt vores samarbejdspartnere.	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • I 2021 har vi fortsat en 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 % af den voksne befolkning lider af ludomani (ca. 10.000 personer).	<ul style="list-style-type: none"> • Læs om omsorgskontakt, s. 16 • Læs om Spilscanneren og advarselssystemet, s. 16 • Læs mere om forskningsprojekt i ludomani, s. 18. 	<ul style="list-style-type: none"> • Læs om ludomani, s. 12 og s. 16.
DATAETIK		
Hos Danske Spil vurderer vi at have en begrænset risiko for brud på kunders rettigheder i forhold til, at deres data bliver behandlet, opbevaret og slettet korrekt.	<ul style="list-style-type: none"> • Systemer, procedurer og dokumentation for at sikre optimal databeskyttelse • Kontrolgrundlag for eksterne databehandlere • Uddannelse i GDPR via e-learning til alle medarbejdere. 	<ul style="list-style-type: none"> • Udvikling af særlig portal til bedre kundeoplevelse for behandling af kunders anmodninger om dataindsigt eller sletning. • Læs mere om dataetik, s. 19.

Område 2: Arbejdstagerrettigheder

Tema	Handlinger	Resultater for 2021
DISKRIMINATION		
Hos Danske Spil vurderer vi at have en begrænset risiko for diskrimination ved ansættelse, forfremmelse, afskedigelse eller mangel på ligeløn.	<ul style="list-style-type: none"> • Mangfoldighedspolitik • Personalehåndbog • Procedure ved oplevelse af krænkende adfærd • Whistleblowerordning. 	<ul style="list-style-type: none"> • Læs om mangfoldighed, s. 28.
ARBEJDSMILJØ		
Hos Danske Spil vurderer vi at have begrænsede udfordringer, forbundet med det psykiske og fysiske arbejdsmiljø.	<ul style="list-style-type: none"> • Koncernsamarbejdsudvalg (KSU) med repræsentanter for HR, ledelse og medarbejdere • Engagementsmåling • APV-undersøgelse. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fire årlige møder i KSU • Engagementsmåling med svarprocent på 97 % og tilfredshed på 4,3 ud af 5.

Område 3: Klima & miljø

Tema	Handlinger	Resultater for 2021
CO₂-AFTRYK		
<p>Hos Danske Spil tager vi vores forretningspåvirkning af klimaet og miljøet alvorligt, dvs. CO₂-aftryk relateret til vores bygninger, transport, produktion og distribution af tryksager. Vi er også bevidste om, at en del af vores CO₂-aftryk sker indirekte gennem leverandører og samarbejdspartnere.</p> <p>Vi vil gennem en ny rejsepolitik begrænse rejsemængden mest muligt og særligt flyrejser, som p.t. udgør ca. 15-20 % af vores direkte klimaaftryk.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Code of Conduct • Miljøpolitik • Ny rejsepolitik i 2021 • Udsiftning af vinduer, belysning og nødstrømsanlæg • Krav til leverandører i kontrakter • Læs mere om klima og miljø, s. 24. 	<ul style="list-style-type: none"> • Krav til relevante leverandører om, at de skal udarbejde et klimaregnskab i forhold til deres leverance til os. • Læs om CO₂-udviklingen, s. 24.

Område 4: Antikorruption

Tema	Handlinger	Resultater for 2021
BESTIKKELSE		
<p>Hos Danske Spil vurderer vi at have en begrænset risiko for interessekonflikter, bestikkelse og afpresning mellem medarbejdere, leverandører og samarbejdspartnere.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Retningslinjer for indkøb • Whistleblowerordning • Code of Conduct • Personalehåndbog vedrørende modtagelse og uddeling af gaver og underholdning. 	<ul style="list-style-type: none"> • Afdelingschefer og teamledere holdes løbende informeret om retningslinjer for indkøb og eksterne samarbejdsaftaler.
HVIDVASK		
<p>Hos Danske Spil tager vi de danske myndigheders officielle risikovurderinger i forhold til hvidvask af penge gennem spil til efterretning.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Læs om vores procedure vedr. hvidvask, s. 19 • Læs om Sikkert Spil, s. 9 og s. 19. 	<ul style="list-style-type: none"> • Læs om hvidvask, s. 12 og s. 19.

VERDENSMÅL

Verdensmålene i vores virkelighed

I Danske Spil har vi integreret FN's Verdensmål som en naturlig del af vores måde at drive virksomhed på.

Verdensmålene flugter helt overordnet med vores ønske om at give tilbage til samfundet og styre det i en mere bæredygtig retning. Det sker bl.a. gennem vores samfundsbidrag til udlodningsmidlerne, hvor omtrent 1.300 organisationer og foreninger hvert år får gavn af mere end 1 mia. kroner.

Men der er også en lang række andre konkrete indsatsområder, der støtter Verdensmålene. Dem har vi samlet i de tre strategiske fokusområder; Ansvarlighed, Compliance og Integritet.

Ansvarlighed



Vores produkter skal skabe drømme og oplevelser. Ikke spilafhængighed. Derfor arbejder vi bevidst og målrettet på at forebygge og bekæmpe ludomani. 'Spil med omtanke' og social ansvarlighed er med andre ord en integreret del af vores forretning.

Compliance



Vi gør en massiv indsats for at forhindre, at vores spil bliver misbrugt. Snyd og kriminalitet er uacceptabelt, og derfor har vi flere tiltag, der overvåger og rapporterer mistænkelige forhold i brugen af vores spil.

Integritet



Vi er sat i verden for at sikre et solidt og sundt økonomisk fundament under det danske sports- og foreningsliv. Vi tolerer ikke aftalt spil, og vi sætter alle kræfter ind på at bekæmpe matchfixing.

Mangfoldighed og lighed



Vi ønsker at styrke mangfoldigheden i Danske Spil og gør en aktiv indsats for både at skabe større lighed mellem kønnene og fremme karriemuligheder for flere uanset personlig baggrund.

Klima & miljø



Som en ansvarlig virksomhed ønsker vi at tage vare på vores klode. Derfor har vi fokus på at værne om miljøet, og vi arbejder løbende på at nedbringe vores CO₂-aftryk.



UDLODNINGSMIDLER

Født med et ædelt formål

I 1949 hed det tipsmidlerne. I dag hedder det udlodningsmidlerne. Overskuddet fra Danske Lotteri Spil udgør langt den største del af udlodningsmidlerne, som fordeles ubeskåret til idrætten, kulturen og sociale formål i henhold til lov om udlodning af overskud fra lotteri.

Sidste år fik flere end 1.300 forskellige foreninger og institutioner glæde af udlodningsmidlerne. De to store idrætsforbund, DIF og DGI, får sammenlagt lidt over 30 %, og resten fordeles af bl.a. Kulturministeriet, Børne- og Undervisningsministeriet og Social- og Ældreministeriet. Nogle af udlodningsmidlerne bliver fordelt på forhånd, mens der kan søges om andre gennem puljer. Det har f.eks. børnehaver, Dyrenes Beskyttelse og Amnesty International gjort.

I 2021 bidrog Danske Spil med 1.507 millioner kr. til udlodningsmidlerne.



Dataoverblik

Danske Spil i tal

Medarbejdere

	2019	2020	2021
Total FTE pr. 31. december	455	484	477
Ansatte pr. 31. december	492	526	507
Nye medarbejdere	95	70	91
Kvinder, total %	29	30	30
Mænd, total %	71	70	70
Ledere, kvinder %	34	26	26
Ledere, mænd %	66	74	74
Generalforsamlingsvalgte medlemmer af bestyrelsen, kvinder	2	2	2
Generalforsamlingsvalgte medlemmer af bestyrelsen, mænd	4	3	4
Aldersgennemsnit (år)	42	39	40
Arbejdsulykker	2	0	0
Sygefravær (dage pr. medarbejder)	4,7	1,7	1,9
Medarbejdere, der er ludomanicertificeret	381	369	372

Miljø

Forbrug og el, Danske Spil

	2020	2021	UDVIKLING I % 2020-2021
El (MWh)	1.505	1.430	-5 %
Fjernvarme (MWh)	1.057	1.065	1 %
Vand (m3)	2.877	2.533	-12 %
Brændstof, diesel (liter)	53.829	42.185	-22 %
Brændstof, benzin (liter)	356	6.756	1.797 %
Brændstof, elbil (kWh)	358	322	-10 %
Papir (kg)	4.704	1.093	-77 %
CO ₂ (tons)	1.228	994	-19 %

Forbrug og el, Elite Gaming

	2020	2021	UDVIKLING I % 2020-2021
El (MWh)	232	219	-5 %
Fjernvarme (MWh)	422	420	0 %
Vand (m3)**	85	92	8 %
Brændstof, diesel (liter)	46.593	44.849	-4 %
Brændstof, benzin (liter)	2.008	0	-100 %
Brændstof, elbil (kWh)	0	0	0
Papir (kg)	0	0	0
CO ₂ (tons)	199	176	-12 %

Forbrug og el, Danske Spil og Elite Gaming

FORBRUG OG EL	2019	2020	2021	UDVIKLING I % 2020-2021
El (MWh)	1.943	1.736	1.649	-5 %
Fjernvarme (MWh)	1.253	1.479	1.485	0 %
Vand (m3)**	3.700	2.962	2.625	-11 %
Brændstof, diesel (liter)	122.393	100.422	87.034	-13 %
Brændstof, benzin (liter)	412	2.364	6.756	186 %
Brændstof, elbil (kWh)	682	358	322	-10 %
Papir (kg)	6.522	4.704	1.093	-77 %
CO ₂ (tons)*	2.049	1.427	1.170	-18 %

* Bagudrettet genberegning af 2019 og 2020 i forbindelse med udvidelse af klimaregnskabet scope 3 i 2021.

** Vandforbrug for Elite Gaming inkluderer kun hovedkontoret

Miljø

Affald, Danske Spil

Tons	2019	2020	2021	Udvikling i % 2020-2021
Brændbart med dagrenovation og blandet affald	77	61	88	45 %
Byggeaffald	48	30	33	13 %
Elektronikskrot inkl. kabler	2	5	10	104 %
Pap og papir	25	19	21	13 %
Plast	0,8	0,3	2	394 %
Jernskrot og metaller	0	4	14	235 %
Madaffald	14	7	6	-13 %
Totalaffald	167	126	175	39 %

Stigningen fra 2020 til 2021 skyldes, at der under Covid-19 har været anvendt take away-mad, som har medført øget emballage. Derudover har vi under pandemien fortaget oprydninger på diverse interne lagere, hvor vi bl.a. har bortskaffet forældet IT-udstyr, ligesom der har været gennemført ombygninger på matriklen på Korsdalsvej, der har medført en øget mængde af jern og metalskrot.

Ansvarligt spil

Indikatorer	2021
Foretagne risikovurderinger af unikke kunders spilleadfærd	2.635
- telefonopkald gennemført med kunder	1.448
- omsorgskontakt (opkald eller mails) til kunder	6.300
Kunder, hvis spilkonto er suspenderet pga. mistanke om problematisk spiladfærd	67
Kunder, hvis spilkonto er lukket pga. mistanke om problematisk spiladfærd	104
Kunder, der har fået fastlåst spilgrænser*	936
Kunder, der har modtaget e-mails om spil med omtanke	7.222
Kunder, der er præsenteret for pop-ups om tids- og pengeforbrug**	184.584
- kunder, der har klikket 'fortsæt' via pop-up'en	64 %
- kunder, der har klikket 'log af' via pop-up'en	16 %
Underretninger til SSK (online-spil og mistænkelige spil hos forhandlerne)	7.659
Underretning om usædvanligt spil til partnere (matchfixing)	84
Meldinger om usædvanligt spil eller oddsændringer (matchfixing)	1.161

* Kan være både indbetalingsgrænse (online) eller spilgrænse (Spil-id) på daglig, ugentlig eller månedlig basis.

Hvis en kunde har fået mere end én grænse sat, tælles kunden kun én gang.

** Gælder på web og desktop. Pop-ups, som leverandøren Entain kontrollerer, er ikke medtaget.

Vi vil så gerne høre fra dig

I Danske Spil vil vi gerne i dialog med danskerne. Har du en holdning til vores ansvarlighedspolitik? 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. Find os på sociale medier, eller send os en mail. Du kan finde os her:

danskespil.dk

csr@danskespil.dk





Denne tryksag er klima-kompenseret i henhold til ClimateCalc.

Kompensation er købt hos: Gold Standard

www.climatecalc.eu
Cert. no. CC-000005/DK

Tekst: Danske Spil og bro

Design: BGRAPHIC

Tryk: Kailow A/S

Denne tryksag er produceret under standarderne DS 49001
- ISO 14001 Miljø - ISO 9001 Kvalitet - ISO 45001 arbejdsmiljø
og er Svanemærket og FSC®-Certificeret



Tryksag
5041 0134



