

Spilmarkedet i tal 2025

Spillemyndighedens gennemgang af udviklingen
på spilmarkedet i 2025

Indholdsfortegnelse

Forord	2
Indledning.....	3
1. Nøgletal for spilmarkedet i 2025	5
1.1 Spilmarkedets udvikling i 2025.....	6
1.2 Tilladelser til spil i 2025.....	8
1.3 Udvikling i landbaseret spil og onlinespil.....	9
1.4 ROFUS – Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere.....	11
1.5 StopSpillet – Hjælpelinje om spilafhængighed	13
2. Spilområdernes udvikling i 2025.....	15
2.1 Monopollokkerier	16
2.2 Landbaseret bingo.....	18
2.3 Landbaseret kasino.....	19
2.4 Spilleautomater.....	20
2.5 Væddemål	23
2.6 Onlinekasino	26

Forord

Spillemyndigheden følger og analyserer løbende udviklingen i danskernes spiladfærd, og vi prioriterer at udgive tal og statistik om udviklingen på vores hjemmeside. Det gør vi i vores månedsstatistik i Power BI og i en række rapporter og andre publikationer.

I "Spilmarkedet i tal 2025" har vi samlet de vigtigste tal for spilmarkedet for året og sammenligner tilbage til 2012, hvor det danske spilmarked blev delvist liberaliseret. Rapporten gennemgår udviklingen for de enkelte spilområder, men ser også på tendenser på tværs af områderne. Der er desuden statistik for ROFUS (Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere) og Spillemyndighedens hjælpe linje StopSpillet. I rapporten er der blandt andet statistik for, hvor mange penge danskerne brugte på forskellige spil typer i 2025, hvor mange tilladelser Spillemyndigheden har udstedt til at udbyde spil på det danske marked, hvor mange der henvender sig til Spillemyndighedens hjælpe linje StopSpillet eller hvilke dage om ugen danskerne vædder mest på sport og andre begivenheder.

Jeg håber, at I vil få god gavn af "Spilmarkedet i tal 2025".

På vegne af Spillemyndigheden,



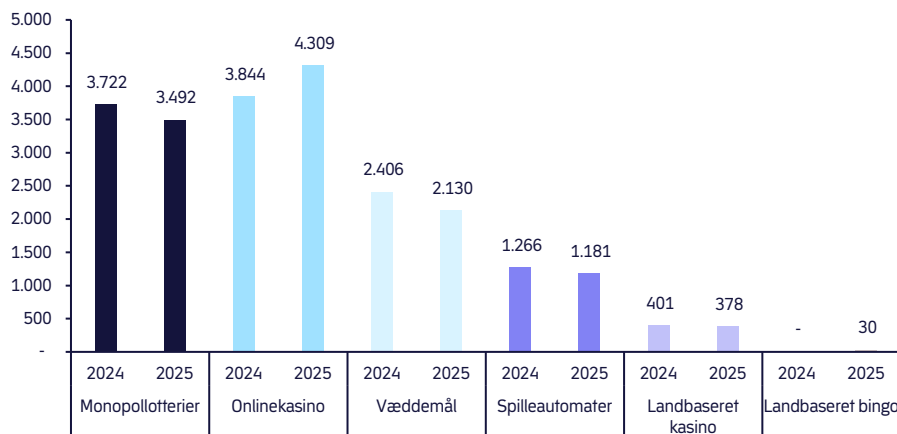
Anders Dorph
Direktør



Indledning

I Spillemyndigheden er det en kerneopgave løbende at analysere udviklingen på spilmarkedet. I "Spilmarkedet i tal 2025" præsenteres det samlede statistiske overblik over udviklingen på spilområdet. I 36 figurer og tabeller viser vi udviklingen både på de enkelte spilområder (væddemål, onlinekasino, spilleautomater, landbaseret kasino, lotterier og landbaseret bingo) og på tværs, og følger udviklingen siden den delvise liberalisering af spilmarkedet i 2012. Vi præsenterer desuden statistik for ROFUS (Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere) og Spillemyndighedens hjælpepinje StopSpillet.

Figur 1. BSI for det danske spilmarked 2024-2025, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattemyndigheden, Danske Spil A/S, Varelotteriet, Klasselotteriet og Landbrugslotteriet
 Note: 2026-niveau. Opgøres efter BNP (Økonomisk Redegørelse december 2025)

Brug af begrebet bruttopilleindtægt (BSI)

I "Spilmarkedet i tal 2025" benyttes bruttopilleindtægt (BSI) gennemgående som et mål for størrelsen af spilmarkedet. BSI beregnes som spillernes indskud i spil fratrukket vundne gevinster plus den kommission, spillerne eventuelt har betalt for at deltage i et spil, *jf. figur 2*. BSI er således et mål for, hvor meget spillerne taber til spiludbydere. Derfor bliver BSI ofte betegnet som spilforbruget. Det skal dog bemærkes, at BSI-tallet er højere end det, spillerne reelt taber, da de bonusser, som spillerne bruger, også tæller med som indskud.

Figur 2. Beregning af bruttopilleindtægt (BSI)

Hvad er BSI?

$$BSI \text{ (Bruttopilleindtægt)} = \text{Værdi af indskud} - \text{Værdi af gevinster} + \text{Værdi af kommission}$$

BSI benyttes internationalt blandt andre landes spillemyndigheder til at opgøre størrelsen af spilmarkederne. BSI bruges desuden som beregningsgrundlag for den spilafgift, som tilladelsesindehavere, der udbyder væddemål, onlinekasino, spilleautomater, landbaseret kasino og landbaseret bingo skal betale til staten.

Datagrundlag for rapporten

"Spilmarkedet i tal 2025" baserer sig på flere forskellige datakilder. Det indebærer især afgiftsindberetninger fra tilladelsesindehaverne til Skattestyrelsen og data indsendt til Spillemyndighedens spilcontrolsistem. Statistik for monopollofterierne kommer fra disse tilladelsesindehaveres direkte indberetning til Spillemyndigheden. Data fra ROFUS og StopSpillet kommer fra interne systemer i Spillemyndigheden.

Datagrundlaget for rapporten kan ændre sig. De seneste opdaterede tal for spilmarkedet kan altid findes i månedsstatistikken på spillemyndigheden.dk.

Grundet nye regler for udbud af almennyttige lotterier har det ikke været muligt at opgøre BSI'en på dette område for 2025. BSI'en for almennyttige lotterier fremgår derfor heller ikke i den samlede BSI på det danske spilmarked, hvorfor der skal tages højde for dette ved sammenligning med Spillemyndighedens tidligere udgivelser af samlet BSI for andre år.

BNP-regulering

I Spilmarkedet i tal 2025 reguleres bruttospileindtægten efter udviklingen i det danske bruttonationalprodukt (BNP), som opgjørt i Økonomiministeriets Økonomiske Redegørelse (december 2025), i 2026-niveau. Dermed følger Spillemyndigheden samme metode for regulering som resten af Skatte- og Vækstministeriets koncern.

Ny rapport om kanaliseringsgrad

Kanaliseringsgraden for det online spilmarked i Danmark, som opgør andelen af spil på hjemmesider, der har dansk tilladelse til udbud af spil, har tidligere fremgået i Spilmarkedet i tal-publikationerne, men gør det ikke i 2025-udgaven. Det skyldes, at Spillemyndigheden på tidspunktet for udgivelsen arbejder på at kvalitetssikre eksisterende tal på området. Spillemyndigheden forventer at udgive en særskilt rapport om kanaliseringsgrad senere i 2026.

Det har derfor heller ikke været muligt at lave en sammenligning af spilforbruget i Danmark med andre europæiske lande, da spil på hjemmesider der ikke har tilladelse til at udbyde spil, er en vigtig del af datagrundlaget til dette.

Nøgletal for spilmarke- det i 2025

1

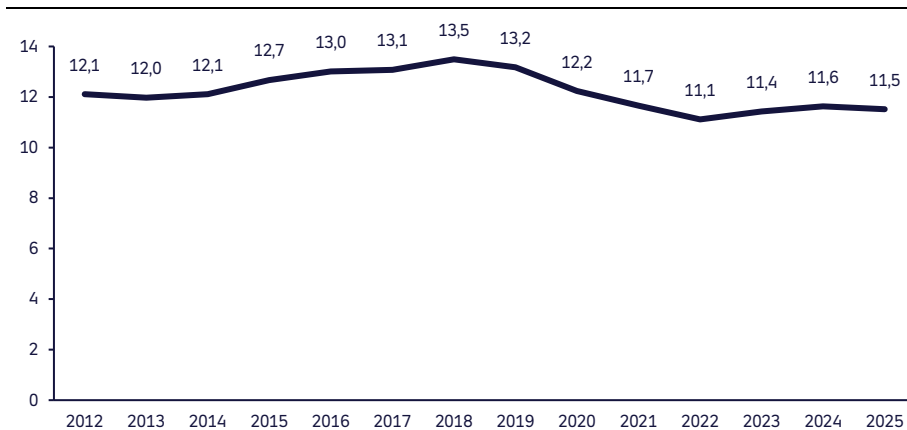
1.1 Spilmarkedets udvikling i 2025

Det samlede spilmarked i Danmark udgjorde 11,5 mia. kr. i BSI i 2025, *jf. figur 3*. Det er et fald på 116 mio. kr. sammenlignet med 2024, svarende til 1 pct. Siden 2012 er BSI'en faldet med 591 mio. kr., hvilket svarer til 4,9 pct. Spilmarkedet var i perioder af både 2020, 2021 og 2022 påvirket af covid-19-restriktioner, der medførte nedlukninger af restaurationer, spillehaller og kasinoer, hvilket påvirkede BSI'en negativt.

11,5 mia. kr.

BSI for spilmarkedet i 2025

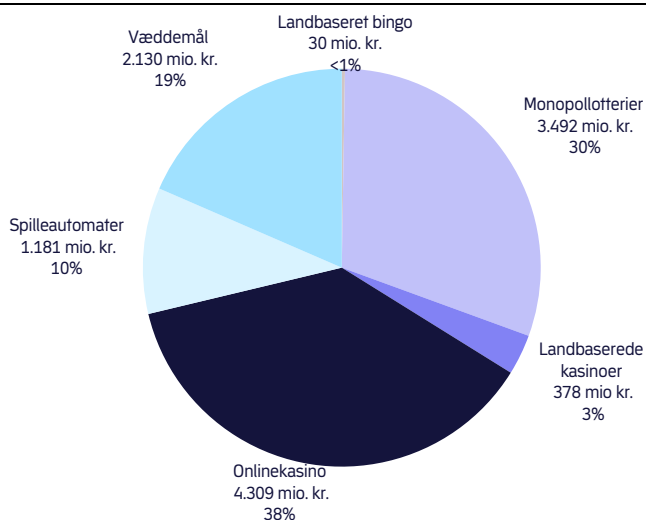
Figur 3. BSI for det samlede danske spilmarked 2012-2025, mia. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S, Varelotteriet, Klasselotteriet og Landbrugslotteriet
 Note: 2026-niveau. Opgøres efter BNP (Økonomisk Redegørelse december 2025)
 Note: Tallene inkluderer ikke almennyttige lotterier

Målt på BSI var onlinekasino det største spilområde i 2025 med 4.309 mio. kr., svarende til 38 pct. af spilmarkedet, *jf. figur 4*. Monopollotterier og væddemål udgjorde tilsammen godt halvdelen af spilmarkedet, mens spilleautomaterne og de landbaserede kasinoer havde markedsandele på henholdsvis 10 pct. og 3 pct. I 2025 blev landbaseret bingo liberaliseret og udgjorde 30 mio. kr., svarende til under 1 pct. af spilmarkedet.

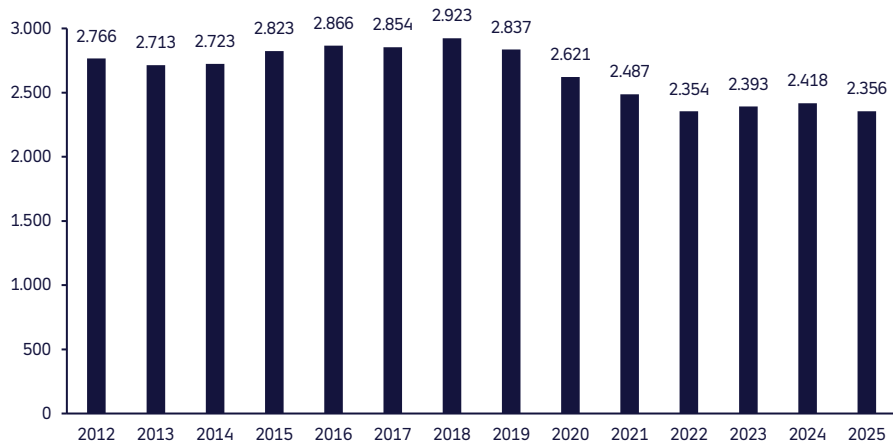
Figur 4. Markedsandele for spilområder i 2025



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S, Varelotteriet, Klasselotteriet og Landbrugslotteriet
 Note: 2026-niveau. Opgøres efter BNP (Økonomisk Redegørelse december 2025)
 Note: Tallene inkluderer ikke almennyttige lotterier

Udviklingen på spilmarkedet skal også ses i sammenhæng med befolkningstilvæksten. I 2025 brugte danskerne i gennemsnit 2.356 kr. på spil, *jf. figur 5*. Det er 62 kr. mindre end i 2024, svarende til et fald på 2,5 pct. Sammenlignet med 2012 er forbruget pr. dansker i 2025 faldet med 410 kr., hvilket svarer til 14,8 pct.

Figur 5. Gennemsnitligt spilforbrug pr. dansker over 18 år 2012-2025



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S, Varelotteriet, Klasselotteriet og Landbrugslotteriet
Note: 2026-niveau. Opgøres efter BNP (Økonomisk Redegørelse december 2025)
Note: Tallene inkluderer ikke almennyttige lotterier

1.2 Tilladelser til spil i 2025

En af Spillemyndighedens kerneopgaver er at udstede tilladelser til at udbyde spil i Danmark. I 2025 var der i løbet af året 1.970 tilladelser til udbud af spil på det danske marked, *jf. tabel 1.*

1.970

Tilladelser til at udbyde spil i Danmark i 2025

I Danmark er der fire udbydere, der har monopol på udbud af lotteri. Der er dog ikke monopol på lotterier der udbydes med et almennyftigt formål. Reglerne for udbud af almennyftigt lotteri blev i 2025 moderniseret således, at der i dag findes tre tilladelseskategorier. I 2025 var der 666 tilladelser i kategori 1 for lotterier med en samlet årlig salgssum fra 15.000 kr. til 200.000 kr. Der var 922 tilladelser i kategori 2 for lotterier med en samlet årlig salgssum fra 15.000 kr. til og med 5 mio. kr. Og der var 14 tilladelser i kategori 3 for lotterier med en samlet årlig salgssum over 5 mio. kr. til og med 100 mio. kr. Landbaserede lotterier med en samlet årlig salgssum under 15.000 kr. kræver ikke en tilladelse fra Spillemyndigheden. De nye regler for udbud af almennyftigt lotteri kan findes på lotteriregler.dk.

Der er heller ikke monopol på udbud af landbaseret bingo og banko. Det har man kunne udbyde på det liberaliserede spilmarked siden 1. januar 2025, hvilket der var udstedt 12 tilladelser til i 2025.

Der var henholdsvis 27 og 41 tilladelser til at udbyde væddemål og onlinekasino. Heraf var to af tilladelserne til væddemål og tre af tilladelserne til onlinekasino indtægtsbegrænsede. En indtægtsbegrænset tilladelse gælder ét år og betinger, at BSI'en ikke må overstige én mio. kr. og spilleomsætningen må ikke overstige 10 mio. kr. En tilladelse til udbud af væddemål og onlinekasino, der ikke er indtægtsbegrænset, kan gælde op til fem år.

I 2025 var der 277 tilladelser til at opstille fysiske, gevinstgivende spilleautomater i restaurationer og spillehaller. Målt på antal automater var der pr. 31. december 2025 tilladelse til 23.172 spilleautomater. Der var desuden syv tilladelser til at udbyde landbaseret kasino.

På spillemyndigheden.dk er der oversigter over, hvem der aktuelt har tilladelse til at udbyde spil i Danmark.

Tabel 1. Tilladelser/anmeldelser til at udbyde spil i Danmark i 2025

Spilområde	Antal tilladelser
Væddemål	25
Væddemål – Indtægtsbegrænset	2
Onlinekasino	38
Onlinekasino - Indtægtsbegrænset	3
Spilleautomater	277
Landbaserede kasinoer	7
Monopollofterier	4
Landbaseret bingo	12
Almennyftige lotterier – Kategori 1 - Salgssum fra kr. 15.000 kr. til og med 200.000 kr.	666
Almennyftige lotterier – Kategori 2 - Salgssum fra 15.000 kr. til og med 5 mio. kr.	922
Almennyftige lotterier – Kategori 3 - Salgssum fra 5 mio. kr. til 100 mio. kr.	14

Kilde: Spillemyndigheden

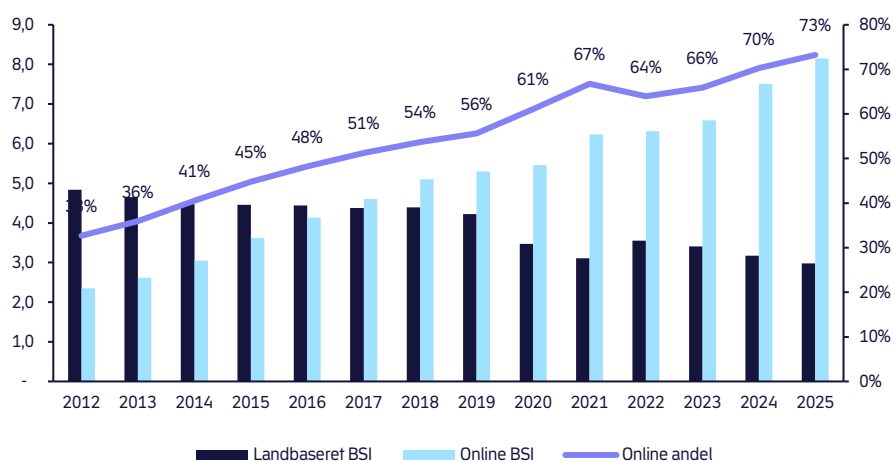
1.3 Udvikling i landbaseret spil og onlinespil

I Danmark er der både mulighed for at spille om penge online og landbaseret. Det vil sige, at der både kan spilles på internettet eller fysisk på lokationer som fx en spillehal, restauration, kiosk mm.

I 2025 kom 73 pct. af den samlede BSI fra onlinespil, jf. figur 6. Det er en stigning på 40 procentpoint sammenlignet med 2012. Det skal bemærkes, at landbaseret spil i 2020-2022 var påvirket af covid-19-restriktioner, som betød at spillehaller og kasinoer i perioder var lukkede, hvilket påvirkede andelen af onlinespil i de år.

Bortset fra 2022 har andelen af BSI, der kommer fra onlinespil, været stigende hvert år siden 2012. Den landbaserede BSI er faldet siden 2012, mens BSI'en fra onlinespil er steget. Den stigning i BSI, der kendetegner udviklingen på det danske spilmarked, er derfor drevet af stigningen i onlinespil.

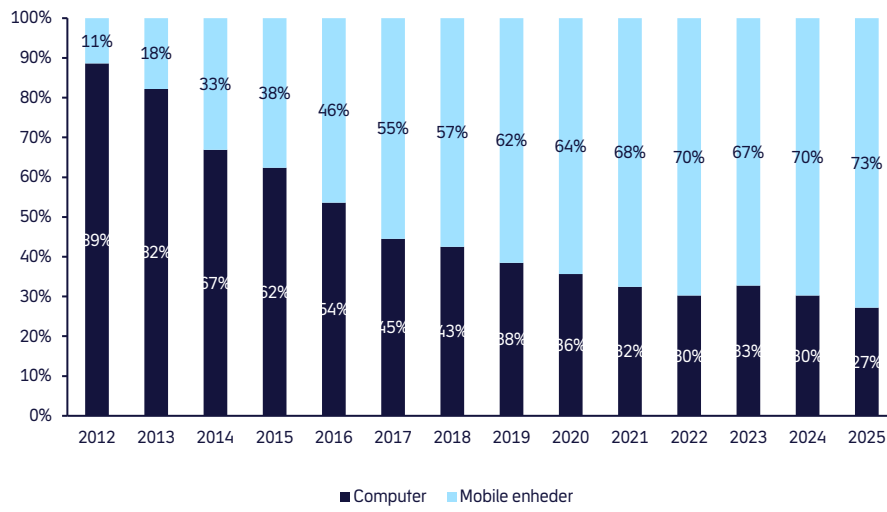
Figur 6. BSI på spilmarkedet efter salgskanaler, mia. kr. 2012-2025



Kilde: Spilmyndighedens spilkontrolsystem, afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen, Danske Spil A/S, Varelotteriet og Landbrugslotteriet.

Onlinespil kan spilles på computeren og mobile enheder som mobiltelefoner og tablets. Siden 2012 er andelen af BSI for onlinevæddemål og onlinekasino, der kommer fra mobile enheder, steget fra 11 pct. til 73 pct. Denne udvikling skal også ses i sammenhæng med den generelle teknologiske udvikling i Danmark, hvor det bliver stadig nemmere at købe og sælge varer og ydelser via de mobile enheder.

Figur 7. BSI for onlinevæddemål og onlinekasino efter salgskanaler



Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem

1.4 ROFUS – Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere

Spillemyndigheden administrerer ROFUS (Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere), hvor danske spillere kan udelukke sig fra onlinespil, væddemål i fysiske butikker samt spil på landbaserede kasinoer enten midlertidigt i 24 timer, én, tre eller seks måneder eller endeligt. Endelig udelukkelse betyder, at spilleren tidligst efter ét år kan komme ud af registret igen.

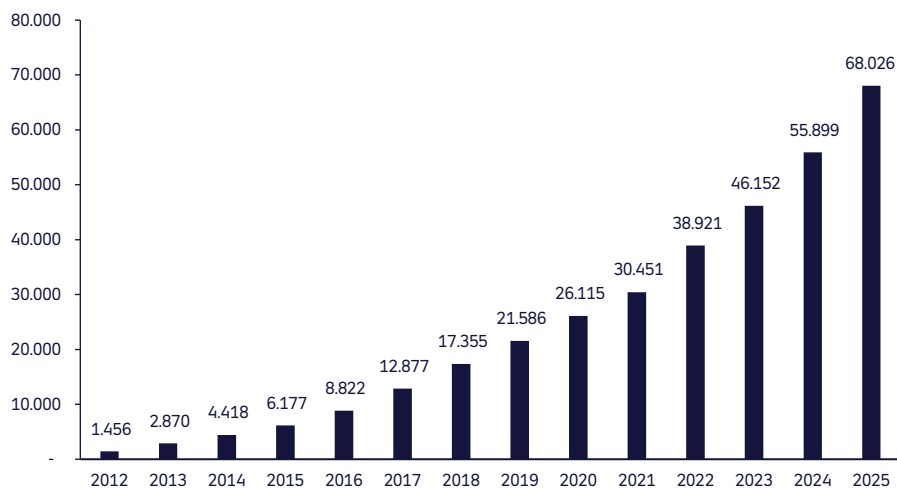
Det er lovpligtigt for spiludbydere, der har tilladelse fra Spillemyndigheden at henvise til ROFUS i deres markedsføring. Det er med til at sikre, at danske spillere er opmærksomme på muligheden for at udelukke sig fra spil.

Ved udgangen af 2025 var 68.026 danskere registrerede i ROFUS, *jf. figur 8*. Det er en stigning på godt 12.000 danskere sammenlignet med udgangen af 2024, hvor knap 56.000 danskere var registrerede. Siden ROFUS blev oprettet i forbindelse med den delvise liberalisering af spilmarkedet i 2012, har der hvert år været en stigning i antal registrerede danskere.

68.026

Antal registrerede danskere i ROFUS ved udgangen af 2025

Figur 8. ROFUS-registrerede 2012-2025



Kilde: Spillemyndigheden

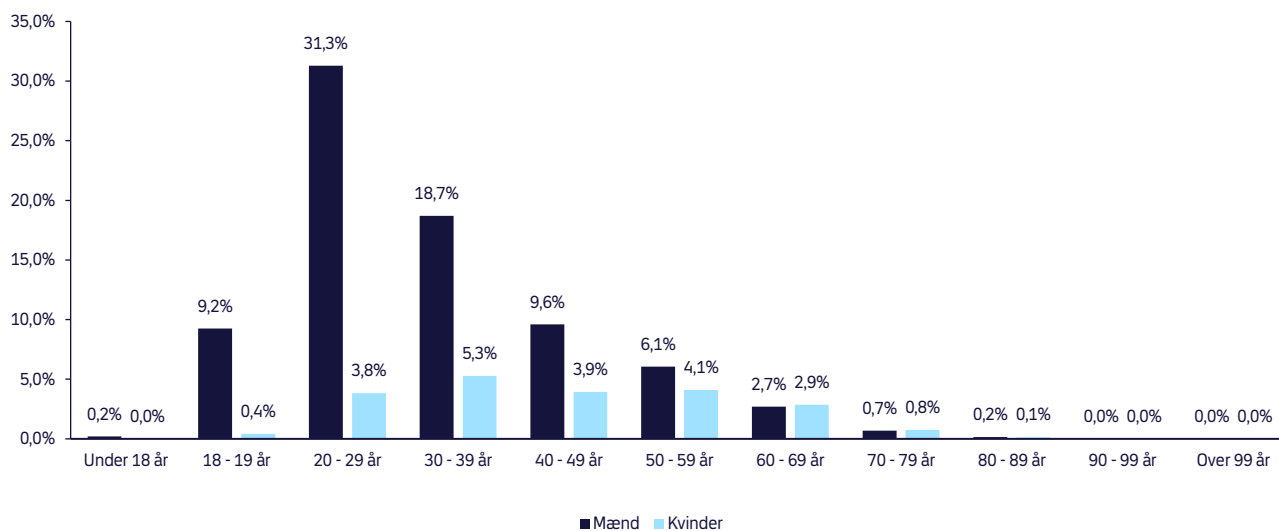
Note: I datasættet indgår både spillere, der er midlertidigt og endeligt udelukket. For 2012-2019 samt 2023-2025 er tallene trukket den 1. januar året efter, for 2020 og 2021 den 31. december i disse og for 2022 den 5. januar 2023. Figuren angiver derfor alene, hvor mange registrerede der var den pågældende dag, tallene blev trukket. Kategorien for midlertidig udelukkelse i 24-timer indgår kun for 2023-2025, da disse tal ikke er tilgængelige for de andre år.

Det har været tendensen siden oprettelsen af ROFUS, at de fleste registrerede er mænd.

Pr. 1. januar 2026 var 53.505 af de registrerede mænd, svarende til 79 pct., *jf. figur 9*. Samtidig er det også tendensen, at det især er unge, som udelukker sig fra spil, da 69 pct. af de registrerede var under 40 år. 41 pct. af de registrerede var mænd under 30 år.

Selvom unge under 18 år ikke kan spille om penge hverken online eller på væddemål i fysiske butikker eller på landbaserede kasinoer, var der alligevel 144 personer i den aldersgruppe, som var registrerede i ROFUS pr. 1. januar 2026, svarende til 0,2 pct. af alle registrerede. Det kan fx være med et formål om at undgå at spille om penge, når de fylder 18 år.

Figur 9. ROFUS-registrerede efter køn og alder, 1. januar 2026

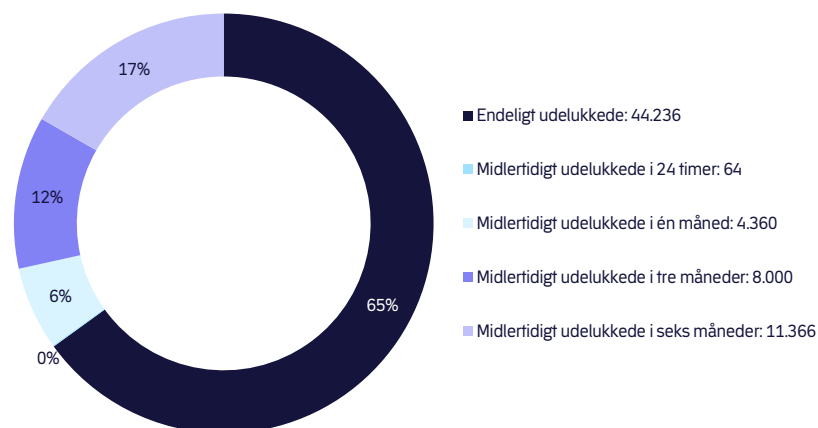


Kilde: Spillemyndigheden

De fleste registrerede i ROFUS har udelukket sig endeligt, hvilket er en tendens, der altid har kendetegnet ROFUS og som pr. 1. januar 2026 var gældende for 44.236 registrerede, svarende til 65 pct., jf. figur 10.

Af de midlertidige udelukkelsestyper havde 11.366 valgt seks måneder, svarende til 17 pct. 8.000 registrerede havde valgt 3 måneders udelukkelse, svarende til 12 pct., mens 4.360 personer, svarende til 6 pct., havde udelukket sig i en enkelt måned. 64 personer var udelukket i 24 timer.

Figur 10. ROFUS-registrerede efter udelukkelsestype, 1. januar 2026



Kilde: Spillemyndigheden

1.5 StopSpillet – Hjælpelinje om spilafhængighed

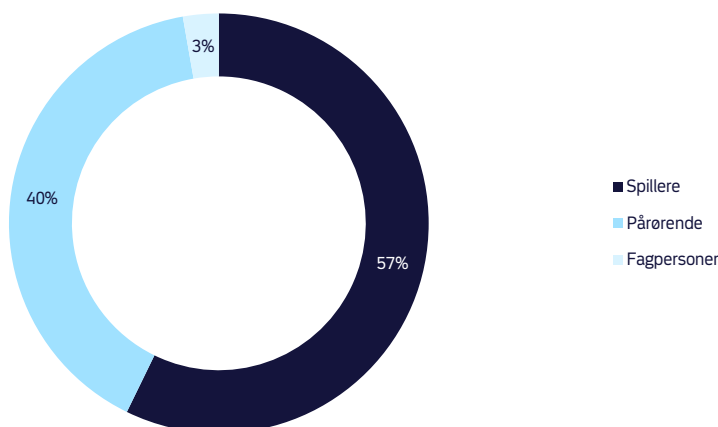
StopSpillet er Spillemyndighedens hjælpelinje, hvor spillere, pårørende og fagpersoner kan ringe eller skrive via en chat for at få råd og vejledning om spilafhængighed og ansvarligt spil. I 2025 modtog StopSpillet 727 henvendelser, hvilket gjorde 2025 til det travleste år for StopSpillet siden dets åbning i 2019, hvor der var 728 henvendelser. Til sammenligning var der 544 henvendelser i 2024.

De fleste henvendelser til StopSpillet er fra spillere, hvilket var gældende for 416 af henvendelserne i 2025, svarende til 57 pct., jf. figur 11. 291 henvendelser kom fra pårørende, svarende til 40 pct., mens 20 henvendelser kom fra fagpersoner, svarende til 3 pct.

727

Henvendelser til StopSpillet i 2025 fra spillere, pårørende og fagpersoner

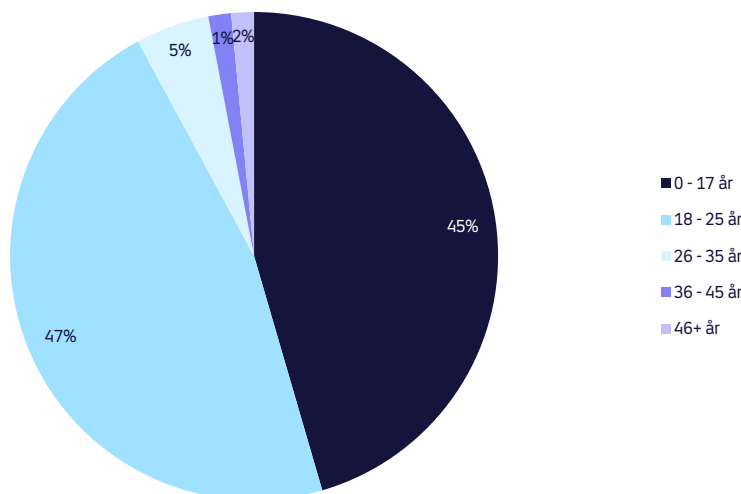
Figur 11. Fordeling af henvendelser til StopSpillet i 2025



Kilde: Spillemyndigheden

De fleste spillere som henvender sig til StopSpillet, har haft deres første pengespil i en tidlig alder, jf. figur 12. 45 pct. af spillerne, som henvendte sig i 2025, har således haft deres pengespilsdebut før de fyldte 18 år, som ellers er aldersgrænsen for langt de fleste pengespilstyper i Danmark.

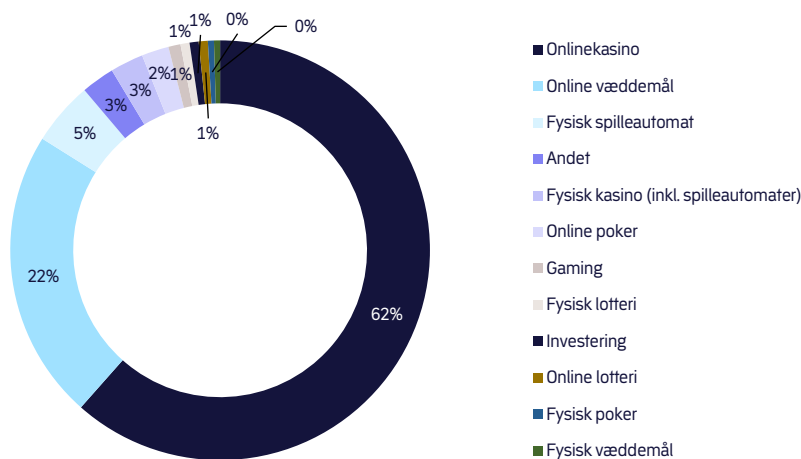
Figur 12. Fordeling af debutalder for pengespil for spillere, der henvender sig til StopSpillet, 2025-henvendelser



Kilde: Spillemyndigheden

Under samtalen med spillerne spørger StopSpillet's rådgivere ind til hvilke spiltyper, der udgør spillernes problemspil. De fleste, der kontakter StopSpillet, angiver onlinespil som problemspil. I henvendelserne i 2025 udgjorde onlinekasino og online væddemål henholdsvis 62 pct. og 22 pct. af de angivne spiltyper, *jf. figur 13*. StopSpillet havde også samtaler med spillere der angav fysiske spilleautomater, fysisk kasino, online poker, pengespil relateret til gaming, fysisk lotteri, investeringsprodukter, online lotteri, fysisk poker, fysisk væddemål og andet som problemspil.

Figur 13. Spillemes problemspiltyper, 2025-henvendelser

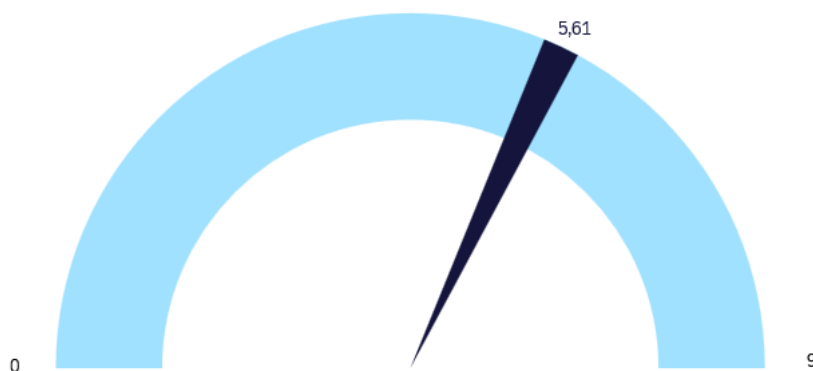


Kilde: Spillemyndigheden

Note: Der er registreret op til to spiltyper pr. spiller. Kun spillere, der selv har kontakttet StopSpillet, er inkluderet.

Når spillere henvender sig til StopSpillet kan de få hjælp til at afklare, om de har et problematisk forhold til pengespil. Det gøres blandt andet ved at snakke med StopSpillet's rådgivere om ens forhold til pengespil og ved brug af en spilafhængighedstest. Testen giver en score fra 0 til 9. Scorer man 4 eller derover, indikerer det, at man er spilafhængig. I 2025 var den gennemsnitlige score for de spillere der henvendte sig til StopSpillet 5,61, *jf. figur 14*. Tallet indikerer derfor, at spillerne der henvender sig, gennemsnitlig set, har et problematisk forhold til pengespil.

Figur 14. Gennemsnit for spillernes score på spilafhængighedstest, 2025-henvendelser



Kilde: Spillemyndigheden

Spilområdernes udvikling i 2025

2

2.1 Monopollootterier

I Danmark er der monopol på at udbyde lotterier med undtagelse af landbaseret bingo og banko samt lotterier med et almennyftigt formål.

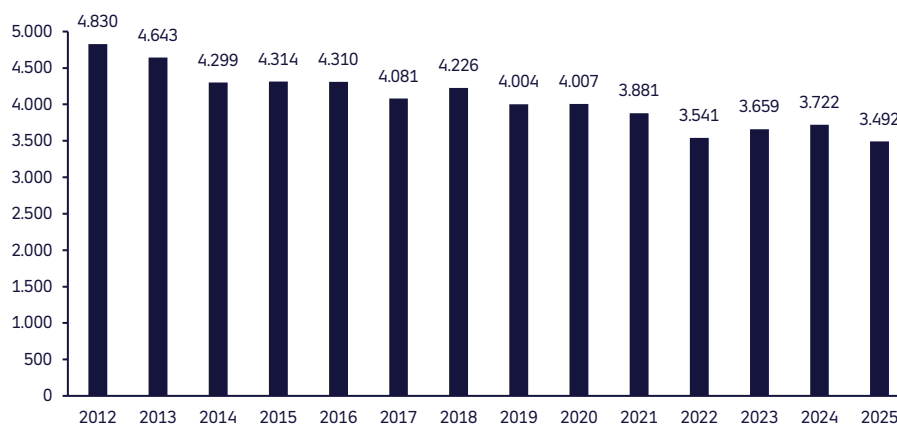
I 2025 udgjorde den samlede BSI for monopollootterierne (Danske Lotteri Spil A/S, Det Danske Klasselotteri A/S, Varelotteriet og Landbrugslotteriet) 3.493 mio. kr. Det er et fald på 230 mio. kr. sammenlignet med 2024, svarende til 6,2 pct. Dermed udgjorde monopollootterier sammenlagt 30 pct. af det samlede danske spilmarked i 2025.

Monopollootterierne har været præget af en nedgang i BSI'en, siden den delvise liberalisering af spilmarkedet i 2012, *jf. figur 15*. I perioden har BSI'en haft et fald fra 4.830 mio. kr. i 2012 til 3.492 mio. kr. 2025, hvilket svarer til 27,7 pct.

-6,2%

Udvikling i BSI for monopollootterier fra 2024 til 2025

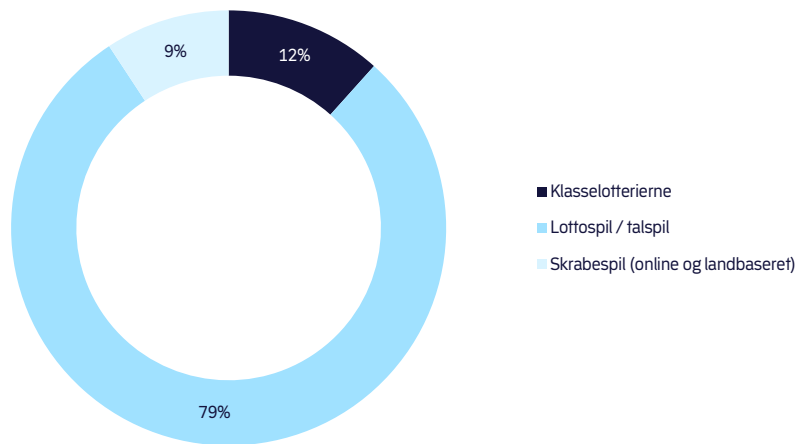
Figur 15. BSI for monopollootterier 2012-2025, mio. kr.



Kilde: Danske Spil A/S, Varelotteriet, Klasselotteriet og Landbrugslotteriet
 Note: 2026-niveau: Opgøres efter BNP (Økonomisk Redegørelse december 2025)

Ligesom tidligere år udgjorde BSI'en for lottospil/talspil også i 2025 langt størstedelen af den samlede BSI for området, *jf. figur 16*. Helt præcist udgjorde BSI'en for disse spil typer, som inkluderer Lotto, Vikinglotto, Joker, Eurojackpot, Alt Eller Intet og Keno, 2.762 mio. kr., svarende til 79 pct. af den samlede BSI for monopollootterierne. De tre klasselotteriers samlede BSI udgjorde 407 mio. kr., svarende til 12 pct., mens skrabespillene (både online og landbaserede) udgjorde 323 mio. kr., svarende til 9 pct.

Figur 16. Andel af BSI for monopollootterier efter spiltype, 2025



Kilde: Danske Spil A/S, Varelotteriet, Klasselotteriet og Landbrugslotteriet
Note: 2026-niveau. Opgøres efter BNP (Økonomisk Redegørelse december 2025)

2.2 Landbaseret bingo

Fra 1. januar 2025 kan landbaseret bingo og banko ikke alene udbydes som almennyttigt lotteri, men også på det liberaliserede spilmarked uden krav om, at overskuddet fra spillet skal gå til et almennyttigt formål. I 2025 var der 12 tilladelser til at udbyde landbaseret bingo og banko.

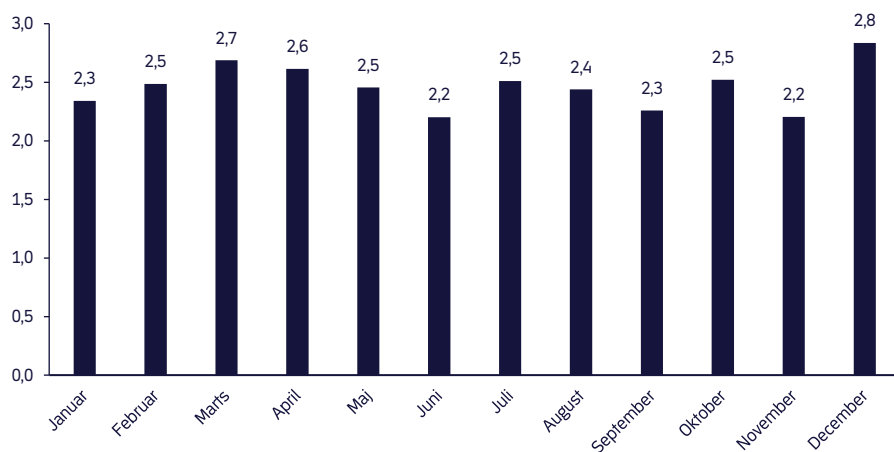
I 2025 udgjorde BSI'en for landbaseret bingo og banko på det liberaliserede marked 30 mio. kr. Det svarer til under 1 pct. af det samlede danske spilmarked i 2025. Det gør området til det mindste på det danske spilmarked i 2025 målt på BSI.

Den gennemsnitlige månedlige BSI var 2,5 mio. kr. Juni var med 2,2 mio. kr. måneden med den laveste BSI, mens december havde den højeste BSI med 2,8 mio. kr. *jf. figur 17.*

30 mio. kr.

BSI for landbaseret bingo i 2025

Figur 17. BSI for landbaseret bingo i 2025, mio.kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen
Note: 2026-niveau. Opgøres efter BNP (Økonomisk Redegørelse december 2025)

2.3 Landbaseret kasino

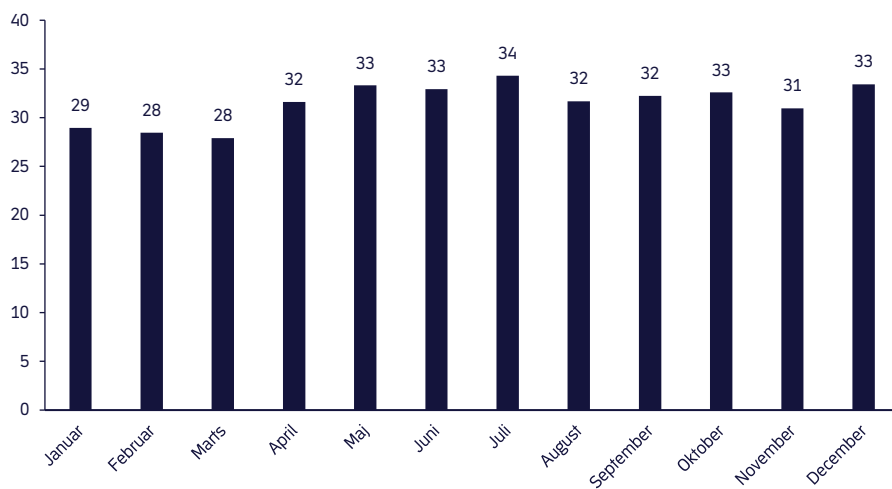
I 2025 udgjorde BSI'en for landbaserede kasinoer 378 mio. kr., hvilket er et fald på 23 mio. kr. sammenlignet med 2024, svarende til 5,6 pct. De landbaserede kasinoer udgjorde dermed 3 pct. af det samlede danske spilmarked i 2025.

Den gennemsnitlige månedlige BSI var 32 mio. kr. Marts var med 28 mio. kr. måneden med den laveste BSI, mens juli havde den højeste BSI med 34 mio. kr.

-5,6%

Udvikling i BSI for landbaseret kasino fra 2024 til 2025

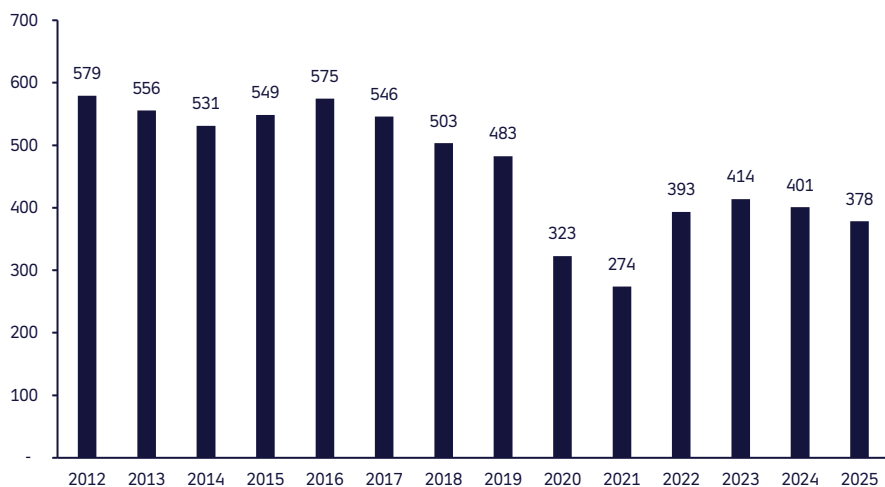
Figur 18. BSI for landbaserede kasinoer i 2025, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skatkestyrelsen
 Note: 2026-niveau. Opgøres efter BNP (Økonomisk Redegørelse december 2025)

Siden den delvise liberalisering af det danske spilmarked i 2012 har der været en nedgang i BSI'en for landbaserede kasinoer, som var særlig tydelig i 2020-2022, hvor covid-19 i perioder medførte nedlukninger af kasinoerne. Fra 2012 til 2025 er BSI'en faldet 35 pct.

Figur 19. BSI for landbaserede kasinoer 2012-2025, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skatkestyrelsen
 Note: 2026-niveau. Opgøres efter BNP (Økonomisk Redegørelse december 2025)

2.4 Spilleautomater

I 2025 udgjorde BSI'en for spilleautomater 1.181 mio. kr., hvilket er et fald på 86 mio. kr. sammenlignet med 2024, svarende til 6,8 pct. Det betyder, at spilleautomaterne udgjorde 10 pct. af det samlede danske spilmarked i 2025.

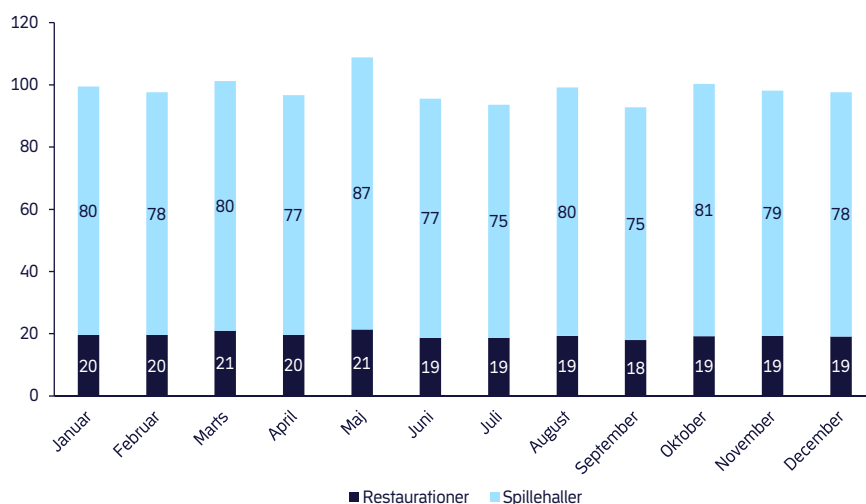
-6,8%

Det meste af BSI'en kommer fra spilleautomater, der er opstillet i spillehaller, *jf. figur 20*. I 2025 udgjorde BSI'en for disse automater helt præcist 80 pct. af markedet, mens spilleautomaterne, der er opstillet i restaurationer, udgjorde 20 pct. Pr. 31. december 2025 stod spilleautomaterne fordelt i 1.043 restaurationer og 748 spillehaller.

Udvikling i BSI for spilleautomater fra 2024 til 2025

Der har i løbet af 2025 været spilaktivitet på 21.534 spilleautomater, hvilket giver en gennemsnitlig BSI på knap 55.000 kr. pr. automat.

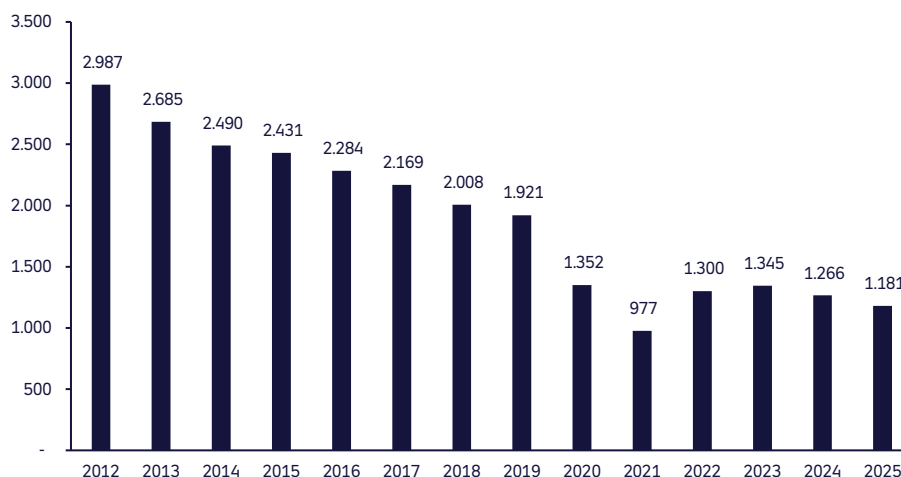
Figur 20. BSI for spilleautomater i 2025 fordelt på restaurationer og spillehaller, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skatkestyrelsen
 Note: 2026-niveau. Opgøres efter BNP (Økonomisk Redegørelse december 2025)

Markedet for spilleautomater har været præget af nedgang i BSI'en siden 2012, hvor spilmarkedet i Danmark blev delvist liberaliseret, *jf. figur 21*. Nedgangen blev forstærket i 2020-2022 som følge af covid-19-restriktioner, som indebærer at restaurationer og spillehaller i perioder var nedlukket. Fra 2012 til 2025 er BSI'en faldet 60,5 pct.

Figur 21. BSI for spilleautomater 2012-2025, mio. kr.

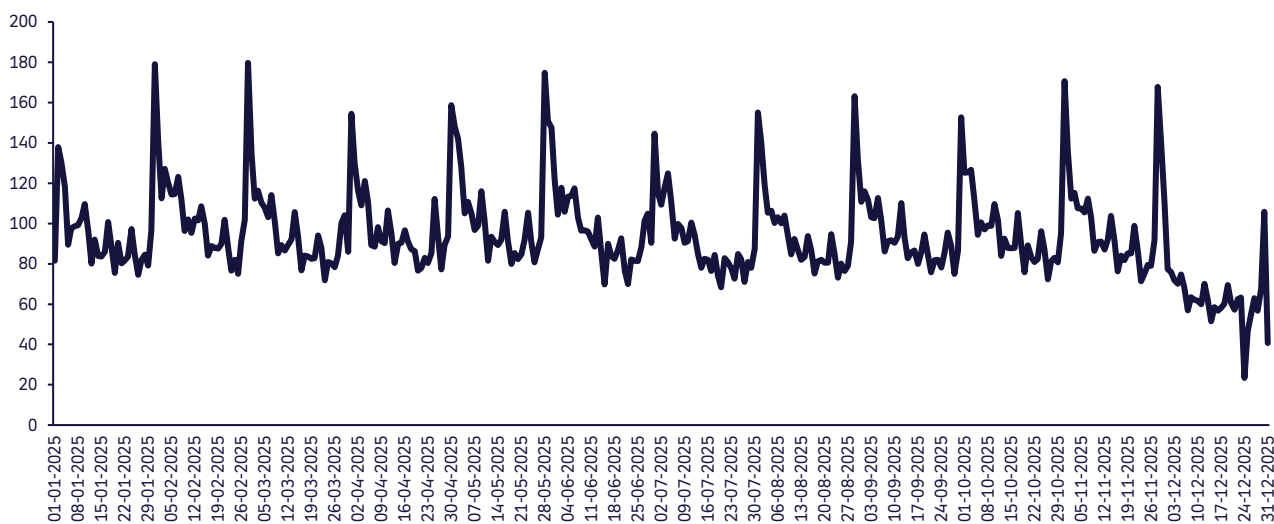


Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skatkestyrelsen
 Note: 2026-niveau. Opføres efter BNP (Økonomisk Redegørelse december 2025)

Danskerne spiller mest på automaterne den sidste hverdag i måneden, hvor de fleste danskere har lønningdag, jf. figur 22.

Fredag den 28. februar var den dag i 2025, hvor danskerne kom flest penge i spilleautomaterne, mens onsdag den 24. december var dagen, hvor der kom færrest penge i spilleautomaterne.

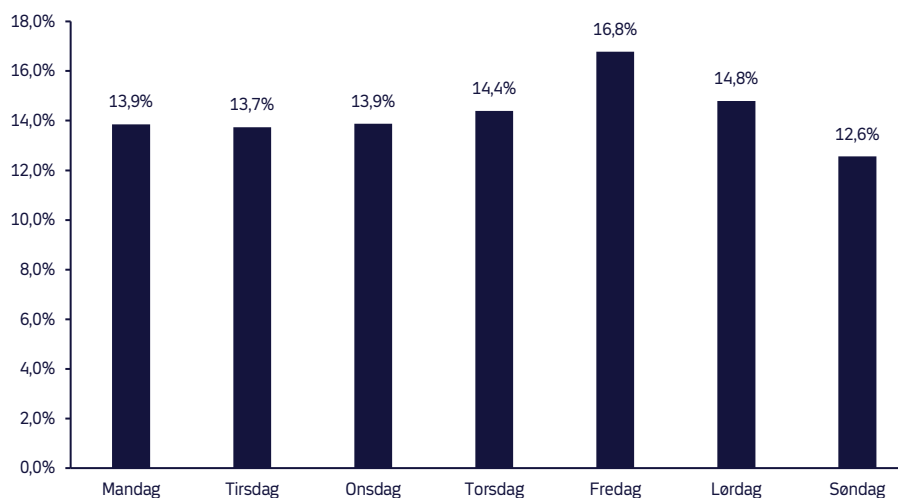
Figur 22. Indekseret daglig udvikling i kroner ind i spilleautomater i 2025



Kilde: Afgifts- og kontroldata indsendt til Spillemyndigheden

Danskerne spiller mest på spilleautomaterne om fredagen. Helt præcist udgjorde spilaktiviteten på fredage knap 17 pct. af det samlede beløb, der kom i spilleautomaterne i 2025, jf. figur 23. Søndage var med 12,6 pct. den ugedag i 2025, hvor spilaktiviteten var mindst.

Figur 23. Kroner ind i spilleautomater efter ugedag i 2025

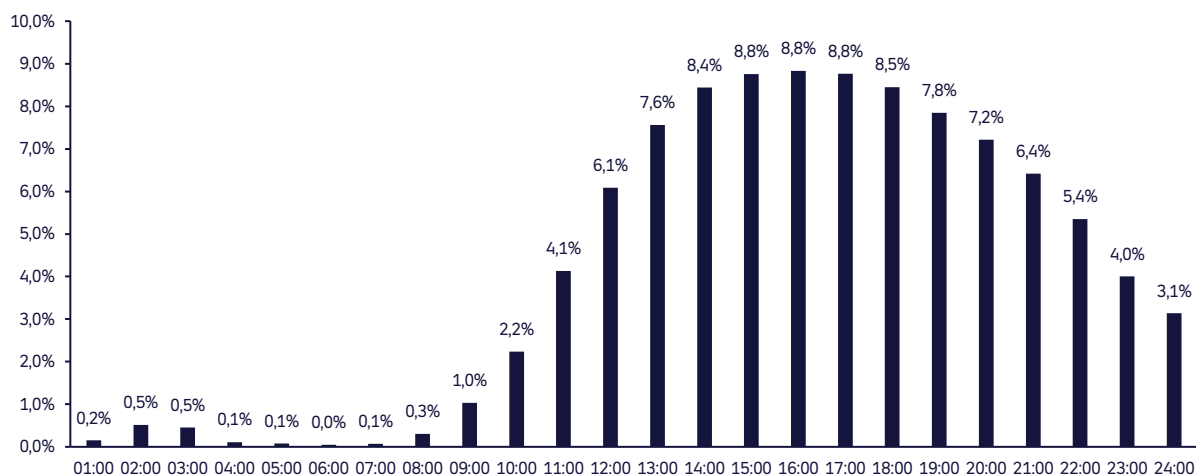


Kilde: Afgifts-og kontroldata indsendt til Spillemyndigheden

Det er muligt at spille på spilleautomater i restaurationer hele døgnet rundt, mens det ikke er muligt at spille på spilleautomater opstillet i spillehaller mellem kl. 24:00 og 7:00, da spillehallerne

skal holde lukket i dette tidsrum. Spilaktiviteten i døgnet syv første timer udgjorde derfor også kun godt én procent af den samlede aktivitet i 2025. Danskerne spiller i stedet mest om eftermiddagen og først på aftenen, jf. figur 24. Således udgjorde det beløb, der kom i spilleautomaterne mellem kl. 12:00 og 20:00, 66 pct. af det samlede beløb, der kom i automaterne i 2025.

Figur 24. Kroner ind i spilleautomater efter døgnets timer i 2025



Kilde: Afgifts-og kontroldata indsendt til Spillemyndigheden

2.5 Væddemål

I 2025 havde 27 udbydere tilladelse til at udbyde væddemål i Danmark. To af de 27 tilladelser var indtægtsbegrænsede, hvilket er en særlig tilladelsesform der gælder i ét år, og hvor BSI'en ikke må overstige én million kroner. En tilladelse til væddemål, der ikke er indtægtsbegrænset, kan gælde op til fem år.

Der var stor variation i, hvor meget tilladelsesindehaverne opnåede i BSI. 13 tilladelsesindehavere havde en BSI på under 25 mio. kr., seks tilladelsesindehavere opnåede en BSI på mellem 25 og 100 mio. kr., mens seks tilladelsesindehavere nåede en BSI over 100 mio. kr.

Tabel 2. Tilladelser til væddemål i 2025 efter BSI

BSI (mio. kr.)	Antal tilladelser
Under 5	9
5 – 10	1
10 – 25	3
25 – 50	3
50 – 100	3
100 – 200	3
200 - 500	2
Over 500	1

Kilde: Spilmyndigheden.

Note: Indtægtsbegrænsede tilladelser er ikke inkluderet.

I 2025 udgjorde BSI'en for væddemål 2.130 mio. kr. Det er et fald på 277 mio. kr. sammenlignet med 2024, svarende til 11,5 pct. Dermed udgjorde væddemål 19 pct. af det samlede danske spilmarked i 2025.

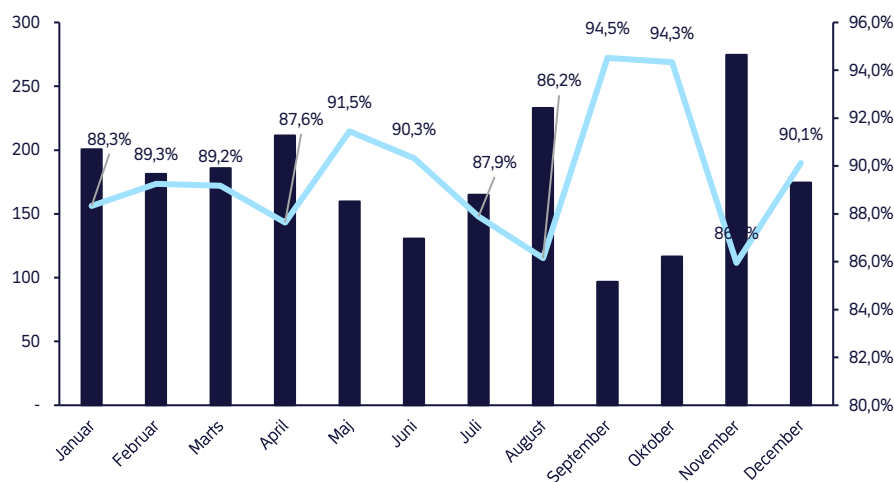
Tilbagebetalingsandelen påvirker størrelsen af spiludbydernes BSI. Tilbagebetalingsandelen er et udtryk for, hvor stor en andel spillerne i gennemsnit får i gevinst, når de spiller. En gennemsnitlig tilbagebetalingsandel på 90 pct. betyder fx, at spilleren i gennemsnit får 90 kr. tilbage, når der er indskudt 100 kr. i et væddemål.

I 2025 var den gennemsnitlige tilbagebetalingsandel 89,7 pct. Den varierede i løbet af året mellem 86,0 pct. i november og 94,5 pct. i september, jf. figur 25.

-11,5%

Udvikling i BSI for væddemål fra 2024 til 2025

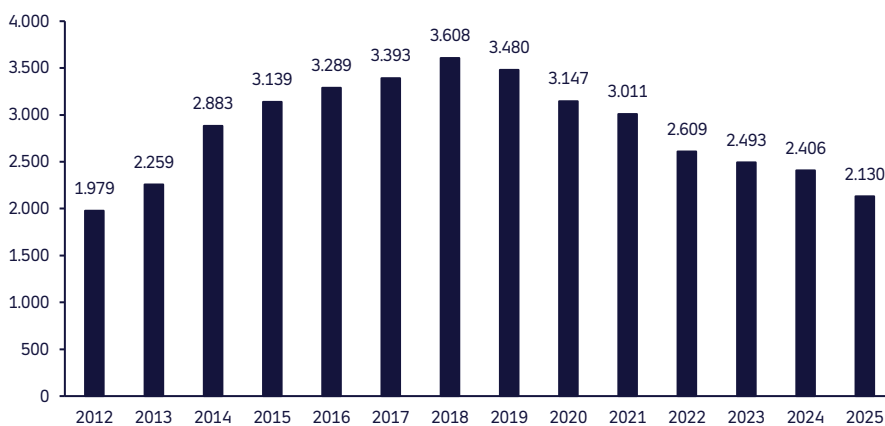
Figur 25. BSI, mio. kr. og tilbagebetalingsandel for væddemål i 2025



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen
 Note: 2026-niveau. Opgøres efter BNP (Økonomisk Redegørelse december 2025)

Markedet for væddemål oplevede efter liberaliseringen af området i 2012 en årlig stigning i BSI'en frem mod 2018, hvorefter den er faldet, *jf. figur 26*. Sammenlignet med 2012 er BSI'en steget 7,6 pct. i 2025.

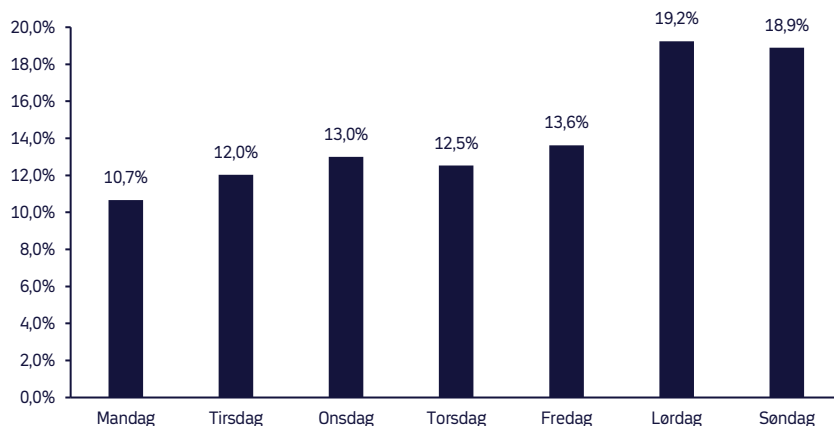
Figur 26. BSI for væddemål 2012-2025, mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattestyrelsen
 Note: 2026-niveau. Opgøres efter BNP (Økonomisk Redegørelse december 2025)

Der er mulighed for at vædde på fodboldkampe og andre sportsgrene hver dag året rundt. Væddemål bliver dog mest indgået i weekenden. I 2025 blev 38 pct. af indskuddet på væddemål således placeret om lørdagen og søndagen, *jf. figur 27*. Det skal ses i sammenhæng med, at mange kampe i europæisk fodbold netop afvikles disse ugedage.

Figur 27. Indskud på væddemål fordelt efter ugedage, 2025

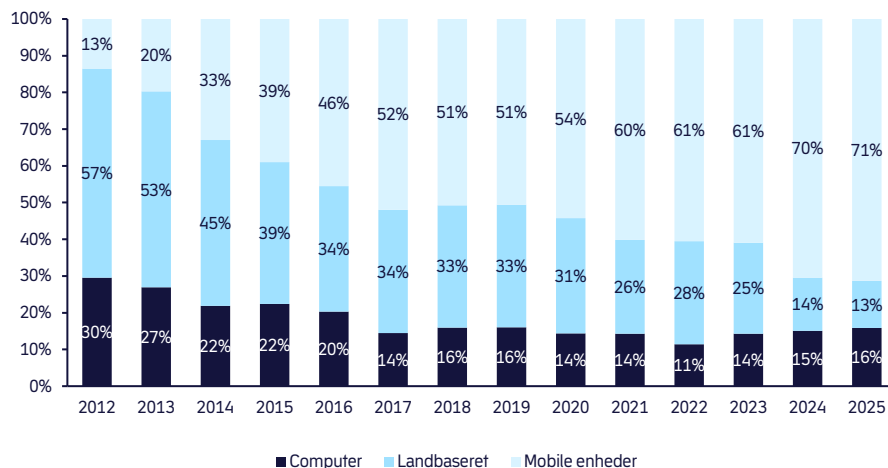


Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem

Der kan spilles væddemål både landbaseret, det vil sige på en fysisk lokation som en kiosk eller et supermarked, eller online på computeren eller en mobil enhed som en mobiltelefon eller en tablet.

Da væddemål blev liberaliseret i 2012, kom mere end halvdelen af BSI'en fra landbaseret spil. Siden er andelen faldet, og i 2025 kom 13 pct. af BSI'en fra landbaseret spil. I samme periode er andelen af BSI fra spil på computere også faldet. Omvendt er andelen af BSI fra mobile enheder steget til 71 pct. i 2025 fra 13 pct. i 2012, *jf. figur 28*.

Figur 28. BSI for væddemål fordelt efter salgskanaler, 2012-2025



Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem

2.6 Onlinekasino

I 2025 havde 41 udbydere tilladelse til at udbyde onlinekasino. Tre af de 41 tilladelser var indtægtsbegrænsede, hvilket er en særlig tilladelsesform der gælder ét år, og hvor BSI'en ikke må overstige én million kroner. En tilladelse til onlinekasino, der ikke er indtægtsbegrænset, kan gælde op til fem år.

Der var stor variation i, hvor meget tilladelsesindehaverne opnåede i BSI. 19 tilladelsesindehavere havde en BSI under 25 mio. kr., seks tilladelsesindehavere havde en BSI mellem 25 og 100 mio. kr., mens 13 tilladelsesindehavere havde en BSI over 100 mio. kr.

12,1%

Stigning i BSI for onlinekasino fra 2024 til 2025

Tabel 3. Tilladelser til onlinekasino i 2025 efter BSI

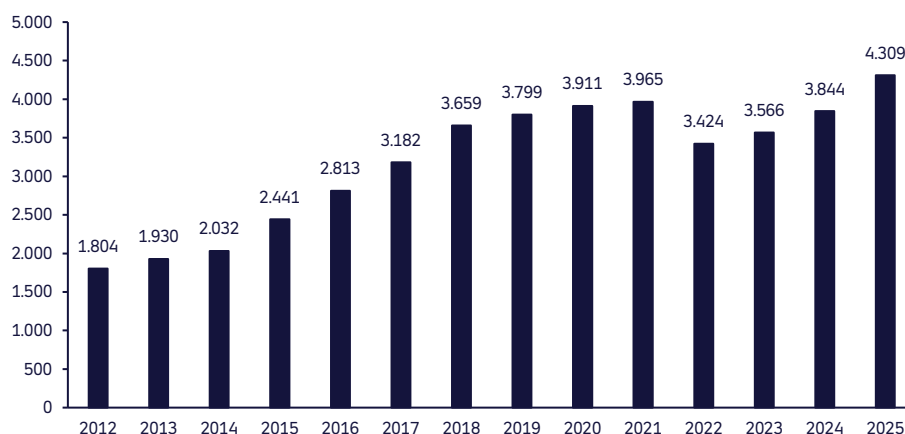
BSI (mio. kr.)	Antal tilladelser
Under 5	11
5 – 10	4
10 – 25	4
25 – 50	2
50 – 100	4
100 – 200	5
200 - 500	7
Over 500	1

Kilde: Spillemyndigheden.

Note: Indtægtsbegrænsede tilladelser er ikke inkluderet.

I 2025 udgjorde BSI'en for onlinekasino 4.309 mio. kr., svarende til 38 pct. af det samlede spilmarked. Det er en stigning på 465 mio. kr. sammenlignet med 2024, hvilket svarer til 12,1 pct. Fra 2012 til 2025 er BSI'en vokset 139 pct.

Figur 29. BSI for onlinekasino, 2012-2025 mio. kr.



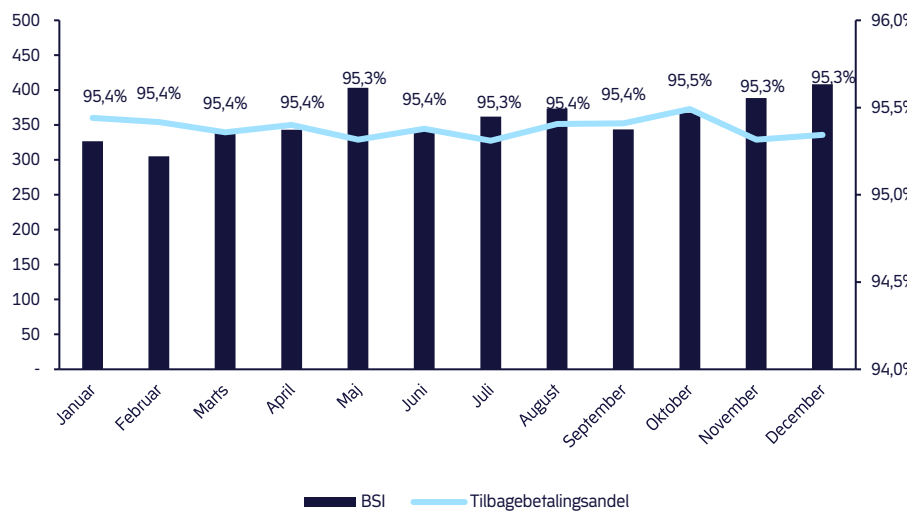
Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skatkestyrelsen

Note: 2026-niveau. Opgøres efter BNP (Økonomisk Redegørelse december 2025)

Den gennemsnitlige tilbagebetalingsandel for onlinekasino i 2025 var 95,36 pct.

Juli var med 95,31 pct. den måned i 2025 med den mindste tilbagebetalingsandel, mens den var størst i oktober med 95,49 pct. *jf. figur 30.*

Figur 30. BSI, mio. kr., og tilbagebetalingsandel for onlinekasino i 2025

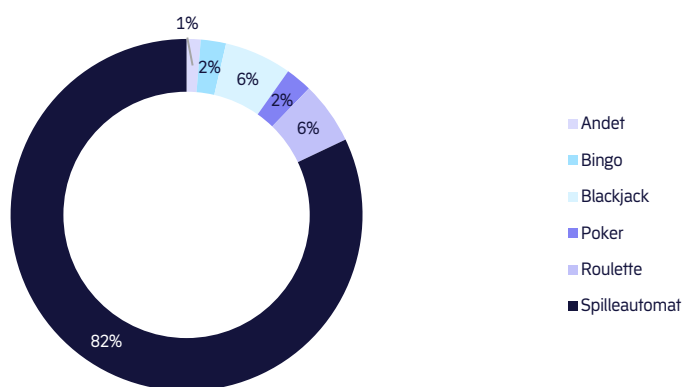


Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skatkestyrelsen
 Note: 2026-niveau. Opgøres efter BNP (Økonomisk Redegørelse december 2025)

På onlinekasinoer kan danskerne spille flere typer spil. I 2025 udgjorde BSI'en fra online spilleautomater 3.535 mio. kr., svarende til 82 pct. af onlinekasinomarkedet, *jf. figur 31*. Roulette og blackjack udgjorde henholdsvis 246 og 267 mio. kr. i BSI, svarende til 6 pct. af den samlede BSI for hvert område.

BSI'en for poker udgjorde 105 mio. kr., svarende til 2 pct. Endelig udgjorde bingo og andre spiltyper henholdsvis 100 og 56 mio. kr., svarende til 2 og 1 pct.

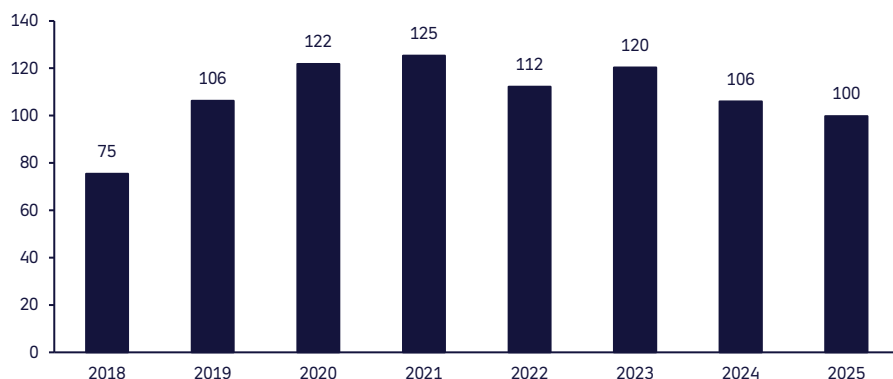
Figur 31. BSI for onlinekasino i 2025 efter spiltyper



Kilde: Spillemyndighedens spilkontrossystem

Onlinebingo blev liberaliseret i 2018. I 2018 var BSI'en 75 mio. kr., men steg siden ligesom det samlede onlinekasinomarked indtil 2022, hvor der var et fald, *jf. figur 32*. Fra 2018 til 2025 er bingos andel af onlinekasinomarkedet faldet fra 2,4 til 2,3 pct.

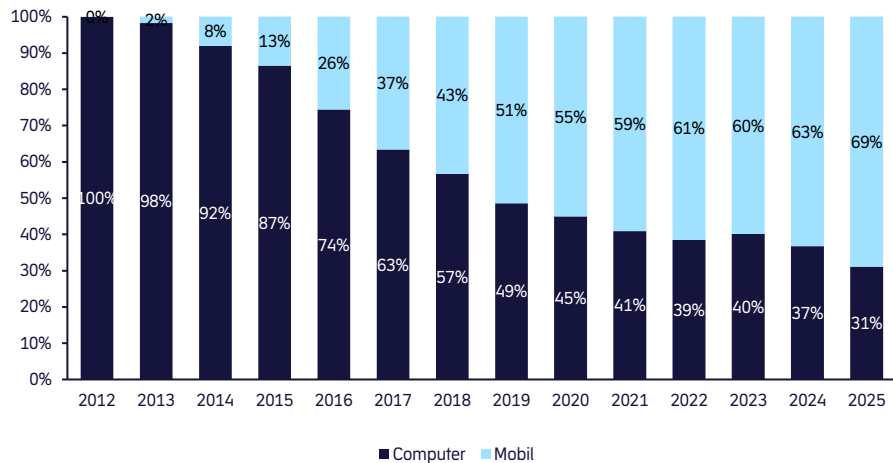
Figur 32. BSI for onlinebingo 2018-2025 mio. kr.



Kilde: Afgiftsdata indberettet af tilladelsesindehavere til Skattemyndigheden
 Note: 2026-niveau: Opgøres efter BNP (Økonomisk Redegørelse december 2025)

Siden 2012 har der været en stigende tendens til, at danskerne spiller onlinecasino på mobile enheder som mobiltelefonen eller en tablet frem for på computeren. I 2025 var andelen af BSI for onlinecasino, der kommer fra spil fra mobile enheder 69 pct. *jf. figur 33.*, hvilket er den største andel nogensinde. I 2012 blev næsten al BSI genereret fra spil på computere.

Figur 33. BSI for onlinecasino efter salgskanaler, 2012-2025



Kilde: Spillemyndighedens spilkontrolsystem

