

Organisation/myndighed	Bemærkninger i høringssvar	Kommentar til høringssvar
Horesta	Afgiften uhensigtsmæssig høj. Urimelig favorisering af Tiptjenssten	Afgiftsniveauet nedsat. Imødekommelse vedrørende Tiptjensstens flerspilsautomater
Københavns Kommune	Økonomiske konsekvenser. Tekniske bemærkninger	Ændringer indarbejdet
Frederiksberg kommune	Økonomiske konsekvenser	
Danmarks Rederiforening	Afgiften alt for høj. Enkelte tekniske bemærkninger	Afgiftsniveauet nedsat. Teknisk ændring indarbejdet
Jyllands Attraktioner	Samme regler for alle fire tivollande	Ændringer indarbejdet
Rigsrevisionen	Har ikke afgivet bemærkninger	

Bemærkninger til forslagets enkelte bestemmelser

Til § 1

Med forslaget vil alle gevinstgivende spilleautomater, der i dag er opstillet i spillehaller, i private spilleklubber, på forlystelsessteder og i restauranter, blive underlagt bestemmelserne om regulering og afgifter i nærværende lovforslag.

Lovforslaget omfatter dog ikke spilleautomater opstillet i kasinoer, der fortsat vil være reguleret af lov om spillekasinoer, jf. lovbekendtgørelse nr. 861 af 10. oktober 1994, og lov om afgift af spillekasinoer, jf. lovbekendtgørelse nr. 109 af 22. februar 1999.

Til § 2

Spilleautomater kan være mekaniske eller elektroniske. Langt de fleste spilleautomater er i dag elektroniske. Elektroniske spilleautomater kan være indrettet således, at de på tilsvarende måde som de mekaniske kan betjenes ved brug af en arm, eller de kan betjenes ved tryk på en knap eller berøring af en glasskærm. Spilleautomater indeholder 3 roterende valser med forskellige symboler som f.eks. appelsiner, kirsebær, stjerner eller lign. Spillet afvikles ved, at valserne roterer og der tilfældigt udtrækkes en symbolkombination. Hvis valserne standser på tre ens symboler (f.eks. blomster), har spilleren eksempelvis vundet 10 gange indsatsen, f.eks. 2,50 kr. Beløbet kan gemmes i automaten (kredit) og anvendes til fortsat spil eller kan udbetales ved et tryk på udbetalingsknappen (pay out).

Ved andre udfald (f.eks. appelsiner) kan spilleren udover den opnåede gevinst opnå mulighed for at deltage i efterfølgende featurespil, hvor gevinststørrelser eller gevinstchancer i det enkelte spil forøges. Et featurespil kan f.eks. være, at man i de næste 10 spil har

en større mulighed for at få gevinst, hvis et specielt symbol, eksempelvis en stjerne, kommer ud på en af valserne. Større gevinstchance kan også opnås ved, at der kun er en af valserne der kører rundt. Her vil der ofte ikke skulle betales nyt indskud, således at spilleren får en større chance for topgevinsten på 1.200 enheder i det enkelte spil. Da en enhed svarer til 25 øre udgør de 1.200 enheder den maksimale gevinst på 300 kr. Hver gang spilleren trykker på knappen - og spiller ét spil - kan vedkommende i dag ikke vinde mere end spillemønter svarende til dette beløb. Derimod har spilleren, i det tidsrum featurespillet varer, en større chance for at vinde en given gevinst (f.eks. 50 kr., 100 kr. eller 300 kr.).

Spillemaskiner kan også indeholde topspil. Topspil er principielt featurespil som flere automater er fælles om. Spillet foregår i en selvstændig fysisk enhed, en toptavle, som en eller flere automater er koblet til. Toptavlens funktion er primært at henlede opmærksomheden på de tilsluttede automater bl.a. ved at henlede opmærksomheden på, at en spiller har vundet et spil.

Pengespil er defineret som spil, hvor gevinsten består af penge. Ved spil om spillemønter forstås spil, hvor gevinsten består af spillemønter, der kan indløses med en vare eller tjenesteydelse. Varer og tjenesteydelser forstås i overensstemmelse med momslovens § 4, stk. 1.

Spillehaller foreslås kun at kunne etableres i særskilte lokaler. Spillehaller kan indrettes i et særskilt lokale i en restaurant eller anden virksomhed. Spillehallerne skal være bemandede i hele åbningstiden således, at det sikres, at unge under 18 år ikke får adgang.

Spillebutikker vil således kunne opretholde deres virksomhed med spilleautomater, hvis de opstilles i et særskilt lokale til spillebutikken.