



MINISTÉRIO DA FAZENDA

OFÍCIO SEI Nº 17310/2023/MF

Brasília, 01 de junho de 2023.

A Sua Excelência a Senhor
Deputado Luciano Bivar
Primeiro-Secretário da Câmara dos Deputados

Assunto: Requerimento de Informação.

Senhor Primeiro-Secretário,

Refiro-me ao Ofício 1ª Sec/RI/E/nº 107, de 27.04.2023, dessa Primeira-Secretaria, por intermédio do qual foi remetida cópia do Requerimento de Informação nº 567/2023, de autoria do Senhor Deputado LUCIANO VIEIRA, solicitando informações ao Senhor Ministro da Fazenda acerca das providências que tem sido adotada pelo Poder Executivo para a regulamentação do disposto no art. 29 da Lei nº 13.756, de 12 de dezembro de 2018, que versa sobre a exploração comercial da modalidade lotérica de apostas de cota fixa”.

A propósito, encaminho a Vossa Excelência, em resposta à solicitação do parlamentar, o Despacho (34535776), da Secretaria de Reformas Econômicas.

Atenciosamente,

Documento assinado eletronicamente

FERNANDO HADDAD

Ministro de Estado da Fazenda



Documento assinado eletronicamente por **Fernando Haddad, Ministro(a) de Estado**, em 01/06/2023, às 17:31, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.economia.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **34215849** e o código CRC **6771BF80**.

Esplanada dos Ministérios, Bloco P, 5º andar - Bairro Zona Cívico-Administrativa

CEP 70048-900 - Brasília/DF

(61) 3412-2539 - e-mail aap.df.gmf@economia.gov.br - gov.br/fazenda

Processo nº 19995.101957/2023-40.

SEI nº 34215849



DESPACHO

Processo nº 19995.101957/2023-40

À Assessoria Especial para Assuntos Parlamentares e Federativos,

Referimo-nos ao Despacho dessa Assessoria de 05 de maio de 2023 (SEI 33797534), para encaminhar manifestação em resposta ao Requerimento de Informação nº 567/2023, por meio do qual o Deputado Federal Luciano Vieira solicita informações a respeito das seguintes questões relacionadas à regulamentação do disposto no art. 29 da Lei nº 13756, de 2018, que versa sobre a exploração comercial da modalidade lotérica de apostas de quota fixa:

- "1) Em que estágio se encontra a regulamentação da matéria atualmente?*
- 2) Que estudos ou análises já foram feitos para embasar a regulamentação da matéria? É possível compartilhá-los com o Congresso Nacional?*
- 3) Qual o incremento de arrecadação tributária estimado com a abertura desse novo mercado?*
- 4) Como o Poder Executivo pretende enfrentar o tema da manipulação de apostas esportivas na regulamentação ou regulação da matéria?*
- 5) O Poder Executivo já firmou convicção acerca do modo de regulamentação das apostas esportivas? Será por ato infralegal ou haverá a edição de Medida Provisória para estabelecer as regras legais mais estruturantes e detalhadas para esse novo mercado?*
- 6) Qual será a estrutura institucional encarregada da regulação e supervisão das apostas esportivas? O Poder Executivo entende que seria pertinente e adequada a criação de uma agência reguladora ou autoridade nacional específica para concentrar a regulação e supervisão das apostas de quota fixa e das demais modalidades de loteria?"*

1) Em que estágio se encontra a regulamentação da matéria atualmente?

Desde a promulgação da Lei nº 13.756, de 2018, e especialmente após as alterações promovidas pela Lei nº 14.183, de 2021, a área técnica do então Ministério da Economia iniciou as avaliações necessárias à regulamentação da norma. No exercício de 2022, foram elaboradas minutas de Medida Provisória e de decreto regulamentador pela então Secretaria de Avaliação, Planejamento, Energia e Loteria – SECAP, sucedida pela Secretaria de Acompanhamento Econômico – SEAE (cujas atribuições atualmente foram abarcadas por esta Secretaria de Reformas Econômicas – SRE), encaminhada à Casa Civil da Presidência da República, respectivamente, pelas exposições de motivos nº 115/2022, de 27 de abril de 2022, e nº 167/2022, de 1º de junho de 2022. As propostas foram arquivadas no término da gestão anterior, tendo em vista o não prosseguimento da matéria.

A equipe do Ministério da Fazenda está ciente da urgente necessidade de regulamentação da modalidade lotérica criada pela Lei nº 13.756/2018, razão pela qual o tema vem sendo trabalhado como prioritário desde janeiro.

No reexame do assunto, foi mantida a avaliação quanto à necessidade de aperfeiçoamentos na Lei n. 13.756/2018 antecedentes à edição da regulamentação infralegal sobre o tema, tendo sido formulada nova proposta de alteração normativa, já encaminhada às demais pastas ministeriais competentes. Assim, pretende-se complementar e sanar algumas lacunas da Lei, de modo a permitir que o Ministério da Fazenda inicie a normatização da atividade, regulamentando todas as exigências para o funcionamento dos sites, fiscalização de integridade esportiva e financeira de apostas no país, dentre outros temas relevantes, com regras claras estabelecidas em atos normativos específicos.

Cumprir destacar, ademais, que a atual gestão considera relevantes, para constar da regulamentação da matéria, temas como a preservação dos direitos de imagem dos atletas e entidades desportivas brasileiras, alteração das regras de publicidade após o prazo da regulamentação, regras de prevenção e combate à manipulação de resultados, dentre outros. Importante ressaltar ainda a complexidade do tema, que demanda a elaboração de todo o regramento para solicitação e análise das autorizações, penalidades para o descumprimento, regras de publicidade educativa acerca do jogo responsável, regras de *compliance*, ouvidoria, prevenção à lavagem de dinheiro, etc.

Após a edição do ato pelo Presidente da República, este Ministério da Fazenda regulamentará a lei por meio de portarias que complementarão a matéria, em consonância com o que dispõe o Decreto n. 11.243, de 21 de outubro de 2022, visando a garantir sua boa execução.

2) Que estudos ou análises já foram feitos para embasar a regulamentação da matéria? É possível compartilhá-los com o Congresso Nacional?

A análise técnica para a regulamentação da matéria vem sendo efetuada desde a promulgação da Lei nº 13.756, de 2018, como se destaca adiante.

Para subsidiar a regulamentação da matéria, foram realizadas até o momento três consultas públicas, sendo duas em 2019 e uma em 2020. Encaminhamos como anexo a consolidação das respostas obtidas.

Após tais providências, foram apresentadas, em 2022 as mencionadas propostas de decreto regulamentador e de medida provisória, não editadas até o final do ano anterior.

Dessa forma, desde janeiro do presente exercício estão sendo revistos e atualizados os dados disponíveis, além da realização de diversas reuniões com operadores, apostadores, entidades associativas, técnicos, organismos de defesa da integridade esportiva, entidades desportivas, dentre outros, tendo sido concluída, em curto prazo, a elaboração da mencionada proposta de texto legal que propiciará o efetivo início da regulamentação das apostas de quota fixa.

Além disso, a equipe técnica do Ministério da Fazenda está trabalhando na elaboração do edital de licitação para aquisição de um sistema de monitoramento e fiscalização, necessário ao completo gerenciamento, em tempo real, das atividades do setor de apostas, de forma a propiciar total eficiência no desenvolvimento das atribuições deste órgão regulador. A mesma equipe técnica vem trabalhando também nos

requisitos necessários à certificação dos sistemas utilizados pelas empresas operadoras, que deverão atender aos padrões internacionais de segurança, confiabilidade, rastreabilidade e demais exigências adotadas pelos principais reguladores do mercado.

Cumprido esclarecer ainda que, após a edição da medida legal a ser proposta, novas consultas públicas serão lançadas, relativamente às portarias que regulamentarão a matéria, em conformidade com o Decreto n. 11.243, de 21 e outubro de 2022.

Por fim, quanto à solicitação de compartilhamento dos estudos realizados, destacamos os seguintes, obtidos junto a entidades e associações do setor e através de *benchmarking* junto aos principais reguladores do mercado de apostas esportivas:

- (1) O potencial impacto da regulamentação - estudo KPMG
- (2) Um mercado de apostas ideal - H2Gambling
- (3) HCG Annual_Activity_Report_2015
- (4) Fees on betting - Dinamarca
- (5) Article 3 Licence Online Games - Grécia
- (6) Remote real events licence - UK
- (7) Non-remote standard operating licence
- (8) Licensing for online gambling - ANJL-set16
- (9) Overview of Europe's gambling taxes - EGBA
- (10) Positions about taxation on winnings - BGC

3) Qual o incremento de arrecadação tributária estimado com a abertura desse novo mercado?

É difícil precisar o montante a ser arrecadado com a abertura deste mercado, pois não existem informações confiáveis a respeito do volume de apostas atualmente realizado no Brasil. Não obstante, esta SRE tem estudado modelos internacionais de tributação, buscando definir um modelo de referência eficiente para o desenvolvimento do mercado, em especial determinar qual a calibragem ideal para conciliar a necessária arrecadação tributária, com o fim de prover a devida regulação do setor, com o estímulo ao crescimento legalizado do mercado.

Nesse sentido, e utilizando a terminologia técnica do setor, os esforços desta SRE, em conjunto com demais órgãos deste MF (RFB, PGFN, e STN), tem se concentrado em promover a proposta de migração do modelo de tributação baseado majoritariamente na interposição de alíquotas sobre o *turnover* (arrecadação total de apostas), para a prática reconhecida como mais eficiente pelo mercado e pela experiência internacional, a saber, incidência tributária sobre o *Gross Gaming Revenue* – GGR (resultado da diferença entre o total arrecadado com apostas e o valor disponível para o pagamento de prêmios).

Com efeito, os sistemas regulatórios internacionais de maior sucesso, sob a ótica daqueles que obtiveram a maior migração de apostadores do mercado informal para o formal (*channeling rate*), foram exatamente aqueles que optaram por modelos tributários baseados no GGR em oposição àqueles que implantaram cobranças pautadas no *turnover*. O maior exemplo de sucesso por essa ótica, de acordo com as fontes citadas, é o modelo do Reino Unido, em que se observa uma taxa de retorno ao apostador de 92% (indicador do tipo quanto maior, melhor) e taxa de canalização de 95% (mesmo sentido do indicador anterior).

Nesse sentido, a minuta de texto legal atualmente em debate retifica situação entendida como indesejável ao ambiente econômico brasileiro, visto que se houvesse majoração das alíquotas de repasse com tributação baseada no *turnover*, a canalização de apostadores do mercado informal para o mercado formal ficaria aquém do desejável, frustrando quaisquer eventuais estimativas de arrecadação tributária aventadas.

Ademais, cumpre ainda ressaltar que os operadores de aposta de quota fixa instalados no país também estarão sujeitos ao pagamento de todos os tributos devidos pelas pessoas jurídicas, especialmente, Imposto sobre a Renda das Pessoas Jurídicas (IRPJ), Contribuição Social sobre o Lucro Líquido (CSLL), Contribuição para o Programa de Integração Social (PIS) e o Programa de Formação do Patrimônio do Servidor Público (Pasep) e Contribuição para o Financiamento da Seguridade Social (Cofins).

4) Como o Poder Executivo pretende enfrentar o tema da manipulação de apostas esportivas na regulamentação ou regulação da matéria?

Para o enfrentamento da manipulação de resultados nas apostas esportivas será utilizada toda a estrutura do Estado, além da busca do que existe de mais moderno e eficiente no mercado em termos de tecnologia, bem como um intenso trabalho de inteligência, fiscalização, sistemas e equipe de monitoramento em tempo integral. Além disso, os mecanismos de prevenção e combate devem envolver, minimamente, a educação de atletas e árbitros, a proibição de que pessoas que possam influenciar o resultado esportivo figurem como apostadores, o monitoramento em tempo real de todas as atividades relacionadas a apostas, dentre outras medidas, parte das quais deverão ser tratadas nos normativos que serão expedidos para regulamentação da Lei 13.756, de 2018.

Ressalta-se ainda que, na regulamentação da matéria, deverá ser exigida, para concessão da autorização para exploração das apostas de quota fixa no país, a apresentação, pelos operadores, de um plano de integridade, além do estabelecimento da obrigação dos operadores de comprovar que integram organismos nacionais ou internacionais de monitoramento da integridade esportiva.

Cumprido destacar, contudo, que o combate à manipulação de resultados não se limita à atuação do órgão regulador, sendo necessária a ação integrada de órgãos de inteligência, de persecução criminal, entidades desportivas, entidades independentes de monitoramento de integridade de esportiva, além de outras pastas ministeriais.

Avalia-se também a criação de grupo interministerial com representantes do setor público e do setor privado para discussão das principais medidas necessárias ao combate da manipulação de resultado associada às apostas esportivas.

5) O Poder Executivo já firmou convicção acerca do modo de regulamentação das apostas esportivas? Será por ato infralegal ou haverá a edição de Medida Provisória para estabelecer as regras legais mais estruturantes e detalhadas para esse novo mercado?

Como destacado na questão 1, foi elaborada pela área técnica uma proposta destinada a sanar algumas lacunas da Lei n 13.756/2018, de modo a permitir que o Ministério da Fazenda inicie a normatização da atividade, regulamentando todas as exigências para o funcionamento dos sites, fiscalização de integridade esportiva e financeira de apostas no país, dentre outros temas relevantes, com regras claras estabelecidas em atos normativos específicos. Após essa etapa, este Ministério da Fazenda regulamentará a lei por meio de portarias que complementarão a matéria, visando a garantir sua boa execução, as quais tratarão, entre outros temas, medidas de prevenção à manipulação de resultados em apostas esportivas e a forma de supervisão das atividades a relacionadas à nova modalidade lotérica.

6) Qual será a estrutura institucional encarregada da regulação e supervisão das apostas esportivas? O Poder Executivo entende que seria pertinente e adequada a criação de uma agência reguladora ou autoridade nacional específica para concentrar a regulação e supervisão das apostas de quota fixa e das demais modalidades de loteria?"

Para propiciar a estruturação da área responsável, no âmbito do Governo Federal, pela regulação, autorização, normatização e fiscalização dos segmentos de distribuição gratuita de prêmios e de loterias e pelo exercício das demais competências legais atribuídas ao Ministério da Fazenda nesses segmentos, pretende-se, seja criada, com a maior brevidade possível, a partir da edição do texto legal que virá a ser proposto, a Secretaria de Prêmios e Loterias, condição indispensável para que a área possa bem desempenhar as competências atribuídas pela legislação vigente.

Com essas considerações, reputa-se atendido, em sua integralidade, o Requerimento de Informação objeto dos autos.

À consideração superior.

Brasília, 19 de maio de 2023.

Documento assinado eletronicamente

SIMONE VICENTINI

Coordenadora-Geral de Apostas

Documento assinado eletronicamente

OLIVEIRA ALVES PEREIRA FILHO

Coordenador-Geral de Reformas Estruturais

Documento assinado eletronicamente

ANA MARIA MELO NETTO OLIVEIRA

Subsecretária de Reformas Estruturais e Análise Econômica do Direito

De acordo. Encaminhe-se à Secretaria-Executiva para ciência, e à Assessoria Especial para Assuntos Parlamentares e Federativos do Ministério da Fazenda, para prosseguimento.

MARCOS BARBOSA PINTO

Secretário de Reformas Econômicas



Documento assinado eletronicamente por **Simone Aparecida Vicentini, Coordenador(a)-Geral**, em 01/06/2023, às 11:22, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Ana Maria Melo Netto Oliveira, Subsecretário(a)**, em 01/06/2023, às 12:05, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Oliveira Alves Pereira Filho, Coordenador(a)-Geral**, em 01/06/2023, às 13:55, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Marcos Barbosa Pinto, Secretário(a)**, em 01/06/2023, às 17:34, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



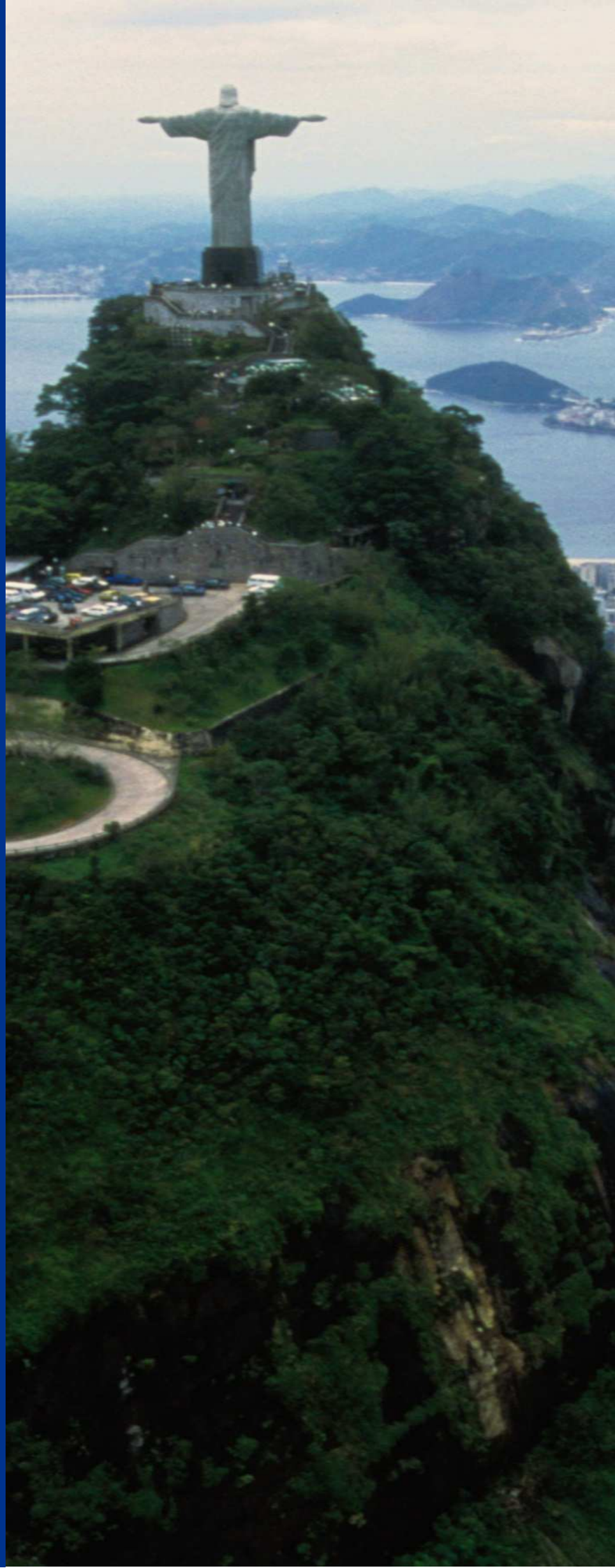
A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.economia.gov.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **34535776** e o código CRC **C5C622B4**.



O potencial impacto da regulamentação e tributação do jogo online no Brasil

**Relatório preparado pela
KPMG LLP para RGA**

Outubro 2017



Informação Importante

Este documento foi preparado pela KPMG LLP ("KPMG") exclusivamente para RGA ("Destinatário") de acordo com e para o propósito estabelecido nos termos de compromisso acordados entre a RGA e a KPMG, detalhado na carta de compromisso de 25 de maio de 2017.

Este relatório não deve, portanto, ser considerado adequado para ser usado ou entregue para qualquer outra pessoa para qualquer finalidade. Este relatório é emitido apenas para fins informativos. Se alguém se basear nesse relatório, ele o faz por sua conta e risco. Sem prejuízo da responsabilidade da KPMG para com o Cliente sujeito e de acordo com os termos de contratação acordados entre eles, a KPMG não aceitará nenhuma responsabilidade ou risco em relação a este relatório para com nenhuma pessoa. Este relatório não dá origem a uma relação de cliente entre a KPMG e qualquer pessoa (que não o Cliente)

A KPMG não fornece nenhuma garantia quanto à adequação ou exatidão das fontes de informação fornecidas e a KPMG não aceita qualquer responsabilidade pelos dados subjacentes utilizados neste relatório.

Para este relatório, a RGA não contratou a KPMG para realizar um trabalho de asseguarção realizado de acordo com os padrões de asseguarção geralmente aceitos e, conseqüentemente, nenhuma opinião de garantia é expressa. As opiniões e conclusões expressas neste documento são as da KPMG e não se alinham necessariamente com as da RGA.

Conteúdo

Sumário Executivo

Sumário Executivo	1
1 Fundamentos do jogo online	3
1.1 História e tipos de jogos online	3
1.2 Conceitos chaves do jogo online	4
1.3 A regulamentação do jogo online	6
2 Estimativas do tamanho potencial do mercado brasileiro de jogo online	8
2.1 Introdução	8
2.2 Jogos em outros países da América Latina	9
2.3 Outros mercados de referência regulamentados	10
2.4 Contextualizando o tamanho potencial do mercado brasileiro de jogos online	15
2.5 Outros fatores considerados	16
2.6 Conclusão	19
3 A tributação do jogo online no Brasil	20
3.1 Introdução	20
3.2 Diferentes tipos de tributação do jogo online	20
3.3 Uma comparação dos resultados prováveis do mercado em relação a cada regime tributário	21
3.4 Tributação do jogo online em outras jurisdições	24
3.5 Estimativa das receitas tributárias em potencial que ficariam disponíveis graças ao jogo online no Brasil	26
3.6 Conclusão sobre a receita fiscal em potencial do jogo online	28
Apêndice 1- Quadro econômico para comparação dos efeitos da tributação sobre <i>turnover</i>, <i>gross gaming revenues</i> e <i>gross profits</i>	29
Introdução	29

O preço do jogo	30
Como tributos são cobrados sobre turnover, <i>gross gaming revenues</i> and <i>gross profits</i>	31
O impacto de um regime de tributação sobre <i>turnover</i> , <i>gross gaming revenue</i> ou <i>gross profits</i> em um mercado monopolista	32
O efeito da tributação sobre <i>turnover</i> , tributação sobre GGR e tributação sobre <i>gross profits</i> em uma concorrência perfeita	54
O efeito da tributação sobre <i>turnover</i> e da tributação sobre <i>gross profits</i> nos mercados caracterizados pela competição imperfeita	62
Conclusão	80

Sumário Executivo

O jogo online tem uma longa história. O primeiro cassino online foi lançado em 1994¹ – muito antes do Google² e Facebook³ existirem. Em 2015, o mercado total (licenciados locais e *offshore*)⁴ de jogos online foi estimado em aproximadamente US\$ 38 bilhões em todo o mundo.⁵

Tradicionalmente, as empresas de jogos online oferecem quatro tipos principais de jogos de azar:

- Apostas esportivas (cotas-fixas e em que os apostadores jogam uns contra os outros);
- Jogos de Cassino;
- Pôquer; e
- Bingo.

Embora a maioria dos jogos de azar seja ilegal no Brasil,⁶ há uma quantidade significativa de jogos de azar que já são realizados. Esta atividade inclui:

- O mercado legalizado da loteria federal que valia aproximadamente US\$ 4 bilhões em termos de vendas totais (ou apostas realizadas), em 2016;⁷
- O atual mercado local de jogos ilegais, que é estimado em US\$ 5,2 bilhões por ano em termos de apostas totais realizadas;⁸ e
- O mercado não regulamentado de jogos online *offshore*, estimado em aproximadamente US\$ 313 milhões, em 2015, quando medido pela receita bruta de jogos (*gross gaming revenues* – “GGR”).^{9,10}

Estimamos que, se os jogos online fossem legalizados, o jogos online no Brasil poderia valer US\$ 2,1 bilhões, em termos de GGR, se efetivamente regulamentado e tributado. Essa estimativa é baseada na avaliação de outras jurisdições reguladas e contabiliza a população adulta do Brasil e o nível de renda disponível.

A fim de maximizar as receitas tributárias coletadas de um mercado legalizado de jogos online, é importante não apenas efetivamente regulamentar os jogos online, assim como estabelecer um regime de tributação eficiente. A escolha do regime de tributação pode afetar os incentivos para que as empresas operem no mercado local licenciado, bem como impactar a atratividade de qualquer

¹ Spectrum Gaming Group (2010), White Paper: Internet Gambling Developments in International Jurisdictions: Insights for Indian Nations, <http://web.archive.org/web/20130616025247/http://www.indiangaming.org/info/alerts/Spectrum-Internet-Paper.pdf>, Acessado em 15 de agosto de 2017.

² Google, Our Story, <https://www.google.com/intl/en/about/our-story/>, Acessado em 12 de julho de 2017.

³ Business Insider (2010), At Last – The Full Story of How Facebook Was Launched, <http://www.businessinsider.com/how-facebook-was-founded-2010-3?IR=T>, Acessado em 12 de julho de 2017.

⁴ A licença local é uma receita que é ganha em um país por operadores de jogo que são licenciados por esse país, e.g. um operador que detém uma licença na França ganhando receitas de jogadores na França. *Offshore* refere-se a receitas que são obtidas em um país em que o operador atualmente não possui uma licença.

⁵ Estimated online Gross Gambling Yield, GBGC Interactive Gambling Report, setembro 2016.

⁶ Os jogos de azar foram proibidos no Brasil desde 1941 (i.e. a operação de uma empresa de jogos e a realização de jogos de azar são ilegais), sendo que muitas formas de jogo estão isentas dessa proibição. Existem isenções para: loterias da Caixa Federal; loterias estatais autorizadas; corrida de cavalo; e, em alguns casos, pôquer que pode ser considerado um jogo de habilidade. Gambling Compliance (2016), Brazil Country Report, https://gamblingcompliance.com/premium-content/research_report/brazil-country-report (subscription required), Acessado em 17 de agosto de 2017.

⁷ Toda a figura foi convertida em dólares americanos usando uma taxa de 3,19 BRL a 1 USD - esta foi a taxa de câmbio média até 20 de junho de 2017. Loterias Caixa (2017), Luck in numbers 2016, http://www.caixa.gov.br/Downloads/caixa-loterias/LoteriasCaixa_EN-navegavel_20170418.pdf, Acessado: 15 de agosto de 2017.

⁸ Financial Times (2016) O Brasil espera que os jogos de azar revertam suas fortunas. <https://www.ft.com/content/646bac98-6d72-11e6-a0c9-1365ce54b926?mhq5j=e3>, Acessado em 21 de julho de 2017.

⁹ Estimated online Gross Gambling Yield, GBGC Interactive Gambling Report, setembro 2016

¹⁰ Gross gaming revenue é a quantia de dinheiro obtida pela empresa de jogos de azar. É igual ao valor das jogostotais colocadas pelos consumidores menos o dinheiro pago em prêmios.

oferta de jogo licenciado localmente para os consumidores. Isso, por sua vez, pode levar a um impacto sobre o tamanho do mercado de jogos online sujeito à tributação.

De acordo com a teoria econômica, uma tributação sobre *gross profits* provavelmente levará a menos distorções de preço e, conseqüentemente, de demanda para produtos de jogo. Isso ocorre porque uma tributação sobre apostas (i.e. uma tributação sobre *turnover*) ou sobre *gross gaming revenues* representa, para todos os fins práticos, um aumento de custos para a empresa que arca com ele. Se os operadores de jogos de azar e de jogos repassarem parte da tributação sobre *turnover* e *gross gaming revenues* sob a forma de preços mais altos (i.e. prêmios mais baixos), provavelmente haverá um impacto na demanda por jogos de azar. Isso, por sua vez, provavelmente resultará em um mercado local licenciado menor e, portanto, em uma menor base tributável advinda de uma tributação sobre *turnover* ou *gross gaming revenue* quando comparada com uma tributação sobre *gross profits* que geraria a mesma receita tributária.

Estimamos que, com uma alíquota de 20% sobre *gross profit*, o montante de tributos arrecadados com jogos online no Brasil pode chegar a valores entre US\$ 135 e US\$ 740 milhões com uma estimativa média de aproximadamente US\$ 400 milhões.

No entanto, a estimativa acima assume que o mercado de jogos online é regulado de tal forma que o jogo licenciado é tão atraente para os consumidores quanto as alternativas não regulamentadas offshore. É importante notar que a natureza da abordagem regulatória, em termos de restrição, pode afetar o tamanho geral do mercado de jogos online, bem como a proporção do mercado online total que é trazido para o mercado localmente regulamentado.

Este relatório prossegue da seguinte forma:

- Na Seção 1, fornecemos um breve histórico dos jogos online, descrevemos os tipos de jogos online disponíveis, apresentamos alguns conceitos fundamentais necessários para entender como o jogo online funciona e discutimos, brevemente, uma série de considerações regulatórias.
- Na Seção 2, fornecemos uma estimativa do mercado potencial de jogos online no Brasil, se legalizado e efetivamente regulamentado. Tal estimativa é desenvolvida em relação a outros países da América do Sul que atualmente permitem jogos online e outros países globais de referência que regularam o jogo online.
- Na Seção 3, revisamos brevemente os tipos de tributação que podem ser aplicados ao jogo online, os resultados esperados do mercado de cada um deles e quais tipos de tributação prevalecem em outros mercados regulamentados. Nós, então, fornecemos uma estimativa da receita tributária potencial que poderia ser gerada no Brasil, sendo o jogo online legalizado e efetivamente regulamentado.
- No Apêndice, fornecemos uma discussão detalhada, incluindo derivação matemática, dos resultados esperados do mercado sob diferentes formas de tributação.

1 Fundamentos do jogo online

Esta seção apresenta os fundamentos do jogo de azar online e inclui uma breve introdução aos tipos de jogos online disponíveis, como funcionam e os tipos de regulamentos normalmente aplicados ao jogo online em todo o mundo.

1.1 História e tipos de jogos online

O jogo online tem uma longa história; o primeiro cassino online foi lançado em 1994¹¹, muito antes do Google¹² e do Facebook¹³ existirem. Em 2015, o mercado de jogos de azar online foi estimado em aproximadamente US\$ 38 bilhões em todo o mundo.¹⁴

Tradicionalmente, as empresas de jogos de azar online oferecem quatro tipos principais de jogos de azar:

- Apostas esportivas (cotas-fixas e em que os apostadores jogam uns contra os outros);
- Jogos de Cassino;
- Pôquer; e
- Bingo.

Além desses tipos tradicionais de jogos de azar, as operadoras online estão oferecendo cada vez mais oportunidades de aposta. Exemplos incluem:

- Fantasy Sports: consumidores organizam equipes virtuais de jogadores reais de um esporte profissional. Os clientes marcam pontos se os jogadores em sua equipe tiverem um bom desempenho nas partidas jogadas;
- Apostas virtuais: clientes apostam em partidas virtuais que, de forma geral, são modeladas em eventos esportivos reais;
- eSports: clientes apostam em indivíduos ou equipes que competem em um jogo de computador ou torneio; e
- Eventos não-esportivos: clientes podem apostar no resultado de uma variedade de eventos (por exemplo, uma eleição, o resultado de um show de talentos ou os vencedores de prêmios de cinema). No Reino Unido, os jogos não esportivos são uma parte do mercado em rápido crescimento e representaram quase 14% de toda a receita bruta de jogos de apostas nos 12 meses anteriores a março de 2016.¹⁵

1.1.1 Apostas Esportivas

Apostar em esportes online envolve realizar uma aposta ou apostar em um ou mais resultados de um evento esportivo. Por exemplo, um consumidor pode apostar em uma corrida de cavalos, ou em quem acredita que irá marcar primeiro em um jogo de futebol, ou quantos gols serão marcados no total. As apostas podem ser feitas através das tradicionais cotas-fixas (ou "sportsbook") ou através de

¹¹ Spectrum Gaming Group (2010), White Paper: Internet Gambling Developments in International Jurisdictions: Insights for Indian Nations, <http://web.archive.org/web/20130616025247/http://www.indiangaming.org/info/alerts/Spectrum-Internet-Paper.pdf>.

¹² Google, Our Story, <https://www.google.com/intl/en/about/our-story/>, Acessado em 12 de julho de 2017.

¹³ Business Insider (2010), At Last – The Full Story of How Facebook Was Launched, <http://www.businessinsider.com/how-facebook-was-founded-2010-3?IR=T>, Acessado em 12 de julho de 2017.

¹⁴ Estimated online Gross Gambling Yield, GBGC Interactive Gambling Report, setembro 2016.

¹⁵ Gambling Commission (maio 2017), Industry Statistics, <http://www.gamblingcommission.gov.uk/news-action-and-statistics/Statistics-and-research/Statistics/Industry-statistics.aspx>, Acessado em 4 de setembro de 2017. A parte do GGR atribuível a apostas não esportivas foi calculada como a soma do GGR para "outras" e apostas "financeiras" divididas pelo total do GGR das apostas. GGR que é atribuível ao compartilhamento de receita não alocada (por exemplo, GGR proveniente de receitas compartilhadas por operadores virtuais) não foi incluído neste cálculo. O cálculo é baseado nos 12 meses de dados até março de 2016. Enquanto os dados estão disponíveis até setembro de 2016, excluímos esses dados, pois é possível que as apostas no referendo de Brexit no Reino Unido levassem ao aumento das apostas não esportivas que pode não ser sustentado.

apostas entre jogadores. Apostas entre jogadores diferem das apostas tradicionais de cotas-fixas de forma que, nessa modalidade, os jogadores apostam uns contra os outros (com o operador da aposta ganhando uma comissão do vencedor) em vez de contra a casa de jogos, o que é o caso das cotas-fixas tradicionais ou do mercado de aposta de "sportsbook".¹⁶

Este é um dos tipos mais proeminentes de jogos de azar com o mercado de jogos esportivas globais online estimado em aproximadamente US\$ 23 bilhões por ano e representa quase 60% do total de jogos de azar online.¹⁷

1.1.2 Jogos de Cassino

Os jogos de cassino incluem apostas em jogos tradicionalmente encontrados em um cassino, como roleta, slots e blackjack.

O mercado online de jogos de cassino é estimado em aproximadamente US\$ 10 bilhões anualmente e representa mais de 25% do total dos jogos de azar online.¹⁸

1.1.3 Pôquer

O pôquer online permite que os consumidores possam jogar muitas variedades do jogo de cartas contra outras pessoas, como *Texas Hold'em* e *Pot Limit Omaha*. Existem dois tipos de jogos de pôquer online:

- Nos torneios, cada pessoa paga uma taxa de entrada e recebe um certo número de fichas de pôquer. Os torneios têm prêmios em dinheiro, determinados pelo número de jogadores, que são distribuídos aos vencedores,
- Em um jogo em dinheiro, um jogador decide quanto apostar em cada mão de pôquer individual. O vencedor de cada mão recebe a quantidade total de apostas por todos os outros jogadores menos uma pequena comissão que vai para o operador.

O mercado mundial de pôquer online é estimado em aproximadamente US\$ 3 bilhões anualmente e representa cerca de 8% do total de jogos de azar online.¹⁹

1.1.4 Bingo

Bingo online é um jogo baseado no bingo tradicional. No bingo online, os jogadores compram "cartões" que possuem uma seleção de números (no bingo tradicional, essa seleção seria números de 1 a 90; no bingo online, pode ser uma seleção maior ou menor). Os números são então sorteados aleatoriamente e o vencedor é o jogador que combina primeiro todos os números no seu cartão.

O mercado global de bingo online é estimado em aproximadamente US\$ 2 bilhões anualmente e representa quase 6% do total de jogos de azar online.²⁰

1.2 Conceitos chaves do jogo online

Há uma série de conceitos chaves que são importantes para avaliar o impacto de qualquer imposto no mercado de jogos online.

¹⁶ Betfair, What is a betting exchange?, <https://betting.betfair.com/what-is-a-betting-exchange.html>, Acessado em 4 de agosto de 2017.

¹⁷ Estimated online Gross Gambling Yield, GBGC Interactive Gambling Report, setembro 2016.

¹⁸ Estimated online Gross Gambling Yield, GBGC Interactive Gambling Report, setembro 2016.

¹⁹ Estimated online Gross Gambling Yield, GBGC Interactive Gambling Report, setembro 2016.

²⁰ Estimated online Gross Gambling Yield, GBGC Interactive Gambling Report, setembro 2016.

Aposta: Para ter uma chance de ganhar, os consumidores devem primeiro fazer um lance. A aposta é a quantia de dinheiro que o consumidor coloca em risco. Por exemplo, um consumidor pode estar disposto a arriscar US\$ 5 em um resultado e, portanto, ele apostaria US\$ 5.

Turnover: Quantidade total de receita que um operador realiza. É igual à quantidade total de apostas feitas pelos consumidores.

Cotas: Quando alguém realiza uma aposta, ele recebe determinada cota para essa aposta. Em jogos esportivos, por exemplo, as cotas refletem a probabilidade imaginada pelas empresas de aposta de que aquele resultado se concretize. Se a probabilidade de um evento se concretizar diminui, as cotas tipicamente aumentam. Isso dá ao consumidor a oportunidade de ganhar um montante maior para a mesma participação. As cotas também podem ser afetadas pelo volume de apostas realizadas pelos consumidores em diferentes resultados.

As cotas podem ser expressas em frações ou decimais. Se um consumidor apostasse US\$ 100 com 2/1 de cotas (ou 3.0) e perdesse, a empresa de apostas ficaria com o lance de US\$ 100. No entanto, se o consumidor ganhasse a aposta, o consumidor receberia US\$ 200, mais seu lance de US\$ 100 de volta.

Taxa de pagamento: Em todo jogo online, o consumidor tem chance de ganhar. A taxa de pagamento é o retorno médio a longo prazo ao consumidor. A taxa de pagamento de 95% significa que, em média, por cada US\$ 100 apostado, o produto retornaria ao consumidor US\$ 95. Isso não significa que, para cada jogo online com uma taxa de pagamento de 95%, o consumidor receberá US\$ 95 dos US\$ 100 que apostou. Em vez disso, significa dizer que, em média, a longo prazo, considerando todos os jogadores que apostaram nesse jogo, US\$ 95 será devolvido aos consumidores.

Esta taxa de pagamento é uma função tanto da cota de um cliente vencedor, quanto de uma pequena margem tomada pelo operador de jogo. A perda esperada do apostador é o inverso da taxa de pagamento. Quanto maior a taxa de pagamento do prêmio, menor será a perda esperada para o cliente ao realizar uma aposta. As empresas, portanto, competem na taxa de pagamento, a fim de fornecer o melhor valor para atrair e reter consumidores.

Ganhos brutos / receita bruta de jogo: Depois de todas as apostas serem liquidadas e todos os prêmios pagos, a quantia de dinheiro obtida pela empresa de jogos de azar é chamada de ganhos brutos ou *gross gaming revenues* ("GGR"). É igual ao montante que os consumidores apostaram, menos o dinheiro pago.

Comissão: Ao contrário de um tradicional *sportsbook*, apostas entre jogadores geram receita para o operador ao cobrar uma "comissão" nas apostas vencedoras. Para esses operadores, o GGR é calculado através do montante total da comissão recebida pelo operador, seja por dedução de ganhos ou outro, dos clientes.

Custo marginal: Custo marginal é o custo associado à produção de uma unidade adicional de um produto ou serviço. No jogo, este é o custo associado a um cliente colocando uma aposta adicional. Os custos marginais associados à oferta de jogos para o jogador podem incluir jogos gratuitos oferecidos ao jogador, bem como outros bônus e incentivos.

Lucros brutos (*Gross profits*): Lucros brutos de uma empresa são iguais ao montante que esta recebe em apostas menos o valor que paga em ganhos e quaisquer outros custos marginais associados à provisão de jogos para o jogador. Os lucros brutos não contabilizam os custos fixos. Os custos fixos são os custos que não mudam com um aumento ou diminuição da quantidade de produtos ou serviços produzidos ou fornecidos. Exemplos de custos fixos incluem despesas gerais como a folha de pagamento e outros custos de *backoffice*, bem como aluguel.

1.3 A regulamentação do jogo online

Os jogos de azar online estão atualmente regulados em mais de 60 países do mundo²¹. Nesses países, as licenças de jogo são emitidas por um órgão regulador de jogo e apresentam certas condições que os operadores devem cumprir para operar. Não existe um modelo regulatório padronizado em vigor em todos os países, pois cada país adapta a sua regulamentação, incluindo a definição de diferentes padrões operacionais, focando em diferentes tipos de jogos de azar e decretando diferentes restrições regulatórias. Um regime regulamentar eficaz pode ajudar a alcançar benefícios, incluindo: proteger os consumidores; gerar receitas tributárias e outros benefícios econômicos; manter o jogo livre de crimes; e manter a integridade esportiva.²² É necessária uma abordagem multifacetada para a regulamentação, que pode incluir, entre outras, as seguintes medidas:

- regulamentações sobre a identidade dos clientes (*Know your customer* - KYC);
- medidas de integridade das apostas esportivas;
- medidas contra a lavagem de dinheiro; e
- ferramentas responsáveis dos jogos de aposta

O restante desta seção discutirá cada uma dessas medidas por vez.

1.3.1 Regulamentações contra a lavagem de dinheiro e sobre a identidade dos clientes

Muitas vezes, há especulações sobre o uso de sites de jogos online para fins de lavagem de dinheiro e financiamento do terrorismo.²³ Embora o governo do Reino Unido tenha classificado o jogo como "baixo risco" em sua avaliação de risco de lavagem de dinheiro em 2015,²⁴ é importante que sejam implementadas medidas para proteger o jogo online contra essa atividade.

Para fazer apostas online, os consumidores devem primeiro criar uma conta de jogo de apostas online. Muitas jurisdições têm regulamentos KYC rigorosos que asseguram que as empresas de apostas tenham informações suficientes sobre seus clientes antes de abrir uma conta, uma condição que também ajuda a prevenir a lavagem de dinheiro.²⁵ O jogo baseado na conta também permite que as transações sejam rastreadas de forma que qualquer atividade potencial de lavagem de dinheiro que ainda possa ocorrer possa ser identificada antecipadamente.²⁶

Muitos canais de jogos online exigem fundos de uma instituição financeira, i.e. provenientes de uma conta bancária ou de um cartão de crédito. Isso introduz uma camada adicional de segurança, uma vez que essas instituições têm a responsabilidade primária de conhecer seus consumidores com um processo de identificação, bem como manter registros de transações e obrigações de relatórios.²⁷

A visão da indústria é que a adoção de uma abordagem de combate à lavagem de dinheiro baseada em risco, onde os recursos são alocados proporcionalmente aos riscos²⁸, deve ajudar a garantir que

²¹ Key to Casino (2015), Online Gambling Access Around the World, <https://www.keytocasino.com/en/article/online-gambling-access-around-the-world.html>, Acessado em 10 de julho de 2017.

²² Titch, S. (2012) Internet Gambling: Key to a Successful Regulatory Climate. http://reason.org/files/internet_gambling_regulation.pdf, Acessado em 20 de julho de 2017.

²³ KPMG (2016) AML in the Online Gaming Industry. <https://assets.kpmg.com/content/dam/kpmg/pdf/2016/07/mt-aml-in-the-online-gaming-industry.pdf>, Acessado em 20 de julho de 2017.

²⁴ UK national risk assessment of money laundering and terrorist financing, 15 October 2015, <https://www.gov.uk/government/publications/uk-national-risk-assessment-of-money-laundering-and-terrorist-financing>, Acessado em 8 de junho de 2017.

²⁵ Trulioo (2014) Benefits of Online Gambling Identity Verification. <https://www.trulioo.com/blog/benefits-online-gambling-identity-verification/>, Acessado em 20 de julho de 2017.

²⁶ Gambling Commission, You need to know your customers – remote casino, <http://www.gamblingcommission.gov.uk/for-gambling-businesses/Compliance/General-compliance/AML/How-to-comply/You-need-to-know-your-customers-remote-casinos.aspx>, Acessado em 12 de julho de 2017.

²⁷ World Finance (2015) KYC regulations challenge the banks. <https://www.worldfinance.com/banking/kyc-regulations-challenge-the-banks>, Acessado em 20 de julho de 2017.

²⁸ Financial Action Taskforce (2012) International standards on combating money laundering and the financing of terrorism & proliferation. http://www.fatf-gafi.org/media/fatf/documents/recommendations/pdfs/FATF_Recommendations.pdf, Acessado em 20 de julho de 2017.

os consumidores honestos tenham acesso aos serviços prestados pelo setor de jogo, enquanto as barreiras são criadas para aqueles que procuram abusar desses serviços

1.3.2 Medidas de integridade de apostas esportivas

A indústria de jogos regulamentadas trabalha em estreita colaboração com organizações esportivas em todo o mundo para salvaguardar eventos esportivos. Padrões de jogos incomuns podem fornecer um sistema de alerta precoce para que o esporte identifique ocorrências onde a integridade de um evento pode ter sido comprometida (por exemplo, padrões de jogos podem ajudar a detectar fraudes em uma partida de futebol).²⁹

Algumas jurisdições e órgãos esportivos também colocam proibições nas pessoas que apostam em partidas nas quais estejam jogando ou, em alguns casos, em qualquer jogo envolvendo o esporte que eles joguem. Por exemplo, a Football Association (FA) no Reino Unido não permite que nenhum participante de várias ligas de futebol, como jogadores, treinadores e gerentes, apostem em nenhum jogo de futebol em todo o mundo.³⁰

A UK Gambling Commission também possui uma Unidade de Inteligência de Jogos Desportivos (SIBIU) que trabalha em estreita colaboração com a indústria de jogos e órgãos governamentais para proteger a integridade do esporte.³¹ O SBIU coleta informações para identificar potenciais comportamentos de jogos corruptos com antecedência e para decidir sobre o melhor curso de ação. Os indivíduos condenados por violações das regras de integridade esportiva podem enfrentar até dois anos de prisão e uma multa.³²

É importante que os reguladores, a indústria do esporte e as agências de aplicação da lei trabalhem juntos e compartilhem informações para manter a integridade dos eventos esportivos.³³

1.3.3 Ferramentas responsáveis dos jogos de apostas

Ferramentas eficazes e responsáveis de jogo garantem que as pessoas que apreciem jogos de azar, mas também apostem dentro de seus meios e estão conscientes do suporte disponível para eles, o que pode impedir o jogo irresponsável. Existem várias medidas que podem ser tomadas para garantir o jogo responsável, incluindo:

- Educação sobre o jogo responsável;
- Verificação de idade, auto-exclusão e opções de ajuste de limite possíveis devido ao jogo baseado em conta e aos regulamentos KYC;
- Fornecimento de informações da helpline e do site;
- Fornecimento de informações completas, incluindo probabilidades de ganhar e regras; e;
- Publicidade responsável que não engana, deturpa ou atrai consumidores vulneráveis e impressionáveis, como crianças, para o jogo.

²⁹ ESSA Sportsbetting integrity (2017) Sports Betting Integrity. <http://www.eu-ssa.org/>, Acessado em 20 de julho de 2017.

³⁰ The FA (2014) Betting Rules. <http://www.thefa.com/football-rules-governance/policies/betting/betting-rules>, Acessado em 20 de julho de 2017..

³¹ Gambling Commission, Sports Betting Intelligence Unit, <http://www.gamblingcommission.gov.uk/news-action-and-statistics/Match-fixing-and-sports-integrity/Sports-Betting-Intelligence-Unit.aspx>, Acessado em 14 de agosto de 2017.

³² Section 42, Gambling act (2005), <http://www.legislation.gov.uk/ukpga/2005/19/section/42>, Acessado em 14 de agosto de 2017.

³³ Remote Gambling Association, Sportsbetting integrity, <http://www.rga.eu.com/pages/en/integrity.html>, Acessado em 10 de julho de 2017.

2 Estimativas do tamanho potencial do mercado brasileiro de jogo online

2.1 Introdução

O primeiro passo para estimar a receita fiscal potencial que poderia ser gerada pela legalização e regulação do jogo online no Brasil é estimar o tamanho do mercado potencial de jogos de azar online em termos de receita bruta.

Embora a maioria dos jogos de azar atualmente seja ilegal no Brasil³⁴, parece que há um apetite para o jogo no país. Por exemplo, as vendas da loteria federal valeram mais de US\$ 4 bilhões em 2016³⁵ e estima-se que o atual mercado de jogos de azar ilegal no Brasil poderia valer até US\$ 5,2 bilhões por ano, quando medido pelas apostas totais realizadas.³⁶

É difícil calcular o tamanho do jogo online offshore por parte dos brasileiros. A Global Betting and Gaming Consultants (GBGC) estimou que o total de receita bruta de jogos online no Brasil era de aproximadamente US\$ 313 milhões em 2015.³⁷

Dada a demanda por jogos onshore e o mercado offshore existente, se o Brasil legalizasse e efetivamente regulasse o jogo online, o potencial do mercado onshore poderia ser muito maior. Isso ocorre porque a legalização e a regulamentação podem ter um impacto no tamanho geral do mercado de jogos online, bem como a proporção do mercado online total que é trazida para o mercado localmente regulamentado.

Para estimar o tamanho potencial do mercado de jogos online no Brasil, consideramos uma série de fatores, incluindo:

- Receita bruta de jogos em outros países da América Latina;
- Receita bruta de jogos em outros países de referência;
- População adulta;
- Rendimento disponível per capita no Brasil e outros países de referência;
- Taxas de inserção na internet;
- Taxas de inserção na internet pelo celular;
- Fatores reguladores; e;
- O tamanho estimado do atual mercado ilegal e offshore, na medida do possível.

Cada um desses fatores tem sido considerado em nossas estimativas sobre o tamanho potencial do mercado brasileiro de jogos online.

³⁴ Os jogos de azar foram banidos no Brasil desde 1941, sendo que muitas formas de jogo estão isentas dessa proibição. Existem isenções para: loterias da Caixa; loterias estatais autorizadas; corrida de cavalo; e, em alguns casos, pôquer que pode ser considerado um jogo de habilidade. Gambling Compliance (2016), Brazil Country Report, https://gamblingcompliance.com/premium-content/research_report/brazil-country-report (requer assinatura), Acessado: 17 de agosto de 2017.

³⁵ Todo o montante foi convertido em dólares americanos usando uma taxa de 3,19 BRL a 1 USD - esta foi a taxa de câmbio média até 20 de junho de 2017. Loterias Caixa (2017), Luck in numbers 2016, http://www.caixa.gov.br/Downloads/caixa-loterias/LoteriasCaixa_EN-navegavel_20170418.pdf, Acessado: 15 de agosto de 2017.

³⁶ Financial Times (2016) Brazil hopes gambling will reverse its fortunes. <https://www.ft.com/content/646bac98-6d72-11e6-a0c9-1365ce54b926?mhq5j=e3>, Acessado em 21 de julho de 2017.

³⁷ Estimated online Gross Gambling Yield, GBGC Interactive Gambling Report, setembro 2016.

2.2 Jogos em outros países da América Latina

Ao estimar o tamanho potencial do mercado brasileiro de jogos online, primeiro consideramos o tamanho do mercado de jogos online em outros países latino-americanos. O GBGC estimou o tamanho do mercado online (ambos localmente licenciados e não licenciados) em dois desses mercados: Argentina e México.

De forma a estimar o tamanho potencial do mercado de jogos online no Brasil, utilizando esses dois países como referência, é importante considerar a renda e a população relativa de cada país, pois são ambos susceptíveis de ter um impacto significativo sobre o total de gastos de jogo.

Calculamos a perda média anual (ou GGR) por adulto, enquanto comparamos isso com o rendimento disponível per capita de cada país para controlar os rendimentos do consumidor. Esta estimativa é mostrada na Tabela 1 abaixo

Tabela 1: Estimativa da perda média por adulto como proporção da renda disponível em outros países da América Latina, 2015

País	Tamanho total do mercado online (GGR, US\$, milhões) ³⁸	População adulta (idade 20+, milhões)	Perda em jogo online / adulto (US\$)	Rendimento disponível / capital (US\$)	Perda de jogo por adulto como proporção do rendimento disponível per capita (%)
Argentina	\$302	29.0	\$10.40	\$9,721	0.11%
Mexico	\$235	80.0	\$2.93	\$6,891	0.04%
Média	\$268	54.5	\$6.67	\$8,306	0.07%

Fontes: GBGC; Euromonitor; World Bank; KPMG analysis.

Na Tabela 1, calculamos pela primeira vez o total anual (localmente licenciado e offshore) de perda de jogo por adulto na Argentina e no México. Isso é igual a aproximadamente US\$ 10 na Argentina e US\$ 3 no México com uma perda anual média não ponderada por adulto de quase US\$ 7 nos dois mercados.³⁹

Conforme mencionado acima, também é importante considerar o rendimento disponível per capita em cada mercado, pois é provável que isso seja um motor significativo das diferenças nos gastos de jogo entre países. Como tal, dividimos a perda anual por adulto em cada país pelo rendimento disponível médio per capita para calcular a perda média anual por adulto como proporção do rendimento disponível per capita. A perda anual média por adulto como proporção do rendimento disponível per capita é de aproximadamente 0,11% na Argentina e 0,04% no México, resultando em uma média não ponderada de 0,07%.

Usando estimativas da renda disponível brasileira e da população adulta, é possível estimar o tamanho potencial do mercado brasileiro de jogos de azar online usando a perda média anual como proporção da renda disponível desses dois países. Este cálculo é mostrado na Tabela 2 abaixo.

³⁸ Todas as estimativas de tamanhos de mercado de apostas online são de 2015 e provêm de GBGC's September 2016 Interactive Gambling Report.

³⁹ Esta é uma média não ponderada, pois é importante capturar essas diferenças no gasto de jogo por adulto como proporção da renda disponível sem colocar peso indevido em países maiores neste cálculo.

Table 1: Estimativa do mercado implícito brasileiro de apostas online se Argentina e México forem usados como benchmarks

Benchmark	Perda de jogo por adulto como proporção do rendimento disponível per capita	Renda disponível brasileira per capita (US\$)	Perda brasileira implícita por adulto (US\$)	População adulta brasileira (Idade 20+, milhões)	GGR implícito brasileiro (US\$, milhões)	GGR implícito brasileiro (R\$, milhões) ⁴⁰
Argentina	0.11%	\$5,932	\$6.35	142.5	\$905	R\$2,882
Mexico	0.04%	\$5,932	\$2.53	142.5	\$360	R\$1,147

Fontes: GBGC; Euromonitor; World Bank; KPMG analysis.

Na Tabela 2, ao multiplicar a perda de jogo por adulto como proporção da renda disponível na Argentina e no México pelo rendimento disponível brasileiro per capita, nos permite estimar a perda anual brasileira implícita por adulto entre US\$ 2,53 e US\$ 6,35. Em seguida, levando em conta a população adulta, resulta em uma estimativa para o mercado brasileiro de aproximadamente US\$ 360 milhões (R \$ 1,1 bilhão) e US\$ 900 milhões (R \$ 2,9 bilhões) em termos de GGR.

No entanto, pode ser que esses dois países não sejam representativos de quão grande seria o mercado brasileiro de jogos online se fosse efetivamente regulamentado e tributado. De acordo com GBGC, menos de 1% do GGR online na Argentina é gerado por provedores licenciados localmente; o México não é muito maior, menos de 15%.⁴¹ É provável que os regimes regulatórios restritivos⁴² em ambos os países não só tenham levado a esta baixa taxa de oferta onshore de jogos de azar online, mas também poderiam ter levado a um menor mercado de jogos online em geral, pois os indivíduos podem ser menos confortáveis apostando com provedores não regulamentados.

A maximização das receitas fiscais do mercado brasileiro de jogos online exige regulá-lo de tal forma que uma alta proporção do mercado offshore seja licenciada e tributada. Olhar para outros países regulados em todo o mundo com mais sucesso em trazer atividades offshore localmente pode indicar se esse regulamento também está associado a um mercado de jogo maior em geral (quando medido em uma base per capita). Se for esse o caso, então, sob uma regulamentação efetiva, pode ser que o mercado total brasileiro de jogos online possa ser maior que o tamanho sugerido pelos benchmarks da Argentina e do México. Para determinar se esse poderia ser o caso, analisamos outros países de referência em que uma maior proporção das receitas atuais do mercado de jogos online são geradas por provedores licenciados localmente.

2.3 Outros mercados de referência regulamentados

Para identificar mercados onde a regulamentação pode ter levado a trazer mais jogos online onshore e estimular o crescimento do mercado onshore, selecionamos todos os mercados nos quais pelo menos 75% do GGR online atual, de acordo com o GBGC, é gerado por provedores licenciados

⁴⁰ Todo o montante foi convertido em dólares americanos usando uma taxa de 3,19 BRL a 1 USD - esta foi a taxa de câmbio média em 20 de junho de 2017.

⁴¹ Estimated online Gross Gambling Yield, GBGC Interactive Gambling Report, setembro 2016

⁴² Não existe um regime regulamentar específico para jogos de azar online no México. Em vez disso, "apenas os detentores de permissão que realizam atividades de jogo autorizadas serão elegíveis para realizar as mesmas atividades de jogo para as quais estão autorizadas de forma online ou em outros meios eletrônicos." ([https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/Document/I60b5516ba22a11e698dc8b09b4f043e0/View/FullText.html?contextData=\(sc.Default\)&transitionType=Default&firstPage=true&bhcp=1](https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/Document/I60b5516ba22a11e698dc8b09b4f043e0/View/FullText.html?contextData=(sc.Default)&transitionType=Default&firstPage=true&bhcp=1)). Da mesma forma, a Argentina emitiu poucas licenças especificamente para jogos de azar online e também fez uma série de tentativas de proibir o acesso ao jogo online. (<http://www.gamingzion.com/argentina>)

localmente⁴³. Esta proporção de receitas que é atribuível a provedores licenciados localmente é conhecida como a "taxa de canalização". Por exemplo, se o mercado total de jogos de azar online, incluindo o mercado localmente licenciados e outros provedores, em um país, é estimado em US\$ 100, e US\$ 75 é gerado por provedores licenciados localmente, a taxa de canalização é de 75%.

Se um dos objetivos da regulamentação é assegurar que o maior número de jogos online que ocorrem em um país é fornecido por provedores licenciados localmente, a taxa de canalização pode ser uma medida da eficácia da regulação ao fazer isso. Por isso, escolhemos os países com uma taxa de canalização de mais de 75% para representar os países que foram eficazes para trazer a maioria dos jogos online locais.⁴⁴

Os países rastreados pelo GBGC que atendem a este critério foram os sete países europeus listados na Tabela 3 abaixo.

Usando o mesmo método descrito na Seção 2.2 acima, calculamos a perda por adulto como proporção do rendimento disponível per capita nesses mercados.

Tabela 3: Estimativa da perda total média por adulto como proporção do rendimento disponível em outros países de referência, 2015⁴⁵

País	Tamanho total do mercado online (GGR, US\$, milhões)	Rendimento disponível / capital (US\$)	População adulta (com mais de 20 anos, milhões)	Perda de jogo online/adulto (US\$)	Perda de jogo por adulto como proporção do rendimento disponível per capita (%)
Reino Unido	\$5,120	\$27,991	49.7	\$102.93	0.37%
Italia	\$1,183	\$19,652	49.6	\$23.87	0.12%
Espanha	\$546	\$16,008	37.4	\$14.60	0.09%
Dinamarca	\$471	\$25,245	4.4	\$107.91	0.43%
França	\$1,294	\$23,350	50.3	\$25.72	0.11%
Bélgica	\$522	\$22,686	8.7	\$59.85	0.26%
Croácia	\$124	\$7,488	3.3	\$37.09	0.50%
Média	\$1,323	\$20,346	29.1	\$53	0.27%

Fontes: GBGC; Euromonitor; World Bank; KPMG analysis.

Conforme mostrado na Tabela 3 acima, após o controle de renda, o gasto por adulto como proporção da renda disponível varia de menos de 0,1% na Espanha e 0,5% na Croácia. A perda média não ponderada por adulto como proporção da renda disponível em todos esses países é de aproximadamente 0,3%. Novamente, usando a mesma metodologia que temos acima, que leva em

⁴³ Espera-se que a regulamentação efetiva incentive os prestadores a se tomarem licenciadas, incentivar os consumidores a utilizarem operadores licenciados e diminuir a prevalência do jogo offshore.

⁴⁴ Na medida em que a canalização é uma medida da eficácia da regulamentação e que os consumidores preferem apostar com operadores licenciados localmente, é possível que os países com altas taxas de canalização tenham maior mercado (licenciados locais e offshore) em comparação com aqueles que apresentem menores taxas de canalização. Se assim for, nossa estimativa do tamanho potencial do mercado brasileiro, pode ser maior do que seria se países com taxas de canalização mais baixas fossem usados como parte dos países de referência.

⁴⁵ O GBGC também indicou que a Grécia tinha uma taxa de canalização acima de 75% em 2015. No entanto, a Grécia foi excluída desta análise, pois há uma série de mudanças regulatórias significativas em curso na Grécia, incluindo a emissão de novas licenças que, na nossa opinião, não a torna um país de referência confiável. (<https://www.onlinepokerreport.com/20462/online-gambling-licenses-taxes-greece/>)

conta a população e a renda, estimamos o tamanho potencial do mercado brasileiro de jogos online se fosse este legalizado e efetivamente regulamentado.

Tabela 4: Estimativa do potencial total implícito do tamanho do mercado de apostas online no Brasil usando países de referência

Medida	Perda de jogo por adulto como proporção do rendimento disponível per capita	Renda disponível brasileira per capita (US\$)	Perda brasileira implícita por adulto (US\$)	População adulto brasileira (com mais de 20 anos, milhões)	Total implícito do GGR brasileiro (USD, milhões)	GPL implícito no total (R\$, milhões)
Mínimo	0.1%	\$5,932	\$5.41	142.5	\$771	R\$2,456
Médio	0.3%	\$5,932	\$15.91	142.5	\$2,267	R\$7,224
Máximo	0.5%	\$5,932	\$29.39	142.5	\$4,188	RL\$13,344

Fontes: GBGC; Euromonitor; World Bank; KPMG analysis.

A Tabela 4 mostra que, assumindo uma perda de jogo por adulto variando entre 0,1% e 0,5% do rendimento disponível per capita, chegamos a uma estimativa do potencial de mercado de jogos online no Brasil entre aproximadamente US\$ 770 milhões (R \$ 2,5 bilhões) e US\$ 4,2 bilhões (R \$ 13,3 bilhões). A estimativa central, utilizando o gasto médio não ponderado como proporção da renda disponível entre os sete países de referência, oferece um total potencial de mercado de US\$ 2,3 bilhões (R \$ 7,2 bilhões).

No entanto, as estimativas da Tabela 4 são baseadas na utilização do gasto total por adulto nesses países de referência; isso inclui gastos com fornecedores licenciados localmente e outros fornecedores offshore que não são regulados e tributados localmente. Portanto, essa estimativa central de US\$ 2,3 bilhões é uma estimativa combinada do tamanho do mercado para todos os jogos de azar online no Brasil, e não apenas o que será licenciado localmente e, portanto, tributado.

A proporção deste mercado total estimado que será trazida para o local licenciado e, portanto, tributável, dependerá de uma série de fatores, incluindo o sistema de regulamentação e tributação no local. Conforme discutido acima, isso é conhecido como a taxa de canalização. As taxas de canalização, bem como as estimativas do mercado de jogos online como proporção do jogo total, para os países de referência são mostradas na Tabela 5.

Tabela 5: Taxa de canalização e o mercado online regulamentado como proporção do jogo total em outros países de referência, 2015

País	Tamanho total do mercado de jogo regulado (online e terrestre) (GGR, US\$, milhão) ⁴⁶	Tamanho total do mercado online regulado (GGR, US\$, milhões)	Mercado online regulamentado como proporção do mercado total de apostas regulamentadas (%)	Tamanho total do mercado online (GGR, US\$, milhões)	Taxa de canalização (%) ⁴⁷
Reino Unido	\$16,269	\$5,078	31.5%	\$5,120	99.2%
Italia	\$20,574	\$1,035	5.8%	\$1,183	87.5%
Espanha	\$9,618 ⁴⁸	\$419	5.7%	\$546	76.7%
Dinamarca	\$1,334	\$413	35.3%	\$471	87.7%
França	\$11,268 ⁴⁹	\$1,081	11.5%	\$1,294	83.5%
Belgica	Não disponível para 2015	\$491	N/A	\$522	94.0%
Croacia	Não disponível para 2015	\$97	N/A	\$124	78.1%
Total	\$58,053	\$8,614	13.8% ⁵⁰	\$9,261	93.0%

Fontes: GBGC; Gambling Compliance; L'Autorité de régulation des jeux en ligne (ARJEL), Spanish Directorate General for the Regulation of Gambling; KPMG Analysis.

Usando as taxas médias de canalização nos sete países de referência, estimamos a proporção do mercado total brasileiro de jogos online que pode ser trazido para o mercado regulamentado e tributável.

⁴⁶ As estimativas de mercado provêm dos relatórios de insight da Gambling Compliance (<https://gamblingcompliance.com>). Todas as estimativas de mercado nesta tabela foram relatadas em moeda local e convertidas utilizando as taxas de câmbio de 31 de agosto de 2017 da ofx.com. USD: GBP taxa de câmbio: 0,77; USD: EUR taxa de câmbio: 0,85; USD: DKK taxa de câmbio: 6,29.

⁴⁷ No Reino Unido, os "provedores licenciados localmente" são definidos como aqueles que possuem uma licença que é emitida por um país na "lista branca" do jogo do Reino Unido. Os países desta lista branca são: países do EEE, Alderney, Antígua e Barbuda, Gibraltar, Ilha do Homem e Tasmânia.

⁴⁸ Spanish Directorate General for the Regulation of Gambling (2015), Annual report 2015, <https://www.ordenacionjuego.es/en/memorias-informe-anual>, Acessado em 4 de setembro de 2017

⁴⁹ L'Autorité de régulation des jeux en ligne (ARJEL), Arjel Annual Report 2016-2017, <http://www.arjel.fr/IMG/pdf/rapport-activite-2016en.pdf>, Acessado em 4 de setembro de 2017

⁵⁰ Média ponderada para o Reino Unido, Itália, Espanha, Dinamarca e França.

Tabela 6: Estimativa do tamanho implícito do mercado de jogos de azar online licenciado localmente no Brasil

Medida	GGR total brasileiro implícito (US\$, milhões)	Proporção média de vitória bruta atribuível a operadores licenciados localmente (taxa de canalização)	GGR brasileiro regulado implícito (US\$, milhões)	GGR brasileiro regulado implícito (R\$, milhões)
Mínimo	\$771	93.0%	\$717	R\$2,284
Médio	\$2,267	93.0%	\$2,109	R\$6,719
Máximo	\$4,188	93.0%	\$3,896	R\$12,412

Fontes: GBGC; Euromonitor; World Bank; KPMG analysis.

A Tabela 6 mostra que a taxa média de canalização em todos os países de referência relevantes com uma taxa de canalização superior a 75% é de aproximadamente 93%. Se esse nível de canalização fosse replicado no Brasil, chegamos a uma estimativa central do tamanho do potencial mercado de jogos online de aproximadamente US\$ 2,1 bilhões (R \$ 6,7 bilhões).

A média de nossas estimativas acima, US\$ 2,109 milhões, é o que consideramos o potencial tamanho do mercado de jogos online no Brasil se um sistema efetivo de regulação e tributação fosse implementado. As escolhas regulatórias e fiscais feitas serão importantes para determinar qual o tamanho que o mercado poderia ter. Isso é discutido mais adiante na Seção 3 abaixo.

Usando a estimativa apresentada acima, aplicamos a divisão global entre os quatro tipos de jogos principais delineados na Seção 1.1 para chegar ao tamanho potencial do mercado por tipo de jogo no Brasil. Estas estimativas são apresentadas na Tabela 7 abaixo.

Tabela 7: Estimativa do potencial do jogo online do tamanho do mercado dividido por diferentes tipos de jogos

Tipo de Jogo	GGR brasileiro regulamentado implícito (US\$, milhões) - estimativa média	Tamanho do mercado global (US\$, milhões)	Divisão de mercado global por GGR (%)	GGR brasileiro implícito por tipo de jogo (US\$, milhões)	GGR brasileiro implícito por tipo de jogo (R\$, milhões)
Apostas esportivas	\$2,109	\$22,269	58.9%	\$1,243	R\$3,959
Cassino	\$2,109	\$10,251	27.1%	\$572	R\$1,823
Pôquer	\$2,109	\$2,935	7.8%	\$164	R\$522
Bingo	\$2,109	\$2,334	6.2%	\$130	R\$415

Fontes: GBGC; Euromonitor; World Bank; KPMG analysis.

Conforme discutido na Seção 1.1, globalmente, as apostas em jogos esportivos são o maior mercado de jogos online, representando quase 60% do GGR online, seguido de jogos em cassino, que representam pouco mais de 27%.

Como tal, esperamos que as apostas esportivas fossem o maior mercado no Brasil, com um GGR implícito de mais de US\$ 1,2 bilhão (R \$ 4 bilhões), seguido de jogos de cassino online com um GGR estimado de aproximadamente US\$ 570 milhões (R\$ 1,8 bilhão). O pôquer online e o bingo são estimados como os mercados mais pequenos, que representam aproximadamente US\$ 160 (R\$ 520 milhões) e US\$ 130 milhões (R\$ 415 milhões), respectivamente. Esta distribuição dos gastos potenciais

é calculada usando partes de mercado globais para tipos de jogos de azar; a proporção real de GGR atribuível a cada mercado de jogos pode diferir dependendo da preferência do consumidor no Brasil e mudanças nas preferências dos consumidores entre agora e quando o jogo online for legalizado.

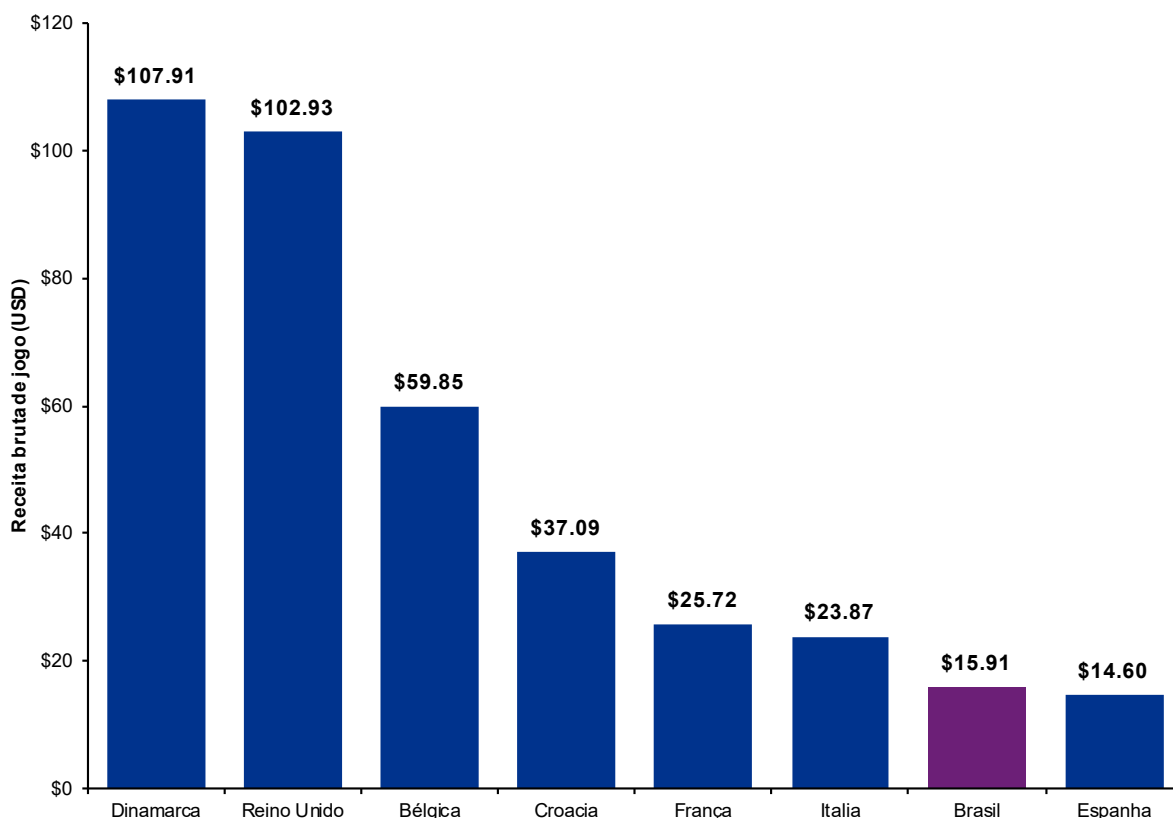
No restante desta seção, descrevemos como esse mercado de jogos online se compara aos outros países de referência, bem como outros fatores que foram considerados ao calcular essa estimativa de mercado.

2.4 Contextualizando o tamanho potencial do mercado brasileiro de jogos online

As estimativas do potencial mercado brasileiro de jogos online acima têm levado em consideração renda e população. No entanto, também é importante considerar o tamanho potencial do mercado brasileiro de jogos online em relação aos mercados de jogo online mais estabelecidos no mundo.

A estimativa central do potencial tamanho do mercado de jogos online (c. US\$ 2,1 bilhões) calculado acima faria do Brasil o terceiro maior mercado de jogos de azar online legalizado e licenciado após o Reino Unido e o Japão.⁵¹ No entanto, a população adulta do Brasil e renda disponível tem um impacto significativo nesta estimativa. Portanto, para ajudar a colocar o potencial tamanho do mercado em contexto, analisamos o GGR por adulto e GGR como proporção do Produto Interno Bruto (PIB). O GGR por adulto calculado para o Brasil e países de referência é apresentado na Figura 1 abaixo.

Figura 1: Receita bruta total de jogos online estimada por adulto no Brasil e outros países de referência

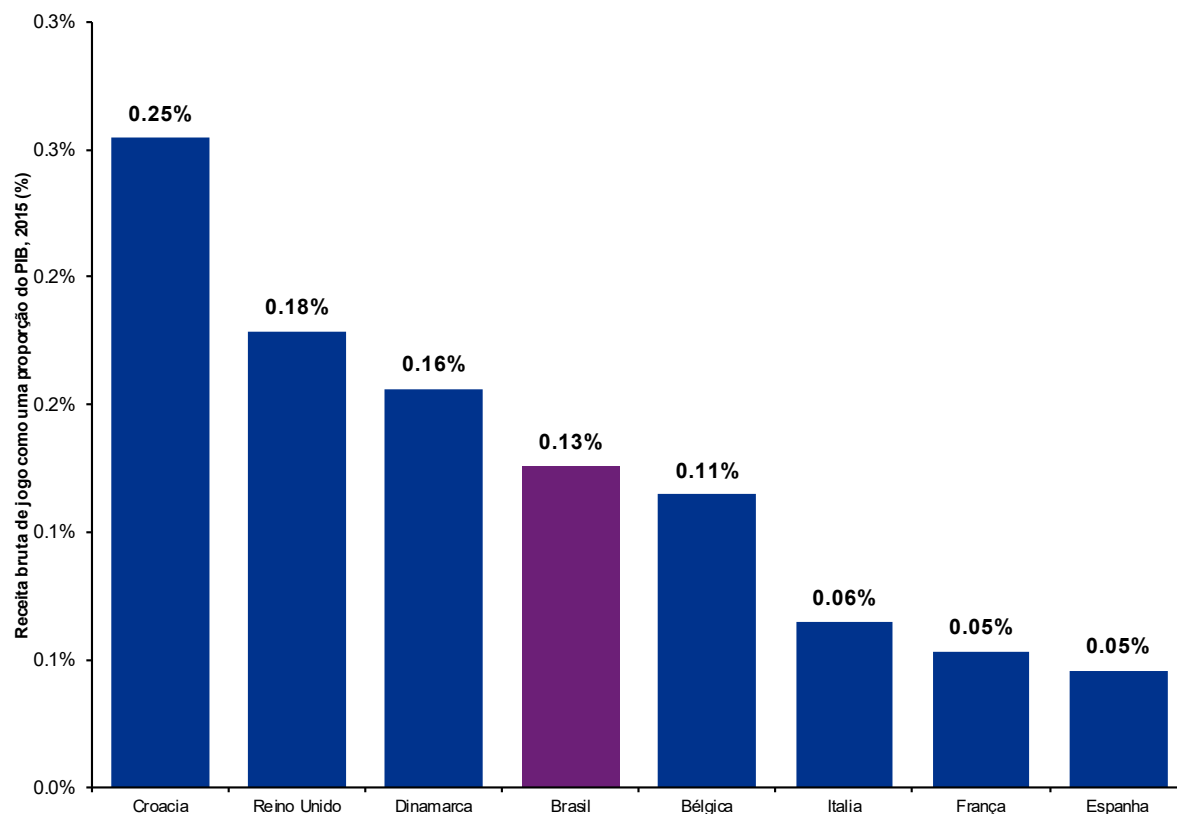


⁵¹ Estimated online Gross Gambling Yield, GBGC Interactive Gambling Report, setembro 2016

Esta figura mostra que o GGR estimado (ou perda) por adulto para o Brasil de aproximadamente US\$ 16 por ano é a segunda menor perda por adulto em todos os mercados de referência utilizados nesta análise.

Também comparamos a estimativa do tamanho potencial do mercado global de jogos online como proporção do PIB total no Brasil para o mesmo valor calculado para os outros mercados de referência.

Figura 2: Total GGR de jogo online como proporção do PIB, 2015



A Figura 2 mostra que um potencial mercado total de jogos online de US\$ 2,3 bilhões seria equivalente a aproximadamente a 0,13% do PIB brasileiro total em 2015.⁵² Isto é significativamente menor do que as contas de jogos online de 0,25% do PIB na Croácia e 0,18% no Reino Unido e é semelhante ao nível na Dinamarca e na Bélgica.

Com base nessas comparações e nas evidências sobre o provável apetite por jogos de azar online no Brasil, achamos que nossa estimativa central do tamanho potencial do mercado brasileiro de jogos online é razoável e realizável se o mercado brasileiro fosse efetivamente regulamentado e tributado.

2.5 Outros fatores considerados

Ao estimar o tamanho do potencial do mercado para jogos de azar online no Brasil, também consideramos se as diferenças na inserção da internet e na inserção da internet no celular podem

⁵² 2015 foi usado como base para isso, pois é o último ano para o qual temos estimativas GGR para todos esses países de referência.

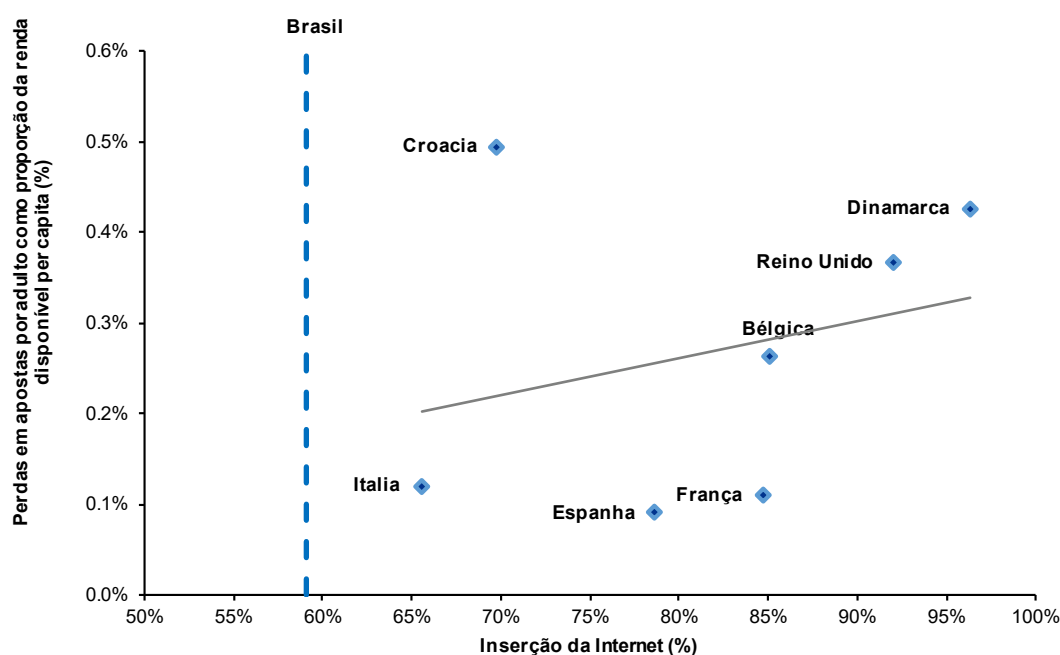
estar conduzindo as diferenças observadas em GGR por adulto nos países de referência e se nossas estimativas do mercado potencial no Brasil devem, portanto, ser ajustadas para os níveis de internet e inserção de internet móvel no Brasil.

Agora, analisamos cada um desses fatores.

2.5.1 Inserção da Internet

Como uma conexão com a internet (baseada em terra ou móvel) é necessária para participar de jogos de azar online, é possível que países com maiores níveis de inserção na internet possam mostrar níveis mais elevados de jogos online. A relação entre o gasto de jogo por adulto como proporção do rendimento disponível per capita e inserção da internet⁵³ é mostrada na Figura 3 abaixo.

Figura 3: A relação entre o gasto médio de jogo como proporção da renda disponível per capita e inserção da internet em todos os países de referência, 2015



Fontes: GBGC; Euromonitor; World Bank; United Nations; KPMG analysis.

A Figura 3 mostra que, embora haja uma correlação positiva entre a inserção da internet e GGR por adulto como proporção da renda disponível, não é um relacionamento particularmente forte (correlação de aproximadamente 28%). Além disso, o valor gasto em jogos online como proporção da renda disponível é relativamente baixo em países como a Espanha e a França, que possuem altos níveis de inserção na internet. Embora valha a pena analisar se o nível relativamente baixo de inserção na internet no Brasil poderia limitar o tamanho potencial do mercado, considerando que não há uma relação particularmente forte entre inserção na internet e jogos de azar online, não há provas diretas de um relacionamento de causa e efeito entre os dois, de forma que não esperamos que isso aconteça.

⁵³ United Nations data, Internet Users per 100 people, http://data.un.org/Data.aspx?d=WDI&f=Indicator_Code%3AIT.NET.USER.P2, Acessado: 14 de junho de 2017

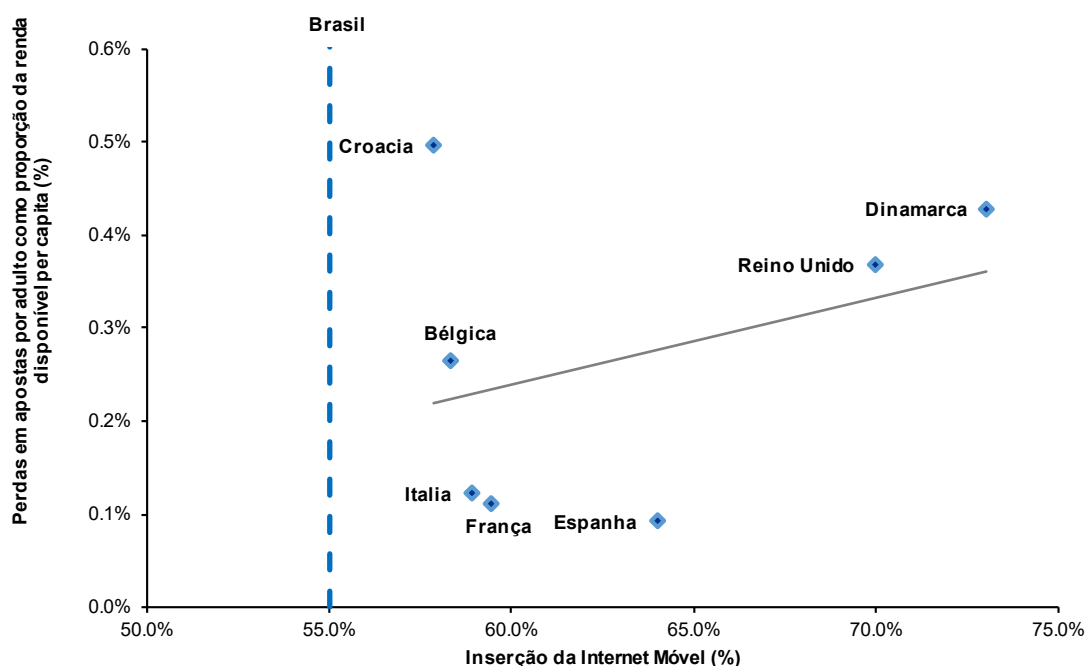
Apesar disso, a inserção da internet no Brasil mais do que duplicou nos dez anos entre 2006 e 2015.⁵⁴ Dado o atual nível de inserção de internet atualmente no Brasil, o crescimento futuro do nível de inserção na Internet pode levar a mais oportunidades para que os consumidores possam jogar online.

2.5.2 Inserção da internet móvel

Embora não existisse uma forte relação entre a inserção da internet e o jogo online nos países de referência, é possível que haja uma relação entre inserção de internet móvel⁵⁵ e jogos de azar online já que um número cada vez maior de pessoas usam seu dispositivo móvel.

A Figura 4 mostra essa relação.

Figura 4: A relação entre o gasto médio de jogo como proporção da renda disponível per capita e penetração de internet móvel em todos os países de referência, 2015



Fontes: GBGC; Euromonitor; World Bank; GSMA; KPMG analysis.

Tal como acontece com a inserção na Internet, a Figura 4 mostra que, embora haja uma correlação positiva entre inserção de internet móvel e GGR por adulto como proporção do rendimento disponível (correlação de 35%), não parece haver uma relação forte ou causal. Muito parecido com a inserção da Internet, uma vez que não há uma relação particularmente forte entre inserção de internet móvel e jogos de azar online, e não há provas diretas de uma relação causal entre os dois, não esperamos que

⁵⁴ Entre 2006 e 2015, a inserção da internet no Brasil aumentou de aproximadamente 28,2% para 59,1%. Dados da ONU sobre usuários de internet por 100 pessoas, http://data.un.org/Data.aspx?d=WDI&f=Indicador_Code%3AIT_NET_USER_P2, Extraído: 20 de maio de 2017.

⁵⁵ Mobile internet penetration data is as of Q4 2015. GSMA Intelligence, Market penetration - unique subscribers (Mobile internet), Acessado: 14 de junho de 2017.

isto limite a capacidade do Brasil de alcançar a estimativa do tamanho em potencial do mercado descrito na Seção 2.3 acima.⁵⁶

2.6 Conclusão

Estimamos que o mercado brasileiro de jogos online regulamentado poderia valer US\$ 2,1 bilhões se fosse efetivamente regulamentado e tributado. Esta estimativa é baseada na avaliação de outras jurisdições regulamentadas e contas da população adulta do Brasil e nível de renda disponível. Embora esta seja uma estimativa e o tamanho real do mercado dependerá de uma série de fatores, as comparações com esses países de referência per capita e em termos de PIB mostram que essa estimativa é razoável. A quantidade significativa de jogos de azar já ocorrendo no Brasil também sustenta a tese de que há um forte apetite brasileiro para o jogo de apostas. Esta atividade inclui:

- O mercado legal da loteria federal que valia aproximadamente US\$ 4 bilhões em termos de vendas totais em 2016;⁵⁷
- O atual mercado local de jogos ilegais, que é estimado em US\$ 5,2 bilhões por ano em termos de total de apostas feitas;⁵⁸ e
- O mercado de jogos online offshore não regulamentado, que foi estimado em aproximadamente US\$ 313 milhões em 2015, quando medido pelo GGR.⁵⁹

⁵⁶ A Inteligência da GSMA prevê que o Brasil atinja uma taxa de inserção de internet móvel de aproximadamente 59,5% no segundo trimestre de 2018 (a última data para a qual uma previsão está disponível). Isso colocaria o Brasil acima do nível de inserção de internet móvel visto na Itália, na Bélgica e na Croácia a partir do quarto trimestre de 2015 e ao mesmo nível da França (mostrado na Figura 4).

⁵⁷ Toda a figura foi convertida em dólares americanos usando uma taxa de 3,19 BRL a 1 USD - esta foi a taxa de câmbio média em 20 de junho de 2017. Loterias Caixa (2017), Luck in numbers 2016, http://www.caixa.gov.br/Downloads/caixa-loterias/LoteriasCaixa_EN-navegavel_20170418.pdf, Acessado: 15 de agosto de 2017.

⁵⁸ Financial Times (2016) O Brasil espera que os jogos de azar revertam suas fortunas. <https://www.ft.com/content/646bac98-6d72-11e6-a0c9-1365ce54b926?mhq5j=e3>, Acessado em 21 de julho de 2017.

⁵⁹ Estimated online Gross Gambling Yield, GBGC Interactive Gambling Report, setembro 2016.

3 A tributação do jogo online no Brasil

3.1 Introdução

Na seção anterior, apresentamos estimativas do tamanho em potencial do mercado de jogos online licenciado localmente no Brasil, caso o mercado seja liberado e efetivamente regulamentado. O próximo passo para estimar a receita fiscal em potencial de jogos online é determinar qual regime de tributação será aplicado e a que taxa o jogo online será tributado.

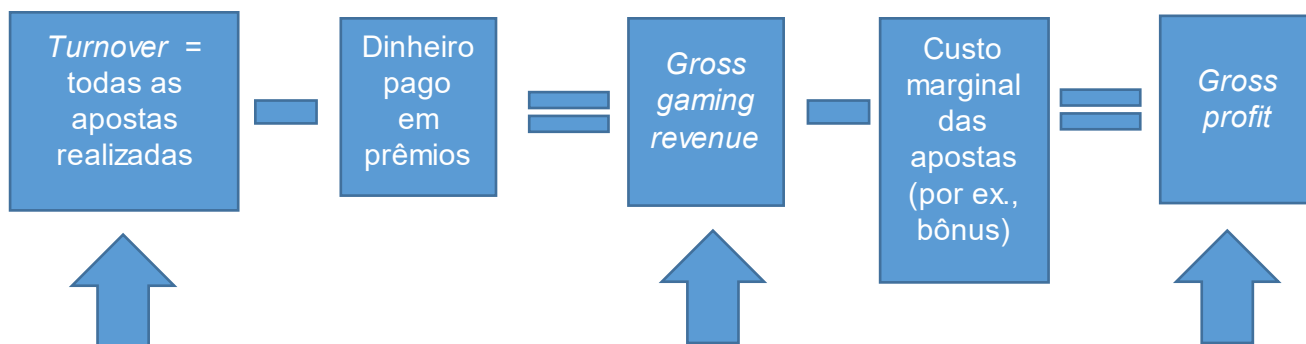
Nesta seção do relatório, consideramos primeiro as diferentes opções de tributação do mercado online, seguidas de uma revisão dos resultados esperados de cada um desses regimes com base na teoria econômica. Em seguida, discutimos brevemente quais regimes fiscais prevalecem em outros mercados regulamentados e as experiências que esses países tiveram com seus respectivos regimes fiscais. Finalmente, estimamos a receita fiscal em potencial que poderia ser gerada pelo jogo online no Brasil, além de considerar outros fatores regulatórios que poderiam afetar as receitas fiscais estimadas.

3.2 Diferentes tipos de tributação do jogo online

Os impostos sobre jogos de azar normalmente são cobrados sobre o volume de negócios (*turnover*) de uma companhia, a receita bruta (GGR) ou os lucros brutos (*gross profits*).

A Figura 1 destaca onde no ciclo de receita de um operador online cada um desses impostos é cobrado.

Figure 1: Como os impostos sobre o jogo são cobrados



Um tributo sobre jogo online pode ser cobrado como proporção do volume de negócios (isto é, apostas totais), *gross gaming revenue* ou *gross profit*.

3.2.1 Arrecadando pela tributação sobre turnover

A tributação sobre turnover resultaria em tributos pagos pela empresa com base em uma porcentagem do valor total apostado pelos consumidores. Se Q (após 'quantidade') é a quantidade apostada (i.e. apostas totais) e τ^{TT} é a taxa de imposto, as receitas da tributação sobre *turnover* (TR^{TT}) serão iguais a:

$$TR^{TT} = Q \times \tau^{TT}$$

3.2.2 Arrecadando pela tributação sobre gross gaming revenues

Uma tributação sobre GGR resultaria em tributos pago sobre apostas menos prêmios (ou dinheiro bruto apostado depois que os ganhos são pagos, mas antes das despesas). Se o preço do jogo for P (o que equivale a 1 menos a taxa de pagamento do prêmio), as apostas totais da indústria são Q e τ^{GGRT} é a taxa de imposto, então as receitas totais da tributação sobre GGR (TR^{GGRT}) serão iguais a:

$$TR^{GGRT} = P \times Q \times \tau^{GGRT}$$

3.2.3 Arrecadando pela tributação sobre *gross profits*

Uma tributação sobre *gross profits* resultaria em tributos pagos sobre o lucro bruto da empresa.

Conforme descrito na Seção 3.2 acima, os lucros brutos de um operador de jogo são iguais ao montante que recebe em apostas menos o valor que paga em ganhos e quaisquer outros custos marginais associados ao fornecimento de apostas para o jogador. É importante notar que os custos fixos não são levados em conta (por exemplo, despesas gerais, como a folha de pagamento e outros custos de *backoffice*, bem como aluguel).

O lucro bruto é, portanto, igual ao preço P menos o custo marginal C , onde o custo marginal pode ser considerado como o custo marginal a longo prazo. Os lucros brutos totais da empresa são iguais ao lucro bruto multiplicado pelas apostas totais, Q , e os lucros totais da empresa Π são iguais aos lucros brutos menos custos fixos, F :

$$\Pi = (P - C) \cdot Q - F$$

Segue-se que a tributação sobre *gross profits*, τ^{GPT} , será cobrada sobre $(P - C) \times Q$.

Assim, as receitas tributárias sob um regime de tributação sobre *gross profits*, TR^{GPT} , são iguais a:

$$TR^{GPT} = (P - C) \times \tau^{GPT} \times Q$$

Essa tributação reduzirá os lucros globais da empresa da seguinte forma:

$$\Pi = (P - C) \times (1 - \tau^{GPT}) \times Q - F$$

Enquanto a margem bruta deixada para a empresa for suficiente para cobrir seus custos fixos, ela continuará a operar de forma rentável. No entanto, se a taxa de imposto estiver definida de forma tão alta que a margem bruta de caixa da empresa seja insuficiente para cobrir seus custos fixos (i.e. $(P - C) \cdot (1 - \tau^{GPT}) \cdot Q < F$), a empresa irá deixar de negociar.

Na próxima seção, apresentamos os prováveis resultados do mercado, com base na teoria econômica, de implementar cada um desses regimes fiscais.

3.3 Uma comparação dos resultados prováveis do mercado em relação a cada regime tributário

À medida que cada regime tributário é cobrado em uma parte diferente da cadeia de receita de um operador, cada um tem resultados diferentes tanto no valor do imposto que pode ser aumentado a uma determinada alíquota como também pelo comportamento dos clientes e provedores de jogos de azar. Essas distinções são importantes, uma vez que essas diferenças no comportamento dos consumidores e dos fornecedores podem levar a resultados de mercado substancialmente diferentes, incluindo situações em que o mercado de jogos offshore é trazido para o mercado local regulamentado.

No Apêndice 1, descrevemos, detalhadamente, a teoria econômica por trás de cada um dos regimes fiscais, e analisamos, sob uma variedade de condições de mercado, os resultados que, com base na teoria econômica, podem ser esperados de cada um. Nesta seção, resumimos brevemente as principais conclusões sobre os resultados esperados.

Resultado 1: Tanto uma tributação sobre GGR quanto sobre turnover resultarão em preços mais altos e menores volumes de vendas do que quando não é cobrado nenhum tributo. Uma tributação sobre *gross profits* não impacta os preços ou volumes de vendas, a menos que a taxa de imposto seja tão alta que resulte em uma mudança no número de empresas ativas

De um modo geral, qualquer imposto sobre receitas (apostas) ou preços (GGR) mudará sempre as condições em que as empresas estão preparadas para fornecer o produto relevante.

Enquanto a empresa individual enfrenta uma curva de demanda inclinada para baixo (ou seja, os consumidores estão dispostos a comprar mais quando os preços são mais baixos), os operadores estabelecerão preços (e produto) no ponto em que suas receitas marginais (ou seja, o valor adicional obtido por tomada de uma aposta adicional) igualam seus custos marginais.

Um imposto sobre cada aposta adicional tomada como uma proporção do tamanho dessa aposta, equivale a existência de um aumento no custo das apostas. Conforme demonstrado no Apêndice 1, sob uma variedade de condições econômicas, aumentar os custos das apostas resulta no estabelecimento de um preço mais alto do que em um ambiente em que não há impostos.

Um preço mais alto, na forma de piores cotas para o consumidor, geralmente também levará à diminuição da demanda do produto, ou seja, menores vendas de jogos online.

Um imposto sobre o preço do jogo (ou seja, GGR) terá um efeito semelhante, resultando novamente em preços mais altos e menores vendas.

Com uma tributação sobre *gross profits*, as receitas marginais da empresa e os custos marginais são exatamente os mesmos que antes da tributação e, como tal, não tem impacto no preço e no nível de vendas no mercado, a menos que a taxa de imposto seja definida em tal nível para desencorajar a entrada no mercado.

Esses resultados são formalmente derivados e explicados com mais detalhes no Apêndice 1.

Resultado 2: Uma tributação sobre GGR que atinge as mesmas receitas tributárias que uma alíquota particular aplicável para tributação sobre *turnover* criará menos distorções nos preços e volumes de vendas do que um regime de tributação sobre *turnover*.

Embora possamos esperar que a tributação sobre *turnover* e GGR aumente os preços (ou seja, um pior preço de pagamento do prêmio), a tributação sobre GGT terá menos efeitos de distorção do que uma tributação sobre *turnover*.

Isso ocorre porque um imposto sobre apostas é, para todos os efeitos práticos, simplesmente um aumento nos custos da empresa. Por cada dólar adicional de apostas realizadas, o operador de jogo tem que entregar vários centavos para o Tesouro independentemente dos preços que cobrem e independentemente da quantidade de negócios que façam.

Sob um regime de tributação sobre GGR, quando a empresa aumenta seu preço, aumenta o número de centavos em cada dólar apostado que está sujeito a tributação. Isso cria um desincentivo para os operadores sob o regime de tributação sobre GGR para que haja a transferência de todo o imposto aos clientes sob a forma de preços mais elevados. É por isso que, mantidas as mesmas condições, um regime de tributação sobre *turnover* tenderá a ser repassado através de preços mais altos em maior medida pelos operadores de jogos de azar e apostas do que um regime de tributação sobre GGR.

Além disso, para alguns jogos de alto pagamento, como a roleta (a Roleta Européia, por exemplo, tem uma taxa de pagamento de 97,3%), uma tributação sobre *turnover* poderia tornar a oferta desses jogos não economicamente eficiente, pois a grande maioria das apostas é devolvida ao cliente e uma proporção muito pequena é retida pelo operador (no caso da Roleta Européia, 2,7% do volume de negócios não é devolvido aos clientes como ganhos). Com margens tão baixas, uma tributação sobre *turnover* poderia incentivar os operadores a pararem de fornecer determinados jogos.

Portanto, quando os dois regimes de tributação são estabelecidos de forma a atingir as mesmas receitas tributárias, as distorções de preços de mercado e volumes de vendas serão maiores – e potencialmente consideráveis - no caso de um regime de tributação sobre *turnover* do que de uma tributação sobre GGR.

Resultado 3: Uma tributação sobre *gross profits* é capaz de aumentar mais receitas tributárias de empresas individuais em um mercado imperfeitamente competitivo do que uma tributação sobre *turnover* ou sobre GGR

No Apêndice 1, provamos, usando a teoria econômica que:

- Se as empresas de apostas são capazes de cobrir seus custos fixos sob um regime de tributação sobre *turnover*, então serão mais do que capazes de fazê-lo no âmbito de uma tributação sobre *gross profits* que eleve as receitas tributárias a um mesmo patamar que sob um regime de tributação sobre *turnover*; e, portanto
- É possível estabelecer uma alíquota para o regime de tributação sobre *gross profits* que deixe uma empresa voltada para a maximização de lucros com os mesmos lucros (antes dos custos fixos) que se sob um regime de tributação sobre *turnover*, mas em que a tributação sobre *gross profits* proveja maiores receitas tributárias do que no regime de tributação sobre *turnover*.

Também provamos um resultado semelhante quando comparamos um regime de tributação sobre GGR com um sobre *gross profits*.

Resultado 4: Um regime de tributação sobre GGR que seja fixado a uma alíquota de forma que os preços de mercado e os volumes de vendas sejam os mesmos que com um regime de tributação sobre *turnover* alternativo, sempre proverá mais receitas tributárias, por empresa, do que um regime de tributação sobre *turnover*

Esta conclusão é outra maneira de expressar o Resultado 2 – um regime de tributação sobre GGR que proveja as mesmas receitas fiscais alcançada pela aplicação de uma determinada alíquota para o regime de tributação sobre *turnover*, criará menos distorções nos preços e volumes de vendas do que um regime de tributação sobre *turnover*. Também é verdade que um regime de tributação sobre GGR que crie as mesmas distorções no mercado produzidas por uma alíquota específica de um regime de tributação sobre *turnover* arrecadará mais receitas tributárias.

Resultado 5: Receitas tributárias maiores podem ser arrecadas com um regime de tributação sobre *gross profits*, mas não com um regime de tributação sobre GGR ou sobre *turnover*. Além disso, mais receitas tributárias podem ser arrecadas com uma tributação sobre GGR do que com uma tributação sobre *turnover*.

Seguindo os resultados descritos acima, as receitas tributárias geralmente serão maiores sob um regime de tributação sobre *gross profits* do que com tributação sobre *turnover* ou sobre GGR.

Isso é explicado com mais detalhes, usando a teoria econômica, no Apêndice 1.

Resultado 6: Quanto maior for a propensão de consumidores a permanecerem apostando através de provedores offshore que não pagam impostos, menor será o aumento em potencial das receitas tributárias do jogo online

O risco de os clientes continuarem a apostar com os provedores offshore que evitam o pagamento de impostos é mitigado com uma tributação sobre *gross profits*. Isso ocorre porque, como mostrado acima, não há incentivo para que os provedores de jogos de azar aumentem seus preços (ou seja, ofereçam piores cotas) no regime de tributação de *gross profits*. Mesmo que a carga tributária da empresa fosse menor em uma jurisdição fiscal menor, não há incentivo para que o jogador obtenha o serviço de um provedor offshore quando puder comprar o mesmo produto, legalmente, no mercado local regulamentado ao mesmo preço.

A única forma com que os preços possam mudar sob um regime de tributação sobre *gross profits* é quando a alíquota tributária está definida de modo a alterar a estrutura do mercado (ou seja, uma alíquota excessiva resulta em uma redução no número de empresas que competem por negócios no mercado regulamentado).

Este resultado seria exercido no âmbito de uma tributação sobre *turnover* ou sobre GGR, uma vez que o mercado teria tanto os efeitos da distorção do preço como do volume dos tributos, bem como os efeitos da uma alíquota tributária excessiva na estrutura do mercado. Sob um regime de tributação sobre GGR, há, então, o incentivo para que os jogadores busquem melhores cotas ao apostar com provedores offshore que não cumpram obrigações tributárias e podem, como consequência, oferecer melhores cotas do que suas contrapartes locais que pagam a tributação sobre *turnover* ou sobre GGR.

Quanto mais vendas forem perdidas para o mercado offshore dado a elevação dos preços, menos eficiente será um regime de tributação sobre receitas ou vendas para o aumento da arrecadação, e menor será a alíquota tributária que maximize a receita.

3.4 Tributação do jogo online em outras jurisdições

A Tabela 8 fornece um resumo dos regimes fiscais atualmente em vigor nos principais mercados de jogos de azar online do mundo.

Tabela 2: Tributação do jogo online nos principais mercados de jogos online

País	Imposto	Taxa do Imposto
Reino Unido ⁶⁰	Tributação sobre <i>gross profits</i>	15%
Italia ⁶¹	Tributação sobre <i>turnover</i> e tributação sobre GGR	A maioria dos jogos online são tributados sobre GGR com uma alíquota de 20%, exceto para apostas esportivas que são taxadas a 22%. Loterias esportivas ou de corridas de cavalo e cotas-fixas de corridas de cavalo são tributados sobre turnover.
Espanha ⁶²	Tributação sobre <i>turnover</i> e tributação sobre GGR	Taxas variam de acordo com o tipo de jogo. Loterias esportivas, corrida de cavalo e outras formas de sorteios e competições são tributadas sobre turnover com taxas entre 7% a 22%. Esportes e outras formas de apostas entre jogadores, cotas-fixas em corridas e cavalos e outros jogos como pôquer, cassino, bingo e caça-níqueis são tributados a 25% pelo regime de tributação sobre GGR.
Alemanha ⁶³	IVA	Imposto sobre Valor Agregado de 19% aplicado em todos os operadores de cassino online que oferecem produtos aos consumidores residentes na Alemanha.

⁶⁰ Eilers & Krejci Gaming (2016) European Online Gambling Tracker (Issue One – maio 2016).

⁶¹ Eilers & Krejci Gaming (2016) European Online Gambling Tracker (Issue One – maio 2016).

⁶² Thomson Reuters Practical Law (2016) Gaming in Spain: overview. <https://www.tulioo.com/blog/benefits-online-gambling-identity-verification/>, Acessado em 20 de julho de 2017.

⁶³ Thomson Reuters Practical Law (2016) Gaming in Germany: overview. [https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/1-635-3486?transitionType=Default&contextData=\(sc.Default\)](https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/1-635-3486?transitionType=Default&contextData=(sc.Default)), Acessado em 20 de julho de 2017.

		Somente jogos de cassino online ao vivo estão isentos do IVA caso haja um nível suficiente de intervenção humana.
Dinamarca ⁶⁴	Tributação sobre GGR	A maioria dos jogos online são tributados sobre GGR a 20%, exceto apostas esportivas que são taxadas a 22%. Loterias esportivas ou de corridas de cavalo e cotas-fixas de corridas de cavalo são tributados sobre turnover.
Portugal ⁶⁵	Tributação sobre <i>turnover</i> e tributação sobre GGR	Os jogos de azar (incluindo bingo) e apostas <i>pari-mutuel</i> em corridas de cavalo são tributados sobre GGR com taxas entre 15% a 30% Loterias esportivas ou de corridas de cavalo e cotas-fixas de corridas de cavalo são tributadas sobre turnover a taxas entre 8% a 16%.
Finlândia ⁶⁶	Tributação sobre GGR	12%
França ⁶⁷	Tributação sobre <i>turnover</i>	Uma contribuição social a 1,8% é aplicada a todas as apostas realizadas. Demais taxas de impostos variam de acordo com o produto: Apostas esportivas e sobre corridas de cavalo: 5,3% sobre as apostas e 1,8% das apostas devidas ao Centro Nacional de Esportes. Para as companhias que organizam as corridas de cavalo: 6.3% sobre as apostas. Pôquer Online: 1.8% sobre os montantes apostados.
Bélgica ^{68,69}	Tributação sobre GGR	11% da "margem bruta atual realizada" definida como o montante bruto de apostas menos o lucro distribuído das apostas online e jogos de azar.

⁶⁴ Thomson Reuters Practical Law (2016) Gaming in Denmark: overview [https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/8-635-4208?lrTS=20170521181733538&transitionType=Default&contextData=\(sc.Default\)](https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/8-635-4208?lrTS=20170521181733538&transitionType=Default&contextData=(sc.Default)), Acessado em 20 de julho de 2017

⁶⁵ Legal framework for online gambling and betting: Decree-Law No. 66/2015 (2015). International Comparative Legal Guides (2017) Portugal: Gambling 2017. <https://iclg.com/practice-areas/gambling/gambling-2017/portugal>, Acessado em 20 de julho de 2017.

⁶⁶ Centre for Collaborative Research (2012) The Gaming Market in Finland. <http://www.doria.fi/bitstream/handle/10024/85707/THE%20GAMING%20MARKET%20IN%20FINLAND.pdf>, Acessado em 20 de julho de 2017..

⁶⁷ Thomson Reuters Practical Law (2016) Gaming in France: overview. [https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/Document/I9194617a8b6011e698dc8b09b4f043e0/View/FullText.html?contextData=\(sc.Default\)&transitionType=Default&bhcp=1](https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/Document/I9194617a8b6011e698dc8b09b4f043e0/View/FullText.html?contextData=(sc.Default)&transitionType=Default&bhcp=1), Acessado em 20 de julho de 2017.

⁶⁸ Moore Stephens (2016), Online Gambling – subject to VAT since 1 July, <https://www.moorestephens.be/en/services/tax-legal-services/393-online-gambling-subject-to-vat-since-1-july>, Acessado: 15 de agosto de 2017.

⁶⁹ Thomson Reuters Practical Law (2016) Gaming in Belgium: overview. <https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/6-635-9928?>, Acessado: 15 de agosto de 2017.

		Todos os jogos online, exceto loteria, estão sujeitos ao IVA, calculado sobre 21% das margens brutas.
Croacia ⁷⁰	Tributação sobre GGR	Provedores são obrigados a pagar 5% de tributação sobre GGR.

Pode ser visto a partir desta tabela que uma tributação sobre GGR ou sobre *gross profits* é utilizada na maioria desses países. As alíquotas aplicáveis na tributação sobre *gross profits* e sobre GGR atualmente em vigor variam entre 8 e 30%.

3.5 Estimativa das receitas tributárias em potencial que ficariam disponíveis graças ao jogo online no Brasil

3.5.1 Receitas tributárias sob o regime de tributação sobre gross profits

Agora que temos a estimativa do tamanho em potencial do mercado (discutido na Seção 2.3 e detalhado na Tabela 7) e apresentamos os prováveis impactos econômicos de diferentes regimes fiscais, podemos proceder para uma estimativa das receitas tributárias em potencial que poderiam ser geradas a partir da legalização e regulamentação efetiva do jogo online no Brasil.

Conforme discutido na Seção 3.3, uma tributação sobre *gross profits* tem o menor impacto no mercado, proporcionando o maior incentivo para que clientes e operadores participem do mercado regulado local, e sendo assim, maximizem a receita tributária em potencial dos jogos de azar online.

Por isso, estimamos o potencial de aumento de receita tributária dos jogos de azar online no Brasil sob um regime de tributação sobre gross profits, assumindo uma taxa de imposto de 20%. Para estimar as receitas fiscais em potencial que poderiam ser arrecadadas através de um regime de tributação sobre *gross profits*, os lucros brutos para a indústria devem ser estimados. Calculamos o lucro bruto, subtraindo um custo de venda marginal de 5% presumido da receita bruta do jogo brasileiro estimado. Isso leva a uma estimativa central dos lucros brutos para a indústria de um pouco mais de US\$ 2 bilhões. Assumindo uma alíquota de tributação sobre *gross profits* de 20%, estimamos que, sob uma regulamentação efetiva e com um regime de tributação sobre *gross profits*, as receitas fiscais dos jogos de azar online no Brasil poderiam ser de US\$ 135 (R\$ 430 milhões) a US\$ 740 milhões (R\$ 2,4 bilhões) com uma estimativa central de aproximadamente US\$ 400 milhões (R\$ 1,3 bilhão).⁷¹

Esses cálculos são apresentados na Tabela 9.

⁷⁰ Gambling Laws (2017), What are the gambling laws in Croatia?, <http://gamblinglaws.co.uk/what-are-the-gambling-laws-in-croatia/>, Acessado: 15 de agosto de 2017.

⁷¹ A RGA nos forneceu um custo de venda marginal indicativo de 5% para essa análise. No entanto, também calculamos o impacto dos diferentes pressupostos de custo marginal de vendas em nossas estimativas de receita fiscal. Um custo de venda marginal de 10% reduziria a receita potencial estimada em US\$ 380 milhões e aumentando-a para 20%, resultaria em uma receita fiscal potencial de US\$ 337 milhões. Diminuir esse custo marginal de venda para 2,5% aumentaria as potenciais receitas fiscais disponíveis de jogos de azar online no Brasil para mais de US\$ 410 milhões.

Tabela 9: Estimativa do potencial de aumento de receita tributária de jogos de azar online no Brasil, assumindo uma alíquota de tributação sobre *gross profits* de 20% e um custo marginal de venda de 5%

Medida	Receita Bruta Estimada de Jogos Mercado Regulado brasileiro (US\$, milhões)	Tributação sobre <i>gross profit</i> assumindo um custo marginal de vendas de 5%	Tributação sobre <i>gross profit</i> a taxa de 20% (US\$, milhões)	Tributação sobre <i>gross profit</i> a taxa de 20% (R\$, milhões)
Mínimo	\$717	\$681	\$136	R\$434
Médio	\$2,109	\$2,003	\$401	R\$1,277
Máximo	\$3,896	\$3,701	\$740	R\$2,358

Além disso, existem outros benefícios econômicos e receitas fiscais adicionais, que poderiam surgir como resultado da legalização e regulação do jogo online no Brasil. Esses benefícios podem incluir, inter alia:

- Um aumento em potencial no número de empregos no Brasil. Por exemplo, no Reino Unido, o setor de jogos de azar (baseado em terra e online) emprega mais de 100.000 pessoas diretamente.⁷² Esses indivíduos são empregados em um conjunto diversificado de indústrias, incluindo, por exemplo, tecnologia da informação, marketing e desenvolvedores de produtos; e
- Aumento do volume de negócios para outros fornecedores no Brasil, incluindo agências de publicidade e clubes esportivos.

Conforme discutido na Seção 3.3 acima, é muito provável que um regime de tributação sobre *gross profits* levará a que as receitas tributárias do jogo online sejam maximizadas, ao mesmo tempo em que assegura que os consumidores recebam um preço justo e o mercado permaneça atrativo para os operadores. Isso ocorre porque uma tributação sobre as apostas realizadas (i.e. uma tributação sobre *turnover*) ou sobre GGR representa, para todos os propósitos práticos, um aumento no custo da empresa contribuinte. Enquanto os operadores de jogos de azar e de jogos de apostas repassarem aos consumidores qualquer tributação sobre *turnover* ou sobre GGR sob a forma de preços mais elevados (i.e. prêmios mais baixos), é provável que haja um impacto na procura de jogos de azar. Isso, por sua vez, provavelmente resultará em uma base tributável menor do que se sob um regime de tributação sobre *gross profits*. Isso é explicado mais adiante no Apêndice 1.

3.5.2 Considerações regulamentares

Além do tipo de regime de tributação e da alíquota tributária específica escolhida, considerações regulatórias podem afetar a base tributável disponível no jogo online.

O tamanho total do mercado online regulamentado e, portanto, as receitas geradas através da tributação, podem ser afetados negativamente por meio de uma abordagem regulatória restritiva. As regulamentações particularmente onerosas que estão sendo impostas aos jogos de azar online podem ter um impacto na proporção do mercado offshore atual que é trazido para o mercado regulamentado e através do potencial de aceitação dos jogos de azar. Observamos que pode haver considerações sociais em relação às decisões regulatórias, no entanto, neste relatório, consideramos apenas o impacto dessas decisões na capacidade de aumentar a receita fiscal. Considerações regulamentares que podem limitar o tamanho do mercado incluem:

- **Um regime de licenciamento restritivo:** um regime de licenciamento restritivo (i.e. onde apenas um pequeno número de operadores tenha permissões para operar no Brasil) poderia

⁷² Gambling Commission (May 2017), Industry Statistics, <http://www.gamblingcommission.gov.uk/news-action-and-statistics/Statistics-and-research/Statistics/Industry-statistics.aspx>, Acessado em 4 de setembro de 2017.

levar a menores opções e, como tal, aumentar os preços para os consumidores. Qualquer aumento no preço do jogo (através de uma redução na taxa de pagamento do prêmio) pode ter um impacto adverso na demanda por jogos de azar de provedores regulados e, portanto, as receitas tributárias disponíveis nos jogos de azar regulamentados. A presença de alternativas, incluindo alternativas onshore ilegais e offshore não regulamentadas, poderia reduzir ainda mais a demanda por jogos de azar online licenciados e tributados.

- **Limitação na taxa de pagamento do prêmio:** conforme mencionado na Seção 1.2 acima, o preço do jogo pode ser definido como a perda esperada para o consumidor, i.e. o inverso da taxa de pagamento do prêmio (1 menos a taxa de pagamento). Por conseguinte, qualquer limite na relação de pagamento de prêmios para jogos de azar online irá, por definição, aumentar o preço dos consumidores de jogos de azar e também poderá afetar de forma negativa a procura.
- **Outras taxas ou taxas regulatórias:** quaisquer taxas ou taxas regulatórias adicionais também precisam ser consideradas pelos provedores ao estabelecer preços e, portanto, podem ser repassadas ao consumidor sob a forma de preços mais altos.
- **A extensão da tributação sobre os ganhos dos jogadores:** a tributação dos ganhos dos jogadores pode afetar a atratividade relativa dos jogos online no mercado licenciado localmente em oposição a outros provedores offshore ilegais ou não regulamentados. Isso, portanto, poderia levar a níveis mais baixos de canalização (ver Seção 2.3) e receitas tributárias.

3.6 Conclusão sobre a receita fiscal em potencial do jogo online

Conforme descrito acima, de acordo com a teoria econômica, uma tributação sobre *gross profits* provavelmente levará a menos distorções ao preço e à demanda de produtos, e, conseqüentemente, levará à maior geração de receita tributária.

Isso ocorre porque um imposto sobre apostas realizadas (i.e. uma tributação sobre *turnover*) ou sobre GGR representa, para todos os fins práticos, um aumento no custo da empresa contribuinte.

Enquanto os operadores de jogos de azar e jogos de apostas repassarem parte da tributação sobre *turnover* ou sobre GGR na forma de preços mais elevados (i.e. prêmios mais baixos), é provável que haja um impacto na demanda por jogos de azar. Isso, por sua vez, provavelmente resultará em uma base tributável menor.

Estimamos que, com uma taxa de tributação sobre *gross profits* de 20%, o imposto arrecadado em jogos de azar online no Brasil pode chegar a valores entre US\$ 135 e US\$ 740 milhões com uma estimativa central de aproximadamente US\$ 400 milhões.

No entanto, isso é assumir que o mercado de jogos online é regulado de tal forma que o jogo licenciado é tão atraente para os consumidores quanto as alternativas não regulamentadas offshore. Uma abordagem regulamentar restritiva ou onerosa poderia ter um impacto no tamanho total do mercado de jogos online, bem como a proporção do mercado online que é trazido para o mercado regulamentado.

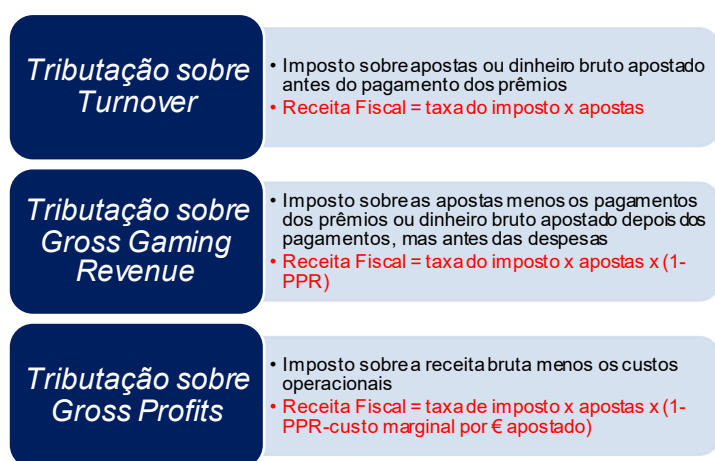
Apêndice 1- Quadro econômico para comparação dos efeitos da tributação sobre *turnover*, *gross gaming revenues* e *gross profits*

Introdução

Uma grande compreensão pode ser obtida a partir da teoria econômica sobre o impacto provável de qualquer imposto. A teoria não pode revelar resultados precisos; eles dependerão das características específicas do mercado em questão. Mas pode esclarecer quais parâmetros afetarão as conclusões e a direção desses resultados, incluindo o impacto sobre as vendas, os preços e as receitas tributárias.

A estrutura, bem como o nível, de qualquer imposto pode ter um efeito relevante nos mercados em que esses impostos são cobrados⁷³.

Em geral, podem ser cobrados três tipos de tributação sobre jogos de azar e de apostas.



Os tributos podem ser cobrados sobre o montante total apostado a que devemos nos referir no resto deste apêndice como uma "tributação sobre turnover".

Alternativamente, os impostos podem ser cobrados sobre a receita bruta de jogos (GGR), que pode ser definido como apostas menos prêmios ou dinheiro bruto apostado. A indústria de jogos de azar considera apostas menos prêmios como as principais receitas da linha de negócios. Apostas menos prêmios é também a medida dos economistas relativa à quantidade de serviços de jogo consumidos, conforme registrado nas contas nacionais. Devemos referir-se a este imposto no restante deste apêndice como uma "tributação sobre GGR".

Finalmente, os impostos podem ser cobrados sobre lucros brutos (*gross profits*), que são definidos como receitas menos o dinheiro do prêmio pago, menos outros custos marginais. Para o resto deste apêndice, nos referiremos a esse imposto como "tributação sobre *gross profits*". A distinção entre essas três formas de tributação é importante. Os três tipos de tributação podem ter efeitos fundamentalmente diferentes nos resultados do mercado.

No resto deste Apêndice usamos a teoria econômica para mostrar que, com (relativamente raras) exceções:

- Uma tributação sobre *gross profits* resultará em preços mais baixos e maiores volumes de vendas do que uma tributação sobre GGR ou sobre *turnover* que produza a mesma receita tributária;

⁷³ Veja, por exemplo, o Revisão do Instituto para Estudos Fiscais, The Mirrlees Review, que foi publicado em setembro de 2011. O texto completo pode ser encontrado no site do Instituto para Estudos Fiscais.

- As receitas tributárias são mais elevadas sob o regime de tributação sobre *gross profits* do que com sob um regime de tributação sobre GGR ou sobre *turnover*;
- É sempre possível encontrar uma alíquota de tributação sobre *gross profits* que produza as mesmas receitas tributárias que uma tributação sobre GGR ou sobre *turnover*; e
- A existência de fornecedores alternativos de jogo offshore que não cumprem suas obrigações tributárias exacerba as diferenças entre uma tributação sobre *gross profits* em comparação com uma tributação sobre *turnover* ou sobre GGR.

Para demonstrar esses pontos, primeiro comparamos os efeitos de uma tributação sobre *turnover* e sobre *gross profits* em uma situação de monopólio. Em muitos mercados, o monopólio é um extremo teórico usado para comparar os resultados. Em certos mercados de jogos, isso não precisa ser o caso. Por exemplo, muitos países concedem uma licença de monopólio ao operador da loteria federal.

No entanto, a maioria das formas de jogos de azar não são fornecidos por monopólios e, dessa forma precisamos considerar o efeito das diferentes formas de tributação em outros tipos de mercado.

Consideramos então o outro extremo do espectro para o monopólio, o extremo teórico da competição perfeita. Finalmente, consideramos o impacto dos dois tipos de tributação em uma configuração de concorrência imperfeita.

Antes de considerar esses quadros econômicos, é importante entender a natureza dos preços dos serviços de jogos de azar. É a essa questão que agora passamos.

O preço do jogo

O jogo, como qualquer outro serviço, está sujeito às leis da economia. A quantidade de jogos de azar depende do preço ao fazer uma aposta. O preço do jogo, por sua vez, depende do custo de proporcionar oportunidades de jogo, incluindo qualquer tributação sobre o jogo, a natureza da demanda e a natureza da concorrência no mercado.

O preço do jogo é a perda esperada de jogar (o que é igual ao GGR coletado por operadores de jogos de azar ou 1 menos a taxa do prêmio). Em todas as atividades de jogo, as cotas oferecidas ao apostador são piores do que as cotas reais da aposta. A diferença fornece uma renda para o provedor de jogos de azar, para atender aos custos e obter lucro.

A perda esperada do apostador é o inverso da taxa de pagamento do prêmio – a proporção de dinheiro da aposta que é devolvido ao jogador em prêmios. Quanto maior a taxa de pagamento do prêmio, menor o custo esperado para que o cliente faça uma aposta. Se 90% do dinheiro da aposta for pago em prêmios, a perda esperada de fazer uma aposta é de apenas 10%. Este número (1 menos a taxa de pagamento do prêmio) é o preço do jogo. Esta definição significa que a receita acumulada para o organizador de atividades de jogo é dada por $Q \times P$, onde Q é a quantidade apostada (também conhecida como 'jogos') e P é definido como acima. Nesta definição, o $Q \times P$ mede a receita líquida da indústria, definida como dinheiro de participação total, menos os prêmios totais pagos. Esse montante é, como mencionado acima, também conhecido como "*gross gaming revenue*".

Alterar a relação de pagamento do prêmio altera o preço do jogo. Um operador que coloca a taxa de pagamento do prêmio de 90% para 91% reduz seu preço de 10% para 9%, uma redução de 10%. Tal como acontece com qualquer outro bem ou serviço, os preços mais baixos normalmente resultarão em um aumento na quantidade de jogos de azar.

No restante deste artigo, descrevemos os preços no sentido de que é convencional a qualquer outra análise econômica. O leitor deve lembrar que o preço a que nos referimos é, de fato, 1 menos a taxa de pagamento do prêmio e o volume de vendas referem-se ao valor total do dinheiro apostado.

Como tributos são cobrados sobre turnover, *gross gaming revenues* and *gross profits*

Como a tributação sobre turnover é cobrada

A tributação sobre turnover resulta em uma arrecadação tributária à autoridade fiscal e expressa como uma porcentagem do montante total apostado. Segue-se que, se o preço for P, Q (como "quantidade") é o valor apostado (i.e. apostas totais) no nível da indústria e τ^T é a taxa de imposto, as receitas da tributação sobre turnover serão iguais a:

$$TR^T = Q \times \tau^T \quad (1)$$

Como a tributação sobre *gross gaming revenue* é cobrada

A tributação sobre GGR resulta em uma arrecadação tributária à autoridade fiscal sobre as apostas menos prêmios (ou dinheiro bruto apostado após o pagamento, mas antes das despesas). Segue-se que, se o preço for P (o que equivale a 1 menos a relação de pagamento do prêmio), o volume de vendas da indústria é Q e τ^{GGRT} é a taxa de imposto, então o total de receitas advindas da tributação sobre *gross gaming* (TR^{GGRT}) será igual a:

$$TR^{GGRT} = P \times Q \times \tau^{GGRT} \quad (2)$$

Como a tributação sobre *gross profits* é cobrada

Uma tributação sobre *gross profits* em uma arrecadação tributária sobre as margens brutas da empresa.

A margem bruta, no sentido econômico, é igual ao preço, P, custos de operação menos marginais, C, por Dólar ou Real apostado.

O custo marginal pode ser considerado como o custo que deve ser incorrido para adquirir novos clientes e manter (e aumentar) seus negócios. Isso incluirá, por exemplo, o custo associado à aquisição de clientes, a oferta de jogos grátis, esquemas de fidelidade, manutenção do relacionamento com o cliente e assim por diante.

Os lucros brutos totais da empresa são iguais às margens brutas multiplicadas pelo volume de vendas da empresa, q e os lucros totais da empresa Π são iguais aos lucros brutos menos custos fixos, F (que incluirá o custo da publicidade, IT, e assim por diante):

$$\Pi = (P - C) \times q - F \quad (3)$$

Lembre-se de que P é definido como 1 menos a taxa de pagamento do prêmio, então P.q é a receita obtida pelo provedor de jogos depois de pagar prêmios e C é o custo marginal de fornecer serviços de jogo. Daqui decorre que a tributação sobre gross profits τ^{GPT} no nível da empresa será cobrado no prazo (P-C).q e reduzirá os lucros globais da empresa da seguinte forma:

$$\Pi = (P - C) \times (1 - \tau^{GPT}) \times q - F \quad (4)$$

Enquanto a margem bruta que restar para a empresa for suficiente para cobrir seus custos fixos, ela continuará a operar de forma rentável. No entanto, se a alíquota tributária estiver definida de forma tão alta que a margem bruta de caixa da empresa se torne insuficiente para cobrir seus custos fixos (i.e. $(P - C) \cdot (1 - \tau^{GPT}) \cdot q < F$) a empresa irá deixar de negociar.

Desde que a taxa de imposto seja fixada em um nível suficientemente baixo para permitir que os operadores continuem a negociar, segue-se que as receitas tributárias sob um regime de tributação sobre *gross profits* (TR^{GPT}) serão iguais (onde Q é produção total da indústria) a:

$$TR^{GPT} = (P - C) \times \tau^{GPT} \times Q \quad (5)$$

O impacto de um regime de tributação sobre *turnover*, *gross gaming revenue* ou *gross profits* em um mercado monopolista

Nesta seção, explicamos como uma tributação sobre *turnover*, uma tributação sobre GGR e uma tributação sobre *gross profits* afetarão os resultados em um mercado monopolista. Mostramos que tanto uma tributação sobre *turnover* como uma tributação sobre GGR podem levar a preços mais altos (i.e. uma menor taxa de pagamento de prêmio) do que sem o tributo. Em contrapartida, espera-se que uma tributação sobre *gross profits* deixe a taxa de pagamento do prêmio inalterada.

Em seguida, explicamos como existe o potencial de aumentar mais as receitas tributárias de um provedor monopolista de jogo com uma tributação sobre *gross profits* do que com uma tributação sobre GGR ou sobre *turnover*.

Comparar os efeitos de uma tributação sobre GGR e uma tributação sobre *turnover* em um mercado monopolista é conceitualmente difícil. Isso ocorre porque os efeitos relativos de uma tributação sobre GGR e uma tributação sobre *turnover* nos preços e volumes de vendas dependerão das taxas relativas escolhidas. Criticamente, não seria adequado comparar, por exemplo, um regime de tributação sobre GGR de 10% contra uma tributação sobre *turnover* de 10%, uma vez que as bases tributáveis são diferentes. Uma tributação sobre *turnover* de 10% é obrigada a ser mais onerosa do que uma tributação sobre GGR de 10% porque o volume de negócios (montante total de apostas feitas) é uma base tributável maior do que a receita bruta dos jogos (apostas menos prêmios). Por essa razão, desenvolvemos uma simulação simples, ilustrativa, que mostra claramente que:

- quando uma taxa de tributação sobre GGR é definida de tal forma que o preço de equilíbrio de mercado e a quantidade de vendas são iguais a uma taxa alternativa de tributação sobre *turnover*, as receitas tributárias arrecadadas com a tributação sobre GGR serão maiores do que as com a tributação sobre *turnover*; e
- quando uma taxa de tributação sobre GGR é definida para atingir a mesma receita tributária total que uma taxa alternativa de tributação sobre *turnover*, as distorções do mercado (em termos de preços mais altos e menores volumes de vendas) podem ser maiores com a tributação sobre *turnover* do que serão sob um regime de tributação sobre GGR.

A análise econômica mostra, portanto, que uma tributação sobre *turnover* distorce mais o mercado do que uma tributação sobre GGR e pode-se esperar que aumente as receitas tributárias mais baixas.

Agora, explicamos, por sua vez, a teoria econômica que sustenta essas descobertas..

Os efeitos das diferentes formas de tributação do jogo sobre preços e volumes em um cenário monopolista

Qualquer imposto sobre preços ou receitas sempre alterará as condições em que as empresas estão preparadas para fornecer o seu produto. Se uma empresa é obrigada a entregar uma porcentagem de cada Dólar ou Real que ganham nas receitas, isso é, na prática, equivalente a haver um aumento no custo (de curto prazo) do fornecimento do produto ou serviço em questão.

Sempre que há um aumento desses custos, o monopolista em questão tentará recuperar alguns deles ao estabelecer seus preços. No entanto, há um equilíbrio a alcançar; os preços mais elevados vão recuperar os custos, mas normalmente também reduzirão a quantidade do produto ou serviço que as

peças compram. As empresas, em consequência, aumentarão um pouco os preços para recuperar parte do aumento de custos, mas não tanto que a faça perder muitos clientes. Existe, para qualquer aumento de custos, um ponto em que o efeito positivo de aumentar os preços ainda é contrabalançado pelo efeito negativo de perder ainda mais clientes.

Por conseguinte, quando uma tributação sobre *turnover* ou sobre GGR é imposta ou aumentada, os preços de equilíbrio pagos pelos consumidores normalmente aumentarão à medida que as empresas tributadas tentam recuperar parte do imposto que devem pagar ao governo.

Ao contrário, uma tributação sobre *gross profits* não terá impacto sobre os preços que as empresas estabelecem ou, conseqüentemente, sobre o volume de vendas do produto ou serviço em questão. Isso ocorre porque, mesmo com uma tributação sobre *gross profits*, os custos efetivos da empresa são exatamente os mesmos de antes que o imposto fosse implementado e as condições de demanda não são afetadas pelo imposto. Não haveria maneira com que as empresas possam repassar o imposto de forma que resulte em uma menor carga fiscal (assumindo que a empresa estava operando em condições ótimas antes da existência do imposto). A melhor estratégia é continuar a fixar preços (e correlatos volumes de vendas), como antes da introdução do imposto. O que era um lucro maximizando o preço antes do imposto o continua sendo. A única diferença é que o governo se apropria de uma parte dos lucros quando o imposto é introduzido.

Agora demonstramos isso usando uma álgebra simples que descreve uma maximização de lucros por um monopolista. Começamos por descrever o preço de maximização de lucros de um monopolista e o seu resultado quando não é cobrado nenhum imposto. Em seguida, exporemos as consequências da implementação da tributação sobre *turnover*, sobre GGR e sobre *gross profits* nesse cenário.

O preço de maximização do lucro de um monopolista sem imposto

Suponha que o monopolista enfrente uma curva de demanda linear e descendente onde Q é o volume de vendas, P é o preço cobrado, α é a intercepção da curva de demanda⁷⁴ e β é a inclinação da curva de demanda⁷⁵

$$Q = \alpha - \beta P \quad (6)$$

Com custos marginais, C e custos fixos, OF , a função de lucro do monopolista (Π) pode ser escrita da seguinte forma :

$$\Pi = (P - C) \times Q - F \quad (7)$$

que pode ser expandido para:

$$\Pi = (P - C) \times (\alpha - \beta P) - F \quad (8)$$

$$\Pi = \alpha P - \beta P^2 - \alpha C + \beta PC - F \quad (9)$$

A maximização do lucro do monopolista estabelecerá preços em um ponto em que:

$$\frac{\partial \Pi}{\partial P} = \alpha - 2\beta P + \beta C = 0 \quad (10)$$

⁷⁴ As vendas que ocorreriam a um preço igual a zero ou em diagramas padrões de monopólio como mostramos a seguir, o ponto em que a curva de demanda intercepta a horizontal, a quantidade, o eixo.

⁷⁵ Importante, esta não é a elasticidade do preço. A inclinação da curva de demanda não deve ser confundida com a elasticidade do preço.

O que pode ser rearranjado para dar o preço de maximização do lucro, P*:

$$P^* = \frac{\alpha/\beta + C}{2} \quad (11)$$

Substituir P* pela equação de demanda (5) dá o resultado de maximização do lucro do monopolista Q*:

$$Q^* = \frac{\alpha - \beta C}{2} \quad (12)$$

O preço de maximização do lucro e do resultado sob o regime de tributação sobre turnover

Agora, considere o efeito sobre o preço de maximização do lucro e o resultado de uma tributação sobre *turnover*.

Lembre-se que as receitas da tributação sobre *turnover* são iguais a Q x τ^T .

O que isso significa, na prática, é que, para cada Dólar ou Real de apostas feitas, o monopolista deve entregar um montante igual a τ^T para o governo. É equivalente à função do custo marginal do monopolista aumentando de C para (C + τ^T).

Isso altera a função de lucro do monopolista para a seguinte expressão:

$$\Pi = (P - C - \tau^T) \times Q - F \quad (13)$$

que pode ser expandido para:

$$\Pi = (P - C - \tau^T) \times (\alpha - \beta P) - F \quad (14)$$

$$\Pi = \alpha P - \beta P^2 - \alpha(C + \tau^T) + \beta P(C + \tau^T) - F \quad (15)$$

A maximização do lucro do monopolista fixará os preços em um ponto onde:

$$\frac{\partial \Pi}{\partial P} = \alpha - 2\beta P + \beta(C + \tau^T) = 0 \quad (16)$$

que pode ser rearranjado para dar o preço de maximização do lucro, P*:

$$P^* = \frac{\alpha/\beta + (C + \tau^T)}{2} \quad (17)$$

O efeito do imposto sobre o preço de maximização do lucro do monopolista é efetivamente inflar o termo de custo marginal pelo valor do imposto. É isso resulta em um preço mais alto.

Substituindo P* na equação de demanda (6) obtemos o resultado da maximização do lucro do monopolista Q*:

$$Q^* = \frac{\alpha - \beta(C + \tau^T)}{2} \quad (18)$$

Com uma tributação sobre *turnover*, o resultado de maximização do lucro do monopolista é menor, novamente como uma função da taxa de imposto τ^T , mas também de acordo com a inclinação da

curva de demanda β . Quanto mais acentuada a inclinação da curva de demanda, maior será a redução nas vendas por causa dos aumentos de preços ocasionados pelo imposto⁷⁶.

Preço de maximização do lucro e resultado sob o regime de tributação sobre GGR

Agora, considere o efeito sobre o preço de maximização do lucro do monopolista e resultado sob o regime de tributação sobre GGR

Lembre-se da equação (2) acima, de que as receitas advindas da tributação sobre GGR são iguais a $P \times Q \times \tau^{GGR}$.

A substituição desta expressão pela função de lucro do monopolista (7) nos dá a sua função de lucro sob o regime de tributação sobre *turnover*, da seguinte forma:

$$\Pi = (P - C) \times Q - F - P \times Q \times \tau^{GGR} \quad (19)$$

$$\Pi = P \times Q - P \times Q \times \tau^{GGR} - C \times Q - F \quad (20)$$

$$\Pi = P \times (1 - \tau^{GGR}) \times Q - C \times Q - F \quad (21)$$

$$\Pi = (P \times (1 - \tau^{GGR}) - C) \times Q - F \quad (22)$$

que pode ser expandido para:

$$\Pi = (P \times (1 - \tau^{GGR}) - C) \times (\alpha - \beta \times P) - F \quad (23)$$

$$\Pi = \alpha P \times (1 - \tau^{GGR}) - \beta \times (1 - \tau^{GGR}) \times P^2 - \alpha C + \beta PC - F \quad (24)$$

Novamente, a maximização de lucro do monopolista estabelecerá preços em um ponto onde:

$$\frac{\partial \Pi}{\partial P} = \alpha(1 - \tau^{GGR}) - 2\beta(1 - \tau^{GGR}) \times P + \beta C = 0 \quad (25)$$

que pode ser rearranjado para dar o preço de maximização do lucro, P^* :

$$P^* = \frac{\alpha/\beta + C/(1 - \tau^{GGR})}{2} \quad (26)$$

Uma vez que τ^{GGR} está entre zero e um, o efeito da tributação sobre o preço de maximização do lucro do monopolista é efetivamente a inflação d custo marginal pela expressão $1 / (1 - \tau^{GGR})$. E isso resulta em um preço mais alto. Mantidas as mesmas condições: i) quanto maior for o custo marginal, maior será o efeito de uma tributação sobre GGR sobre o preço pago pelos clientes; e ii) quanto maior for o tributo, maior será o efeito da tributação sobre os preços.

⁷⁶ É importante não confundir a inclinação da curva de demanda com a elasticidade do preço. Costuma-se dizer que um imposto terá um efeito maior nas vendas quando a demanda for mais elástica. No entanto, haverá porções elásticas e inelásticas da curva de demanda linear utilizada neste exemplo. Não é a elasticidade por si só que afeta o impacto do imposto sobre o preço e as vendas, mas a inclinação da curva de demanda β .

Substituir P^* pela equação de demanda (5) nos dá o resultado da maximização do lucro do monopolista Q^* :

$$Q^* = \frac{\alpha - \beta C / (1 - \tau^{GRT})}{2} \quad (27)$$

Com uma tributação sobre *turnover*, o resultado da maximização do lucro do monopolista é menor, novamente como função dos custos marginais C e da taxa de imposto τ^{GRT} , e também de acordo com a inclinação da curva de demanda β . Quanto mais acentuada a inclinação da curva de demanda, maior será a redução nas vendas por causa dos aumentos de preços causados pelo imposto⁷⁷.

Como isso se compara ao efeito de uma tributação sobre *turnover* depende das alíquotas tributárias específicas escolhidas. Comparamos os efeitos relativos dos dois impostos posteriormente nesta seção.

Preço de maximização do lucro e resultado num mercado monopolista sob o regime de tributação sobre *gross profits*

Agora, considere o efeito de uma tributação sobre *gross profits* sobre o preço de maximização do lucro do monopolista e resultado.

Lembre-se da equação (4) acima, que mostrou o efeito de uma tributação sobre *gross profits* sobre o lucro de uma empresa:

$$\Pi = (P - C) \times (1 - \tau^{GPT}) \times Q - F \quad (4)$$

o que pode, com uma curva de demanda linear, ser expandido para:

$$\Pi = (P - C) \times (1 - \tau^{GPT}) \times (\alpha - \beta P) - F \quad (28)$$

$$\Pi = \alpha P \times (1 - \tau^{GPT}) - \beta (1 - \tau^{GPT}) \times P^2 - \alpha C \times (1 - \tau^{GPT}) + \beta PC \times (1 - \tau^{GPT}) - F \quad (29)$$

A maximização de lucro do monopolista estabelecerá preços em um ponto em que:

$$\frac{\partial \Pi}{\partial P} = \alpha(1 - \tau^{GPT}) - 2\beta P \times (1 - \tau^{GPT}) + \beta C \times (1 - \tau^{GPT}) = 0 \quad (30)$$

que pode ser rearranjado para dar:

$$\alpha(1 - \tau^{GPT}) + \beta C \times (1 - \tau^{GPT}) = 2\beta P \times (1 - \tau^{GPT}) \quad (31)$$

O que pode ser visto a partir desta expressão é que o termo $(1 - \tau^{GPT})$ se cancela para dar:

$$\alpha + \beta C = 2\beta P \quad (32)$$

Isso pode ser rearranjado para dar o preço de maximização do lucro, P^* , sob uma tributação sobre *gross profits* de:

$$P^* = \frac{\alpha / \beta + C}{2} \quad (33)$$

⁷⁷ Novamente, é importante não confundir a inclinação da curva de demanda com a elasticidade do preço. Não é a elasticidade por si só que afeta o impacto do imposto sobre o preço e as vendas, mas a inclinação da curva de demanda β .

Substituir P^* pela equação de demanda (5) dá o resultado da maximização do lucro do monopolista Q^* :

$$Q^* = \frac{\alpha - \beta C}{2} \quad (34)$$

Observe que as equações (33) e (34) são exatamente iguais ao preço de maximização do lucro e aos volumes de vendas quando não é cobrado nenhum imposto, conforme estabelecido nas equações (11) e (12). A lógica para isso é simples. Quando um imposto é cobrado sobre os lucros de uma empresa, o incentivo continua sendo maximizar os lucros antes dos impostos da mesma forma que sem o imposto. A única diferença é que a autoridade fiscal se apropria de uma parte dos lucros que a empresa ganha.

Em resumo, pode ser visto usando este simples exemplo de que uma tributação sobre GGR ou uma tributação sobre *turnover* resultará em preços mais altos e menores volumes de vendas do que no mundo sem impostos. Uma tributação sobre *gross profits* não tem esse efeito, e os preços e os volumes de vendas são os mesmos com a tributação ou sem ela.

Mostramos agora que uma das conseqüências desse efeito sobre o equilíbrio dos resultados do mercado é que existe o potencial de arrecadar mais receitas fiscais totais com um regime de tributação sobre *gross profits* do que de através de um regime de tributação sobre GGR ou sobre *turnover* em um provedor monopolista de jogos.

Existe o potencial de uma arrecadação de maiores receitas tributárias de um provedor monopolista sob o regime de tributação sobre *gross profits* do que com o regime de tributação sobre *turnover* ou sobre GGR.

Pode-se demonstrar que, no caso do monopólio, que é sempre possível aumentar as receitas tributárias sob um regime de tributação sobre *gross profits* do que sob um regime de tributação sobre GGR ou sobre *turnover*, desde que a taxa de imposto não seja definida de maneira proibitiva fazendo com que o operador de jogo não possa recuperar seus custos fixos. Esta descoberta é mais facilmente demonstrada usando como referência a representação diagramática padrão do modelo de monopólio e identificando como os três tipos de impostos afetam custos e receitas e, conseqüentemente, os resultados do mercado..

Começamos esta sub-seção com uma breve recapitulação do modelo de monopólio padrão.

Em seguida, mostramos como uma tributação sobre *turnover* e uma tributação sobre GGR o afetam.

Os efeitos relativos da tributação sobre *turnover* e sobre GGR dependerão das alíquotas tributárias escolhidas. Para comparar os efeitos dos dois regimes de tributação, mostramos um exemplo numérico simples baseado na álgebra acima.

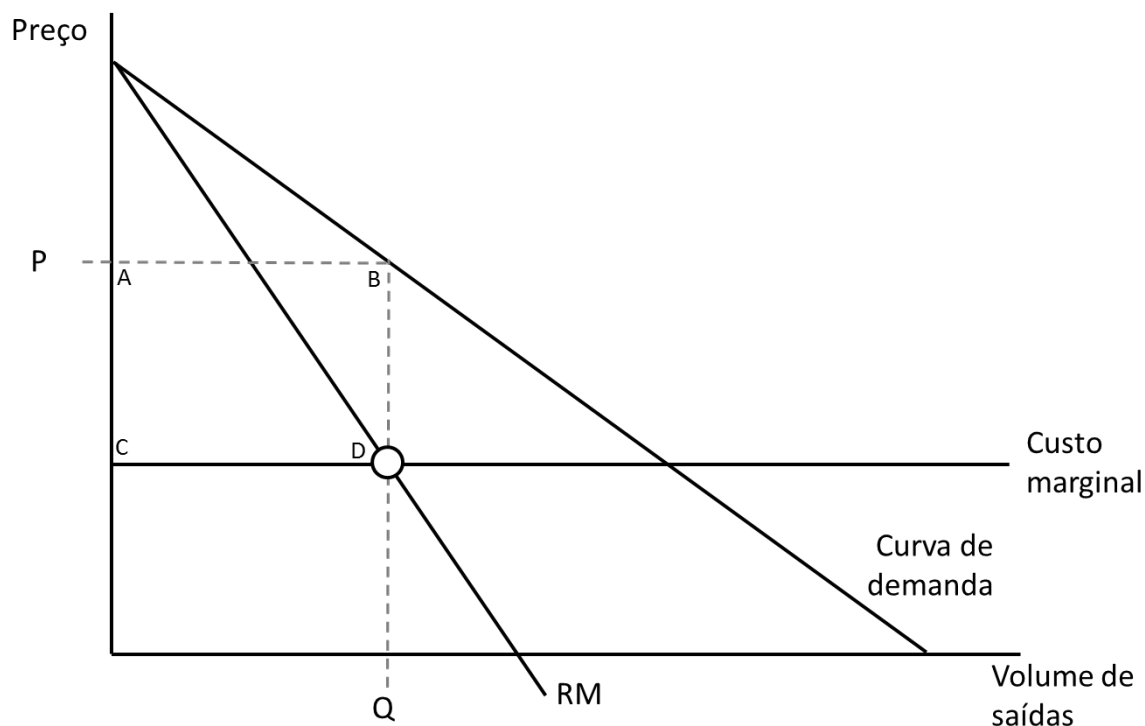
O modelo básico do monopólio

Começamos esta parte da análise, desenhando o diagrama padrão, básico, de maximização de lucros de um monopolista na Figura 6.

Assumimos, por simplicidade, uma curva de demanda linear e um custo marginal constante. As conclusões estabelecidas nesta seção são válidas para especificações alternativas de demanda e custo marginal. Como é padrão, o monopolista define preços, P e volumes de vendas, Q , no ponto em que as receitas marginais equivalem aos custos marginais.

Os lucros brutos do monopolista são iguais à área ABCD. Os lucros líquidos são iguais à ABCD da área, menos os custos fixos que são necessários para que opere seus negócios (o que, no caso dos operadores de jogos online em particular, pode ser considerável).

Figura 6: Preço de maximização do lucro e resultado em uma empresa monopolista de jogo



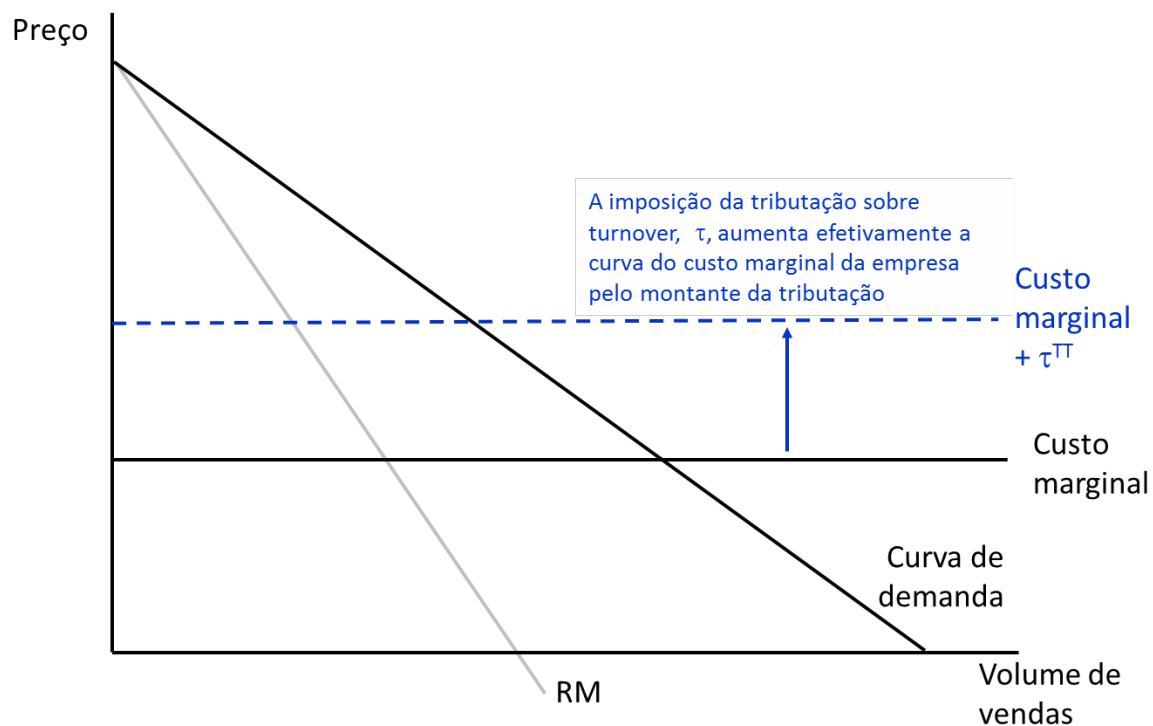
Conforme explicado acima, uma tributação sobre *gross profits* não tem efeito sobre a decisão de maximização do lucro do monopolista. Em termos do diagrama, não altera nenhuma das curvas mostradas na Figura 6. Em vez disso, a tributação sobre *gross profits*, τ^{GPT} é aplicada na própria área ABCD. Desde que o lucro bruto deixado ao monopolista após a tributação, igual a $ABCD \times (1 - \tau^{GPT})$ seja suficiente para cobrir os custos fixos do monopolista F (isto é, desde que $ABCD \times (1 - \tau^{GPT}) > F$), então o monopolista continuará a operar. Se, no entanto, $ABCD \times (1 - \tau^{GPT}) < F$, o monopolista cessará a negociação. É importante, então, ao estabelecer uma tributação sobre *gross profits*, assegurar que sejam permitidos lucros suficientes para que a empresa obtenha uma taxa de retorno suficiente em seus investimentos para cobrir seus custos fixos.

O efeito da tributação sobre *turnover* no modelo monopolista

Mostramos acima que uma tributação sobre *turnover*, no entanto, afetará a decisão de maximização do lucro do monopolista. Como explicamos em relação à equação (13), é equivalente ao aumento do custo marginal do monopolista de C para $(C + \tau^T)$.

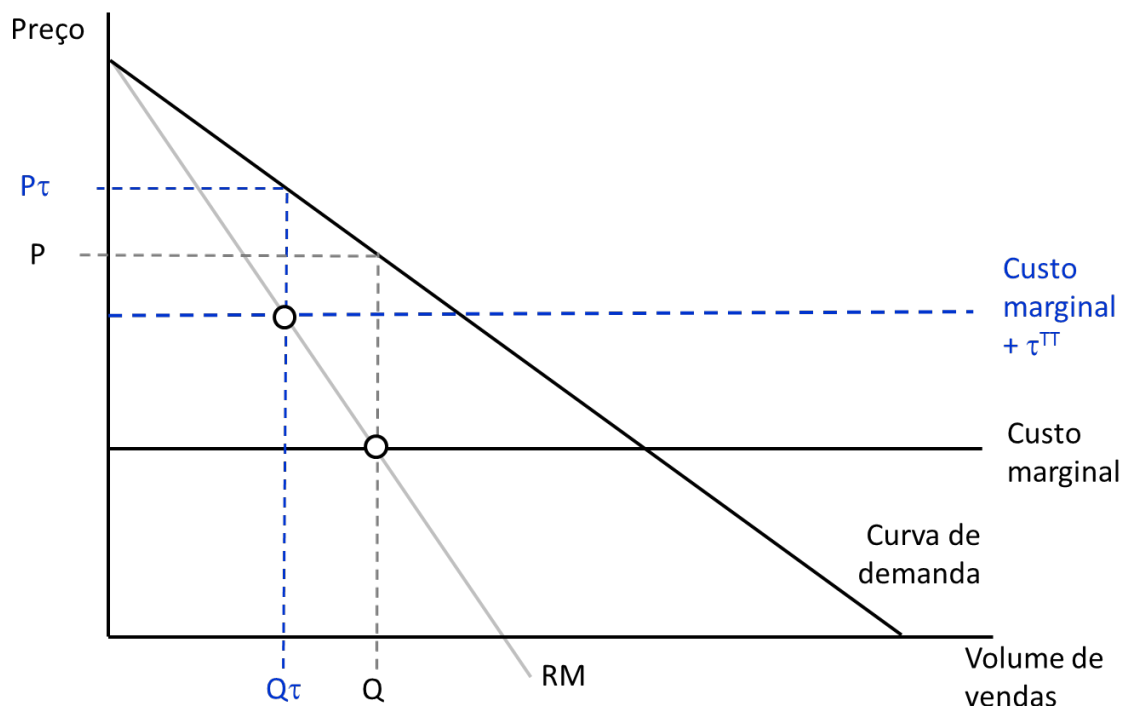
Em termos do diagrama de monopólio, o efeito é mudar a curva de custo marginal para cima, como mostrado na Figura 7

Figura 7: O impacto de uma tributação sobre *turnover* sobre os custos marginais de uma empresa de jogo monopolista (I)



O monopolista define seus preços e volumes de vendas em um nível onde o custo marginal novo, superior seja igual à receita marginal. Isso implica um equilíbrio de resultado de Q_{τ} na Figura 8 e, de acordo com a discussão acima, isso implica num preço de equilíbrio de P_{τ} , superior ao preço de maximização do lucro antes de impostos P .

Figura 8: O impacto de uma tributação sobre *turnover* nos preços de uma empresa de jogo monopolista (II)

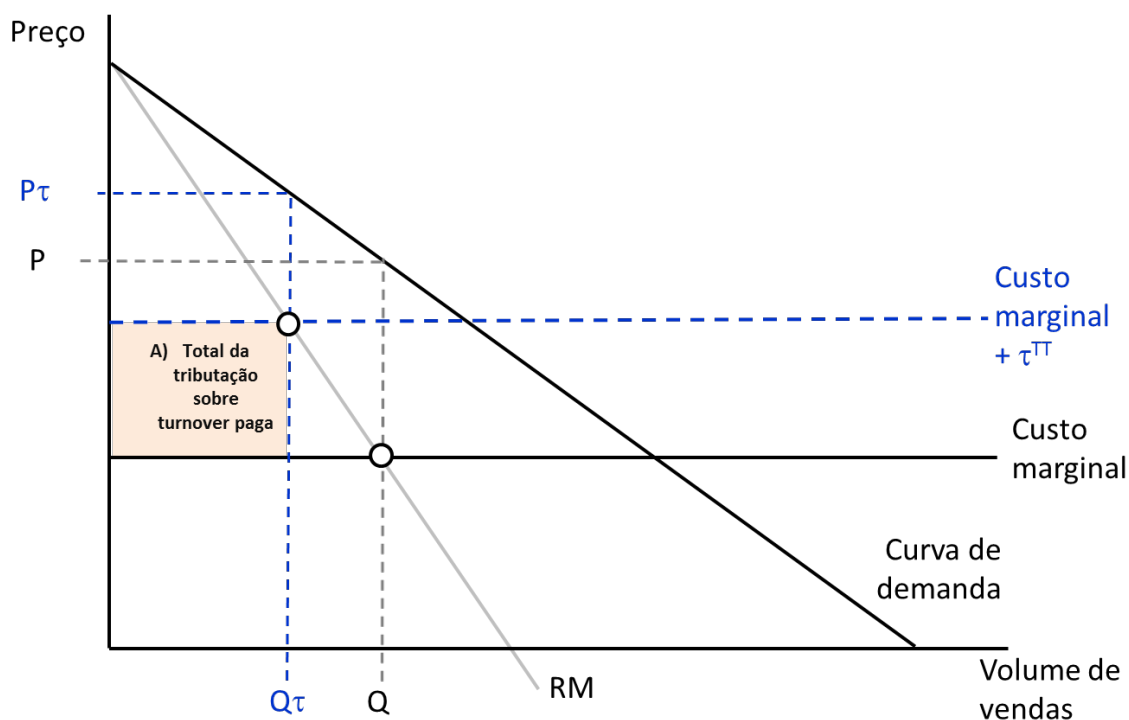


O que este diagrama mostra é que qualquer tributação sobre preços ou receitas mudará as condições em que as empresas estão preparadas para fornecer o produto relevante. Se uma empresa é obrigada a entregar uma porcentagem de cada Dólar ou Real que ganha nas receitas, tentará recuperar algumas delas aumentando os preços. Mas há um equilíbrio a se alcançar. Os preços mais elevados recuperam algumas das receitas perdidas com impostos, mas normalmente também reduzirão a quantidade do produto ou serviço que as pessoas compram. O monopolista, como consequência, aumentará os preços para recuperar parte do aumento de custos, mas não tanto que o faça perder muitos clientes. Existe, para qualquer aumento de tributação, um ponto em que o efeito positivo de aumentar os preços ainda é contrabalançado pelo efeito negativo de perder mais clientes.

Agora podemos usar esse quadro para comparar as receitas tributárias potenciais de uma tributação sobre *turnover* e sobre *gross profits*.

A Figura 9, que se baseia na Figura 8, mostra a tributação sobre *turnover* total paga com a alíquota tributária vigente na área sombreada A. É igual à qualidade das vendas após a aplicação da tributação, Q_τ , multiplicado pelo imposto por unidade, i.e. o deslocamento para cima da curva de custo marginal, τ^T .

Figura 9: Tributação sobre turnover paga por uma empresa monopolista de jogos



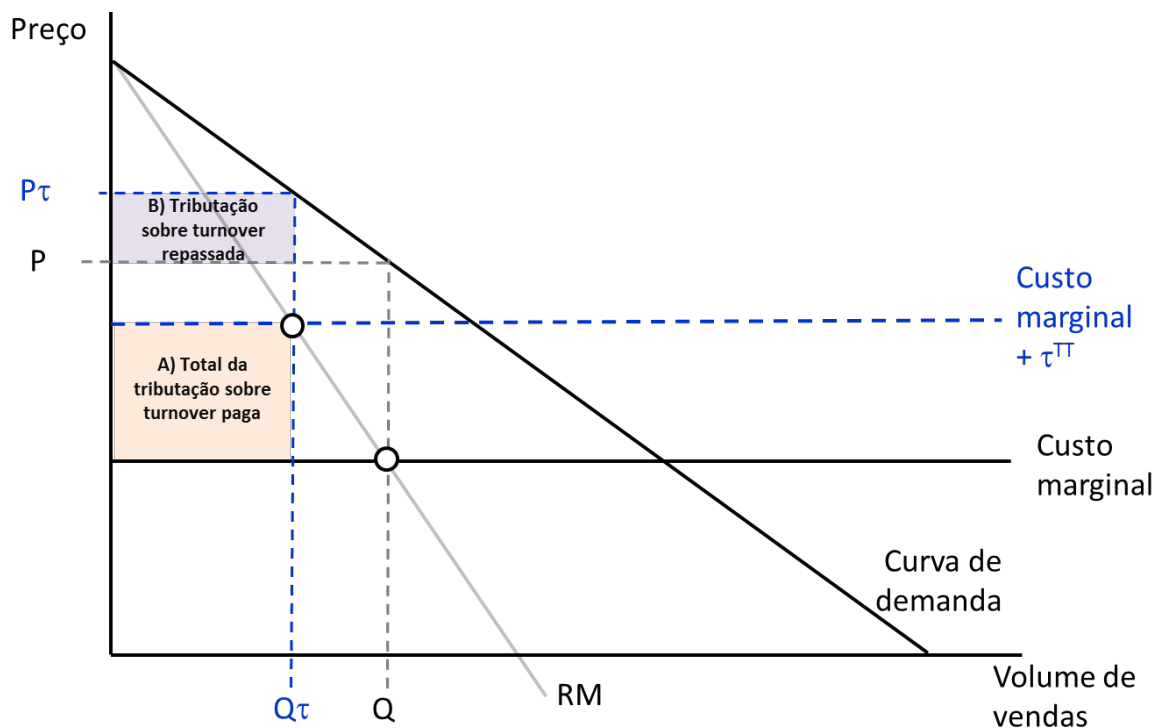
Embora a incidência formal do imposto caia sobre a empresa, a incidência real do imposto cai sobre aqueles que estão em pior situação em consequência das mudanças de preços. Isso geralmente será na empresa tributada e no consumidor.

A Figura 10 ilustra isso. O cliente perde porque o preço de mercado aumentou de P para P_{τ} . Mas isso é menor do que o aumento do imposto, a mudança vertical para cima da curva de custo marginal. Isso significa que a empresa arca com parte do imposto que entrega às autoridades fiscais.

Muitas vezes, sugere-se que, sendo todas as outras coisas iguais, quanto mais vendas a empresa perde devido a um aumento de custo ou implementação de um imposto, menor será a proporção do imposto que será transferido para o cliente final e maior será a perda de volume de vendas ao fazê-lo. Este é, de fato, o caso e foi mostrado na formulação matemática da decisão de maximização do lucro do monopolista de que a inclinação da curva de demanda linear, β , era o parâmetro crítico a esse respeito.

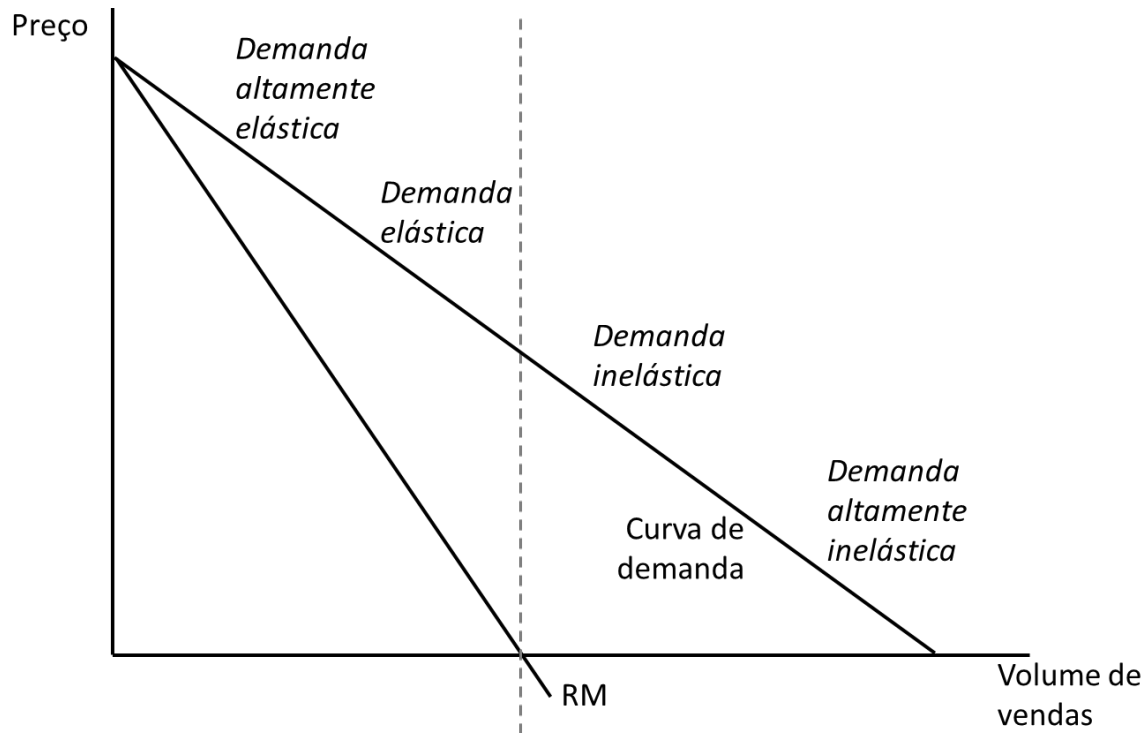
O que não é o caso, como é frequentemente postulado, é que é a elasticidade de preço da demanda do produto que é o parâmetro chave que determina a capacidade de uma empresa em repassar esse imposto sem perder (muitas) vendas. As vezes, sugere-se que a demanda é mais elástica, menos impostos serão repassados e maior será o impacto no volume de vendas e, com uma demanda inelástica, uma grande proporção do tributo pode ser transferida para clientes sem um grande impacto nos volumes de vendas.

Figura 10: Como a tributação sobre *turnover* em um jogo monopolístico se divide entre o provedor e o apostador



No entanto, é bem reconhecido pelos economistas que um monopolista sempre operará em uma parte da curva de demanda que é elástica em relação aos preços. Como mostra a Figura 11, a parcela de uma curva de demanda linear para a qual a receita marginal é positiva é "elástica". Uma vez que um monopolista define preços onde as receitas marginais são iguais aos custos marginais, segue-se que a decisão de maximização do lucro do monopolista será estabelecer preços e quantidades onde a demanda seja elástica.

Figura 11: A empresa de jogo monopolista sempre operará na parte elástica da curva de demanda

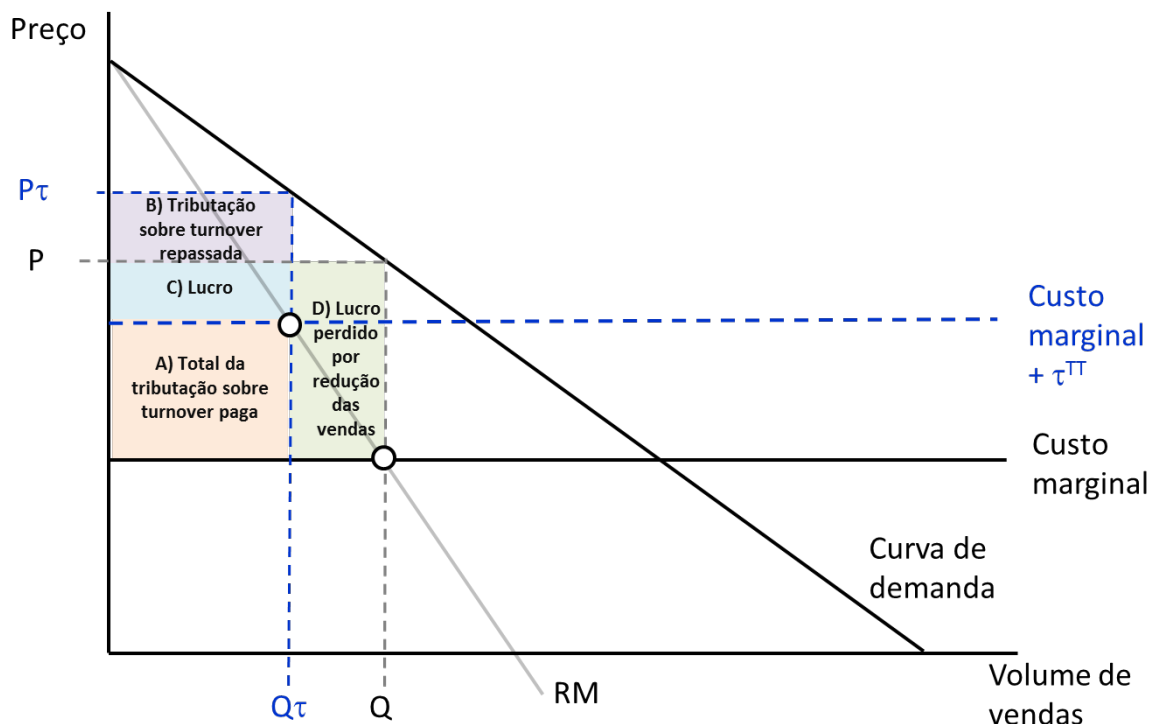


Em outras palavras, tecnicamente, a transferência de uma tributação sobre *turnover* e o impacto nos volumes de vendas não dependem da elasticidade de preço da demanda. Depende da inclinação da curva de demanda, β .

Dito isto, para fins práticos, estimar o efeito de um aumento da tributação nas vendas aplicando uma elasticidade de preço continua a ser uma maneira pragmática de modelar o impacto provável de uma mudança de imposto. Mas, ao fazê-lo, devem ser utilizadas estimativas apropriadas da elasticidade de preço da demanda, que podem exigir uma demanda elástica, especialmente em mercados altamente concentrados.

Com base nessa análise, a Figura 12 mostra os lucros (brutos) obtidos pelo monopolista após a imposição da tributação sobre *turnover* - isto é igual à área B + C. Também mostra os lucros perdidos pelo monopolista como consequência da perda de volumes de vendas, área D.

Figura 12: O impacto de uma tributação sobre *turnover* em uma empresa de jogo monopolista



Os lucros totais do monopolista, após a imposição da tributação sobre *turnover*, são iguais à área B + C menos os custos fixos, i.e o lucro total igual a B + C - F.

Mostramos acima que uma tributação sobre *gross profits* não tem efeito sobre a decisão de maximização de lucro do monopolista. Em termos do diagrama, isso significa que os lucros brutos do monopolista são iguais a uma área equivalente a A + C + D na Figura 17. A tributação sobre *gross profits*, τ^{GPT} , é aplicada a esse valor. Desde que o lucro bruto deixado ao monopolista após o imposto seja suficiente para permitir que o monopolista cubra seus custos fixos, então ele continuará a operar.

Da mesma forma, sob um regime de tributação sobre *turnover*, enquanto os lucros das empresas, a área B + C na Figura 12, excederem seus custos fixos, F, o monopolista permanecerá no negócio.

Sabemos, por construção, que as áreas B + C na Figura 17 devem ser menores que as áreas C + D. Na ausência de qualquer imposto, o preço de maximização do lucro do monopolista é P e o resultado de maximização do lucro é Q. Os lucros por isso são iguais às áreas A + C + D. O monopolista poderia ter estabelecido preços em um nível mais alto, como P^τ , ganhando assim o lucro total de A + B + C. Ele escolheu não fazê-lo, pois isso não teria sido maximizar o lucro. Daqui resulta que, na Figura 12, áreas:

$$A+C+D > A+B+C \quad (35)$$

Isso implica que áreas:

$$C+D > B+C \quad (36)$$

Isso, por sua vez, significa que se a autoridade tributária estabelecesse uma taxa de tributação sobre *gross profits* que elevasse as receitas tributárias equivalentes à área A, o lucro restante do monopolista seria igual às áreas C + D. Uma vez que esta é maior do que as áreas B + C, o lucro do monopolista sob um regime de tributação sobre *turnover*, podemos deduzir que:

- se o monopolista puder cobrir os seus custos fixos ao abrigo de um regime de tributação sobre *turnover*, será mais do que capaz de fazê-lo no âmbito de uma tributação sobre *gross profits* que eleva as receitas tributárias igual a da tributação sobre *turnover*; e, portanto
- deve ser possível estabelecer uma taxa de tributação sobre *gross profits* que deixe um monopolista maximizador de lucros com os mesmos lucros (antes dos custos fixos) que se sob um regime de tributação sobre *turnover*, mas onde a tributação sobre *gross profits* arrecade maiores receitas tributárias totais do que no regime de tributação sobre *turnover*.

Portanto, quando o mercado é monopolista, será preferível que uma autoridade tributária - pelo menos na perspectiva de aumentar as receitas tributárias - opte por uma tributação sobre *gross profits*.

O efeito de uma tributação sobre GGR no modelo monopolista

Obtemos um resultado semelhante - embora através de um mecanismo diferente - ao comparar um regime de tributação sobre GGR com um sobre *gross profits*. A forma como uma tributação sobre GGR afeta a decisão de maximização de lucro de uma empresa monopolista é fundamentalmente diferente do que se sob um regime de tributação sobre *turnover* porque:

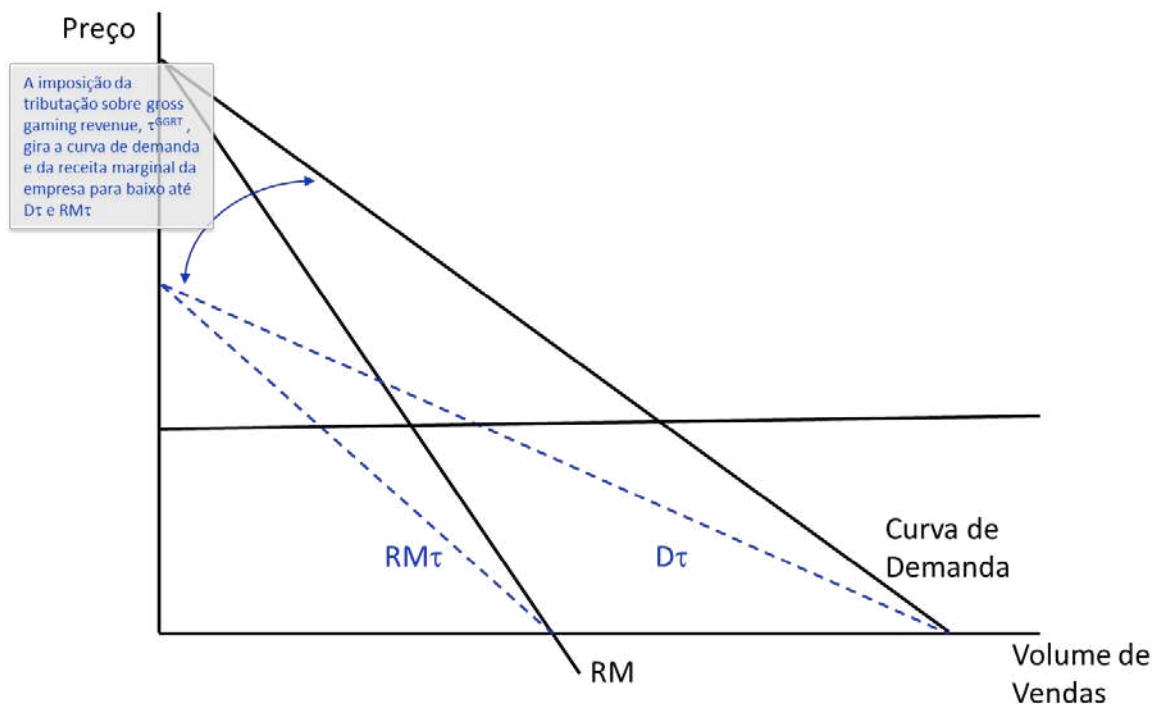
- Uma tributação sobre *turnover* é diretamente proporcional à quantidade de negócios feito pela empresa e não há nada que o monopolista possa fazer para afetar o montante do imposto pago por Dólar ou Real sobre jogos; mas
- Quando o monopolista muda seu preço (1 menos a taxa de pagamento do prêmio), o valor do imposto pago por Dólar ou Real sobre apostas realizadas muda e isso significa que a empresa de maximização de lucros tem outra variável a considerar em sua decisão de maximização de lucro que não existe no caso de uma tributação sobre *turnover*.

A álgebra acima mostrou que uma tributação sobre GGR afetará a decisão de maximização do lucro do monopolista, levando a uma diferenciação entre o preço cobrado pelo produto em questão e o preço efetivamente recebido pelo operador.

Em termos do diagrama de monopólio, o efeito é deslocar a demanda e as curvas de receita marginal para baixo, como mostrado na Figura 13. As curvas se articulam em torno do eixo horizontal, uma vez que uma taxa percentual de imposto de τ^{GGR} não tem efeito em um preço zero ou receita marginal mas um efeito maior, quanto maior é o preço e a receita marginal.

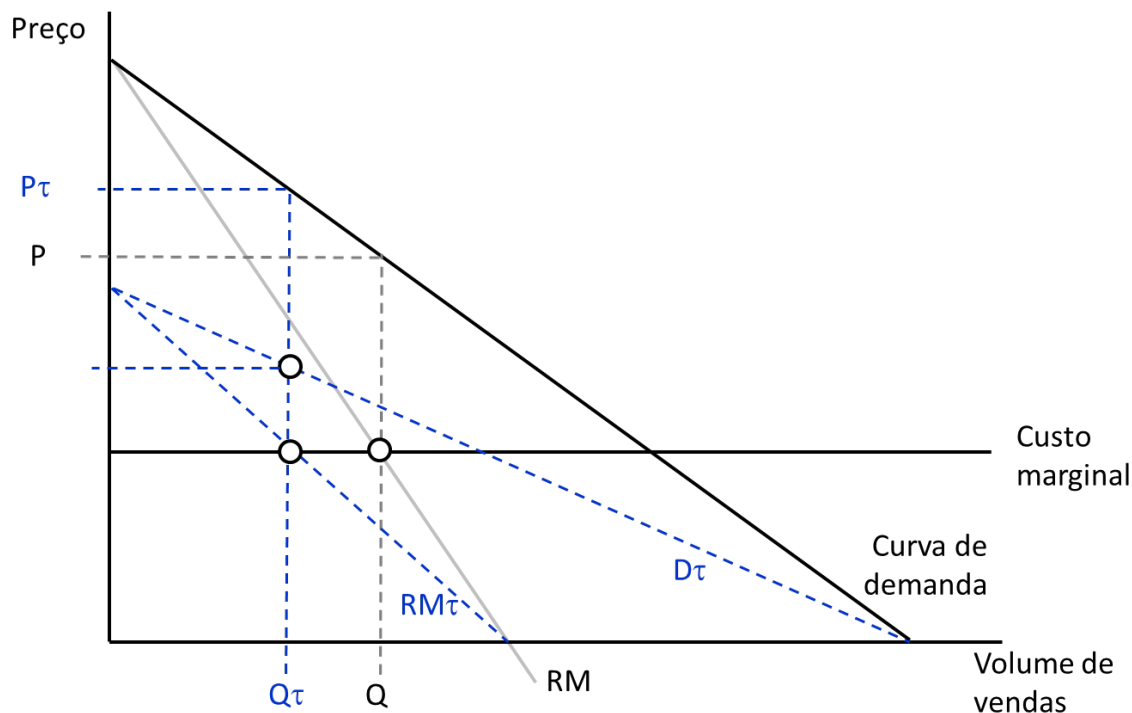
É importante mencionar que a curva de demanda do mercado - a linha sólida preta na Figura 13 - continua sendo a mesma. Os clientes da empresa continuam a reagir da mesma forma com os preços que pagam. No entanto, a empresa define preços e volumes de vendas em relação às curvas azuis pontilhadas de receitas marginais e demanda; que são as curvas que a empresa busca.

Figura 13: O impacto de uma tributação sobre GGR em uma empresa de jogo monopolista (I)



O monopolista define seus preços e volumes de vendas a um nível em que o custo marginal é igual à curva de receita marginal percebida pela empresa, a linha azul pontilhada. Isso implica em um resultado equilibrado Q_τ na Figura 14: O impacto de uma tributação sobre GGR em uma empresa de jogo monopolista (II). Mas, de acordo com a discussão acima, o preço de mercado neste nível de suprimento é eliminado da curva de demanda do mercado, a linha sólida preta. Isso implica em um preço equilibrado P_τ , superior ao preço de maximização do lucro antes de impostos P .

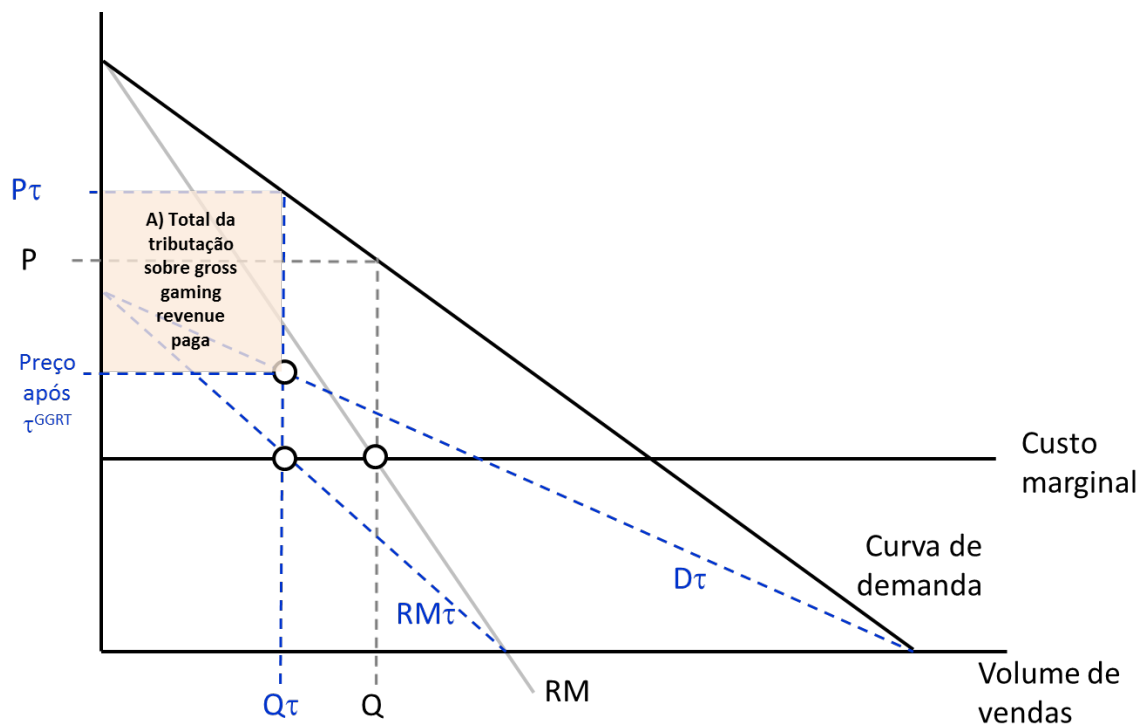
Figura 14: O impacto de uma tributação sobre GGR em uma empresa de jogo monopolista (II)



Como no caso de uma tributação sobre *turnover*, o que a Figura 14 mostra é que uma tributação sobre GGR é suportada em parte pelo monopolista e, em parte, pelos clientes (remanescentes) do monopolista. O cliente perde porque o preço de mercado aumentou de P para P_τ . O monopolista, em um resultado de Q_τ , recebe um preço que é encontrado fora da sua curva de demanda esperada (a curva de demanda pontilhada azul) e que é menor do que a sua curva de demanda de mercado em um montante igual ao imposto cobrado. No equilibrado do mercado, Q_τ , o preço recebido pelo monopolista é marcado no diagrama como 'Preço após τ '. O preço recebido pelo monopolista, portanto, caiu (P menos Preço após τ). Assim, embora a incidência formal do imposto caia sobre a empresa tributada, a incidência real do imposto será tanto na empresa tributada quanto no consumidor.

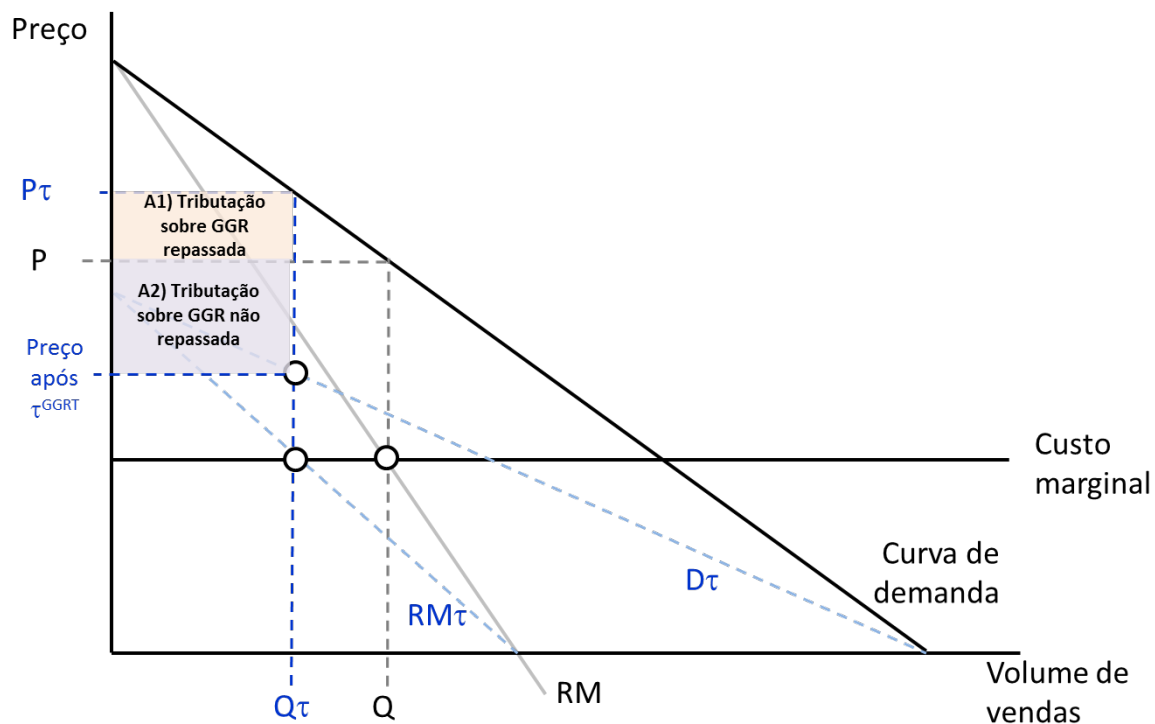
A Figura 15, que se baseia na Figura 14, mostra o montante total arrecadado sob o regime de tributação sobre GGR, paga à taxa de imposto vigente na área sombreada A.

Figura 15: O impacto de uma tributação sobre GGR sobre uma empresa de jogo monopolista (III)



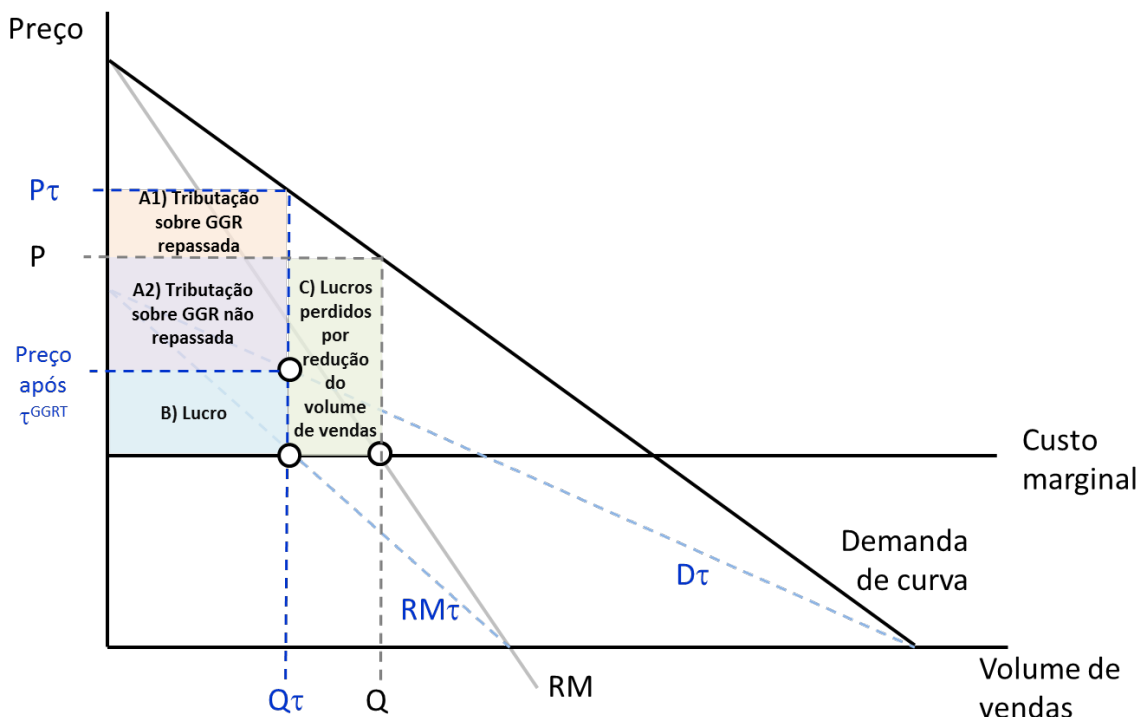
Mas, como explicado acima, embora a incidência formal da tributação esteja no monopolista (como é o agente econômico responsável pela lei a entregar o imposto ao governo), a incidência real recai sobre o monopolista e seus clientes. A Figura 16 ilustra como o imposto total pago A é dividido no elemento suportado pelo cliente sob a forma de preços mais altos (em relação ao preço de mercado quando não havia imposição de impostos), área A1 e o elemento suportado pelo monopolista, área A2.

Figura 16: O impacto de uma tributação sobre GGR sobre uma empresa de jogo monopolista (IV)



Com base nessa análise, a Figura 17 mostra os lucros (brutos) obtidos pelo monopolista após a imposição da tributação sobre GGR, área B. Também mostra os lucros perdidos pelo monopolista como consequência da perda de volumes de vendas, área C.

Figura 17: O impacto de uma tributação sobre GGR em uma empresa de jogo monopolista (V)



Os lucros totais do monopolista, após a imposição da tributação sobre GGR, são iguais à área B menos quaisquer custos fixos, i.e. lucros totais iguais a $B - F$.

Mostramos acima que uma tributação sobre *gross profits*, ao contrário, não tem efeito sobre a decisão de maximização do lucro do monopolista e que os lucros brutos do monopolista são iguais a uma área equivalente a $A2 + B + C$ na Figura 17. A tributação sobre *gross profits*, τ^{GPT} , é aplicado a esse valor.

Desde que o lucro bruto deixado ao monopolista após o imposto, $A2 + B + C - F$, seja positivo, o monopolista continuará a operar.

Da mesma forma, sob um regime de tributação sobre GGR, desde que os lucros da empresa, a área B na Figura 17, excedam seus custos fixos, F , o monopolista permanecerá no negócio.

Pode-se argumentar que, se o monopolista puder cobrir os seus custos fixos sob um regime de tributação sobre GGR (i.e. $B - F > 0$), é possível estabelecer uma tributação sobre *gross profits* que eleve as receitas tributárias igual a, pelo menos, as áreas $A2 + C$ que: a) deixa o monopolista com os mesmos lucros B que sob o regime de tributação sobre GGR e; b) permite que o monopolista continue nos negócios.

Em outras palavras, as taxas de imposto que deixariam o monopolista com os mesmos lucros aumentariam:

- $A1 + A2$ das receitas tributárias sob um regime de tributação sobre *turnover*; e
- $A2 + C$ das receitas tributárias sob um regime de tributação sobre *gross profits*.

Em um mundo sem tributação, o monopolista irá fixar o preço em P e vender Q. Seu lucro (antes dos custos fixos) é $A2 + B + C$.

O monopolista poderia ter, quando não há tributação, fixado preços em um nível mais alto, na P_t , gerado vendas de Q_t , e obtido lucro igual a $A_1 + A_2 + B$. Ele escolheu esse caminho porque maximizaria seu lucro ao fazê-lo. Depreende-se disso que:

$$A_2 + B + C > A_1 + A_2 + B \quad (37)$$

Se subtrairmos o termo comum B de ambos os lados, isso se torna:

$$A_2 + C > A_1 + A_2 \quad (38)$$

A parte esquerda da inequação é igual à receita tributária sob um regime de tributação sobre *gross profits*. O lado direito da inequação é igual à receita tributária sob uma tributação sobre GGR.

Em resumo, isso significa que sempre é possível definir uma taxa de tributação sobre *gross profits* que deixe um monopolista de maximizador de lucro com os mesmos lucros (antes dos custos fixos) que sob uma tributação sobre GGR. Por outro lado, a tributação sobre *gross profits* arrecada maiores receitas tributárias totais do que a tributação sobre GGR. A descoberta é semelhante à da tributação sobre *turnover* em relação a tributação sobre *gross profits* e concluímos que, para um monopolista, pelo menos, é sempre preferível - na perspectiva de aumentar as receitas fiscais - optar por uma tributação sobre *gross profits*.

Comparando uma tributação sobre GGR a uma tributação sobre turnover em um monopólio

Os impactos relativos de uma tributação sobre GGR e uma tributação sobre *turnover* dependem das taxas tributárias escolhidas.

Seria, por exemplo, inapropriado comparar uma tributação sobre GGR de 10% com uma tributação sobre *turnover* de 10%, uma vez que as bases tributáveis são diferentes. Um imposto de 10% sobre o volume de negócios é obrigado a ser mais oneroso do que uma tributação sobre GGR de 10% porque o volume de negócios (apostas) é uma base fiscal maior do que a receita bruta de jogos (apostas menos prêmios)

A maneira mais fácil de ilustrar os efeitos relativos de uma tributação sobre *turnover* e uma tributação sobre GGR sobre os resultados do mercado é com referência a um exemplo trabalhado que se baseia na álgebra mostrada acima. Os exemplos ilustrativos mostrados na Tabela 10 e na Tabela 11 fazem precisamente isso, e são baseados em um modelo de monopólio com curva de demanda linear e custo marginal constante.

Os parâmetros nestes exemplos são meramente ilustrativos, mas foram selecionados de tal forma que as taxas e os preços dos tributos não sejam largamente incompatíveis com o que se poderia esperar ver no mundo real.

A primeira coluna da Tabela 10 mostra os resultados do mercado de um modelo de monopólio sem tributos.

A próxima coluna mostra o efeito de uma tributação sobre *turnover* de 5%. Com base no preço de maximização do lucro do monopolista e decisões em matéria de preços (informados pelas equações (17) e (18) acima), vemos que a *tributação* sobre turnover resulta em um aumento no preço (i.e. uma menor taxa de pagamento do prêmio) e demanda reduzida (um nível inferior de Q).

Na Tabela 10, a tributação sobre GGR foi definida de forma que os P^* e Q^* resultantes são precisamente os mesmos que com uma taxa de tributação sobre *turnover* de 5%.

Tabela 10: Um cálculo ilustrativo do efeito de uma tributação sobre *turnover*, uma tributação sobre GGR e uma tributação sobre *gross profits* em um modelo monopolista com demanda linear, custos marginais constantes C e custos fixos positivos F - cenário no qual a taxa de tributação sobre GGR está definida de forma que o preço de mercado e as apostas da tributação sobre turnover sejam os mesmos que os da tributação sobre GGR

	Sem impostos	Taxa de turnover tax ajustada em 5% das apostas	Taxa de GGR tax que atinge as mesmas receitas fiscais que um turnover tax de 5%	Taxa de gross profits tax que atinge as mesmas receitas fiscais que um turnover tax de 5%	Gross profits tax que maximiza as receitas fiscais
Entradas					
Interceptação da função de demanda linear, α	5.000	5.000	5.000	5.000	5.000
Inclinação da função de demanda linear, β	7.500	7.500	7.500	7.500	7.500
Custos marginais, c	\$0,05	\$0,05	\$0,05	\$0,05	\$0,05
Custos fixos, F	\$200	\$200	\$200	\$200	\$200
Taxas de imposto					
Taxas de turnover tax, τ^{TT}		5,0%			
GGRT que dá as mesmas apostas quanto ao turnover tax = τ^{GGRT}			50,0%		
GPT que dá as mesmas receitas fiscais que o turnover tax = τ^{GPT}				14,9%	
GPT que maximiza as receitas fiscais					72,0%
Market outcomes					
$P^* = [\alpha/\beta - (c + \tau^{TT})]/2$ or $[\alpha/\beta - (c/1 - \tau^{GGRT})]/2$ i.e. perda esperada	35,8%	38,3%	38,3%	35,8%	35,8%
$Q^* = [\alpha - \beta \times (c + \tau^{TT})]/2$ or $[\alpha - \beta \times (c/1 - \tau^{GGRT})]/2$ i.e. apostas totais	\$2.313	\$2.125	\$2.125	\$2.313	\$2.313
Receita antes de impostos = $P^* \times Q^*$	\$829	\$815	\$815	\$829	\$829
Receita bruta de jogos = $P^* \times Q^*$	\$829	\$815	\$815	\$829	\$829
Receita após turnover tax/ GGRT	\$829	\$708	\$407	\$829	\$829
Custos variáveis = $Q^* \times c$	\$116	\$106	\$106	\$116	\$116
Lucros brutos da indústria = $(P^* \times Q^*) - (Q^* \times \tau^{TT}) - (P^* \times Q^* \times \tau^{GGRT}) - (Q^* \times c)$	\$713	\$602	\$301	\$713	\$713
Tax revenues					
Receitas fiscais do turnover tax = $Q^* \times \tau^{TT}$	\$0	\$106	\$0	\$0	\$0
Receitas fiscais do GGR tax = $P^* \times Q^* \times \tau^{GGRT}$	\$0	\$0	\$407	\$0	\$0
Receitas fiscais do gross profits tax = $[(P^* \times Q^*) - (Q^* \times c)] \times \tau^{GPT}$	\$0	\$0	\$0	\$106	\$513
Receitas fiscais totais	\$0	\$106	\$407	\$106	\$513
Lucros totais do operador = lucros brutos - F - gross profits revenue tax	\$513	\$402	\$101	\$407	\$0

Vemos, a partir deste exemplo, que:

- Uma taxa de tributação sobre GGR de 50% produz o mesmo P^* e Q^* como uma taxa de tributação sobre *turnover* de 5% (embora os números sejam ilustrativos, esta é uma boa indicação de que a base tributável é consideravelmente maior com uma tributação sobre turnover do que com uma tributação sobre GGR); e
- Quando a taxa de tributação sobre GGR é definida de forma que P^* e Q^* sejam os mesmos que com uma taxa de tributação sobre *turnover* de 5%, as receitas tributárias totais são substancialmente mais elevadas sob o regime de tributação sobre GGR do que com a tributação sobre *turnover*.

A Tabela 11 mostra um cenário alternativo baseado no mesmo modelo e parâmetros mostrados na Tabela 10. Neste cenário, a taxa de tributação sobre GGR foi estabelecida para atingir as mesmas receitas fiscais que uma taxa de tributação sobre *turnover* de 5%.

Nesse cenário, vemos isso:

- Os preços são mais elevados com uma tributação sobre GGR e uma tributação sobre *turnover*, em comparação com um regime de tributação sobre *gross profits*, mas o efeito sobre o aumento dos preços é maior no âmbito da tributação sobre *turnover*, e

- Por conseguinte, Q^* é inferior tanto para a tributação sobre *turnover* como para a tributação sobre *gross profits* em comparação com uma tributação sobre *gross profits*, mas a redução nos volumes de vendas é mais evidente no âmbito da tributação sobre *turnover*.

Tabela 11: Um cálculo ilustrativo do efeito de uma tributação sobre *turnover*, uma tributação sobre GGR e uma tributação sobre *gross profits* em um modelo de monopólio com demanda linear, custos marginais constantes C e custos fixos positivos F - cenário no qual a taxa de tributação sobre GGR está definida de forma que a receita fiscal da tributação sobre *turnover* seja a mesma que a da tributação sobre GGR

	Sem impostos	Taxa de turnover tax ajustada em 5% das apostas	Taxa de GGR tax que arrecada as mesmas receitas fiscais que um turnover tax de 5%	Taxa de gross profits tax que arrecada as mesmas receitas fiscais que um turnover tax de 5%	Gross profits tax que maximiza as receitas fiscais
Entradas					
Interceptação da função de demanda linear, α	5.000	5.000	5.000	5.000	5.000
Inclinação da função de demanda linear, β	7.500	7.500	7.500	7.500	7.500
Custos marginais, c	\$0,05	\$0,05	\$0,05	\$0,05	\$0,05
Custos Fixos, F	\$200	\$200	\$200	\$200	\$200
Taxas de imposto					
Taxas de turnover tax, τ^{TT}		5,0%			
GGRT que dá as mesmas apostas que o turnover tax = τ^{GGRT}			12,8%		
GPT que dá as mesmas receitas fiscais que o turnover tax = τ^{GPT}				14,9%	
GPT que maximiza as receitas fiscais					72,0%
Resultados do mercado					
$P^* = [\alpha/\beta - (c + \tau^{TT})]/2$ or $[\alpha/\beta - (c/1 - \tau^{GGRT})]/2$ i.e. perda esperada	35,8%	38,3%	36,2%	35,8%	35,8%
$Q^* = [\alpha - (\beta \times (c + \tau^{TT}))]/2$ or $[\alpha - (\beta \times (c/1 - \tau^{GGRT}))]/2$ i.e. apostas totais	\$2.313	\$2.125	\$2.285	\$2.313	\$2.313
Receita antes de impostos = $P^* \times Q^*$	\$829	\$815	\$827	\$829	\$829
Receita bruta de jogos = $P^* \times Q^*$	\$829	\$815	\$827	\$829	\$829
Receita após o turnover tax/ GGRT	\$829	\$708	\$721	\$829	\$829
Custos variáveis = $Q^* \times c$	\$116	\$106	\$114	\$116	\$116
Lucros brutos da indústria = $(P^* \times Q^*) - (Q^* \times \tau^{TT}) - (P^* \times Q^* \times \tau^{GGRT}) - (Q^* \times c)$	\$713	\$602	\$607	\$713	\$713
Receitas fiscais					
Receitas fiscais de turnover tax = $Q^* \times \tau^{TT}$	\$0	\$106	\$0	\$0	\$0
Receitas brutas de GGR taxes = $P^* \times Q^* \times \tau^{GGRT}$	\$0	\$0	\$106	\$0	\$0
Receitas fiscais de gross profits tax = $(P^* \times Q^*) - (Q^* \times c) \times \tau^{GPT}$	\$0	\$0	\$0	\$106	\$513
Receitas fiscais totais	\$0	\$106	\$106	\$106	\$513
Lucros totais do operador = lucros brutos - F - gross profits tax	\$513	\$402	\$101	\$407	\$0

Em resumo, o que esses exemplos mostram é que:

- os preços e os volumes de vendas não são afetados pela imposição de uma tributação sobre *gross profits* em relação a um mercado que não é tributado;
- é sempre possível estabelecer uma taxa de tributação sobre *gross profits* que arrecada as mesmas receitas tributárias que o regime de tributação sobre *turnover* ou sobre GGR e isso deixará o operador de jogo com maiores lucros do que se tributado sobre *turnover* ou sobre GGR;
- sempre é possível definir uma taxa de tributação sobre *gross profits* que arrecada maiores receitas tributárias do que qualquer taxa de tributação sobre *turnover* ou sobre *gross profits*, desde que os impostos sejam fixados em um nível que permita ao operador de jogo cobrir seus custos fixos;
- tanto uma tributação sobre GGR como uma tributação sobre *turnover* afetarão o preço de maximização do lucro do monopolista e, portanto, o resultado - em ambos os casos, o monopolista irá transferir parte do imposto sob a forma de preços mais elevados (menor taxa de pagamento do prêmio);
- o efeito de uma tributação sobre GGR e uma tributação sobre *turnover* depende das alíquotas tributárias específicas escolhidas - não é significativo comparar, por exemplo, uma tributação sobre GGR de 10% contra uma tributação sobre *turnover* de 10% porque os dois impostos são cobrados sobre bases profundamente diferentes;

- quando uma taxa de tributação sobre GGR é definida de modo que o preço de equilíbrio de mercado e a quantidade de vendas (apostas) sejam iguais a uma taxa alternativa de tributação sobre *turnover*, as receitas tributárias arrecadadas com a tributação sobre GGR serão maiores do que as advindas de uma a tributação sobre *turnover*, e
- quando uma taxa de tributação sobre GGR é definida para atingir a mesma receita tributária total que uma taxa alternativa de tributação sobre *turnover*, as distorções de mercado (em termos de preços mais altos e menores volumes de vendas, i.e. apostas) podem ser maiores com a tributação sobre *turnover* do que com a tributação sobre GGR.

Monopólio - resumindo

Nesta seção, baseamos-nos em formulas algébricas do modelo de monopólio, representações diagramáticas e cálculos ilustrativos que mostram que tanto uma tributação sobre GGR quanto uma tributação sobre *turnover* criam distorções no mercado que não são esperadas com um regime de tributação sobre *gross profits*. Essas distorções são maiores no caso de uma tributação sobre *turnover*. Além disso, o potencial para aumentar as receitas tributárias é maior no caso de uma tributação sobre *gross profits*, é potencialmente um pouco menor com sob um regime de tributação sobre GGR e é o mais baixo sob um regime de tributação sobre *turnover*.

O modelo de monopólio é atraente na medida em que é a exposição mais fácil e intuitiva do efeito dos três tipos de tributação. Sua limitação é que são poucos os mercados de jogos de azar e apostas que operam na ausência total de concorrência, caso existam. Por essa razão, consideramos as mesmas questões quando a concorrência é introduzida. Vemos que resultados semelhantes são alcançados.

O efeito da tributação sobre *turnover*, tributação sobre GGR e tributação sobre *gross profits* em uma concorrência perfeita

Tendo comparado os efeitos de uma tributação sobre *turnover*, uma tributação sobre GGR e uma tributação sobre *gross profits* em um cenário de monopólio, passamos para o outro espectro competitivo e consideramos os efeitos dos três regimes de tributação em perfeita concorrência..

Vale a pena notar, antes de prosseguir com esta parte da análise, que a maioria, se não todos, os economistas concordariam que o modelo de competição perfeita é uma construção teórica. Isso ajuda os economistas a entender os mercados na medida em que representam comportamentos e resultados do mercado no extremo oposto do espectro do monopólio.

Na verdade, não conhecemos nenhuma instância em que um mercado possa ser verdadeiramente considerado "perfeitamente competitivo". Um mercado altamente competitivo não é o mesmo que um que o é perfeitamente.

Basta considerar os requisitos teóricos para a existência de uma concorrência perfeita para entender por que, ao contrário do monopólio, é um extremo teórico. Os requisitos para a concorrência perfeita incluem, entre outros:

- Existência de um número infinito de compradores e vendedores;
- Todas as empresas com estruturas de custo idênticas;
- Zero barreiras de entrada e saída;
- Informações perfeitas para todos os participantes do mercado, i.e. empresas e seus; e
- produtos / serviços são homogêneos.

Não conhecemos mercados onde todas essas condições sejam atendidas.

Os mercados de jogos de azar certamente não atendem a todas essas condições. *Branding* e publicidade são muitas vezes importantes para muitas empresas de jogo. A inovação e a qualidade do jogo, bem como o preço, são importantes. E para algumas formas de jogo, como o pôquer online, existe forte influência de redes que significa que as barreiras à sua entrada podem ser altas para as empresas que não possuem vantagem na construção dessas redes.

Por todas estas razões, é improvável que o modelo de competição perfeita tenha muitos *insights* para acrescentar na prática. No entanto, por uma questão de exaustividade, consideramos o efeito dos diferentes tipos de tributação de jogo em concorrência perfeita.

Um dos principais resultados do mercado da concorrência perfeita é que os preços são competitivos para os custos marginais. Em termos da terminologia utilizada nas várias equações mostradas acima, $P = C$ em competição perfeita. Uma vez que o efeito da introdução de uma tributação sobre *turnover*, τ^T , equivale a aumentar os custos marginais de uma empresa, isso significa que os preços das empresas de jogo perfeitamente competitivas aumentam após a imposição de uma tributação sobre um preço igual a C para $C + \tau^T$.

É claro a partir da equação (39) que, enquanto houver uma saída positiva da indústria Q (isto é, os jogos totais não são zero), as receitas tributárias da tributação sobre *turnover*, TR^T , serão positivas:

$$TR^T = Q \times \tau^T \quad (39)$$

Da mesma forma, enquanto a receita bruta dos jogos não for zero, as receitas tributárias da tributação sobre GGR, TR^{GGRT} , serão positivas:

$$TR^{GGRT} = Q \times P \times \tau^{GGRT} \quad (40)$$

ou

$$TR^{GGRT} = Q \times (1 - PPR) \times \tau^{GGRT} \quad (41)$$

onde PPR é a taxa de pagamento do prêmio.

No entanto, as receitas tributárias sob um regime de tributação sobre *gross profits* serão zero em um mercado perfeitamente competitivo. Isso ocorre porque o termo $P - C$ da equação da tributação sobre *gross profits*, estabelecido na equação (42), é zero em competição perfeita:

$$TR^{GPT} = (P - C) \times \tau^{GPT} \times Q \quad (42)$$

mas em competição perfeita $(P - C) = 0$, então:

$$TR^{GPT} = 0 \times \tau^{GPT} \times Q = 0 \quad (43)$$

Simplesmente, não há lucros brutos para se tributar no modelo de concorrência perfeita. O corolário é que é preferível uma tributação sobre *turnover*, na perspectiva de aumentar as receitas tributárias, quando um mercado é perfeitamente competitivo.

Este é, é claro, um extremo teórico.

É possível que, por exemplo, a definição de custo marginal e de lucro bruto não coincida na prática com a definição econômica de livros mais rigorosos. O custo marginal poderia, por exemplo, incluir uma provisão para um retorno do investimento para os fornecedores de dívida e financiamento de

capital próprio. Se esse fosse o caso, uma tributação sobre *gross profits* poderia, mesmo em um mercado bem competitivo e perfeitamente definido, gerar receitas tributárias positivas.

Com base nessa análise, consideramos agora que, no mundo real - mesmo em mercados altamente competitivos - as empresas têm custos fixos.

Isso certamente é verdade para os operadores de jogos de azar. Eles fornecem serviços de plataformas físicas que têm custos fixos óbvios (e muitas vezes grandes) associados a eles. Organizadores de apostas têm que pagar aluguel e manutenção nas lojas de apostas que operam. Os cassinos operam a partir de grandes instalações. Os provedores de loteria devem pagar pela configuração e manutenção dos terminais. Os operadores de caça-níqueis têm que investir em uma rede de máquinas de jogos.

Os provedores de jogos de azar online têm custos fixos igualmente grandes, embora diferentes dos que operam a partir de plataformas físicas. Estes incluem, por exemplo, o custo das plataformas e servidores de TI e o custo dos serviços de suporte ao cliente.

A Figura 18 mostra o preço de equilíbrio e os custos de uma única empresa que opera em um mercado perfeitamente competitivo com custos fixos positivos.

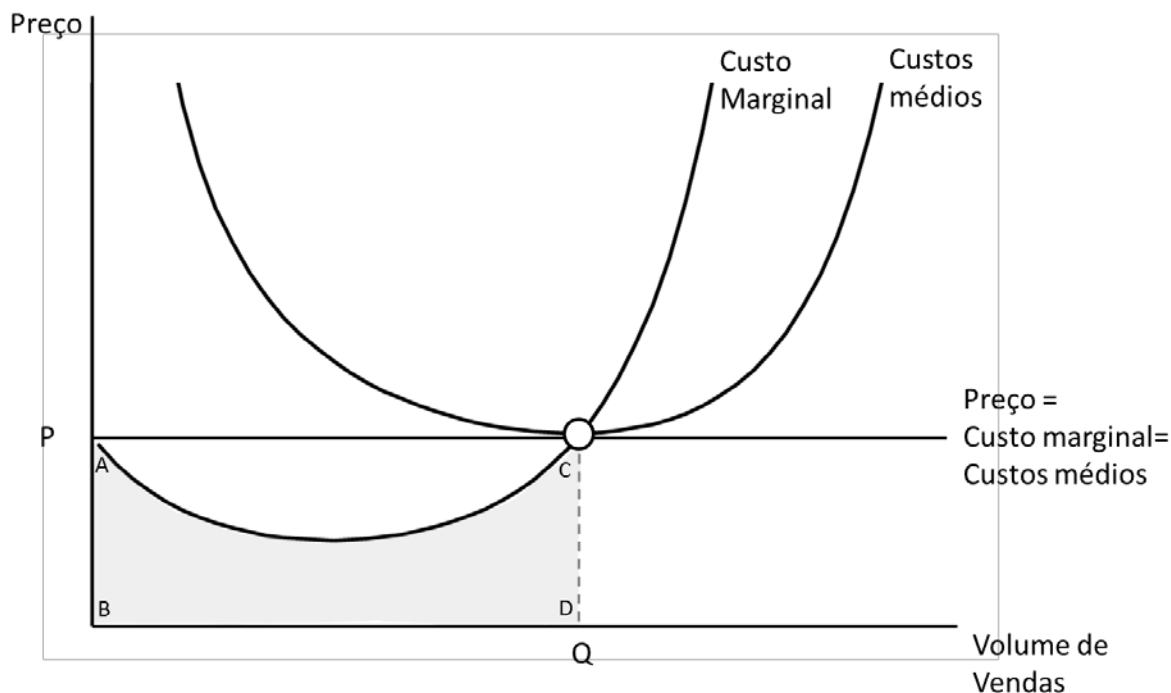
Nós, em todos os exemplos apresentados acima, assumimos por simplicidade que os custos marginais são constantes (i.e. não variam à medida que as ações mudam). Esta suposição simplifica a análise, mas todos os entendimentos e conclusões acima descritas continuam a manter-se quando esta suposição é suavizada. No caso de uma concorrência perfeita com custos fixos positivos, é necessário relaxar a hipótese para identificar um único preço de equilíbrio e nível de vendas para cada empresa.

Na Figura 18, assumimos uma função de custo marginal que aumenta com as vendas totais. Com custos fixos positivos, isso produz uma função de custo médio "em forma de U" como mostrado no diagrama.

Sabemos que sob "competição perfeita", os preços competem para o custo marginal. Porque, neste exemplo, os custos marginais não são constantes, os preços serão competidos até o ponto em que o preço é igual ao custo marginal e é igual ao ponto mínimo da curva de custo médio. As empresas individuais devem ajustar sua própria produção para Q na Figura 18 para alcançar esse nível de custo médio e marginal.

Uma vez que as empresas individuais em concorrência perfeita são tomadoras de preços, a curva de demanda que elas enfrentam é horizontal, como mostrado na Figura 18. O equilíbrio do mercado e da empresa é, seguindo a lógica descrita acima, no preço P e no resultado Q na Figura 18.

Figura 18: Preço de equilíbrio, custos marginais e custos fixos para um provedor de jogo que opera em um mercado perfeitamente competitivo com custos fixos positivos



As receitas totais neste exemplo são iguais ao preço, P , multiplicado pela quantidade de vendas, Q . Isto é igual à área $PBCD$ marcada na Figura 18.

O custo variável total, na saída Q , é igual à área abaixo da curva de custo marginal. Isto é igual à área $BCDE$ na Figura 18 (que também é sombreada em cinza).

Área $PBCD$, as receitas totais, menos os custos variáveis totais, $BCDE$, são iguais aos lucros brutos da empresa. Sabemos que em um equilíbrio perfeitamente competitivo, isso deve ser exatamente igual aos custos fixos da empresa.

Existe, então, agora um lucro bruto positivo (às custas de minimização do resultado) que pode ser tributado.

Mas qual é o efeito de impor uma tributação sobre *gross profits*?

Suponha que os lucros para a empresa individual são uma função do preço P , volume de vendas Q , custo marginal $C(Q)$ (que não é constante neste caso e é função do nível de resultado) e custos fixos F . Segue-se que na concorrência perfeita, os lucros Π para a empresa devem ser iguais a zero:

$$\Pi = [P - C(Q)] \times Q - F = 0 \quad (44)$$

Isso pode ser rearranjado de modo que:

$$[P - C(Q)] \times Q = F \quad (45)$$

O lado esquerdo da inequação é o lucro bruto total. O lado direito é o custo fixo. Diz-nos que, em perfeita concorrência com custos fixos positivos, os preços (e as margens brutas) são competitivos até o nível em que apenas cobravam custos fixos.

Agora, suponha que uma tributação sobre *gross profits*, τ^{GPT} , seja introduzida. A função de lucro da empresa individual, que é competitiva até zero, torna-se:

$$\Pi = [P - C(Q)] \times Q \times (1 - \tau^{GPT}) - F = 0 \quad (46)$$

Isso pode ser reorganizado para dar:

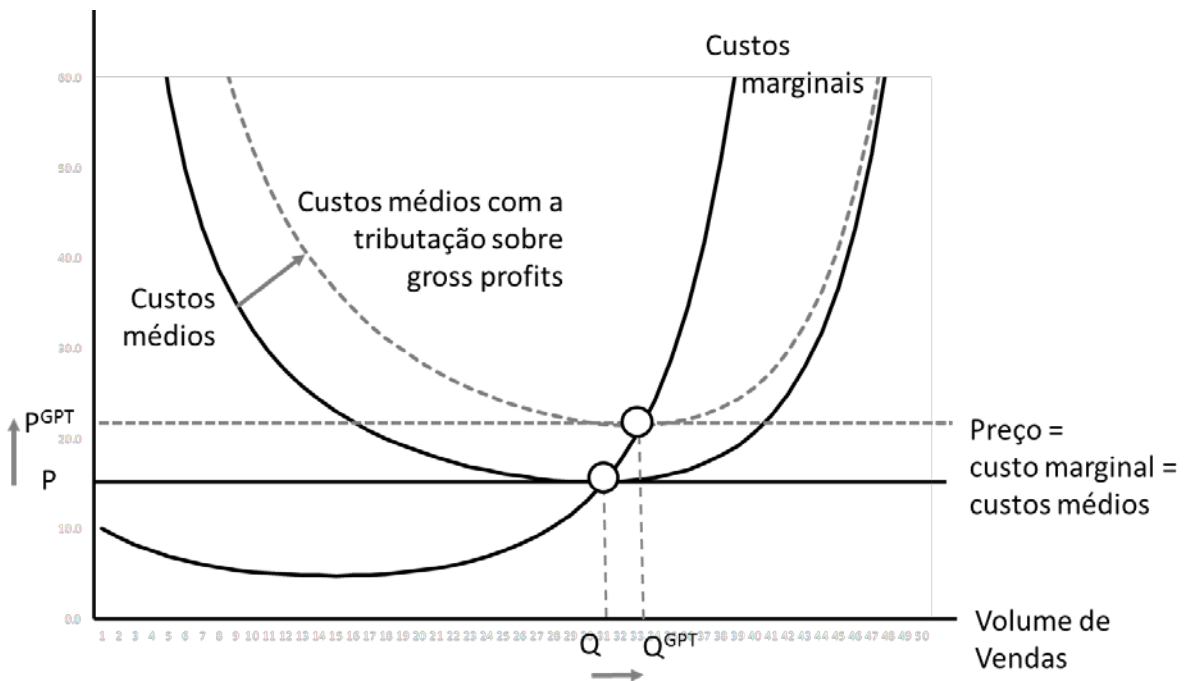
$$[P - C(Q)] \times Q = \frac{F}{(1 - \tau^{GPT})} \quad (47)$$

Esta expressão revela que o efeito de qualquer tributação sobre *gross profits*, em um mercado perfeitamente competitivo com custos fixos positivos, é essencial inflar o nível dos custos fixos da empresa que deve se recuperar por um fator de $1/(1 - \tau^{GPT})$.

Os custos fixos mais elevados (efetivos) devem implicar maiores preços de equilíbrio.

O efeito que isso tem no diagrama estabelecido na Figura 18 é como mostrado na Figura 19.

Figura 19: Preço de equilíbrio, custos marginais e custos fixos para um provedor de jogo que opera em um mercado perfeitamente competitivo com custos fixos positivos e uma tributação sobre *gross profits*



A função de custo médio foi modificada da seguinte forma. Sabemos que, em concorrência perfeita, os preços serão ajustados iguais aos custos médios, i.e. os lucros super normais serão iguais a zero. Com base no pressuposto de que, em qualquer momento, o preço é igual aos custos médios, a tributação sobre *gross profits* por unidade pode ser expressa como:

$$\text{Tributação sobre gross profits por unidade} = (AC - AVC) \times \tau^{GPT} \quad (48)$$

onde AVC é o custo variável médio total (a área sob a função de custo marginal em qualquer nível de produção) dividido pelo resultado.

Isso significa que os custos fixos totais acrescidos do imposto que a empresa precisa recuperar de suas margens brutas em qualquer nível de produção se tornam:

$$\text{Custos fixos totais mais tributos} = F + Q \times (AC - AVC) \times \tau^{GPT} \quad (49)$$

e os custos médios com a tributação sobre *gross profits*, $AC^{\tau^{GPT}}$, tornam-se a seguinte expressão:

$$AC^{\tau^{GPT}} = [F + AVC + (AC - AVC) \times \tau^{GPT}] / Q \quad (50)$$

onde AC é um custo médio no mundo antes de impostos em qualquer nível de produção específico.

A diferença nos custos médios antes e depois do imposto, em qualquer nível de resultado Q, é igual a $[(AC - AVC) \times \tau^{GPT}] / Q$. A tributação sobre *gross profits* não tem efeito sobre a função de custo marginal da empresa, mas essencialmente altera a curva de custo fixo para cima por esta expressão.

A Figura 19 mostra que o preço de equilíbrio no nível da empresa aumenta de P para PGPT para permitir que a empresa recupere seus custos fixos e os tributos. Como o ponto mínimo da função média deslocou-se para cima e para a direita, o ponto em que o preço é igual ao custo médio mínimo implica que a produção total para a empresa individual também aumenta, de Q para Q^{GPT} no diagrama. A lógica dessa descoberta é que a empresa individual agora tem que vender e fazer uma margem positiva em um número ainda maior de unidades de produção, a fim de gerar lucros brutos suficientes para cobrir seus custos fixos e a tributação sobre *gross profits*.

O exemplo mostra, portanto, que é possível aumentar uma tributação sobre *gross profits* mesmo em um mercado perfeitamente competitivo, desde que os custos fixos sejam positivos. No entanto, ao contrário do resultado no monopólio (ou, como descrito abaixo, mercados imperfeitamente competitivos), uma tributação sobre *gross profits* resultará em preços mais altos. Isso ocorre porque, na concorrência perfeita, não há margens brutas excessivas para impostos. O efeito da tributação será alterar a estrutura do mercado, causando saídas e, assim, aumentar o preço do mercado, de modo que as empresas remanescentes possam cobrir os custos e pagar o tributo (mas ainda não conseguem fazer lucros super normais).

A próxima questão é como isso se compara a uma tributação sobre GGR ou a uma tributação sobre *turnover*.

Considere primeiro o impacto de uma tributação sobre *turnover* no modelo de competição perfeito.

A expressão de lucro em perfeita concorrência com uma tributação sobre *turnover*, Π^{τ^T} , torna-se:

$$\Pi^{\tau^T} = [P - C(Q)] \times Q - F - P \times (1 - \tau^T) \times Q = 0 \quad (51)^{78}$$

que pode ser reescrito como :

$$\Pi^{\tau^T} = [P - C(Q) - P \times (1 - \tau^T)] \times Q - F = 0 \quad (52)^{79}$$

A introdução da tributação sobre *turnover*, τ^T , é, portanto, equivalente a mudar o termo de custo marginal para cima em qualquer nível de produção de C(Q) para $[C(Q) + P \times (1 - \tau^T)]^{80}$.

O termo de custo médio muda para cima como uma consequência direta.

⁷⁸ Onde $P = \alpha - \beta Q$.

⁷⁹ *ibid.*

⁸⁰ *ibid.*

Os custos totais na presença de uma tributação sobre *turnover*, TC^T , com a tributação sobre *turnover* tornam-se:

$$TC^T = [C(Q) + P \times (1 - \tau^T)] \times Q + F \quad (53)^{81}$$

e os custos médios com o imposto, AC^T , que são custos totais divididos pelo resultado Q , tornam-se:

$$AC^T = C(Q) + P \times (1 - \tau^T) + F/Q \quad (54)^{82}$$

Quando a taxa é zero, os custos médios são iguais a:

$$AC = C(Q) + F/Q \quad (55)$$

A diferença entre AC^T na equação (54) e AC sem o imposto na equação (55) é o termo $P \cdot (1 - \tau^T)$ ⁸³. Em outras palavras, o termo de custo médio muda para cima em qualquer nível de resultado, Q , pelo mesmo montante que o deslocamento para cima na função de custo marginal (mostrado na equação (52)).

Uma vez que as funções de custo marginal e de custo médio mudam para cima pelo mesmo montante como consequência da tributação sobre *turnover*, segue-se que o ponto mínimo no cronograma de custo médio é o mesmo com o tributo que está sem ele.

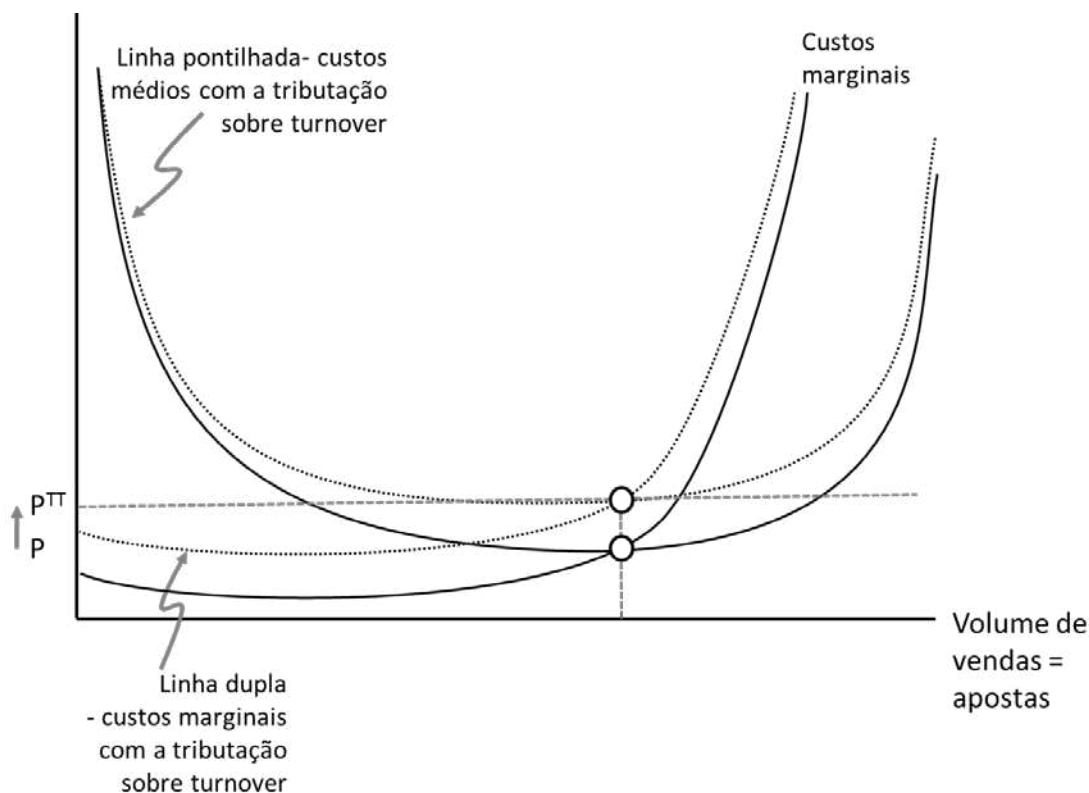
Isso é ilustrado graficamente na Figura 20.

⁸¹ *ibid.*

⁸² *ibid.*

⁸³ *ibid.*

Figura 20: O efeito de uma tributação sobre *turnover* em um provedor de jogo individual que opera em um mercado perfeitamente competitivo com custos fixos positivos



Lembre-se de que, nos jogos de azar e nos jogos de apostas, o volume de negócios é a aposta dos clientes. É equivalente ao volume de vendas (ou Q) no diagrama.

Isto significa que uma tributação sobre *turnover* de 10% aumentará o custo marginal em cada volume de vendas, Q , em 10 centavos em cada Dólar ou Real. O preço no eixo vertical é um menos a taxa de pagamento do prêmio e, por definição, deve ser limitado entre um Dólar ou Real e zero.

É precisamente essa relação que faz com que a função de custo marginal se mova pela mesma quantidade vertical em qualquer nível de Q no diagrama⁸⁴.

Também pode ser demonstrado que o efeito de uma tributação sobre GGR em concorrência perfeita é muito semelhante (não mostramos a análise aqui, pois produz um diagrama virtualmente idêntico). Uma tributação sobre GGR também altera os prazos de custo marginal e médio para cima pelo mesmo valor com conseqüências de mercado similares.⁸⁵

Um custo médio mínimo mais elevado significa, tanto no caso de uma tributação sobre *turnover* como de uma tributação sobre GGR, preços de equilíbrio de mercado mais elevados.

A lógica de porque as quantidades de vendas para a empresa individual são afetadas por uma tributação sobre *gross profits*, mas não por uma tributação sobre GGR ou sobre *turnover*, porque a

⁸⁴ Parece, à primeira vista, que a função do custo marginal sem o imposto e a curva de custo marginal com o imposto se aproximam quando Q aumenta. Isto é, de fato, uma ilusão de ótica, criada pelo olho sendo atraído para a distância vertical entre as curvas quando as curvas são relativamente planas para a distância horizontal entre as curvas quando as curvas se tomam mais íngremes.

⁸⁵ Um GGR tax de 40%, combinado com uma taxa de pagamento de 75%, mudará, por exemplo, a curva de custo marginal em 10 centavos no Dólar ou Real, o mesmo efeito que na concorrência perfeita com um *turnover* de 10%.

tributação sobre *gross profits* é equivalente a um aumento nos custos fixos da empresa. As empresas são forçadas a espalhar esses custos fixos mais altos em um volume de saída maior, como resultado. Este não é o caso de uma tributação sobre GGR ou sobre *turnover*, onde não há efeito nos custos fixos efetivos da empresa, apenas em seus custos marginais (e, conseqüentemente, seus custos médios).

Embora a empresa individual em concorrência perfeita seja um tomador de preços, é mais do que provável que a curva de demanda do mercado incline-se para baixo. Os preços mais elevados – resultado idêntico para os dois tipos de tributação - devem levar a uma menor demanda total do mercado. Isso pode significar apenas que o número de empresas em equilíbrio de mercado deve ser menor com lucros brutos e uma tributação sobre *turnover* do que sem tributação.

Os efeitos relativos dos três tipos de tributação, de acordo com o exemplo de monopólio acima, dependerão das taxas específicas definidas. Mas a condição de lucro zero na concorrência perfeita significa que, para alíquotas tributárias determinadas, neste modelo econômico extremo, os três tipos de tributação desmoronam para produzir resultados de mercado semelhantes (a única diferença sendo o resultado das empresas individuais que é maior sob uma tributação sobre *gross profits* do que com o outros dois tipos de tributação, embora o resultado do mercado não seja).

O efeito da tributação sobre *turnover* e da tributação sobre *gross profits* nos mercados caracterizados pela competição imperfeita

Mostramos acima que, no modelo de monopólio, uma tributação sobre *turnover* e uma tributação sobre GGR, em comparação com um mercado não tributado, levará a preços mais altos e a menores volumes, enquanto uma tributação sobre *gross profits* não.

Mostramos que uma tributação sobre *turnover* cria maiores distorções do que uma tributação sobre GGR.

E mostramos que uma tributação sobre *gross profits* é capaz de gerar maiores receitas tributárias do que uma tributação sobre GGR que, por sua vez, é capaz de aumentar mais as receitas tributárias do que uma tributação sobre *turnover*.

A maioria dos mercados é, no entanto, caracterizada nem pelo monopólio nem pela concorrência perfeita. A maioria das empresas compete em mercados onde cada empresa possui algum grau de poder de mercado, mas não consegue ajustar os preços (ou o volume do produto / serviço que fornecem) independentemente dos seus concorrentes. Além de produtos em que os operadores possuem uma licença para administrar um serviço de monopólio, como algumas loterias nacionais, isso descreve praticamente todos os mercados de jogo.

Nesta seção, demonstramos que as descobertas que emergiram do modelo de monopólio podem, de fato, ser estendidas a mercados imperfeitamente competitivos, nos quais mais de uma empresa compete, mas onde o mercado não pode ser descrito como sendo perfeitamente competitivo.

Mostramos nesta sub-seção que, em tais mercados, as diferenças nos efeitos dos três tipos de tributação geralmente podem ser caracterizadas da seguinte forma:

- Proposição 1. Tanto uma tributação sobre GGR e uma tributação sobre *turnover* resultarão em preços mais altos e menores volumes de vendas do que quando não é cobrado nenhum imposto. Uma tributação sobre *gross profits* não tem efeitos de distorção nos preços e volumes de vendas, a menos que seja tão alto que resulte em uma mudança no número de empresas ativas.
- Proposição 2. Uma tributação sobre GGR que atinge as mesmas receitas tributárias que uma taxa específica da tributação sobre *turnover* criará menos distorções nos preços e volumes de vendas do que a tributação sobre *turnover*.

- Proposição 3. Uma tributação sobre *gross profits* é capaz de aumentar mais receitas tributárias de empresas individuais em um mercado imperfeitamente competitivo do que tanto uma tributação sobre *turnover* como uma tributação sobre GGR.
- Proposição 4. Uma tributação sobre GGR que é fixado a uma taxa tal que os preços de mercado e os volumes de vendas são os mesmos que com uma tributação alternativa sobre *turnover* sempre aumentará mais receitas tributárias de cada empresa individual do que a tributação sobre *turnover*.
- Proposição 5. Maiores receitas tributárias totais podem ser arrecadadas com uma tributação sobre *gross profits* do que com uma tributação sobre GGR ou uma tributação sobre *turnover*. Além disso, maiores receitas fiscais podem ser arrecadadas com uma tributação sobre GGR do que com uma tributação sobre *turnover*.
- Proposição 6. Quanto maior for a ameaça de que os jogadores permaneçam offshore, mais as receitas de tributação sobre GGR ou de tributação sobre *turnover* serão corroídas.

Consideramos agora cada uma dessas proposições utilizando o quadro do modelo Cournot de concorrência imperfeita.

Proposição 1: Tanto uma tributação sobre GGR e uma tributação sobre turnover resultarão em preços mais altos e menores volumes de vendas do que quando não é cobrado nenhum imposto. Uma tributação sobre gross profits não tem efeitos de distorção nos preços e volumes de vendas, a menos que seja tão alto que resulte em uma mudança no número de empresas ativas

Usando a estrutura de Cournot como meio de ilustrar os princípios de distorção dos regimes tributários

A principal dificuldade de passar de um modelo de monopólio simples para um em que a concorrência, embora imperfeita, ocorra é que existem vários modelos econômicos diferentes que foram desenvolvidos para descrever a forma como os oligopolistas competem. Não existe um modelo único que descreva o funcionamento de um mercado de oligopólio.

Os modelos de Oligopólio variam em vários aspectos diferentes, incluindo, mas não restrito a:

- Empresas competem estabelecendo preços ou escolhendo uma quantidade específica de produtos a serem fornecidos dado os preços de mercado prevalentes;
- O produto ou serviço em questão é homogêneo ou diferenciado e, sendo diferenciado, como o é e até que ponto;
- Fatores como a tecnologia, a inovação, a publicidade, o marketing, a reputação, a proliferação da marca e outros são importantes;
- Aspectos geográficos afetam como as empresas competem;
- Todas as empresas são de tamanho similar ou existe uma empresa dominante e um conjunto de concorrentes mais fracos;
- As barreiras à entrada das empresas no mercado são significativas;
- Há excesso de capacidade;
- Empresas têm uma visão de longo prazo da concorrência (que pode ser modelada, dentre outras, usando modelos que usam tanto a teoria dos jogos como a dos jogos repetidos); e
- Empresas têm conhecimento perfeito sobre o mercado e/ou do produto ou serviço - clientes e seus rivais - ou possuem conhecimento imperfeito.

Há ainda mais características pelas quais diferentes mercados oligopolísticos podem ser caracterizados. Esta lista não pretende ser exaustiva.

O que deve ser aparente imediatamente, mesmo desta lista restrita, é que existem inúmeras maneiras diferentes com que a concorrência pode ter lugar em um mercado que poderia ser descrito como oligopolista. Nós enumeramos nove diferentes categorias gerais de características do mercado. Em alguns casos, existem diferentes variáveis possíveis dessas características. Por exemplo, é preciso apenas pensar sobre como os produtos podem ser diferenciados (em termos de características do produto, qualidade, marca, fidelidade do cliente, gosto e muitos outros) para ver que as possibilidades são simplesmente enormes. Além disso, existem ainda mais combinações das diferentes características de mercado possíveis.

O que isso significa é que os oligopólios são mercados complexos para modelar, uma vez que existem muitas maneiras pelas quais as empresas podem competir, muitas maneiras diferentes de escolherem se comportar e muitos fatores que os clientes podem ou não se preocupar. Simplesmente, nenhum oligopólio é o mesmo e, na prática, é muito difícil construir um modelo econômico que descreva com precisão muitos deles.

Foram desenvolvidos vários modelos de oligopólio simples que são comumente usados pelos economistas. Um, o modelo Bertrand, fornece um resultado de mercado semelhante ao da concorrência perfeita⁸⁶. Outro, o modelo de Cournot, pressupõe que as empresas do mercado competem com base na quantidade (e não no preço) e que cada empresa escolhe um resultado, assumindo que a decisão de resultado de outras empresas seja fixa.

Existem limitações para esses modelos simples de oligopólio - em sua forma mais simples, eles assumem que todas as empresas vendem os mesmos produtos/serviços, por exemplo -, mas elas fornecem alguma indicação de possíveis resultados de mercado quando as empresas se comportam de forma oligopolística.

Para considerar o efeito dos três tipos de tributação sobre o jogo, a título de ilustração, consideramos nesta seção o impacto de uma tributação sobre *turnover* e uma tributação sobre *gross profits* nos volumes de vendas e nos preços no quadro de Cournot.

Não sugerimos necessariamente que o modelo de Cournot seja uma descrição precisa de como a concorrência se desenrola nos mercados de jogo. No entanto, consideramos que é um modelo sensível que considera os efeitos prováveis de introduzir ambos os tipos de tributação em um mercado caracterizado nem por monopólio e nem competição perfeita.

Isto é porque as principais conclusões apresentadas abaixo aplicam-se geralmente a vários outros modelos de oligopólio que, em si mesmos, não podem descrever melhor a concorrência e o comportamento do consumidor nos mercados de jogos.

Antes de considerar o efeito dos três tipos de tributação - a tributação sobre *turnover*, a tributação sobre GGR e a tributação sobre *gross profits* - no modelo Cournot, fornecemos um resumo breve do modelo básico, não tributado.

O modelo de Cournot – uma recapitulação

O ponto de partida no modelo Cournot é especificar uma curva de demanda (inversa) (i.e. onde o preço é expresso como função dos volumes de vendas) da seguinte forma:

⁸⁶ No modelo Bertrand de competição, as empresas competem nos preços. Os produtos são assumidos como homogêneos e os consumidores compram tudo pelo menor preço. Se todas as empresas cobram o mesmo preço, os consumidores assumem que selecionam aleatoriamente a empresa a partir da qual eles compram. O resultado deste modelo é que as empresas têm o incentivo para eliminar-se umas as outras para capturar 100% de market share. Eles fazem isso até que os preços sejam competitivos para o custo marginal, momento em que nenhuma empresa tem o incentivo para reduzir ainda mais os preços. As variantes do modelo Bertrand permitem um caso mais realista de quando os produtos são diferenciados. Neste modelo "Bertrand diferenciado", as empresas têm o incentivo para se eliminarem, mas por outro lado são capazes de manter um prêmio, dependendo do grau de diferenciação dos produtos e de como os clientes respondem a essa diferenciação.

$$P = \alpha - \beta Q \quad (56)$$

O termo α é uma constante e β é a relação entre quantidade e preço (i.e. a inclinação da curva de demanda).

Suponha que existam duas empresas, 1 e 2.

O resultado para a empresa 1 é q_1 e o resultado para a empresa 2 é q_2 . O resultado total da indústria Q é, portanto, igual a $(q_1 + q_2)$. A curva de demanda pode ser reescrita como:

$$P = \alpha - \beta(q_1 + q_2) \quad (57)$$

Suponha que o custo marginal para ambas as empresas é o mesmo e é constante. Isto é denotado como c .

Segue-se que os lucros da empresa 1, Π_1 , são os seguintes:

$$\Pi_1 = P \times q_1 - c \times q_1 \quad (58)$$

Isso pode ser expandido, substituindo na equação (35), para dar:

$$\Pi_1 = [\alpha - \beta(q_1 + q_2)] \times q_1 - c \times q_1 \quad (59)$$

$$\Pi_1 = \alpha q_1 - \beta q_1^2 - \beta q_1 \times q_2 - c \times q_1 \quad (60)$$

Os lucros são maximizados, para a empresa 1, no ponto em que a mudança nos lucros, Π_1 , para uma dada mudança na quantidade de resultado, q_1 , é zero. I.e. onde $\delta \Pi_1 / \delta q_1 = 0$. A equação de diferenciação (37) e a configuração para zero dá:

$$\frac{\delta \Pi_1}{\delta q_1} = \alpha - 2\beta \times q_1 - \beta q_2 - c = 0 \quad (61)$$

É típico, no modelo Cournot, assumir simetria entre as empresas. i.e. todas as empresas fornecem produtos idênticos e custos idênticos.

Formalmente, isso implica que $q_1 = q_2$. Isso significa que a equação (36) pode ser reescrita da seguinte forma:

$$\alpha - 3\beta q_1 - c = 0 \quad (62)$$

Isso pode ser rearranjado para fornecer a saída de equilíbrio da empresa 1, q_1^* , da seguinte forma:

$$q_1^* = (\alpha - c) / 3\beta \quad (63)$$

Pode-se mostrar que esse resultado pode ser generalizado para que, quando existam N empresas na indústria, o resultado de equilíbrio da empresa 1 se torne:

$$q_1^* = (\alpha - c) / [(N+1)\beta] \quad (64)$$

Isso mostra que à medida que o número de empresas aumenta, a quantidade fornecida por qualquer empresa individual cai. Do mesmo modo, à medida que os custos marginais aumentam, a quantidade fornecida por qualquer empresa individual também cai.

Os preços, dado os resultados de equilíbrio para todas as empresas, são dados pela curva de demanda inversa como:

$$P^* = \alpha - \beta(q_1^* + q_2^* + q_3^* + \dots + q_N^*) \quad (65)$$

Utilizamos este modelo para considerar como estas condições de equilíbrio padrão de Cournot são alteradas quando uma tributação sobre turnover e, em seguida, uma tributação sobre GGR é introduzida.

O modelo de Cournot tem suas limitações, e é por isso que não modelamos todas e cada uma das proposições apresentadas acima com este modelo.

A principal limitação é que não é dinâmico em relação ao número de empresas (pelo menos na sua forma básica).

Mostramos acima, usando o modelo de concorrência perfeita com custos fixos introduzidos, que uma tributação sobre *gross profits* pode aumentar pelo menos tanto a receita tributária como uma tributação sobre *turnover* ou uma tributação sobre GGR. No entanto, isso se dá porque seu efeito é equivalente a aumentar custos fixos da empresa. O mecanismo pelo qual ele faz isso é reduzindo o número de empresas ativas no mercado e aumentando os preços de mercado dessa maneira. O modelo básico de Cournot não permite isso e, portanto, tendo demonstrado os efeitos básicos de distorção de uma tributação sobre *turnover* e de uma tributação sobre GGR, complementamos este modelo com mais lógica econômica.

Uma maneira útil na qual a análise atual poderia ser estendida, portanto, poderia ser ou estender o modelo de Cournot para ser dinâmico em relação ao número de empresas no mercado ou desenvolver um modelo alternativo de oligopólio que reflita com mais precisão a concorrência em mercados de jogos de azar e jogos⁸⁷.

Como a implementação de uma tributação sobre *turnover* afeta o resultado do modelo Cournot

Nós descrevemos acima como uma tributação sobre *turnover* é cobrado como uma porcentagem do montante total apostado. O montante apostado é equivalente ao volume de vendas, Q . Isso significa que as receitas fiscais da tributação sobre *turnover* são iguais a $Q \times \tau^T$ e isso, na prática, significa que, por cada Dólar de aposta, a empresa deve entregar um valor igual a τ^T para o governo.

Considere como isso afeta a estrutura de Cournot estabelecida acima.

A função de lucro do Firm 1 muda da expressão apresentada na equação (58) para a função mostrada na equação (67).

$$\Pi_1 = P \times q_1 - c \times q_1 - \tau^T \times q_1 \quad (67)$$

Isto é equivalente, como descrevemos em termos do modelo de monopólio descrito acima, ao regime de tributação sobre *turnover* aumentando a função de custo marginal da empresa, ou seja, aumentando de c para $(c + \tau^T)$.

A função de lucro do Firm 1 pode ser simplificada para a seguinte expressão:

⁸⁷ As empresas nesses mercados, por exemplo, não escolhem a capacidade e competem em termos de quantidades, de modo que uma extensão da análise além do uso da estrutura de Cournot para fins ilustrativos pode ser um exercício útil.

$$\Pi_1 = (P - c - \tau^T) \times q_1 \quad (68)$$

Substituindo na equação (68) a curva (inversa) de demanda do mercado (equação (56)), que é a mesma neste caso que no modelo básico (a empresa pode enfrentar diferentes custos, mas os consumidores reagem da mesma forma às mudanças de preços finais), dá a seguinte expressão (onde α é uma constante e β é a relação entre quantidade e preço i.e. a inclinação da curva de demanda):

$$\Pi_1 = [\alpha - \beta(q_1 + q_2)] \times q_1 - c \times q_1 - \tau^T \times q_1 \quad (69)$$

$$\Pi_1 = \alpha q_1 - \beta q_1^2 - \beta q_1 \times q_2 - c \times q_1 - \tau^T \times q_1 \quad (70)$$

Os lucros são maximizados, para a empresa 1, no ponto em que a mudança nos lucros, Π_1 , para uma dada mudança na quantidade de resultado, q_1 , são zero. I.e. onde $\delta \Pi_1 / \delta q_1 = 0$. Diferenciando a equação (70) e configurando-a a zero dá-nos:

$$\frac{\delta \Pi_1}{\delta q_1} = \alpha - 2\beta q_1 - \beta q_2 - c - \tau^T = 0 \quad (71)$$

Conforme explicado acima, é típico, no modelo Cournot, assumir simetria entre as empresas, i.e. todas as empresas são de tamanho semelhante e produzem resultados semelhantes. O ajuste $q_1 = q_2$ significa que a equação (48) pode ser reescrita da seguinte forma:

$$\frac{\delta \Pi_1}{\delta q_1} = \alpha - 3\beta q_1 - c - \tau^T = 0 \quad (72)$$

A equação (49) pode ser rearranjada para fornecer o resultado de equilíbrio da empresa 1, q_1^* , da seguinte forma:

$$q_1^* = \frac{(\alpha - c - \tau^T)}{3\beta} \quad (73)$$

Pode-se mostrar que esse resultado pode ser generalizado para que, quando existem N empresas na indústria, o resultado de equilíbrio da empresa 1 se torna:

$$q_1^* = \frac{(\alpha - c - \tau^T)}{(N+1)\beta} \quad (74)$$

O imposto infla efetivamente o termo de custo marginal, c e reduzirá o resultado de equilíbrio da empresa 1 em relação ao nível que seria escolhido na ausência do imposto.

Levando em consideração que os preços, dado que os resultados de equilíbrio para todas as empresas são originados pela curva de demanda inversa:

$$P^* = \alpha - \beta(q_1^* + q_2^* + q_3^* + \dots + q_N^*) \quad (75)$$

e a quantidade de equilíbrio fornecida para cada empresa é menor com a tributação sobre *turnover* do que é sem a tributação, o preço de equilíbrio do mercado é maior com a tributação do que quando τ é zero. Em outras palavras, quando a tributação é implementada, as empresas repassam parte dela para os clientes sob a forma de preços mais altos e o resultado é reduzir o volume do produto ou serviço fornecido ao mercado.

Como a implementação de uma tributação sobre GGR afeta o resultado do modelo de Cournot

Uma tributação sobre GGR, em contraste com a tributação sobre *turnover*, cria uma diferença entre o valor gasto pelos clientes e o valor recebido por cada empresa.

Uma vez que as receitas da empresa 1 são iguais ao seu preço, P , multiplicado pelas suas vendas, q_1 , uma tributação sobre GGR τ^{GGR} irá gerar receitas tributárias de $P \cdot q_1 \cdot \tau^{GGR}$. Isto significa que os lucros da empresa 1 são, em contraste com a equação (35), da seguinte forma:

$$\Pi_1 = p \times q_1 \times (1 - \tau^{GGR}) - c \times q_1 \quad (76)$$

Substituindo na curva de demanda do mercado (inversa) (equação (56)) na função de lucro da empresa (equação (76)) dá:

$$\Pi_1 = [\alpha - \beta(q_1 + q_2)] \times q_1 \times (1 - \tau^{GGR}) - c \times q_1 \quad (77)$$

onde α é uma constante e β é a inclinação da curva de demanda.

Isso pode ser expandido para:

$$\Pi_1 = \alpha \cdot q_1 \times (1 - \tau^{GGR}) - \beta q_1^2 \times (1 - \tau^{GGR}) - \beta q_1 \times q_2 \times (1 - \tau^{GGR}) - c \times q_1 \quad (78)$$

Os lucros são maximizados, para a empresa 1, no ponto em que a mudança nos lucros, Π_1 , para uma dada mudança na quantidade de saída, q_1 , são zero. I.e. onde $\delta \Pi_1 / \delta q_1 = 0$. Diferenciando a equação (78) e zerando-a dá-se que:

$$\delta \Pi_1 / \delta q_1 = \alpha(1 - \tau^{GGR}) - 2\beta \times q_1 (1 - \tau^{GGR}) - \beta q_2 \times (1 - \tau^{GGR}) - c = 0 \quad (79)$$

Assumindo a simetria entre as empresas e definindo $q_1 = q_2$, significa que a equação (79) pode ser reescrita da seguinte forma:

$$\delta \Pi_1 / \delta q_1 = \alpha(1 - \tau^{GGR}) - 3\beta q_1 \times (1 - \tau^{GGR}) - c = 0 \quad (80)$$

Isso, por sua vez, pode ser rearranjado como:

$$\delta \Pi_1 / \delta q_1 = \alpha - 3\beta q_1 - c / (1 - \tau^{GGR}) = 0 \quad (81)$$

Isso pode ser rearranjado para fornecer a saída de equilíbrio da empresa 1, q_1^* , da seguinte forma:

$$q_1^* = (\alpha - c / (1 - \tau^{GGR})) / 3\beta \quad (82)$$

Pode-se mostrar que esse resultado pode ser generalizado para que, quando existam N empresas na indústria, a saída de equilíbrio da empresa 1 se torne:

$$q_1^* = \frac{\alpha - \frac{c}{(1 - \tau^{GGR})}}{\beta(N+1)} \quad (83)$$

Com o τ^{GGR} parametrizado entre 0 e 1, o efeito do imposto equivale a inflar o termo de custo marginal, c . O efeito será claramente reduzir a saída de equilíbrio da empresa 1 em relação ao nível que seria escolhido na ausência do imposto.

Como os preços, as saídas de equilíbrio dados para todas as empresas são dados pela curva de demanda inversa como:

$$P = \alpha - \beta(q_1^* + q_2^* + q_3^* + \dots + q_N^*) \quad (84)$$

e a quantidade de equilíbrio fornecida para cada empresa é menor com a tributação sobre *turnover* do que é sem a tributação, o preço do equilíbrio do mercado é maior com a tributação do que quando τ^{GRT} é zero. Em outras palavras, quando o tributo é implementado, as empresas passam parte disso para os clientes sob a forma de preços mais altos e o resultado é reduzir o volume do produto ou serviço fornecido ao mercado.

Assim, tanto uma tributação sobre *turnover* como uma tributação sobre GGR levam a preços mais altos e a menores volumes de vendas (tanto para a empresa como para o mercado como um todo). Mostramos agora que uma tributação sobre *gross profits* leva a um resultado fundamentalmente diferente.

Como a implementação de uma tributação sobre *gross profits* afeta o resultado de um modelo de Cournot

Agora suponha que seja introduzido uma tributação sobre *gross profits* sobre as empresas.

Quando os lucros são descritos no modelo Cournot padrão, os custos fixos geralmente são ignorados. Isso ocorre porque os custos fixos não afetam a busca por um resultado maximizador de lucro e, embora influenciem o número de empresas que entram no mercado, o número de empresas é expresso como um insumo exógeno no modelo padrão de Cournot. O modelo pode ser desenvolvido de tal forma que os custos fixos determinam o número de empresas como um efeito secundário, mas isso não é necessário no contexto da análise atual, que é mostrar o que uma tributação sobre *gross profits* faria aos preços de equilíbrio e vendas para empresas individuais.

Com uma tributação sobre *gross profits*, os lucros da empresa 1 são, em contraste com a equação (35), da seguinte forma:

$$\Pi_1 = (P - c) \times q_1 \times (1 - \tau^{GPT}) \quad (85)$$

onde τ^{GPT} é a tributação sobre *gross profits*.

A equação 53 pode ser expandida para dar:

$$\Pi_1 = [\alpha - \beta(q_1 + q_2)] \times q_1 - c \cdot q_1 \times (1 - \tau^{GPT}) \quad (86)$$

$$\Pi_1 = [\alpha q_1 - \beta q_1^2 - \beta q_1 \times q_2 - c \times q_1] \times (1 - \tau^{GPT}) \quad (87)$$

Os lucros são maximizados, para a empresa 1, no ponto em que a mudança nos lucros, Π_1 , para uma dada alteração na quantidade de saída, q_1 é zero. I.e. onde $\delta \Pi_1 / \delta q_1 = 0$. A equação de diferenciação (53) e colocando-a como zero dá:

$$\delta \Pi_1 / \delta q_1 = \alpha(1 - \tau^{GPT}) - 2\beta q_1 \times (1 - \tau^{GPT}) - \beta q_2 \times (1 - \tau^{GPT}) - c \times (1 - \tau^{GPT}) = 0 \quad (88)$$

Assumindo a simetria entre as empresas e definindo $q_1 = q_2$, significa que a equação (56) é reescrita como:

$$\delta \Pi_1 / \delta q_1 = \alpha(1 - \tau^{GPT}) - 3\beta q_1 \times (1 - \tau^{GPT}) - c \times (1 - \tau^{GPT}) = 0 \quad (89)$$

que, por sua vez, pode ser rearranjado como:

$$\alpha(1-\tau^{GPT}) - c \times (1-\tau^{GPT}) = 3\beta q_1 \times (1-\tau^{GPT}) \quad (90)$$

É claro que o termo $(1-\tau^{GPT})$ na equação (56) se cancela em ambos os lados para dar:

$$\alpha - c = 3\beta q_1 \quad (91)$$

Isso pode ser rearranjado para fornecer a saída de equilíbrio da empresa 1, q_1^* , da seguinte forma:

$$q_1^* = (\alpha - c) / 3\beta \quad (92)$$

Isto é idêntico à equação (41), no modelo Cournot básico sem tributação.

Generalizando esta equação para quando houver N empresas na indústria dá-nos uma saída de equilíbrio da empresa 1 na seguinte forma:

$$q_1^* = (\alpha - c) / [(N+1)\beta] \quad (93)$$

novamente, o mesmo que a equação (64) no modelo Cournot sem tributação.

Pode-se argumentar que, uma vez que a quantidade de equilíbrio das vendas para cada empresa são idênticas com uma tributação sobre *gross profits* ou sem ela, os níveis de preços também são os mesmos nos mundos com tributação sobre *gross profits* ou sem ela.

Isso contrasta radicalmente com a tributação sobre *turnover* e a tributação sobre GGR em que as empresas procuram repassar os tributos, efetivamente causando uma contração da oferta e um aumento correspondente dos preços.

Conclusão sobre a tributação no modelo de Cournot

Usando o modelo de Cournot, podemos mostrar claramente que tanto uma tributação sobre GGR quanto uma tributação sobre *turnover* resultarão em preços mais altos e menores volumes de vendas do que quando nenhum imposto é cobrado. Uma tributação sobre *gross profits* não tem efeitos de distorção nos preços e volumes de vendas.

O que é mais difícil de se ver através da utilização apenas da álgebra no contexto do modelo Cournot é a medida em que uma tributação sobre GGR afeta os resultados do mercado em relação a uma tributação sobre *turnover*. É a essa questão para qual agora passaremos.

Proposição 2: Uma tributação sobre GGR que atinge as mesmas receitas tributárias que uma taxa específica da tributação sobre *turnover* criará menos distorções nos preços e volumes de vendas do que a tributação sobre *turnover*

Para comparar os efeitos relativos a uma tributação sobre GGR e uma tributação sobre *turnover* nos resultados do mercado, fazemos referência a alguns cálculos ilustrativos. Esses cálculos são baseados na álgebra estabelecida nas equações (56) a (93) acima, mas fazem uso de alguns valores ilustrativos para cada um dos parâmetros nas equações. Embora os valores dos parâmetros sejam ilustrativos, eles foram escolhidos em níveis que fornecem valores razoáveis para os mercados considerados (por exemplo, os níveis de "preço" são delimitados entre 0 e 1, pois são taxas de pagamento de prêmios).

A Tabela 12 mostra uma série desses cálculos em que a alíquota tributária no regime de tributação sobre GGR é definida em um nível tal que gere as mesmas receitas fiscais que a tributação sobre *turnover*.

A primeira coluna de números mostra os resultados do mercado para o modelo Cournot básico em um mercado onde não são cobrados tributos.

Há, neste exemplo, quatro empresas. Cada empresa possui o mesmo resultado, q_i^* , que é calculado usando uma fórmula semelhante à mostrada na equação (64) acima. O preço de equilíbrio de mercado, P^* , é calculado utilizando a curva de demanda inversa do mercado, como a equação (65) acima.

As fórmulas utilizadas para calcular o resultado da empresa e o preço de mercado quando existe uma tributação sobre *turnover* reflete as equações (74) e (75). As equações (83) e (84) são utilizadas para calcular os resultados do mercado de acordo com uma tributação sobre GGR e equação (93) para a tributação sobre *gross profits* (que é, lembrando, idêntico ao mercado não tributado).

O que o exemplo demonstra claramente, na segunda coluna de números, é que uma tributação sobre *turnover* de 5% aumentará o preço do mercado. Neste caso, porque o preço é realmente a taxa de pagamento do prêmio, ele é expresso como uma porcentagem (de apostas). Neste exemplo ilustrativo, a taxa de pagamento do prêmio aumenta em 4 pontos percentuais, o que equivale a 80% do imposto que está sendo repassado aos consumidores.

Tabela 12: Um cálculo ilustrativo do efeito de uma tributação sobre *turnover*, sobre *gross gaming revenue* e sobre *gross profits* no modelo de Cournot com demanda linear, constantes custos marginais C e custos fixos positivos F - cenário no qual a tributação sobre *gross profits* provê as mesmas receitas tributárias que a tributação sobre *turnover*.

	Sem impostos	Taxa de turnover tax ajustada em 5% das apostas	Taxa de GGR tax que provê as mesmas receitas fiscais que um turnover tax de 5%	Gross profits tax que maximiza as receitas fiscais
Entradas				
Número de firmas, N	4	4	4	4
Interceptação da função de demanda linear, α	0,9000	0,9000	0,9000	0,9000
Inclinação da função de demanda linear, β	0,00025	0,00025	0,00025	0,00025
Custos marginais, c	\$0,10	\$0,10	\$0,10	\$0,10
Custos fixos, F	\$25	\$25	\$25	\$25
Taxas de imposto				
Taxas de turnover tax, τ^{TT}		5,0%		
GGRT que dá as mesmas apostas que o turnover tax = τ^{GGRT}			17,4%	
GPT que dá as mesmas receitas fiscais que o turnover tax = τ^{GPT}				29,3%
GPT que maximiza as receitas fiscais				
Resultados do mercado				
q_i^*	\$640	\$600	\$623	\$640
Q^*	\$2.560	\$2.400	\$2.493	\$2.560
$P^* = \alpha - \beta Q^*$	26,0%	30,0%	27,7%	26,0%
Receita bruta de jogos da indústria = $P^* \times Q^*$	\$666	\$720	\$690	\$666
Indústria GGR após o turnover tax / GGR tax	\$666	\$600	\$570	\$666
Custos variáveis da indústria = $Q^* \times c$	\$256	\$240	\$249	\$256
Lucros brutos da indústria = $(P^* \times Q^*) - (Q^* \times \tau^{TT}) - (P^* \times Q^* \times \tau^{GGRT}) - (Q^* \times c)$	\$410	\$360	\$321	\$410
Lucros da indústria após custos fixos	\$310	\$260	\$221	\$310
Receitas fiscais				
Receitas fiscais do turnover tax = $Q^* \times \tau^{TT}$	\$0	\$120	\$0	\$0
Receitas fiscais do GGR tax = $P^* \times Q^* \times \tau^{GGRT}$	\$0	\$0	\$120	\$0
Receitas fiscais do gross profits tax = $[(P^* \times Q^*) - (Q^* \times c)] \times \tau^{GPT}$	\$0	\$0	\$0	\$120
Receitas fiscais totais	\$0	\$120	\$120	\$120

A taxa de tributação sobre GGR foi definida, neste conjunto de cálculos, de modo que as receitas tributárias sejam idênticas a tributação sobre *turnover* de 5%. Neste exemplo ilustrativo particular,

isso exige uma taxa de tributação sobre GGR de 17,4%. A alíquota tributária é necessariamente superior à taxa de tributação sobre turnover, porque para aumentar as receitas tributárias equivalentes, uma taxa maior precisa ser aplicada a uma base tributável menor (i.e. as receitas brutas dos jogos são menores do que as apostas). A taxa do imposto calculada neste exemplo é uma manifestação dos valores assumidos dos parâmetros (α , β , c , and N), mas a proposição geral é válida para todos os valores válidos possíveis desses parâmetros.

É claro a partir deste exemplo que, quando a taxa de tributação sobre GGR está configurada para prover as mesmas receitas fiscais que a taxa de tributação sobre *turnover* de 5%, ela tem um menor impacto nos preços e volumes de vendas do que a tributação sobre *turnover*.

Neste exemplo, a taxa de tributação sobre *turnover* de 5% causa um aumento de 15% no preço do jogo. A taxa de tributação sobre GGR de mais de 17%, que aumenta as receitas tributárias idênticas, causa apenas um aumento de 6% no preço.

O corolário desses aumentos de preços é menor nas vendas do mercado em ambos os casos, mas um maior declínio na tributação sobre *turnover* (de 6% contra a redução de 3% da tributação sobre GGR nos níveis de vendas no mercado).

Observe também neste exemplo particular que todas as empresas podem cobrir seus custos fixos e que seria possível que uma tributação sobre *gross profits* fosse estabelecida em um nível de 75% para atingir US\$ 310 de receitas tributárias. A medida em que os lucros brutos estão disponíveis para serem tributados depende do número de empresas no mercado e da intensidade da concorrência entre essas empresas. Isso é algo que devemos considerar mais detalhadamente abaixo.

Proposição 3: uma tributação sobre *gross profits* é capaz de arrecadar mais receitas tributárias de empresas individuais em um mercado imperfeitamente competitivo do que uma tributação sobre *turnover* e sobre GGR

Mostramos na análise econômica sobre monopólio e competição perfeita que:

- Sempre é possível aumentar mais receitas tributárias de um monopolista e criar menos distorções para o mercado, empregando uma tributação sobre *gross profits* em oposição a uma tributação sobre *turnover* ou uma tributação sobre GGR; e
- É sempre possível elevar à mesma escala de receitas tributárias em um mercado caracterizado pela concorrência perfeita com os custos fixos, empregando uma tributação sobre *gross profits* como é o caso com uma tributação sobre *turnover* ou uma tributação sobre GGR (a principal diferença é que uma tributação sobre *gross profits* conduzirá a uma redução no número de empresas no mercado, e uma tributação sobre *turnover* ou uma tributação sobre GGR não).

A lógica determina que os resultados em um mercado imperfeitamente competitivo devem situar-se entre os extremos teóricos do monopólio e a concorrência perfeita.

As empresas que operam em mercados imperfeitamente competitivos possuem um certo grau de poder de mercado. Elas são capazes de definir preços diferentes dos seus concorrentes sem perder todas as suas vendas, ao contrário do paradigma da concorrência perfeita. A medida em que eles são capazes de definir preços maiores do que os de outras empresas depende da intensidade da concorrência entre cada empresa e seus rivais.

Esta intensidade de concorrência é comumente traduzida por conceitos como a elasticidade cruzada da demanda - a porcentagem de vendas perdidas para empresas concorrentes como resultado de uma diferença no preço relativo entre a empresa em questão e seus concorrentes.

Em tais mercados, o que isso significa é que cada empresa individual possui uma curva de demanda inclinada para baixo.

Mantidas as mesmas condições, a curva de demanda da empresa individual tenderá a ser menos íngreme do que a do mercado como um todo porque - mantendo os preços dos concorrentes constantes - um aumento no preço da empresa individual perderá as vendas como resultado do efeito do preço sozinho (de acordo com o mercado como um todo) e como resultado da mudança de clientes para empresas concorrentes. No nível do mercado, pode haver menos produtos ou serviços alternativos razoáveis para os quais o cliente mude.

No entanto, enquanto a empresa individual enfrentar uma curva de demanda inclinada para baixo, as conclusões desenvolvidas para o caso do monopólio - mostrado na Figura 17 acima – devem continuar a ser aplicáveis.

Mostramos isso para o monopolista, sempre é possível estabelecer uma taxa de tributação sobre *gross profits* que deixe um monopolista maximizador de lucros com os mesmos lucros (antes dos custos fixos) que sob um regime de tributação sobre GGR ou uma tributação sobre *turnover*, mas onde a tributação sobre *gross profits* provê maiores receitas tributárias totais do que o regime de tributação sobre GGR ou sobre *turnover*.

O mesmo diagrama e lógica podem ser desenhados para as empresas de maximização de lucros individuais em um mercado imperfeitamente competitivo, desde que a empresa individual tenha uma curva de demanda descendente inclinada⁸⁸. E, portanto, a mesma conclusão deve ser mantida.

Proposição 4: uma tributação sobre GGR que é fixada a uma taxa tal que os preços de mercado e os volumes de vendas são os mesmos que com uma tributação alternativa sobre *turnover* sempre arrecadará mais receitas tributárias de cada empresa individual do que a tributação sobre *turnover*

Na Tabela 13, alteramos o exemplo ilustrativo estabelecido na Tabela 12 acima para considerar o que ocorre quando uma tributação sobre GGR que está definido a uma taxa tal que os preços de mercado e os volumes de vendas são os mesmos que com um regime de tributação alternativa sobre *turnover*.

Tabela 13: Um cálculo ilustrativo do efeito de uma tributação sobre *turnover*, uma tributação sobre GGR e uma tributação sobre *gross profits* em um modelo de Cournot com demanda linear, custos marginais constantes C e custos fixos positivos F - cenário em que a taxa de tributação sobre GGR é fixada em um nível que faça com

⁸⁸ Também vale a pena notar que, pelo fato de todas as empresas enfrentarem um turnover tax ao mesmo tempo, a imposição de um turnover tax teria um impacto menor nos preços relativos entre as empresas do que se o imposto dependesse de apenas um (ou um subconjunto) de empresas. Isso não afeta a universalidade do resultado, embora isso signifique que a imposição de um turnover tax não altere a posição da curva de demanda da empresa individual. Isto significa, por sua vez, que o efeito dos impostos sobre a empresa individual com (algum) poder de mercado em um mercado imperfeitamente competitivo parecerá praticamente idêntico ao descrito na Figura 17 acima.

que o preço de mercado e as apostas sejam os mesmos que em um regime de tributação sobre turnover

	Sem impostos	Taxa de turnover tax ajustada em 5% das apostas	Taxa de GGR tax que provê as mesmas receitas fiscais que um turnover tax de 5%	Taxa de GGR tax que aumenta as mesmas receitas fiscais que um turnover tax de 5%
Entradas				
Número de empresas, N	4	4	4	4
Interceptação da função de demanda linear, α	0,9000	0,9000	0,9000	0,9000
Inclinação da função de demanda linear, β	0,00025	0,00025	0,00025	0,00025
Custos marginais, c	\$0,10	\$0,10	\$0,10	\$0,10
Custos fixos, F	\$25	\$25	\$25	\$25
Taxas de imposto				
Taxas de turnover tax, τ^{TT}		5,0%		
GGRT que dá as mesmas apostas que o turnover tax = τ^{GGRT}			17,4%	
GPT que dá as mesmas receitas fiscais que o turnover tax = τ^{GPT}				29,3%
Resultados do mercado				
q_i^*	\$640	\$600	\$600	\$640
Q^*	\$2.560	\$2.400	\$2.400	\$2.560
$P^* = \alpha - \beta Q^*$	26,0%	30,0%	30,0%	26,0%
Receita bruta de jogos da indústria = $P^* \times Q^*$	\$666	\$720	\$720	\$666
Indústria GGR após turnover tax / GGR tax	\$666	\$600	\$480	\$666
Custos variáveis da indústria = $Q^* \times c$	\$256	\$240	\$240	\$256
Lucros brutos da indústria = $(P^* \times Q^*) - (Q^* \times \tau^{TT}) - (P^* \times Q^* \times \tau^{GGRT}) - (Q^* \times c)$	\$410	\$360	\$240	\$410
Lucros da indústria após custos fixos	\$310	\$260	\$140	\$310
Receitas fiscais				
Receitas fiscais de turnover tax = $Q^* \times \tau^{TT}$	\$0	\$120	\$0	\$0
Receitas fiscais de GGR tax = $P^* \times Q^* \times \tau^{GGRT}$	\$0	\$0	\$240	\$0
Receitas fiscais de gross profits tax = $[(P^* \times Q^*) - (Q^* \times c)] \times \tau^{GPT}$	\$0	\$0	\$0	\$120
Receitas fiscais totais	\$0	\$120	\$240	\$120

O exemplo mostra que uma tributação sobre GGR definida a uma taxa tal que os preços de mercado e os volumes de vendas sejam os mesmos que sob um regime de tributação alternativa sobre *turnover* sempre proverá mais receitas tributárias de cada empresa individual do que a tributação sobre *turnover*.

Esta descoberta é o outro lado da moeda para a Proposição 2 - se uma tributação sobre GGR obtiver as mesmas receitas tributárias em relação a um regime de tributação sobre *turnover* a uma taxa específica, ela criará menos distorções nos preços e volumes de vendas comparadas a uma tributação sobre *turnover*. Quando uma tributação sobre GGR cria a mesma distorção no mercado do que uma determinada tributação sobre *turnover*, ela provê mais receitas tributárias.

Novamente, observe que a taxa da tributação sobre GGR é consideravelmente maior do que a taxa de tributação sobre *turnover* devido à diferença nas bases de tributáveis.

Observe também, neste exemplo particular, que seria possível que uma tributação sobre *gross profits* fosse estabelecida a uma taxa para apropriar todo o lucro bruto da indústria após custos fixos, US\$ 310, o que seria maior do que as receitas tributárias sob o regime de tributação sobre *turnover* e sobre *gross profits*.

Proposição 5: Maiores receitas tributárias totais podem ser arrecadas com uma tributação sobre *gross profits* do que com uma tributação sobre GGR ou sobre *turnover*. Além disso, mais receitas tributárias podem ser arrecadas com uma tributação sobre GGR do que com uma tributação sobre *turnover*

O ponto de partida para considerar o potencial de aumento de receita dos três tipos de tributação é considerar como as receitas tributárias podem ser maximizadas por uma autoridade tributária. Para conseguir isso, o tesoureiro deve equilibrar o efeito de maiores alíquotas tributárias elevando mais receitas tributárias por unidade vendidas em relação aos preços mais elevados, o que implica reduzir o volume de vendas e, portanto, a base tributável. Está bem estabelecido na teoria econômica e na prática, que haverá, para qualquer tributo, uma taxa única na qual as receitas tributárias sejam maximizadas. Este fenômeno é comumente chamado de 'Laffer Curve', após o trabalho do economista Arthur Laffer na década de 1970⁸⁹.

Nós fornecemos uma ilustração de uma curva de Laffer para uma tributação sobre *turnover* na Figura 21.

Claramente, quando a taxa de uma tributação sobre GGR ou uma tributação sobre *turnover* é zero, as receitas tributárias serão zero. Isso é mostrado como ponto A na Figura 21.

À medida que as receitas tributárias são maiores do que zero, há um intervalo em relação ao qual as alíquotas tributárias mais elevadas aumentarão as receitas tributárias - porque o efeito de aumentar mais tributos por cliente que continua a comprar o produto ou serviço supera o efeito da perda de clientes. No entanto, em algum momento, as alíquotas tributárias mais elevadas começam a corroer tanto a base tributável (i.e. redução do número de pessoas que compram o produto ou serviço em questão) que os aumentos adicionais da alíquota tributária resultarão nas receitas tributárias totais que começaram a diminuir. No extremo do espectro, quando as alíquotas tributárias (e os preços) são tão altas que ninguém compra o produto, as receitas tributárias serão zero, como mostra o ponto A'' na Figura 21. Existe, no meio desses dois extremos, um "ponto de equilíbrio" onde as receitas tributárias são maximizadas. É neste ponto que o efeito positivo de aumentar mais tributos por pessoa através de um pequeno aumento na alíquota tributária é exatamente superado pelo efeito negativo de perder mais clientes. Isso é mostrado como o ponto A na Figura 21.

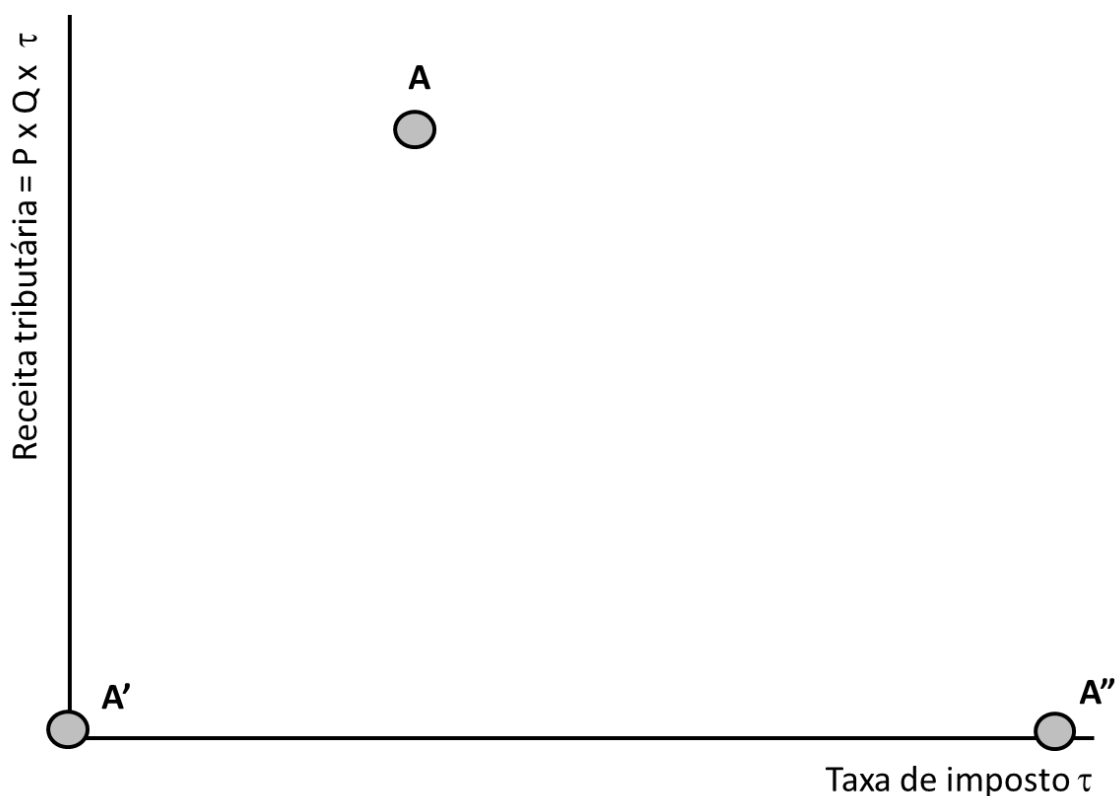
A fim de maximizar as receitas fiscais, a autoridade tributária precisará identificar uma alíquota tributária que leva a um ponto como A na Figura 21.

Porque, como mostramos acima:

- Uma tributação sobre GGR cria menos distorções nos preços e na produção do que uma tributação sobre *turnover*;
- As receitas tributárias sob um regime de tributação sobre GGR são maiores quando sua taxa é definida para atingir os mesmos preços de mercado e a produção que uma tributação sobre *turnover*; e
- O potencial de aumento de receita é maior para uma tributação sobre GGR do que para uma tributação sobre *turnover*.

⁸⁹ Veja, por exemplo, <http://www.laffercenter.com/supply-side-economics/laffer-curve/>

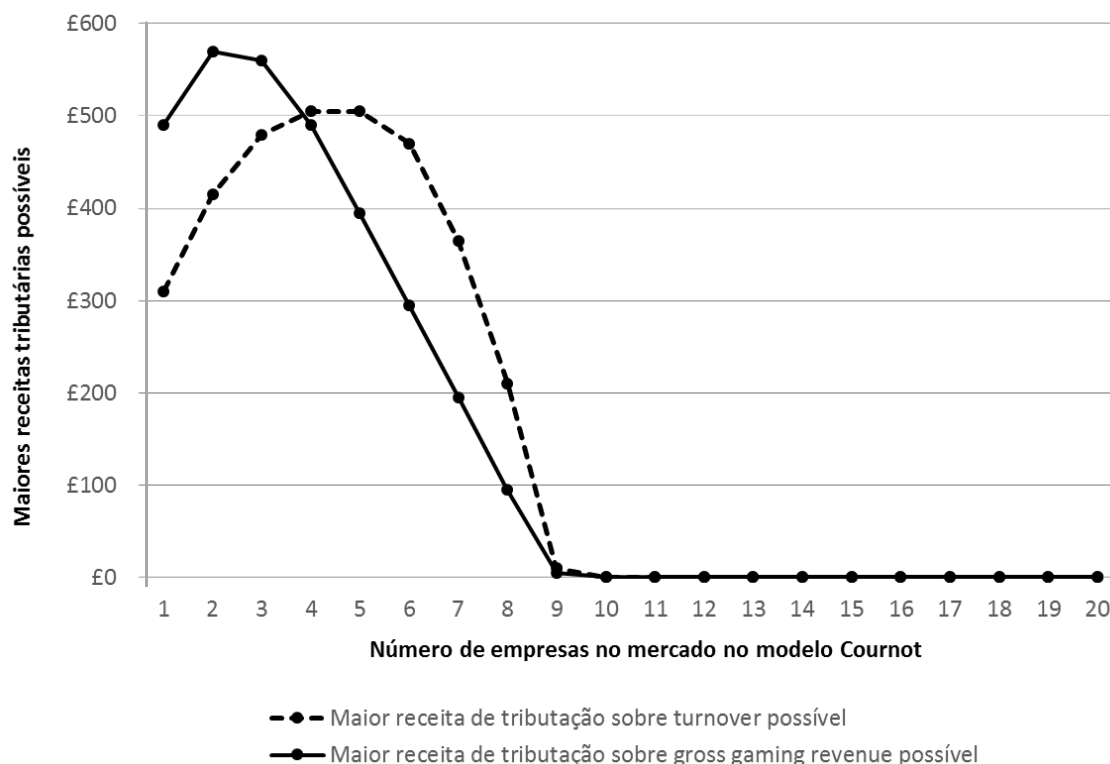
Figura 21: A curva de Laffer mostra que existe uma taxa de tributação máxima para a receita fiscal



Isso é um pouco difícil de demonstrar usando o modelo simples de Cournot, porque comparar o potencial de aumento de receita de uma tributação sobre *gross profits* com o de uma tributação sobre *turnover* ou sobre GGR exige uma visão dinâmica do mercado, onde diferentes alíquotas tributárias afetam o número ótimo de empresas ativas. Isso não é fácil na configuração Cournot simples.

No entanto, construímos os exemplos trabalhados mostrados na Tabela 12 e na Tabela 13 acima, calculando a taxa de imposto de maximização da receita tributária para cada número possível de empresas no mercado, tanto para um regime de tributação sobre *turnover* quanto para um de tributação sobre *gross profits*. Nós, com base nisso, calculamos, para o exemplo ilustrativo, as maiores receitas tributárias possíveis que podem ser levantadas em cada regime para diferentes números de empresas no mercado. O resultado desse cálculo ilustrativo é mostrado na Figura 22.

Figura 22: Receitas tributárias máximas possíveis sob um regime fiscal de tributação sobre *turnover* e sob um regime de tributação sobre *gross profits* em uma configuração de Cournot ao variar o número de empresas no mercado com base em premissas utilizadas na Tabela 12 e na Tabela 13



As receitas tributárias máximas se tornam zero quando existe uma concorrência tão intensa no mercado (i.e. o número de empresas aumenta para um número tão grande) que nenhuma empresa poderá recuperar seus custos fixos. No exemplo ilustrativo, mais de 9 empresas tornaria cada empresa incapaz de recuperar seus custos fixos. Nesse caso, haveria saída do mercado até que as empresas restantes pudessem continuar a operar.

Verifica-se que o número de empresas no mercado que corresponde a receitas tributárias ótimas é menor sob um regime de tributação sobre GGR do que sob um regime de tributação sobre *turnover*. Isso ocorre porque menos concorrência significa que as receitas brutas dos jogos foram menos competidas e há, conseqüentemente, mais receita bruta para tributar com menos concorrência.

É importante ressaltar que o número de empresas será uma função da taxa fixada. Uma alíquota tributária mais alta significará que menos operadores podem cobrir seus custos fixos e a saída será precipitada. Mas, como mostra o gráfico acima, isso pode significar menos concorrência e mais rotação ou receita bruta a ser tributada, precisamente de acordo com a curva de Laffer descrita acima.

O que o exemplo no gráfico também mostra é que as melhores receitas tributárias possíveis são maiores com a tributação sobre GGR do que com a tributação sobre *turnover*, precisamente em consonância com a análise algébrica mostrada acima em relação às Propostas 1 a 4.

O que esse exemplo não mostra, e não pode mostrar, é o potencial de aumento de receita tributária sob um regime de tributação sobre *gross profits*. Simplificando, e de acordo com a análise de monopólio acima exposta, é sempre possível prover mais receitas tributárias com uma tributação sobre *gross profits* do que com uma tributação alternativa sobre *turnover* ou sobre GGR. Isto é porque:

- Uma tributação sobre *gross profits* se apropria dos lucros brutos gerados pelas empresas atuantes no mercado;
- Quanto mais empresas competem no mercado, os lucros da indústria (e, portanto, a base tributável) serão menores (um monopólio gera maiores lucros do que um duopólio, um duopólio gera maiores lucros do que um triopólio, e assim por diante);
- Quando uma tributação sobre *gross profits* é fixada em um nível que excede os lucros brutos necessários para cobrir os custos fixos da indústria, uma ou mais empresas serão forçadas a sair - os preços do mercado serão aumentados como consequência da redução da oferta até que as margens brutas sejam suficientes para cobrir os custos fixos (agora mais baixos) das empresas remanescentes⁹⁰;
- Quando um aumento na tributação sobre *gross profits* reduz o número de empresas viáveis, também aumenta os lucros brutos da indústria total e, ao fazê-lo, aumenta também a base tributável;
- Quando uma tributação sobre *gross profits* é fixada em um nível tão alto que apenas um operador pode permanecer no negócio, este deve ser no ponto em que os lucros totais (brutos) da indústria sejam maximizados (os lucros totais da indústria são sempre maximizados quando há um monopólio e, a menos que haja uma estrutura de custos fixos muito incomum, é aqui que os custos fixos totais da indústria são minimizados);
- Quando a taxa de tributação sobre *gross profits* é ajustada para apropriar todos os lucros brutos do monopolista, além dos necessários para recuperar seus custos fixos, isso deve representar a taxa de maximização da receita tributária sob o regime de tributação sobre *gross profits*; e
- Sabemos, a partir da análise de monopólio acima que as receitas fiscais geradas neste cenário de monopólio, a partir de uma tributação sobre *gross profits*, devem exceder as receitas tributárias que poderiam ser geradas sob um regime de tributação sobre GGR ou sobre *turnover* aplicável ao monopolista.

Também pode ser demonstrado que uma tributação sobre *gross profits* não precisa ser definida de forma a resultar em um monopólio para aumentar mais tributos do que uma tributação sobre GGR ou sobre *turnover*. No exemplo simples estabelecido na Tabela 12 e na Tabela 13, as receitas tributárias totais advindas sob regimes de tributação sobre *gross profits* excedem a receita máxima possível de tributação sobre GGR ou de tributação sobre *turnover* com mais de uma empresa ativa no mercado. Os pontos principais são que, forçando uma redução no número de empresas no mercado, uma tributação sobre *gross profits* é capaz de reduzir a concorrência e, ao fazê-lo, aumentar os lucros disponíveis que podem ser tributados.

Nesse sentido, mesmo que se possa dizer que uma tributação sobre GGR ou sobre *turnover* cria maiores distorções para o mercado do que uma tributação sobre *gross profits*, uma vez que ambos conduzem diretamente as empresas a alterarem os preços e as vendas, uma tributação sobre *gross profits* tem efeitos de distorção semelhantes se estiver definida em um nível tão alto que tenha influência no número de empresas ativas no mercado. Mas, porque cria menos distorções diretas, sempre deve ser possível arrecadar as maiores receitas tributárias sob um regime de tributação sobre *gross profits* do que sob um regime de tributação sobre GGR ou sobre *turnover*.

⁹⁰ Isto é precisamente análogo à análise acima descrita em relação à concorrência perfeita com custos fixos.

Proposição 6: Quanto maior for a ameaça de que os jogadores permaneçam offshore, mais as receitas de tributação sobre GGR ou de tributação sobre turnover serão corroídas

Alguns produtos especiais de consumo sofrem de um problema de comércio ilícito.

O comércio ilícito ocorre nesses produtos, pois oferece aos contrabandistas a oportunidade de obter lucros com a atividade e/ou os consumidores a chance de economizar dinheiro. É a existência de grandes diferenças de preços entre países que faz os consumidores nas áreas com preços mais elevados adquirirem produtos a um custo menor do que seria legalmente possível em sua própria jurisdição. E estas diferenças de preços tendem a ser devidos predominantemente por diferenças na tributação⁹¹.

Dada a natureza sem fronteiras da internet, se os clientes não encontrarem os produtos e os preços que exigem no mercado online regulado localmente, eles podem acessar produtos alternativos de operadores no mercado não regulamentado.

O risco de os clientes mudarem para os fornecedores offshore que contornam o pagamento de impostos é menor com uma tributação sobre *gross profits*. Isso ocorre porque, como mostrado acima, não há incentivo para os provedores de jogos de azar em aumentar seus preços (i.e. oferecer piores cotas) quando é implementado uma tributação sobre *gross profits*. Mesmo que a empresa julgasse melhor estar localizada em uma jurisdição de tributação favorecida, não há nenhum incentivo para que o jogador compre o serviço deles se eles pudessem obter a mesma coisa no mercado doméstico, pelo mesmo preço. No entanto, as distorções de preço também podem advir de uma tributação sobre *gross profits* porque, como explicado acima, uma alíquota tributária no regime de tributação sobre *gross profits* muito alta poderia levar à saída de empresas, menos concorrência e preços mais altos como resultado.

Nossa análise acima mostrou, porém, que uma tributação sobre *turnover* ou sobre GGR resultará em distorções de mercado ainda maiores, e até em preços mais altos do que a tributação sobre *gross profits*. Há, então, cada vez mais incentivo para que os jogadores busquem melhores cotas ao apostar com provedores que evitem o pagamento de impostos e podem, como consequência, oferecer melhores cotas do que suas contrapartes que estão sujeitas à tributação sobre *turnover* ou sobre GGR.

A presença desses provedores de jogos afeta a elasticidade do preço da demanda por jogos de azar da seguinte maneira:

- A elasticidade da demanda em relação às vendas domésticas aumenta à medida que os jogadores se deslocam para fornecedores de jogos mais baratos frente a qualquer mudança de preço; mas
- A elasticidade em relação ao consumo doméstico total não muda.

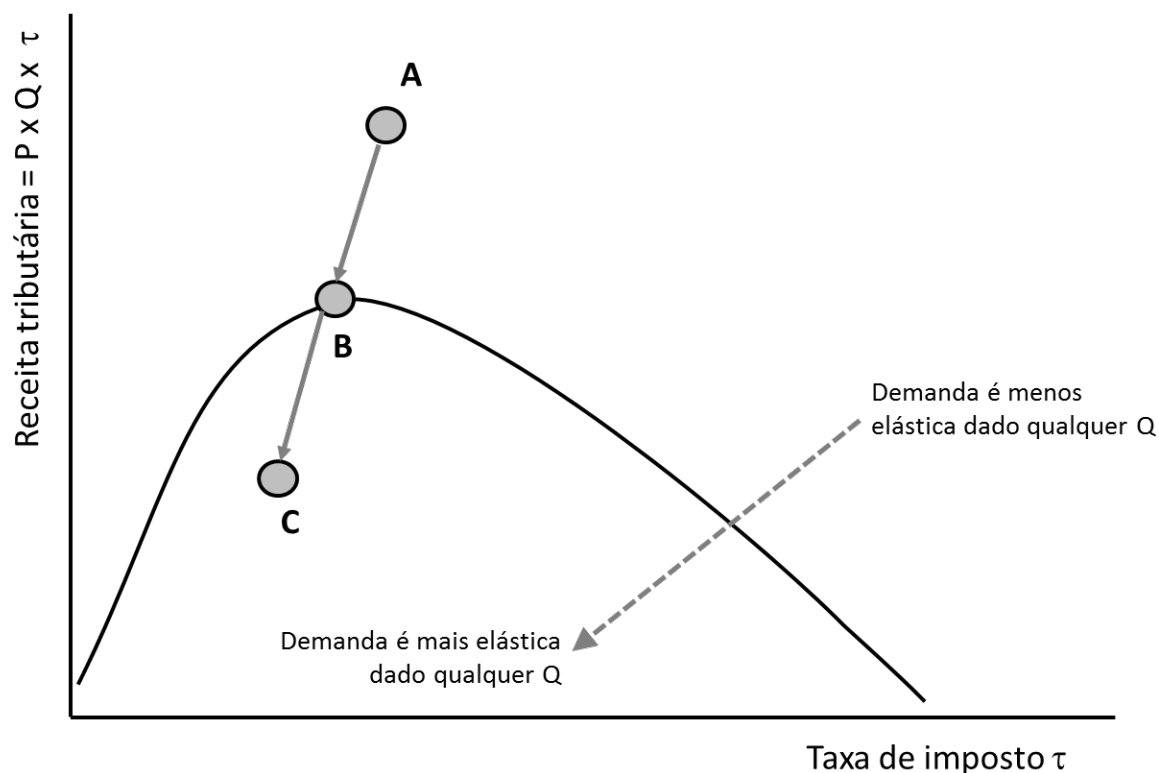
Uma vez que as receitas tributárias são cobradas sobre o que é vendido no mercado interno, e não o que é consumido internamente, a presença e o crescimento dos provedores que evitam o pagamento de impostos podem ter um impacto profundo na posição da curva de Laffer que descrevemos acima.

Uma demanda mais elástica implica que qualquer aumento nas taxas de impostos será mais reduzido por empresas sob a forma de preços mais altos e resultará em uma queda maior nos volumes de vendas como consequência. Isso significa que quanto mais elástica a demanda for, independentemente da quantidade de vendas realizada, menores receitas tributárias adicionais poderão ser arrecadas por causa de um aumento da alíquota do tributo. O que isso significa, para a curva de Laffer, é mostrado na Figura 23. À medida que a elasticidade da demanda aumenta, em qualquer

⁹¹ Simon Trussler and Dr Meloria Meschi (2011) – A review of the economic literature on tobacco taxation, FTI Consulting. Veja <http://ssrn.com/abstract=1884826>.

volume de vendas determinado, isso muda a curva de Laffer para baixo e para a esquerda. Em outras palavras, quanto mais as vendas forem prejudicadas por um determinado aumento da alíquota tributária aplicável sobre *turnover*, menor será o aumento das receitas tributárias e menor será a tributação sobre *turnover* ou sobre GGR que maximize as receitas tributárias totais.

Figura 23: A curva de Laffer desloca-se para baixo e para a esquerda quando a demanda é mais elástica considerando qualquer volume de vendas



Assim, na Figura 23, a curva de Laffer mais alta (onde o ponto máximo é denotado A) é onde a demanda é menos sensível às mudanças de preço considerando qualquer quantidade de vendas específica. Quando a demanda se torna mais elástica - como resultado de uma maior presença de alternativas para evitar o pagamento de tributos, por exemplo - a curva de Laffer desloca-se para a esquerda, de modo que o ponto de maximização de receita na curva de Laffer associada a uma curva de demanda mais elástica é mostrado como ponto B e depois como ponto C.

Existem considerações semelhantes para uma tributação sobre *gross profits*, embora menos extremos devido às menores distorções do mercado que este imposto acarreta.

O que isso significa, na prática, é que a decisão de adotar uma tributação sobre GGR ou uma tributação sobre *gross profits* dependerá criticamente da natureza da demanda do produto e, em particular, sob em que medida pode-se esperar que as vendas sejam reduzidas como uma consequência do aumento da tributação sobre *turnover* ou sobre *gross profits*. Quanto mais vendas são perdidas para os provedores de jogos que evitam o pagamento de impostos para qualquer aumento de preços, menos eficaz um imposto sobre vendas ou uma tributação sobre GGR será para aumentar as receitas e menor será a taxa de tributação máxima de receita.

Conclusão

Neste apêndice, estabelecemos a teoria econômica que mostra, além do caso de livros didáticos de competição perfeita sem custos fixos, que existem várias razões pelas quais os governos prefeririam

uma tributação sobre *gross profits* sobre o jogo de azar do que uma tributação sobre *turnover* ou sobre GGR.

Pode-se esperar que uma tributação sobre *gross profits* resulte em menos distorções (ou não) para as decisões de maximização do lucro das empresas do que uma tributação sobre *turnover* ou sobre GGR. Uma empresa confrontada com uma tributação sobre *gross profits* estabelecerá os mesmos preços - em termos de jogo, as cotas que ele oferece - como sem qualquer tributação. No entanto, os seus preços serão mais elevados sob uma tributação sobre *turnover* ou sobre GGR (i.e. suas cotas serão piores).

Isso, por sua vez, resulta em vendas mais baixas sob uma tributação sobre *turnover* ou sobre GGR do que com uma tributação sobre *gross profits*.

Isso não quer dizer que uma tributação sobre *gross profits* não crie distorções ao mercado em que é cobrado. Todos os impostos criam distorções. Uma tributação sobre *gross profits* afetará os níveis de vendas no mercado e os preços, na medida em que reduz o número de empresas capazes de cobrir seus custos fixos e, ao fazê-lo, reduz a intensidade da concorrência no mercado, levando a preços mais altos. Dito isto, distorções semelhantes podem resultar da imposição de uma tributação sobre *turnover* ou sobre GGR.

Na medida em que existe a ameaça de mudança de jogadores, em face ao aumento de preços, de empresas que cumprem suas obrigações tributárias para os provedores que não o fazem, isso tenderá a aumentar o caso econômico a favor de uma tributação sobre *gross profits*. Isso ocorre porque não só a tributação sobre *turnover* ou sobre GGR têm menos potencial para aumentar as receitas tributárias, mas também terão uma maior tendência para que os jogadores mudem para provedores que evitam o pagamento de impostos. Na medida em que os governos atribuem valor à sua capacidade de monitorar e regular a atividade de jogo, além de aumentar as receitas tributárias, isso pode frustrar a conquista da política governamental.

Além dos argumentos econômicos, também há considerações práticas a serem levadas em consideração. Em alguns aspectos, uma tributação sobre *turnover* ou sobre GGR é atraente de uma perspectiva prática. O volume de negócios ou os preços são fáceis de definir, tornando os impostos fáceis de cobrar. Os lucros brutos, por outro lado, são mais difíceis de definir, e é necessário chegar a um acordo sobre quais custos devem ser incluídos nos cálculos e quais não devem. Além disso, as empresas também podem organizar suas contas de forma a afetar seus custos, possibilidade que não existe no caso do volume de negócios ou os preços. Tais considerações levaram alguns países a optar por uma tributação sobre *turnover*.

Por outro lado, apenas uma alíquota tributária aplicável a um regime de tributação sobre *gross profits* precisa ser definida para todos os produtos. Mas, como as diferentes formas de jogos possuem diferentes taxas de tributação tanto para a tributação sobre *gross profits*, quanto para a tributação sobre *turnover*, esta última é tipicamente sujeita a uma taxa diferente para cada forma de jogo, a fim de não distorcer a concorrência entre os tipos de jogos ou discriminar injustamente os consumidores de um determinado jogo. Isso torna o monitoramento e administração dessas distorções complexo. O que isso significa é que existem complexidades associadas a ambas as formas de tributação.

www.kpmg.com

© 2017 KPMG LLP, uma parceria de responsabilidade limitada do Reino Unido e uma empresa membro da rede KPMG de empresas independentes afiliadas à KPMG International Cooperative ("KPMG International"), uma entidade suíça. Todos os direitos reservados.

Para obter detalhes completos sobre a nossa regulamentação profissional, consulte "Informações sobre regulamentação" em www.kpmg.com/uk

O nome e o logotipo da KPMG são marcas registradas ou marcas comerciais da KPMG International Cooperative.

Um mercado de Apostas Ideal:

Uma Avaliação Regulamentar, Fiscal & de Integridade

Produzido por:



Em parceria com:



Sumário

Prefácio	3
Introdução	4
Avaliação de mercado ideal	6
Sumário Executivo	9
Capítulo 1: O mercado de apostas global	11
Visão geral do mercado de apostas - crescimento e tendências	11
Capítulo 2: Avaliação de mercado regulatório	17
Metodologia	17
Regulamentação	20
Taxação	23
Produtos	27
Integridade	30
Publicidade	33
Base de avaliação de mercado jurisdicional	37
Capítulo 3: A disponibilidade de apostas e o custo da manipulação de resultados	57
Metodologia	57
Resultados Principais	58
Proporção sobre Partidas Afetadas	58
Tipos de Mercados Oferecidos (Principal x Secundário)	59
Localização dos corruptos (Mercados Internos x Externos)	60
Pré-Jogo x Ao vivo	61
Ligas principais x Outros	61
Online x Apostas de Varejo	62
Apostar x Não Apostar (Esportivas) Corrupção	62
A Integridade dos Dados de Aposta	63
O custo da manipulação de resultados	63
Apêndice/Anexo Alertas da IBIA e notas finais	65

Prefácio

O conteúdo desse relatório é o resultado da colaboração entre a H2 Gambling Capital e a International Betting Integrity Association (IBIA) a fim de examinar uma série de modelos regulatórios para as apostas do mundo inteiro e para avaliar os pontos fortes e fracos desses mercados. Vinte localidades foram escolhidas para representar estruturas regulatórias para apostas, pelos seis continentes, cobrindo diferentes modelos de licenciamento. Também foi considerada a necessidade de restrições eficazes em produtos de apostas, em adição ao custo de manipulação de resultados para o setor regulamentado de apostas em todo o mundo.

O resultado é o primeiro do tipo, portanto o estudo pode ser justificado como inédito. Os produtos de apostas e a avaliação de integridade são baseados no mais detalhado e extenso acervo de informações de mercado que já foi reunido. O processo considerou os produtos de apostas e os dados de mercado de muitas das principais operadoras regulamentadas de apostas esportivas, representando quase 50% de todo o comércio online de apostas mundiais e abrangendo \$137 bilhões em volume de negócios. Os dados de apostas suspeitos desses mesmos operadores que alimentam o maior sistema integrado de contas de clientes do mundo, controlado pela IBIA, também foram analisados.

O conteúdo resultante desse relatório fornece uma análise jamais vista da demanda de consumidores globais, dos riscos de integridade e das práticas regulatórias. A avaliação de vários modelos regulatórios, em operação mundialmente, tem determinado as principais facetas que são as mais prováveis de gerar um mercado de apostas de sucesso e bem regulamentado, sustentado por uma base de avaliação de mercado jurisdicional.

Está claro que o apetite do consumidor por produtos e serviços de apostas continuará a crescer com a contínua globalização do esporte e do advento de novas competições; o interesse por esportes locais também irá crescer. É previsto que o resultado do mercado regulamentado de apostas online e física cresça de \$ 74 bilhões em ganhos brutos (de \$ 490 bilhões de volume de negócios), em 2019, para \$ 106 bilhões (de \$ 770 bilhões de volume de negócios) em 2025.

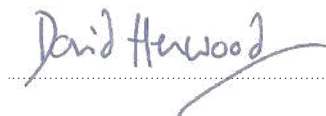
Ainda que o tamanho e o crescimento do mercado não regulamentado de apostas não possa ser avaliado de forma precisa, o impacto adverso é claro, e isso continuará a representar um perigo para os consumidores e para a integridade dos eventos esportivos. Esse relatório é, em parte, uma tentativa de estabelecer meios efetivos de encaminhar os consumidores para as operadoras regulamentadas e de combater os desafios representados pelo setor não regulamentado.

Um agradecimento especial deve ir para as muitas operadoras regulamentadas de apostas, membros do IBIA, que forneceram informações comerciais confidenciais para esse estudo, e que permitiram considerações aprofundadas sobre problemas de integridade e regulamentação, resultando em conclusões baseadas em evidências. Um estudo dessa natureza não seria possível sem a participação ativa e comprometida dessas operadoras regulamentadas.

O apoio das associações comerciais de apostas nesse projeto, a saber, Betting and Gaming Council (BGC), Netherlands Online Gambling Association (NOGA), Swedish Trade Association for Online Gambling (BOS), Spanish Online Gambling Trade Association (Jdigital) e a European Gaming and Betting Association (EGBA), também foram de grande ajuda na elaboração desse relatório.



Khalid Ali
CEO da IBIA



David Henwood
Diretor da H2

Introdução

A H2 Gambling Capital foi encarregada pela International Betting Integrity Association (IBIA) e seus parceiros, o Betting and Gaming Council (BGC), Netherlands Online Gambling Association (NOGA), Swedish Trade Association for Online Gambling (BOS), Spanish Online Gambling Trade Association (Jdigital) e a European Gaming and Betting Association (EGBA) a:

- a) Avaliar os pontos fortes e fracos das muitas estruturas regulatórias e fiscais de apostas esportivas em estabelecimentos físicos e online em operação mundialmente.
- b) Avaliar a necessidade de restrições eficazes em produtos de apostas e o custo das manipulações de resultado para o setor regulamentado.
- c) Identificar uma solução para o “mercado de apostas ideal” que englobe os melhores modelos de práticas em áreas como regulação, tributação e captação de consumidores.

A análise foi conduzida durante o final de 2020 e o início de 2021, e incluiu uma ampla fonte de dados, principalmente dos dados do mercado global de apostas da H2 e dos dados de integridade e do mercado global de apostas da IBIA e de seus membros. O resultado da avaliação e recomendações foram estabelecidos nesse relatório e fornecem uma avaliação do critério central necessário para um mercado de apostas ideal, de uma perspectiva regulatória e fiscal.

Todos os dados do mercado de apostas e da captação de consumidores são da H2, a menos que outro seja indicado, e foram corrigidos durante a elaboração. A H2 utiliza o ganho bruto (apostas menos o prêmio) e US\$ dólar nesse relatório a menos que outro seja indicado. Onde dólares e euros são ambos mostrados, uma taxa de câmbio de 0,84 euro para dólar será utilizada. Embora a H2 é da opinião de que as conclusões e suposições da análise aqui mostradas são razoáveis no momento de sua formulação, nenhuma responsabilidade sobre a precisão ou completude dos dados e informações fornecidas é dada. O relatório foi publicado em junho de 2021.

H2 Gambling Capital

A H2, uma empresa global de análises, sediada no Reino Unido, é amplamente reconhecida como autoridade líder independente quanto a dados de mercado e inteligência no setor de jogos. A inteligência gerada pelo modelo de previsão setorial da H2 tem se tornado a fonte mais citada do setor em relatórios empresariais publicados, documentos de transação e notas de analistas de venda, assim como na mídia do comércio/ negócio. Seu banco de dados cobre mais de 230 mercados mundiais, cerca de 2 milhões de pontos de dados e previsões de 5 anos, atualmente até 2026e.

 www.h2gc.com

International Betting Integrity Association

A International Betting Integrity Association (IBIA), anteriormente conhecida como ESSA, é a voz líder global em integridade para o setor de apostas. Sua plataforma de alerta e monitoramento é uma arma anticorrupção altamente efetiva, que detecta e relata atividades suspeitas nos mercados de apostas de seus membros. A associação tem uma parceria duradoura de compartilhamento de informações com os principais reguladores de esportes e jogos, para utilizar seus dados e reprimir a corrupção. Isso representa o setor em fóruns de discussão de políticas transnacionais de alto nível.

 www.ibia.bet

Conselho de Apostas e Jogos

O Betting and Gaming Council (BGC) é o organismo de normalização que representa o setor regulamentado de jogos e apostas, incluindo os cassinos, casa de apostas e operadores online. A associação da BGC tem quase 100 empresas, incluindo a maioria das grandes operadoras de apostas mundiais e fornecedores de software. Eles fornecem serviços regulamentados de apostas online para dez milhões de consumidores.

 www.bettingandgamingcouncil.com

Netherlands Online Gambling Association

A Netherlands Online Gambling Association (NOGA) é a associação do setor e defensora das empresas de apostas online que estão comprometidas com a segurança, responsabilidade e ofertas online atrativas nos Países Baixos. A NOGA promove diálogo construtivo e trabalha em cooperação e consultoria com o governo dos Países Baixos e outros protagonistas para alcançar uma estrutura legislativa apropriada que forneça um sistema licenciado aberto no qual o consumidor está protegido e a integridade do mercado assegurada.

 www.no-ga.nl

Swedish Trade Association for Online Gambling

A Swedish Trade Association for Online Gambling, Branschföreningen för Onlinespel (BOS), representa mais de 20 empresas de apostas B2C e desenvolvedores de jogos B2B que operam no mercado sueco. Todas as empresas que são membros da BOS devem ter uma licença sueca. A BOS trabalha por um mercado de apostas seguro caracterizado por uma forte proteção ao consumidor na qual todas as empresas de apostas têm direitos e responsabilidades iguais.

 www.bos.nu

Spanish Online Gambling Trade Association

A Jdigital é uma associação sem fins lucrativos cujo objetivo principal é promover atividades de apostas online responsáveis. A Jdigital trabalha para alcançar uma regulação competitiva e balanceada que ofereça um mercado online aberto seguro. A associação procura proteger os interesses dos consumidores e das operadoras de apostas, assegurando que as operadoras cumpram com suas obrigações. A Jdigital, atualmente, representa mais de 80% das operadoras online licenciadas na Espanha, juntos com plataformas de pagamento e outros setores relacionados.

 www.jdigital.es

European Gaming and Betting Association


A European Gaming and Betting Association (EGBA) localizada em Bruxelas, é uma associação comercial que representa as principais operadoras online oficializadas, licenciadas e regulamentadas dentro da UE. A EGBA trabalha juntamente com as autoridades regulatórias nacionais e da UE e com outras partes interessadas em um mercado de apostas online bem regulado e bem direcionado, que ofereça uma proteção de alto nível aos consumidores e leve em conta as realidades da internet e da demanda dos consumidores online.

 www.egba.eu


Avaliação de mercado ideal:

Jurisdições Seleccionadas

Importante: Os segmentos representam os cinco critérios de avaliação (regulação, tributação, produto, integridade,

 **+80 pts**
(mercado atrativo)

 **+70 pts**
(moderado a desafiador)

 **menos que 70 pts**
(muito desafiador e/ou pouco)



Grã-Bretanha

91 pts

Regulação robusta, custos operacionais moderados e tributação. Representa uma das primeiras partes da legislação de jogos online e permanece como um dos melhores exemplos de regulação ao redor do mundo. Previsto para manter altos números de operadoras e índice de captação.



Malta

88 pts

A princípio é um hub de operações internacional. Ampla variedade de produtos de apostas permitida e medidas de integridade recentemente reforçadas. Imposto atrativo, incluindo um potencial significativo para redução de impostos corporativos. Continuará a atrair operadoras.



Dinamarca

86 pts

Com uma estrutura regulatória robusta, mas equilibrada, estabeleceu um dos mercados mais bem sucedidos na Europa. Todavia, o afastamento do imposto GGR moderado é negativo e, como foi concedido pelo governo, é provável que caia a captação onshore.



Nevada

85 pts

Regulamentação bem sucedida e bem estabelecida. O custo inicial do licenciamento é bem considerável, mas mitigado por um imposto GGR extremamente atrativo e por uma vasta oferta de produtos. A obrigatoriedade de mostrar a identificação dentro dos estabelecimentos físicos, antes de iniciar as apostas online, está ultrapassada.



Suécia

83 pts

Mercado positivo na abertura inicial, com uma regulação boa e equilíbrio fiscal, atraindo um número significativo de operadoras. A falta de uma orientação clara resulta em multas sendo impostas e restrições a novos produtos são negativas.



Nova Jersey

82 pts

Fundamental na revogação do PASPA e postura progressista sobre regulamentação. Boa base de imposto GGR e forte na integridade. Rejeição ao mandato de dados esportivos e à taxa de integridade. Vincular licenças online com os estabelecimentos físicos pode restringir o potencial do mercado.



Espanha

79 pts

Uma estrutura fiscal e regulatória relativamente positiva atraindo um considerável número de operadoras com uma captação onshore crescente. Isto, talvez, possa ser prejudicado pela restrição rigorosa a anúncios, levando a uma visão de mercado reduzida e receitas tributáveis.



Itália

77 pts

Mercado bem estabelecido que, por meio de uma estrutura ampla e equilibrada de ofertas para o consumidor, tem reduzido progressivamente o número de consumidores apostando fora do país. Rigidez excessiva nas restrições a anúncios que pode inverter a tendência de captação onshore positiva.



Holanda

77 pts

Licenças online ilimitadas e foco regulamentar forte na proteção do jogador, muito provável que atraia um número considerável de operadoras. No entanto, o contínuo monopólio de estabelecimentos físicos somado ao imposto GGR online alto e restrições de produto, possivelmente, vão impactar a captação.



Alemanha

76 pts

A tão aguardada regulamentação de um dos maiores mercados da Europa, imediatamente atraindo licenciados. Contudo, o imposto sobre volume de negócios e as restrições às apostas ao vivo podem causar problemas na captação de consumidores, dificultando a fiscalização regulatória e o retorno fiscal.



Colômbia

76 pts

Um mercado online emergente com um imposto GGR moderado e uma ampla oferta de produtos demonstra que a Colômbia está mais propensa a atrair o interesse das operadoras internacionais. Poderia se beneficiar do contínuo reforço da estrutura, principalmente na integridade das apostas.



França

72 pts

Um quadro regulatório robusto e uma forte integridade das apostas. Uma carga tributária alta, restrições nas ofertas de produtos de apostas, limitação nos produtos adicionais devido ao monopólio de estabelecimentos físicos. Um mercado não atraente com um baixo número de operadoras online licenciadas.



Polônia

72 pts

Licenças ilimitadas para apostas físicas e online e sem restrições a tipos de apostas. Contudo, o imposto oneroso sobre volume de negócios e o direito sobre as apostas esportivas contribuíram para o número relativamente baixo de licenças e impactou na captação de consumidores.



Quênia

71 pts

A capacidade de ofertar um vasto catálogo de apostas e um imposto GGR atrativo são prejudicados por outras cargas tributárias, licenciamento caro, falta de jogo responsável e medidas de integridade. Problemas com a estabilidade do mercado também representam desafios para o investimento de operadoras internacionais.



México

70 pts

Licenças ilimitadas, vasta oferta de produtos de apostas e capacidade de anunciar os serviços de apostas é atrativo. Porém, a legislação é ultrapassada e focada principalmente em apostas físicas, com uma carga tributária relativamente alta e falta de medidas de integridade de mercado.



Austrália

69 pts

Estrutura fragmentada entre estados e o governo federal, com restrições às apostas online ao vivo. Imposto GGR razoável, mas os impostos sobre os esportivos aumenta a carga tributária, resultando em um baixo número de operadoras e uma captação offshore alta.



Portugal

68 pts

O alto imposto sobre o volume de negócios faz de Portugal um mercado não atrativo, com um número baixo de operadoras online licenciadas e um monopólio de estabelecimentos físicos. É improvável que atraia muitas novas operadoras e um considerável direcionamento dos jogadores para fora do país deverá continuar.



Argentina

61 pts

Apostas no varejo disponíveis e algumas licenças online regionais estão surgindo. Um mercado fragmentado, disponibilidade de licenças online limitada e a falta de medidas de integridade são um desafio, mas operadoras locais e estrangeiras estão mostrando interesse no potencial do mercado.



Canadá

47 pts

A anulação da proibição federal sobre apostas esportivas únicas e a província de Ontário sinalizando que licenças online serão disponibilizadas para operadoras privadas são positivas. Contudo, desafios sobre a integridade e monopólios regionais ainda permanecem, com um offshore desafiador que provavelmente irá continuar.



Índia

9 pts

Embora as apostas sejam difundidas em toda Índia, elas são proibidas e por isso não são licenciadas nem regulamentadas. Proteção ao jogador e uma fiscalização de mercado não existem, assim como o retorno fiscal. O mercado não regulamentado e a criminalidade relacionada continuarão a crescer.

Sumário Executivo

O mercado regulamentado global gerou \$ 74 bilhões de ganho bruto em 2019 (de \$ 490 bilhões em volume de negócios), e está previsto para crescer até \$ 106 bilhões (de \$ 770 bilhões em volume de negócios) em 2025. Esse relatório examina os pontos fortes e fracos de várias estruturas regulatórias e fiscais, para apostas físicas e online atualmente em operação ao redor do mundo. Também fornece uma avaliação da disponibilidade dos produtos de apostas e a manipulação de resultado relacionada, incluindo seu custo para se regulamentar o setor. Essa avaliação independente foi comissionada para identificar as soluções de um mercado de apostas ideal, que englobe os melhores modelos de práticas mundiais.

Avaliação de mercado regulatório

Cinco critérios principais: regulamentação, tributação, produtos, integridade e anúncio foram identificados como os pilares de uma estrutura de mercado regulatório de sucesso para apostas físicas e online (interativa/remota). Foi atribuído a cada um, uma pontuação quantificável e utilizada como referência para avaliar a estrutura predominante, em um seletivo número de jurisdições ao redor do mundo. Esse estudo de avaliação de vários modelos regulatórios em operação mundialmente determinou os seguintes fatores, que são os mais favoráveis para gerar um mercado de apostas bem regulamentado e de sucesso.

Os dez pilares de um mercado de apostas ideal

1

Apostas disponíveis por canais físicos e online

2

Número de licenças máximas de mercado ou ilimitadas

3

Taxas de Licenciamento que reflitam os custos regulatórios

4

Medidas fortes de proteção a jogadores, mas práticas

5

Faixa de tributação de apostas de 15 - 20% GGR

6

Sem tributação onerosa adicional

7

Ampla oferta de produtos por vários canais: odds fixas, bolão

8

Ampla oferta de produtos de apostas permitidas: sem restrições significativas

9

Protocolos de integridade nas apostas

10

Anúncios equilibrados e parâmetros de patrocínio

A disponibilidade de apostas e o custo da manipulação de resultados

Esse estudo utiliza um extenso conjunto de dados de mercado de operadoras regulamentadas de apostas mundiais e dados de alerta de operadoras representando \$ 137 bilhões (€115 bilhões) do volume de negócio anual de apostas mundiais. A divisão detalhada entre esportes, e por diferentes mercados de apostas, é de um nível de detalhamento nunca visto antes. A avaliação dos dados levou aos resultados principais, que seguem:



Dos **650.000** eventos esportivos oferecidos pelas operadoras nesse estudo, **99,96%** não tiveram problemas de integridade. Isto se traduz em **1** alerta de aposta para cada **2.700** eventos esportivos.



Mais de **99%** do volume de negócios é apostado em mercados em que também estão disponíveis o pré-jogo, negando qualquer suposto benefício de integridade da proibição de apostas ao vivo nos mercados regulamentados.



No futebol, **9 de 10 (91%)** dos alertas aconteceram nos mercados de aposta principais. Com um alerta suspeito no mercado secundário para cada **\$ 2,2 bilhões** de volume de negócios.



Mais de **50%** dos alertas de apostas no tênis eram em partidas ou sets, com apenas **5%** de alertas nos pontos somente apostados.



92% dos alertas do basquete e **84%** dos alertas do futebol foram gerados por clientes em países diferentes da partida possivelmente corrompida, contornando assim qualquer restrição de aposta.



As sete principais competições de futebol contabilizam menos de **25%** do total do volume de negócios de apostas regulamentados globalmente, com **\$ 110 bilhões** apostados em partidas fora dessas ligas principais.



1 a cada **5** de todos alertas de apostas suspeitas no futebol envolvem relatórios dos membros do varejo da IBIA, evidência de que isto não é um problema que possa ser considerado exclusivo das apostas online.



O setor global regulamentado de apostas perde cerca de **\$ 25 mi** por ano, com a manipulação de resultados.

Muito dos comentários contrários a certos produtos de apostas e que apoiam os mercados regulamentados não parecem ser fundamentados em dados sólidos ou são proporcionais ao nível de risco e demanda do consumidor. Tais restrições tendem a ser contraproducentes para a integridade do mercado e para os eventos esportivos em que tais medidas foram instituídas para proteger.

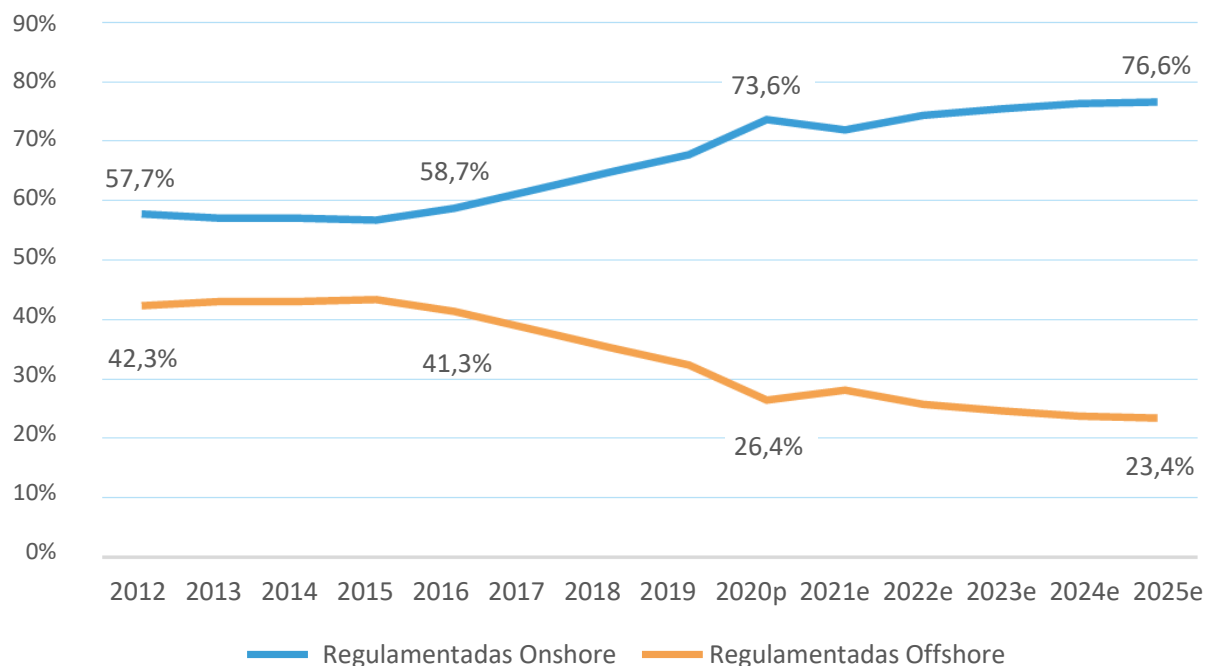
Capítulo 1:

O mercado de apostas global

Visão Geral do Mercado de Apostas - Crescimento e Tendências

As seguintes previsões de mercado da H2 são baseadas somente no mercado de apostas onshore “branco” e no offshore “cinza”, e não incluem o mercado “negro” não regulamentado.

Figura 1: Porcentagem entre apostas regulamentadas Onshore x regulamentadas Offshore 2012-25e

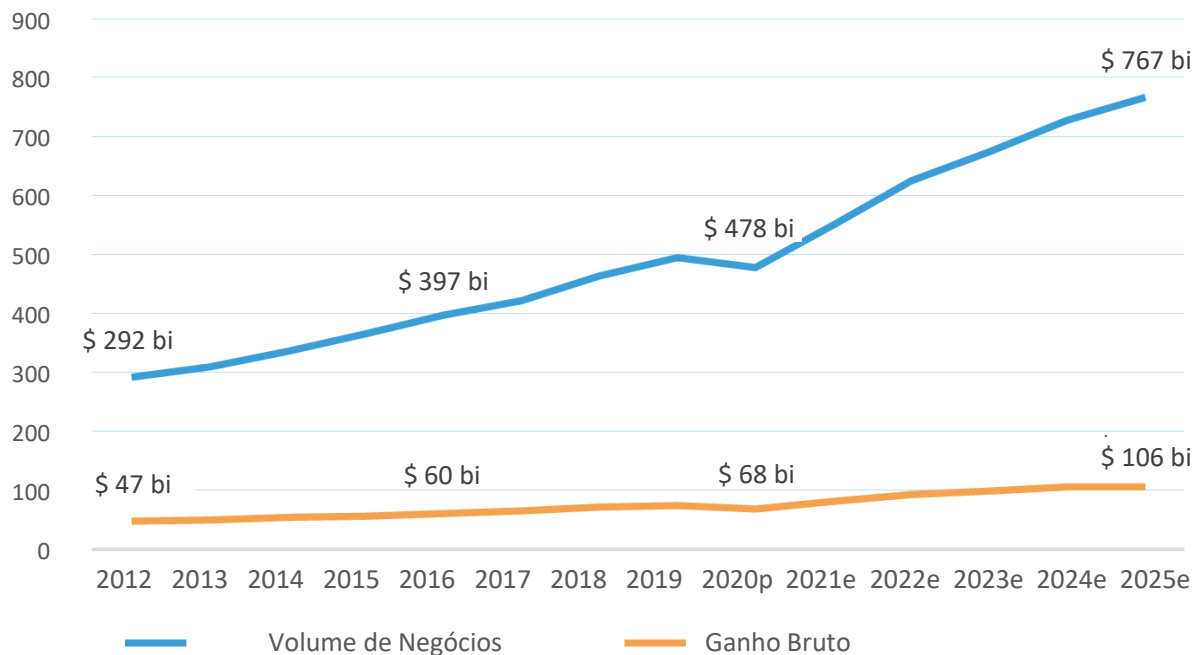


Nota: p=provisório, e=estimado.

Durante 2012 até 2020, a porcentagem das apostas onshore regulamentadas cresceu de 58% para 74%, indicando uma significativa mudança em relação à última década para as atividades licenciadas do mercado branco, assim como mais licenças jurisdicionais e apostas online regulamentadas. Espera-se que alcance 77% até 2025e.

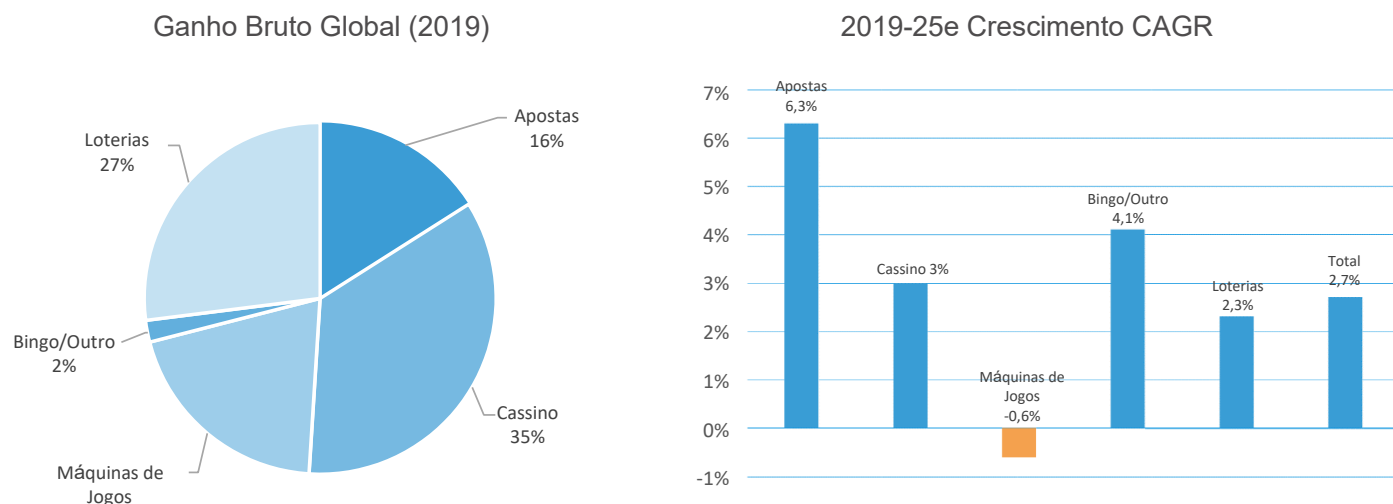
A análise subsequente considera todas as atividades combinadas de apostas regulamentados e não distingue mercados de licenciados onshore (branco) de licenciados offshore (cinza).

Figura 2: Volume de Negócios de Apostas Globais e Ganho Bruto 2012-25e (bilhões de US\$)



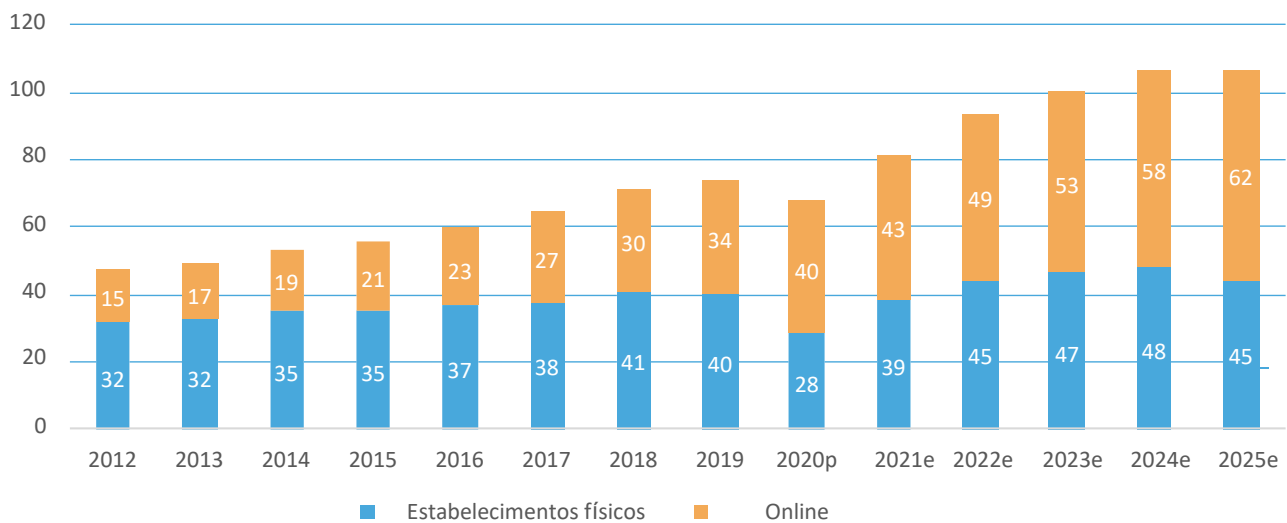
Apostar tem um alto volume de negócios e margem baixa. O mercado regulamentado global gerou \$ 74,1 bilhões de ganho bruto em 2019 (cerca de \$ 490 bilhões em volume de negócios), e está previsto para crescer até \$ 105,7 bilhões em 2025e (cerca de \$ 770 bilhões em volume de negócios). Isso representa 16% de todo ganho bruto em apostas de 2019. No entanto, apostar é o segmento de jogos de azar com crescimento mais rápido e está previsto para crescer mais que o dobro da proporção da maioria da indústria dos jogos de azar pelos próximos cinco anos.

Figura 3: Apostas Globais x Outros Produtos de Jogos



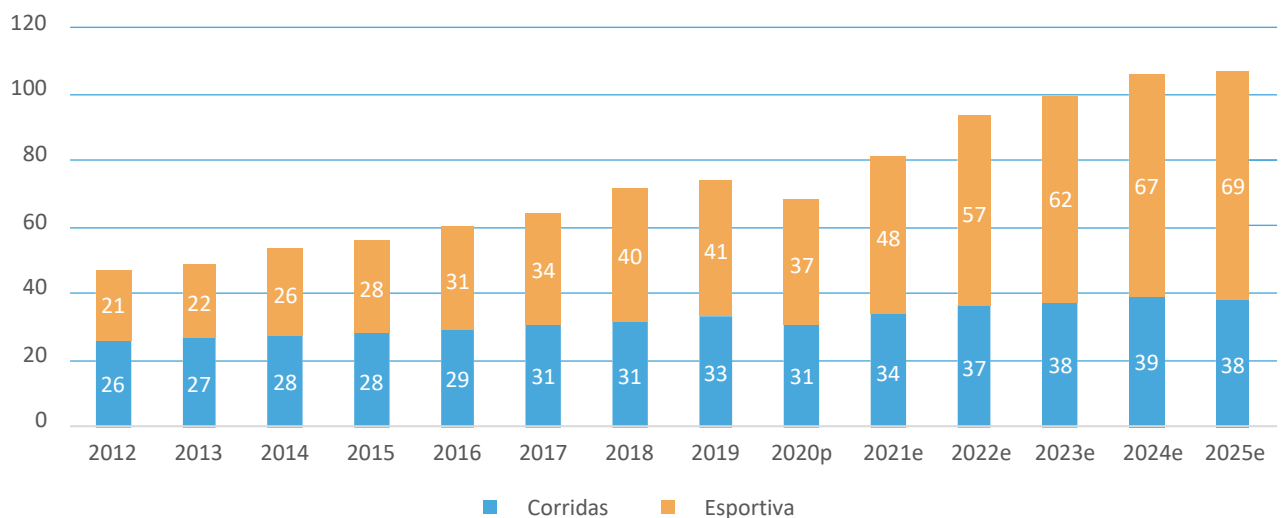
De 6,3% da taxa de crescimento anual composta (CAGR) durante 2019-25e, é previsto que apostas online (+10,8% CAGR) irão crescer mais rápido que as de varejo (+1,7% CAGR), e para apostas esportivas (+8,9% CAGR) a estimativa é de que cresçam, consideravelmente, mais rápido que apostas em corridas de cavalos/cachorro (+2,6% CAGR).

Figura 4: Ganho Bruto sobre Apostas Globais – Físico x Online 2012-25e (bilhões de US\$)



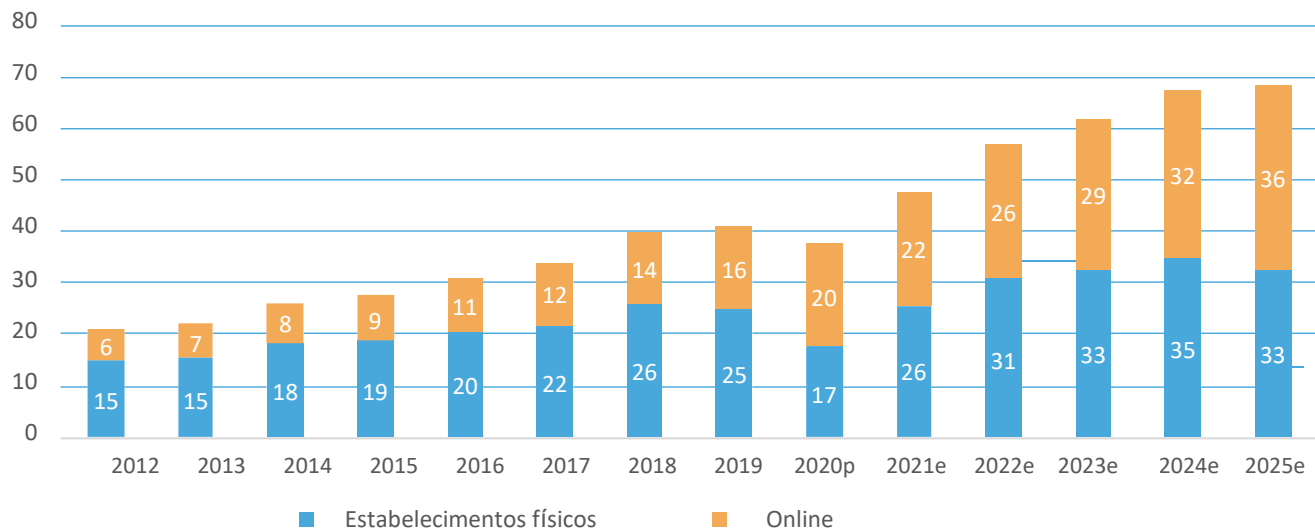
Apostas online têm crescido consideravelmente mais rápido do que as físicas por vários anos e, em 2019, contabilizaram 45% de todo ganho bruto. Em 2020, a H2 calculou que, pela primeira vez, apostas online contabilizarão mais ganho bruto do que apostas físicas. Apesar de isso ser devido, principalmente, ao fechamento forçado das lojas, durante a pandemia, é previsto que as apostas online permanecerão como o canal dominante daqui para frente.

Figura 5: Ganho Bruto Global sobre Apostas – Esportiva x Corrida 2012-25e (bilhões de US\$)



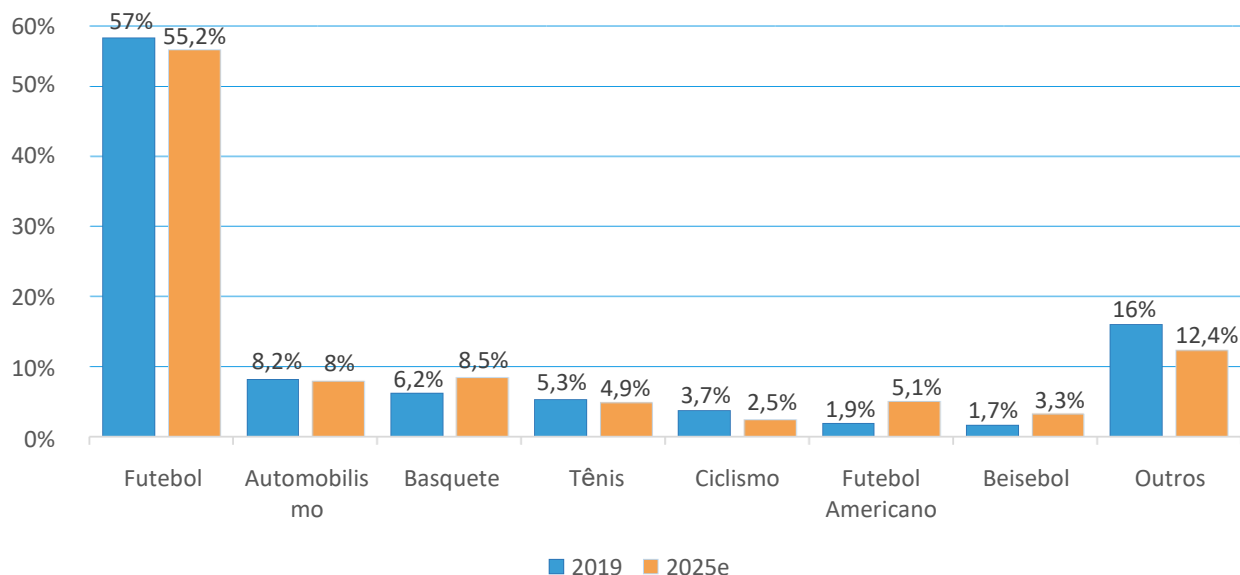
As corridas (cavalos/cachorros) têm sido o produto mais tradicional de apostas, mas as apostas esportivas têm crescido bastante e mais rápido do que a primeira, por vários anos. Em 2019, as esportivas contabilizaram cerca de 56% de toda atividade de apostas e, como previsto, continua ganhando participação no mercado.

Figura 6: Ganho Bruto sobre Apostas – Físico x Online 2012-25e (bilhões de US\$)



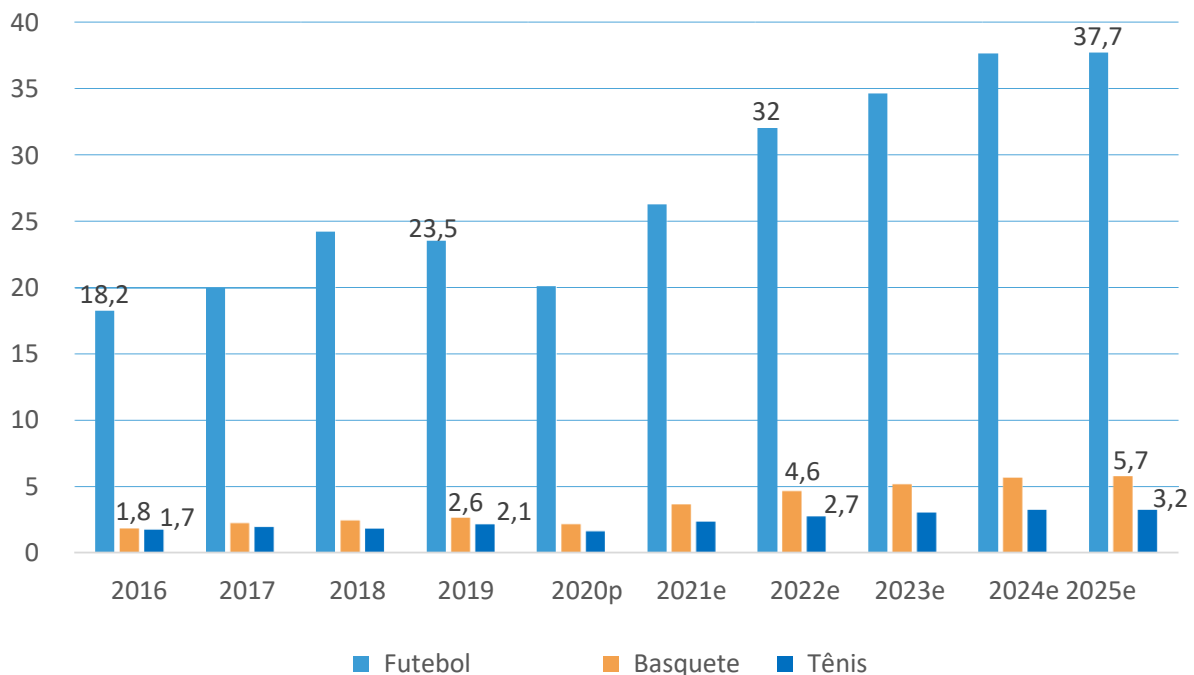
Em termos de apostas apenas esportivas, as físicas (incluindo produtos de apostas em loterias esportivas) continuam dominando o segmento, respondendo por 60% do ganho bruto em 2019, mas as apostas esportivas online estão aumentando de maneira mais intensa, com previsão de dobrar seu ganho bruto entre 2019 e 2025.

Figura 7: Porcentagem da Divisão do Ganho Bruto sobre Apostas Esportivas Globais por Esporte 2019 & 2025e



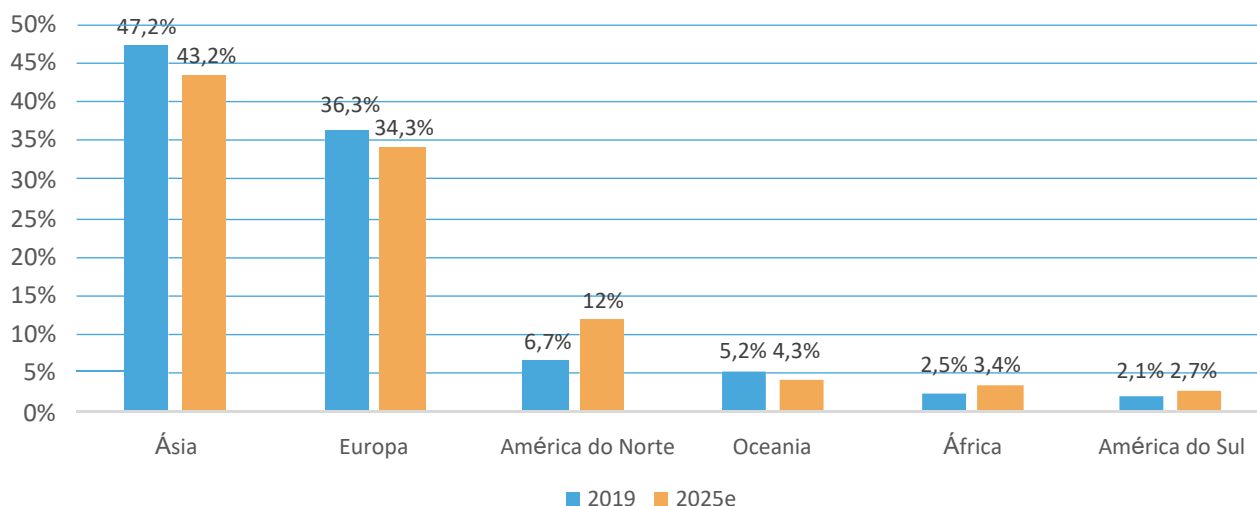
Dentro das apostas esportivas, o futebol é, de longe, o maior esporte para se apostar, seguido de automobilismo, basquete, tênis e ciclismo. No entanto, o automobilismo e o ciclismo estão significativamente distorcidos pelo enorme mercado de apostas onshore do Japão, no qual apostar em Kyotei (motonáutica) e Keirin (ciclismo) contabilizam 93% e 98% do mercado global desses esportes. Portanto, em termos de apostas globais reais, futebol, basquete e tênis são os maiores produtos, e esses formam o foco desse relatório de análise da atividade do mercado global e alerta da integridade de dados.

Figura 8: Ganho Bruto Global com Futebol, Basquete e Tênis 2016-25e (bilhões de US\$)



Espera-se que as apostas no futebol aumentem de \$ 23,5 bilhões, em 2019, para \$ 37,7 bilhões em 2025e, representando um crescimento de 60% sobre esses anos. As apostas no tênis também terão um crescimento similar (mais de 50%) de 2019 a 2025e, alcançando \$ 3,2 bilhões (de \$ 2,1 bilhões). Espera-se que as apostas no basquete, por meio de operadoras regulamentadas, dobrem de \$ 2,6 bilhões em 2019 para \$ 5,7 bilhões em 2025e.

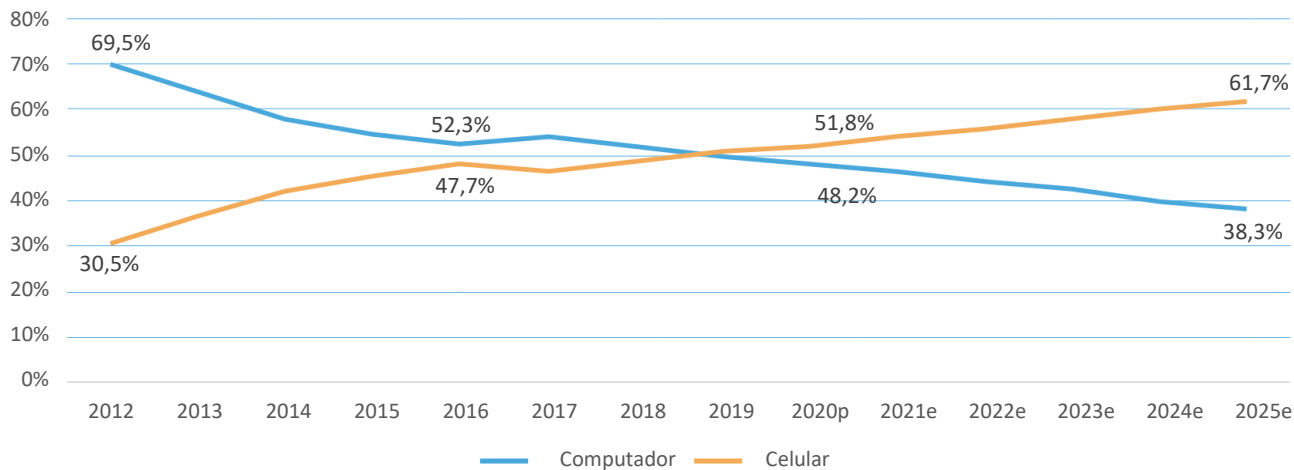
Figura 9: Porcentagem sobre Ganho Bruto Total por Continente 2019-25e



Em termos de atividade total de apostas por região, a Ásia teve a maior em 2019, com quase 50% de todo o ganho bruto. Isso foi causado principalmente pelos grandes monopólios de apostas na China, Japão e Hong Kong. É esperada a queda da participação no mercado global da Ásia e Europa (36% em 2019), enquanto a América do Norte quase dobra de 6,7%, em 2019, para 12% em 2025e. Também é esperado o aumento da participação no mercado da África e da América do Sul em 2025e.

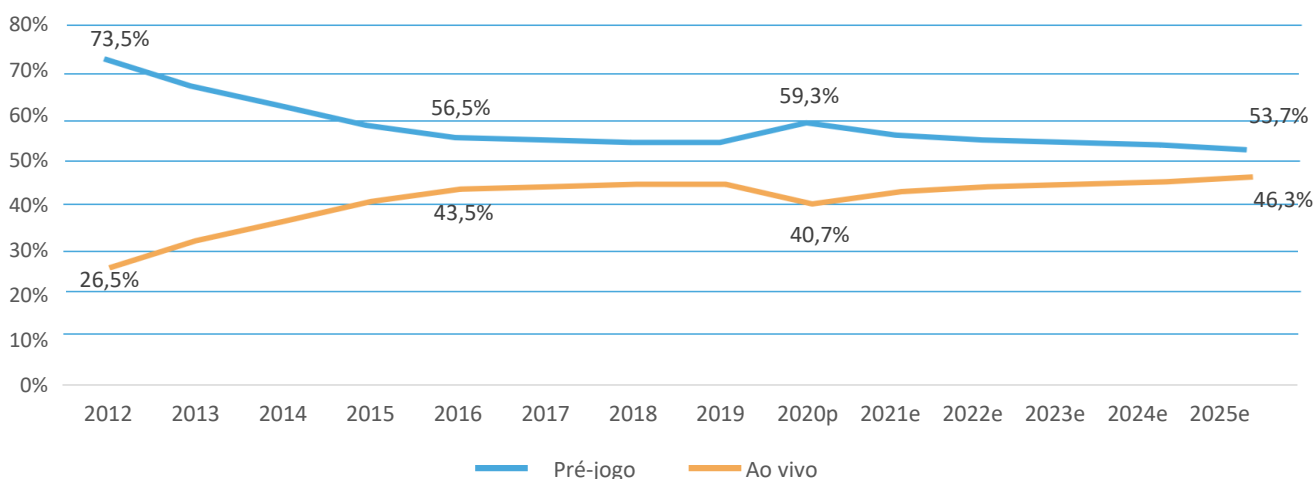
Para as apostas online, a Europa teve a maior participação em 2019, com mais de 50%, seguido da Ásia com cerca de 30%. Ambos têm previsão de perda de mercado, caindo 45% e 27% respectivamente em 2025e. Acredita-se que a América do Norte dobrará de 8% em 2019 para 19% em 2025e. Também espera-se que a América do Sul dobre para 1,8% e a África para 3,4%.

Figura 10: Celular x Computador Porcentagem do Ganho Bruto da Proporção de Apostas Online 2012-25e



Apostas ao vivo e por celular são os dois principais impulsionadores do ganho bruto nas apostas esportivas e espera-se que continuem a ser os principais impulsionadores de aumentos nos próximos anos, com o celular dobrando no período de 2012-25e, alcançando 61,7% de todas as apostas online até 2025e (de 30,5% em 2012).

Figura 11: Pré-Jogo X Ao Vivo Porcentagem do Ganho Bruto Sobre as Apostas Esportivas Globais Online 2012-25e



Para as apostas esportivas, exceto as corridas, a modalidade ao vivo representa o aumento da participação no mercado global regulamentado e estima-se que atinja 46,3% do mercado em 2025e (de 26,5% em 2012), impulsionada pelo aumento da demanda do produto pelos consumidores.

Capítulo 2:

Avaliação de mercado regulatório

Metodologia

Cinco critérios foram identificados como pilares de uma estrutura de mercado regulamentado de sucesso, para apostas físicas e online. A cada um foi atribuído uma pontuação baseada na importância e no impacto daquele critério. Esses critérios foram, então, considerados e avaliados com a estrutura predominante em um seleto número de jurisdições ao redor do mundo.

Um total de 100 pontos foram atribuídos por meio dos cinco critérios de avaliação a seguir:

- 1) Regulamentação e Licenciamento (30pts):** fortalecimento de toda estrutura regulamentar para apostas, disponibilidade de licenciamento para apostas esportivas e de corrida, online ou física, custos de conformidade e licenciamento, proteção ao jogadores e medidas de repressão.
- 2) Tributação (20pts):** modelo predominante na operação (GGR x volume de negócios) e na avaliação, impostos adicionais tais como taxas sobre esportes juntamente com impostos para grandes empresas.
- 3) Produto (20pts):** capacidade das operadoras em ofertar aos consumidores uma ampla variedade de produtos (odds fixos, bolão, intercâmbio e spread) e tipos de apostas (ao vivo, virtual).
- 4) Integridade (15pts):** comunicação obrigatória de apostas suspeitas, requerimento para ser parte do corpo de monitoramento troca de informações nacional e internacional e cooperação.
- 5) Anúncios (15pts):** diretrizes aplicáveis e capacidade para anunciar serviços de apostas licenciadas por toda a mídia, promover bônus para jogadores, patrocínio para o esporte e eventos esportivos.

Uma avaliação de mercado de países, estados, províncias e territórios foi realizada. Isso inclui uma ampla variedade de abordagens regulatórias para apostas física e online, assim como um misto do tamanho do mercado, maturidade e localização geográfica. O objetivo tem sido avaliar o maior número de abordagens globais para regulamentação de apostas e sua força.

A estrutura da regulamentação do mercado de apostas não é estática, e os comentários e as pontuações devem ser vistas como aplicáveis na linha do tempo em que esta avaliação foi feita. Foram considerados vários mercados que estão no processo de implementação de novas legislações e regulamentações para apostas, dos quais havia dados detalhados suficientes para uma avaliação inicial.

Nesses casos, uma avaliação e pontuação provisórias foram atribuídas, incluindo Argentina, Canadá, Alemanha, Quênia e Holanda, e estão abertos a uma reavaliação de acordo com as mudanças da posição regulatória no país, província, e territórios; as pontuações atribuídas são o reflexo do acesso dos consumidores ao mercado de apostas regulamentadas nos vários níveis.

A estrutura de mercado predominante tem se mostrado um determinante importante no índice da captação de consumidores para as operadoras licenciadas naquele mercado. Isso, por sua vez, afeta a supervisão do mercado e do consumidor proporcionada à autoridade reguladora, assim como, os retornos fiscais que são alcançáveis,

principalmente a tributação das apostas regulamentadas.

A pandemia do Coronavírus e seu impacto nos serviços de apostas significou que os dados de captação de consumidores de 2020 pode não ser um indicador verdadeiro do mercado regulamentado. O índice da captação de consumidores de apostas online onshore para 2019 foi adicionada em cada jurisdição como um guia adicional para o sucesso do modelo de estrutura de apostas em operação.

Sinopse da avaliação de mercado jurisdicional

Posição	País	Regulamentação	Tributação	Produto	Integridade	Anúncios	Total
1°	Grã-Bretanha	27pts	17pts	20pts	14pts	13pts	91pts
2°	Malta	25pts	19pts	20pts	12pts	12pts	88pts
3°	Dinamarca	27pts	13pts	19pts	14pts	13pts	86pts
4°	Nevada (EUA)	25pts	19pts	18pts	12pts	11pts	85pts
5°	Suécia	25pts	16pts	17pts	13pts	12pts	83pts
6°	Nova Jersey (EUA)	25pts	17pts	16pts	13pts	11pts	82pts
7°	Espanha	26pts	16pts	19pts	13pts	5pts	79pts
8°	Itália	27pts	14pts	17pts	14pts	5pts	77pts
8°	Holanda (p)	22pts	13pts	15pts	14pts	13pts	77pts
10°	Alemanha (p)	25pts	11pts	14pts	13pts	13pts	76pts
10°	Colômbia	24pts	16pts	18pts	7pts	11pts	76pts
12°	França	22pts	8pts	15pts	14pts	13pts	72pts
12°	Polônia	24pts	5pts	18pts	13pts	12pts	72pts
14°	Quênia (p)	20pts	15pts	18pts	7pts	11pts	71pts
15°	México	22pts	12pts	18pts	7pts	11pts	70pts
16°	Austrália	22pts	10pts	12pts	13pts	12pts	69pts
17°	Portugal	22pts	7pts	14pts	13pts	12pts	68pts
18°	Argentina (p)	18pts	12pts	14pts	7pts	10pts	61pts
19°	Canadá (p)	18pts	5pts	12pts	5pts	7pts	47pts
20°	Índia	3pts	2pts	2pts	1pt	1pt	9pts

Sinopse da avaliação de mercado jurisdicional

Posi	País	Total	Captação	Perspectivas
1st	Grã-Bretanha	91pts	99%	↔ Mantém alta captação e número de operadoras
2nd	Malta *	88pts	ND	↔ Mantém alto número de operadoras
3rd	Dinamarca	86pts	89%	↓ Queda da captação onshore
4th	Nevada (EUA)	85pts	89%	↑ Aumento na captação onshore
5th	Suécia	83pts	91%	↓ Queda da captação onshore
6th	Nova Jersey (EUA)	82pts	82%	↑ Aumento na captação onshore
7th	Espanha	79pts	76%	↑ Aumento na captação onshore
8th	Itália	77pts	94%	↓ Queda da captação onshore
8th	Holanda (p)	77pts	3%	↑ Aumento no número de operadoras e na captação onshore
10th	Alemanha (p)	76pts	92%	↑ Aumento no número de operadoras
10th	Colômbia	76pts	79%	↑ Aumento no número de operadoras e na captação onshore
12th	França	72pts	92%	↔ Continua com baixos números de operadoras
12th	Polônia	72pts	84%	↔ Continua com baixos números de operadoras
14th	Quênia (p)	71pts	93%	↔ Mantém alta captação e número de operadoras
15th	México	70pts	90%	↑ Mantém alta captação e número de operadoras
16th	Austrália	69pts	76%	↔ Continua com baixos números de operadoras e alta captação offshore
17th	Portugal	68pts	66%	↔ Continua com baixos números de operadoras e alta captação offshore
18th	Argentina (p)	61pts	43%	↑ Aumento no número de operadoras e na captação onshore
19th	Canadá (p)	47pts	31%	↑ Aumento no número de operadoras e na captação onshore
20th	Índia	9pts	0%	↔ Apostas não regulamentadas continuam

Nota: (p) = pontuação provisória. Captação diz respeito a apostas interativas/online. *Malta é principalmente um hub de operações internacionais e sua captação onshore (população de 0,5 mi). Captação de consumidores onshore (2019): Muito alto +95%, Alto +90%, Médio Alto +85%, Médio +75%, Baixo -75%

Regulação e Licenciamento

A estrutura de licenciamento e regulamentação apresenta a fundação central de qualquer política sobre a disponibilidade dos serviços de apostas, tanto físicos como online. Há uma variedade de abordagens adotadas ao redor do mundo, mas os quatro principais modelos em operação são os seguintes:

- Proibição
- Monopólio/licença única
- Número limitado de licenças
- Número ilimitado de licenças

Um modelo único pode ser aplicado universalmente por todos serviços de apostas em uma jurisdição ou pode haver diferentes abordagens aplicadas para negócios físico ou online. Em alguns países nos quais há um estado ou território que controla os jogos, a posição pode se tornar mais complexa com variações em diferentes regiões em um país. O sucesso considerado do modelo empregado é também aberto a diferentes interpretações, baseadas no foco da política em operação.

No entanto, se a abordagem política fundamental é ter o controle sobre o acesso e supervisão dos serviços de apostas, mesmo que seja para proibir tal acesso, então a disponibilidade relacionada aos serviços de apostas e a conformidade dos consumidores com aquela política é um indicador essencial de sucesso. Isso é também um indicador predominante de outros critérios de avaliação de mercado deste relatório. Uma avaliação das várias abordagens políticas reguladoras é, portanto, importante.



A proibição de apostas é ineficaz e permite que a atividade criminosa cresça e institua-se como prática.

Embora a Constituição da Índia permita a cada estado regular e tributar os jogos, apostas são proibidas na maior parte do país, uma política que tem origem na Lei Federal de Public Gaming Act de 1867.¹ A maioria das apostas permitidas eram realizadas nas pistas de corrida de cavalos e em lojas de apostas de varejo fora das pistas, no pequeno estado de Sikkim.² Contudo, no início de 2021, apostas online nas corridas de cavalo foram permitidas no estado de Maharashtra; um acordo similar foi revogado em Karnataka, em dezembro de 2020 (tendo sido concedida em novembro), seguindo o movimento que cita a falta de regulamentação e preocupações com os problemas com jogos.³

A proibição das apostas na Índia é amplamente vista como ineficaz e assim relatórios como do Supreme Court Committee on Reforms in Cricket, em 2015, no relatório da Lei Commission of India's em 2018 e recentes decisões judiciais têm, compreensivelmente, recomendado que as apostas deveriam ser regulamentadas e tributadas.⁴ No entanto, o governo federal ainda não tomou nenhuma medida sobre o assunto e as preocupações sociais levaram alguns estados a proibir especificamente as apostas online.⁵ A regulamentação e a supervisão de mercado, principalmente a proteção ao consumidor, ainda permanecem ausentes na maior parte da Índia, embora apostas ilegais sejam comuns (supostamente valem mais de \$ 100 bilhões por ano),⁶ Essa situação permitiu que a atividade criminosa relacionada crescesse e ocupasse o tempo dos órgãos da segurança pública.⁷

Muitos países têm, historicamente, regulamentado o fornecimento dos serviços de apostas por meio de uma operadora monopolista, muitas vezes uma estatal e por meio de estabelecimentos físicos. Em alguns casos, a estrutura forneceu a diferentes órgãos o controle exclusivo sob formas específicas, tais como, apostas em corridas (dentro e fora das pistas de corridas) e apostas isoladas em outros esportes. Preferência e concorrência foram consequentemente restringidas, assim como a atratividade e inovação de produtos relacionados. Com o advento das apostas online, aquela oferta predominantemente física foi desafiada pela facilidade do acesso, pelo consumidor, aos serviços offshore de apostas online com um catálogo de produtos moderno e amplo. Isso fez com que legisladores ao redor do mundo reconsiderassem suas abordagens regulatórias.

Algumas jurisdições, no entanto, têm procurado manter a oferta do monopólio físico e online dos serviços de apostas, em nível nacional e estadual. O Canadá é um exemplo. Seus estados, províncias e territórios legislam e controlam jogos físicos e online por meio de operadoras monopolistas. Alinhada a uma restrição federal regressiva sobre produtos de apostas (a ser revogada), muitos cidadãos canadenses procuraram contratar operadoras offshore, com menos de um terço do Gross Gambling Revenue (GGR) das apostas ficando onshore em 2019.

Ontário, a maior província por tamanho de população, está se mobilizando para abordar esta questão e anunciou planos, em 2019, para abrir um setor de jogos online para empresas privadas. Isso foi reiterado pelo plano orçamentário do final de 2020 e é esperado que avance durante 2021, potencialmente, trazendo mais receitas onshore tributáveis, assim como uma supervisão de mercado maior.⁸ O objetivo fundamental é o de estabelecer uma estrutura que é “tanto competitiva quanto protetora dos consumidores”.⁹ A posição de outras províncias canadenses e um possível alinhamento sob uma única abordagem, assim como na Alemanha, para discutir inconsistências regulatórias, ineficiências de mercado e custos associados, não é clara. Contudo, a atividade regulatória em andamento nos Estados Unidos (EUA) pode provar um fator de influência.



Monopólios restringem a preferência e a concorrência, que resulta em consumidores utilizando operadoras offshore

O modelo regulatório híbrido de múltiplas licenças para serviços de apostas online, embora mantendo a oferta sobre o monopólio físico, tem sido adotado por vários países. França e Portugal assumiram essa abordagem que também é predominante pela Austrália, apesar da natureza fiscal onerosa das três jurisdições ter limitado, significativamente, o interesse de operadoras privadas a entrar naqueles mercados. O sistema de jogos online da Holanda, previsto para começar as operações no fim de 2021, manterá, da mesma forma, o modelo de monopólio físico, ao mesmo tempo em que oferecerá licenças online ilimitadas. Apesar de mais atraente, ele ainda carrega uma carga fiscal considerável que provavelmente impactará o interesse das operadoras no mercado.

Operadoras privadas licenciadas já existem em outras jurisdições oferecendo jogos físicos, e aquelas estruturas têm, naturalmente, gravitado ao redor das licenças online também. A província argentina de Buenos Aires e o estado americano de Nova Jersey, bem recentemente, introduziram medidas que limitam o número de licenças de apostas online e exigem que empresas offshore estabeleçam acordos com operadoras físicas licenciadas. A abordagem da província de Buenos Aires é limitada a sete sociedades licenciadas. Enquanto o modelo de Nova Jersey restringe o mercado a até três websites (skins) para cada cassino físico oferecendo apostas; esses websites podem, então, ser oferecidos a empresas internacionais que atendam às condições regulatórias. O estado americano de Nevada também vincula apostas online a licenciados físicos.



Os benefícios fiscais e regulatórios do licenciamento de apostas física e online têm sido demonstrados em várias jurisdições

Nova Jersey tem permitido apostas físicas por um tempo, enquanto era um dos quatro estados americanos que foram isentos da proibição federal sobre licenciamento estadual das apostas estabelecido pela lei Professional and Amateur Sports Provision Act, de 1992, (PASPA).¹⁰ Como na Índia, houve apostas offshore generalizadas pelos cidadãos americanos como resultado dessa restrição, no montante estimado de \$ 196 bilhões por ano (ou 97% de todas as apostas esportivas).¹¹ A revogação da Lei, em maio de 2018, que foi liderada por Nova Jersey, está causando um importante impacto nos EUA e está mantendo os consumidores onshore. Muitos Estados estão se mobilizando para permitirem as apostas por meio de pontos físicos de vendas, principalmente, de cassinos existentes e online. Isso provavelmente influenciará os modelos regulatórios das jurisdições vizinhas, e com certeza pelas Américas e mais longe, já que os benefícios fiscal e regulador do licenciamento de apostas física e online se tornam cada vez mais aparentes.

Sob perspectiva reguladora, o modelo mais simples em operação, que serve para maximizar a supervisão do mercado e a proteção do consumidor, enquanto promove concorrência e preferência, é oferecida por licenciamento ilimitado para os canais de aposta, tanto físicos quanto online. Esse modelo tem tido melhor efeito na Grã-Bretanha mas também é evidente em inúmeros outros países, tais como, Suécia, Espanha, Dinamarca, Quênia, México e Colômbia, dentre outros. Itália também impõe um modelo de regulamentação que permite a operadoras privadas obter licenças para ambos serviços de apostas, físico e online, no entanto número de licenças que estão disponíveis é limitado. Entretanto, o número de licenças limitadas oferecidas é tão alto (80+) que é quase um modelo de licenciamento ilimitado.

Esses países invariavelmente se beneficiam do interesse significativo das operadoras. Essa abordagem de mercado competitivo e moderno dentro de uma estrutura regulamentar é também invariavelmente evidente em outros importantes

aspectos do mercado, principalmente em estabelecer uma tributação atrativa e disponibilidade de produtos. Não é coincidência que essas jurisdições que estabeleceram uma preferência e concorrência suficientes em seus mercados também tenham uma alta captação de consumidores onshore, beneficiando a tributação, as proteções sociais e a supervisão de mercado. A Grã-Bretanha, por exemplo, tem um índice de captação de consumidores de 99%, enquanto que o Canadá, guiado por monopólio, tem 31% e a proibicionista Índia tem 0%.



Altos custos processuais e de licenciamento tornam o mercado não atrativo para operadoras de apostas

Contudo, somente a disponibilidade do licenciamento não é suficiente para assegurar a não atratividade do mercado: os custos relacionados e a duração do licenciamento também são importantes considerações de mercado. Altos custos processuais e de licenciamento são, em particular, um impedimento para as operadoras solicitando por licenças. Especialmente nos lugares em que aquele mecanismo é essencialmente empregado como outro meio de tributação, em vez de dar suporte apropriado para as práticas reguladoras e supervisão de mercado. Taxas regulatórias e de conformidade anuais devem também ser contabilizadas e, geralmente, são aplicadas com taxas únicas ou são baseadas no operador GGR ou volume de negócios. Assim como com a tributação no geral, qualquer mecanismo regulatório baseado em volume de negócios, como o empregado no México e na Alemanha, é desafiador. A abordagem do México é particularmente complicada, dado que utiliza um imposto GGR sobre apostas. Taxas únicas são o normal. Licenciamentos de longo prazo são mais atrativos, oferecendo estabilidade para o investimento.

Estruturas legislativas modernas também são desejáveis. Modelos legislativos ultrapassados são facilmente evidenciados em países como Índia, em que a abordagem proibicionista de muitos estados é baseada na lei de 1867, mas as apostas são conhecidas por serem generalizadas e crescentes. Legislações ultrapassadas também continuam em países progressistas, como o México, que permitiu as apostas física e online, utiliza uma lei decretada em 1947, com uma regulamentação complementar, de 2004, cobrindo os jogos online. Uma nova lei federal foi submetida em 2014 que procura atender o ambiente de jogos online moderno, mas não é provável que seja aprovada durante a atual administração (terminando em 2024). No Quênia, apostar está sendo regulado sob a principal premissa focada numa lei de 1966, complementada por uma regulamentação online em 2019; uma nova lei cobrindo todos os jogos físicos e online está aguardando aprovação em 2021.¹²



Novos modelos legislativos atendendo a apostas online são parte da evolução do moderno cenário global de jogos

A aceleração dos jogos online tem, contudo, servido para reorientar muitos legisladores ao redor do mundo na adequação de suas leis e estruturas regulatórias. Engajamento junto a negócios de jogos locais e internacionais é uma parte importante do processo de análise dentro de qualquer estrutura reformulada. Novos modelos legislativos, atendendo, em particular, a apostas online têm se tornado uma parte evolutiva e presente do moderno cenário global de jogos. As províncias de Malta, Alemanha, Buenos Aires e a Holanda têm atualizado suas leis em anos recentes. Outros, como o Brasil, Irlanda, Montenegro, Chile, Ontário e inúmeros estados dos EUA estão em vários estágios do desenvolvimento político do processo de implementação legislativa.

A Grã-Bretanha foi uma das primeiras jurisdições a introduzir uma legislação, que atendia especificamente a jogos online, com a Lei sobre Gambling Act 2005. Essa legislação será reavaliada durante 2021, principalmente, em relação a jogos responsáveis e proteções aos jogadores. Ao contrário de alguns protestos, operadoras respeitáveis e responsáveis acolhem medidas efetivas de proteção aos jogadores, incluindo autoexclusão, depósito, tempo e limite de apostas, como componentes importantes da estrutura legislativa progressiva e moderna. Essas operadoras veem a entrada no mercado como parte de um investimento a longo prazo e que inclui a aceitação de medidas de proteção social. A base dos países selecionados contidos nesta seção atribui importância à disponibilidade de medidas apropriadas e responsáveis sobre jogos e estruturas legislativas modernas.

Tributação

O tipo e o nível de tributação influenciam significativamente o tamanho e a disponibilidade de produto do mercado de apostas licenciadas e são um importante impulsionador do crescimento do mercado, da estrutura e da atração dos consumidores. Isso é particularmente relevante no caso de apostas online, em que operadoras licenciadas competem não só dentro do regime de licenciados, mas também em um mercado de apostas globalmente competitivo. É um mercado no qual consumidores podem trocar de operadoras dependendo da competitividade da oferta de apostas. Como tal, a tributação das apostas é um fator determinante para muitas operadoras, quando consideram se inscrever para uma licença em um mercado.

O modelo do Gross Gambling Revenue (GGR)¹³ tem se tornado a abordagem padrão para tributação, principalmente para as apostas online. O imposto sobre o volume de negócios (em jogo/apostas/lance) invariavelmente cria produtos de apostas que são menos competitivos e que não são atraentes para os consumidores se comparado com as operadoras que oferecem os mesmos produtos tributados sobre GGR.¹⁴ Uma avaliação de abordagens jurisdicionais diferentes para tributação de apostas demonstra seu impacto no número de operadoras que solicitam licenças naquela jurisdição, e em troca, o índice de atividade dos consumidores captados para aquele mercado regulamentado.

A Polônia tem um dos poucos modelos remanescentes de impostos sobre apostas baseados no volume de negócios em operação em uma jurisdições bem regulamentadas. Porém, seu oneroso imposto de 12% sobre o volume de negócios tem visto sua luta para atrair empresas, com apenas cerca de 20 atualmente licenciadas, o que é um número relativamente pequeno em relação ao seu tamanho de mercado. Embora tenha havido um aumento na captação onshore de consumidores, desde que a Polônia revogou a proibição sobre anúncios de apostas em 2017, isso continua a ser um problema. Operadoras locais afirmam que o governo poderia ter recebido um adicional PLN 1,1 bilhão (€245 milhões/\$ 295 milhões) em impostos, se a atividade offshore tivesse sido trazida para o onshore e tivessem solicitado uma discussão sobre a taxa de impostos onerosa.¹⁵

Figura 12: O impacto do imposto sobre os números de operadoras de apostas online e captação

País	Imposto sobre apostas	Imposto global	Números de operadoras	Captação
Nevada (EUA)	6,75% GGR*	Moderado	Médio	Médio Alto
Grã Bretanha	15% GGR	Moderado	Alto	Muito Alto
Suécia	18% GGR	Moderado	Alto	Alto
Quênia	15% GGR**	Médio	Alto	Alto
Dinamarca	28% GGR	Médio	Alto	Médio Alto
Austrália	10-15%GGR***	Alto	Baixo	Médio Baixo
Portugal	8% Volume de Negócios	Alto	Baixo	Baixo
Polônia	12% Volume de Negócios	Alto	Baixo	Médio Baixo

Nota: Números de operadoras são para apostas online licenciadas. A avaliação dos números de Imposto e operadora é relativa ao tamanho do mercado. *Imposto federal adicional de 0,25% e ganhos sujeitos a imposto sobre rendimento. **Adicional de 20% de retenção de impostos do jogador ***Adicional de direitos esportivos variando de 2,5% de volume de negócios até 20- 30% de GGR. Captação de consumidores onshore (2019): Muito alto +95%, Alto +90%, Médio Alto +85%, Médio +75%, Baixo -75%

Portugal, igualmente, tem uma taxa mais alta de imposto baseado no volume de negócios que foi reduzida para uma taxa fixa de 8% sobre faturamento em 2020 – dos originais 8% a 16% – e foi identificada como o principal impedimento para atrair operadoras para seu regime regulamentar online. Também é a razão principal pela qual Portugal continua enfrentando dificuldades para captar consumidores (atualmente abaixo de 70%) para o número baixo de operadoras online que tiraram uma licença no país.

Um número significativo de cidadãos portugueses procuram por operadoras offshore de apostas online mais competitivas fiscalmente. Não há evidências que sugiram que esses problemas de captação offshore de consumidores serão resolvidos enquanto o alto regime de imposto sobre volume de negócios continuar em Portugal. Assim como na Polônia, além de resultar na perda da supervisão de mercado regulamentar e na perda da respectiva capacidade de intervir na proteção dos jogadores e nos problemas do vício em jogos, por meio de monitoramento das operadoras licenciadas, há, também, a perda significativa de receitas offshore tributáveis.



O imposto sobre volume de negócios cria produtos de apostas que são menos competitivas comparadas ao GGR

A França saiu de um imposto, sobre apostas esportivas online, baseado no volume de negócios para o regime GGR em 2020, porém substituindo seu alto imposto sobre volume de negócios com uma, também, alta GGR de 55% (com um adicional de imposto sobre corridas e direitos esportivos). A França continua sendo um mercado não atrativo com um número relativamente baixo de operadoras tirando licenças. Malta substituiu seu regime de impostos baixos sobre volume de negócios (0,5% e limite máximo de €466 mil) por um GGR de 5% para apostas online e físicas feitas por consumidores baseados em Malta, e não há imposto sobre apostas internacionais.¹⁶ Malta também oferece aos negócios uma redução significativa no imposto corporativo de 35%, o que significa que sua carga tributária global potencialmente baixa é muito atrativa.¹⁷ O país que oferece acesso a UE e a mercados globais maiores tem atraído um grande número (mais de 100) de operadoras licenciadas.¹⁸

Considerar o impacto do imposto global é muito importante em qualquer análise de mercado. Os benefícios de um imposto GGR competitivo são negados onde custos fiscais altos são impostos. Isso pode ser visto bem claramente na Austrália, na qual muitos estados e territórios governamentais têm imposto a tributação GGR na faixa competitiva mundial de 10% a 15%,¹⁹ mas tal tributação sobre apostas é minada pelas taxas adicionais impostas sobre produtos por órgãos esportivos. Um relatório de 2017 comissionado pelo Departamento Federal Australiano de Serviços Sociais destacou que: “Um dos mais significantes problemas identificados pelos acionistas do setor, como um impacto sobre a lucratividade das operadoras, era a taxa sobre produtos.”²⁰ Além disso comentou que “operadoras Australianas estão pagando, em média, 2,5% do volume de negócios ou entre 20% e 30% do Gross Gambling Revenue (GGR) para os órgãos esportivos e de corrida australianos, pelo direito de realizar apostas sobre seus produtos, ao contrário de operadoras em outras jurisdições que não pagam taxas sobre produtos.”²¹

Como o relatório corretamente aponta, “Dado que as operadoras de jogos online geralmente trabalham com uma margem de lucro pequena, em torno de 3% a 4%, é um imposto significativo.”²² Essas taxas, e em particular a abordagem sobre volume de negócios, dificultam para as operadoras de apostas australianas onshore competir com as operadoras offshore que não são prejudicadas por tais encargos fiscais. Sem surpresas, a Austrália tem um número relativamente baixo de operadoras online onshore e alta captação de consumidores offshore. A França ofereceu um direito similar sobre apostas esportivas, apresentado como uma taxa de integridade, seguindo as preocupações da European Commission sobre o objetivo inicialmente proposto como auxílio comercial para os esportes profissionais.²³ A Polônia também impôs uma carga fiscal adicional por meio de um direito esportivo e, como a França e Austrália, sofre com baixo número de operadoras onshore em relação ao tamanho de seu mercado. Um estudo financiado pela European Commission publicado em 2014 considerou os direitos esportivos adotados no estado australianos de Victoria e na França. É crítico na abordagem, citando problemas sobre sua necessidade, efetividade, legalidade e os altos custos envolvidos.²⁴

A pandemia causou uma incerteza financeira em muitos clubes de esporte de competições, e algumas jurisdições se voltaram para as apostas como um potencial meio de oferecer um apoio financeiro adicional. Na Itália, por exemplo, um imposto temporário de 0,5% sobre volume de negócios em apostas físicas e online foi imposto cobrindo o período de maio de 2020 até o final de 2021.²⁵ Junto com um recente aumento no imposto GGR sobre apostas gerais e total proibição de anúncios, esse ônus adicional previsivelmente beneficiará o setor offshore.²⁶ A Espanha, ao contrário,

considera alocar uma parte da sua receita de impostos sobre apostas para os órgãos esportivos profissionais nacionais que, se acordado, começaria no final de 2021.²⁷ Beneficiar entidades comerciais (esportes profissionais) por quaisquer meios que utilizem as apostas onshore e imponham encargos fiscais, provavelmente, beneficiará ainda mais as operadoras offshore.



Os benefícios de um imposto GGR competitivo são perdidos se altos custos são impostos

Embora existam taxas sobre apostas em benefício das corridas de cavalo e de cachorros, em algumas jurisdições – um resultado de um relacionamento histórico e simbiótico entre os dois – uma prática equivalente para o setor de esportes em geral ainda não foi introduzida, deixando esse relacionamento se desenvolver por meio de um engajamento comercial normal. Esse é o caso de Nova Jersey, e de muitos outros estados dos EUA, que rejeitaram a ideia de um imposto ou direito esportivo, repaginado como uma taxa de integridade.²⁸ Um inquérito encomendado pelo governo da Suécia, em 2020, também rejeitou as solicitações de um imposto para corridas de cavalos e direito sobre apostas esportivas, alegando que: “A avaliação geral da consulta é de que não seria apropriado introduzir nem o modelo de financiamento que tem sido considerado para o setor de cavalos nem a proteção especial de direitos para o esporte, a fim de compensar o movimento desportivo para seus eventos sendo utilizado como um objeto de apostas.”²⁹

O governo sueco estabeleceu uma taxa tributária de seu mercado de apostas online licenciadas (operando desde janeiro de 2019) em 18% GGR³⁰ Essa abordagem fiscal foi apoiada pelo relatório da Copenhagen Economics que determinou que “a taxa tributária dos jogos online que dá tanto um alto índice de captação quanto um alto (Swe. “goda”) imposto sobre receitas, dentro da faixa de 15 a 20 por cento do Gross Gambling Revenue (GGR).”³¹ A Suécia viu 87 solicitações de licenças aprovadas em agosto de 2019, com 45 para apostas esportivas³² e um positivo índice de captação inicial de 91%.³³ Uma redução na captação de apostas esportivas de 80% a 85% no começo de 2020 que pode continuar diminuindo, como resultado de problemas regulatórios, restrições de produtos de apostas e competição offshore, destaca a conectividade da estrutura fiscal e regulatória.³⁴



Sistemas regulatórios de mais sucesso empregam um imposto GGR (até 20%) dentro de uma estrutura de impostos competitiva e ampla

Os estados americanos de Nevada e Nova Jersey também empregam impostos sobre apostas GGR competitivos. O mercado bem estabelecido de Nevada tem um atrativo de 6,75% GGR e um regime de impostos globais, embora um imposto federal sobre volume de negócios de apostas de 0,25% (há apoio bipartidário no Congresso para introduzir uma legislação que revogue este imposto)³⁵ e ganhos sendo sujeitos a um imposto federal sobre receitas também deve ser considerado. Contudo, ambos têm um forte índice de captação de consumidores e um número positivo de operadoras, com 14,75% de GGR (desde 2018) em Nova Jersey, similar aos 15% GGR da Grã-Bretanha (desde 2001).³⁶ A Grã-Bretanha é umas das principais jurisdições do mundo, do ponto de vista fiscal e regulatório, com um mercado maduro hospedando um maior número de operadoras licenciadas e um índice invejável de captação de consumidores de 99%. O sucesso e os benefícios de todos estes três sistemas são evidentes em sua atratividade para operadoras, alta captação de consumidores (é previsto que Nevada e Nova Jersey tenham +90% onshore de 2020 em diante) e um retorno fiscal associado para apostas física e online.

Mercados emergentes de apostas online licenciadas na Colômbia e Quênia também adotaram um regime de impostos competitivo GGR de 15%. O mercado online da Colômbia ainda está em desenvolvimento desde a sua abertura em 2017, e sua estrutura fiscal é geralmente positiva (deixando de lado o retorno mínimo para os jogadores e uma taxa de licenciamento baseado no volume de negócios) atraindo interesse das operadoras internacionais. O mesmo acontece com a Argentina que tem mais avanços no setor online. Contudo, os desafios de um mercado argentino fragmentado de tributação e regulamentação provinciais, com 25% de GGR na província de Buenos Aires (é esperado o início das operações em 2021), somado a um imposto corporativo de 25%, um imposto adicional de 21% sobre serviços digitais aplicáveis aos jogos online desde 2018 e um imposto federal de 5% sobre volume de negócios de apostas online desde 2021, colocam barreiras adicionais no mercado.³⁷ O imposto federal é um aumento de 150% dos prévios 2% e irá dificultar o desenvolvimento do mercado e o retorno tributável, com somente 43% das apostas onshore argentinas em 2019.³⁸



Alta tributação e instabilidade fiscal não são atrativas para investimentos futuros no mercado

A instabilidade fiscal e o ônus adicional são problemas inadiáveis para a estrutura de mercado estabelecida do Quênia discutir, se quiser atrair mais interesse das operadoras internacionais. Quênia reduziu o imposto corporativo de 30% para 25% em 2020, tornando-se a menor taxa no leste da África, para atrair investimentos estrangeiros diretos por meio de empresas subsidiárias (há um imposto corporativo de 37,5% para filiais estrangeiras não residentes)³⁹ Isso ajudou nos atrativos 15% de imposto GGR para serviços de apostas físicas e online em 2018 (de 35% GGR)⁴⁰

Essa posição fiscal positiva foi, no entanto, prejudicada por um imposto de 20% retido na fonte para os jogadores (alterado, revogado, e reintroduzido desde 2012) e, desde 2021, um novo imposto corporativo de 1,5% sobre a receita bruta de serviços digitais impactou operadoras online, junto com o aumento do imposto corporativo antes de 2020, de uns 30%.⁴¹ A situação tributária continua evoluindo, as divergentes interpretações sobre a suspensão de 27 licenças de apostas em 2019, destacando a volatilidade da posição fiscal e regulatória do Quênia.⁴² Esta instabilidade impacta negativamente planejamentos de negócios operacionais a longo prazo e não é atrativa para investimentos futuros de mercado.

Preocupações também existem no novo imposto sobre apostas da Dinamarca e é esperado um impacto adverso na captação onshore de consumidores. Desde a abertura do mercado em 2012, a Dinamarca tem se mantido como um exemplo positivo de um modelo fiscal proporcional, com um estrutura regulatória de mercado balanceada. Contudo, tomou a atitude regressiva de aumentar seu imposto GGR de 20% para 28% no início de 2021. O governo admitiu que provavelmente fará operadoras offshore mais atrativas, resultando em uma redução de 9% no índice de captação onshore, que era estimado em saudáveis 89% em 2019.⁴³ A Dinamarca está tomando a abordagem contrária da Espanha que reduziu seu imposto sobre apostas online de 25% para 20% GGR em 2018, beneficiando o número de operadoras licenciadas e o índice de captação onshore que melhorou de 71% em 2017 para 76% em 2019, e é previsto para bater mais de 90% em 2024 (recentes restrições de anúncios podem, no entanto, impactar negativamente a tendência).



Uma estrutura fiscal onerosa é contraproducente para a maximização do mercado

A adoção de um modelo fiscal que reflita a disponibilidade e dimensão internacional dos produtos de apostas esportivas e não onerosas, a partir dessa perspectiva, é de fundamental importância. A evidência de mercados existentes mostra que uma estrutura fiscal onerosa, principalmente para apostas online e relativo a outros mercados, é contraproducente para a maximização do mercado. Em resumo, há uma clara correlação entre tributação, interesse de operadoras licenciadas, números e captação de consumidores para aqueles licenciados onshore e negócios tributados. A maioria das jurisdições de sucesso empregam um imposto GGR (geralmente não mais alto que 20%) dentro de um amplo e competitivo regime tributário, como na Grã-Bretanha, Malta, Nevada, Nova Jersey, Espanha e Suécia.

Produto

Em adição ao desenvolvimento de um licenciamento adequado e uma estrutura fiscal para apostas esportivas, é também fundamental a viabilização de qualquer mercado regulado em que operadoras licenciadas são capazes de ofertar uma ampla variedade de produtos de apostas. Impor restrições ineficazes ou desnecessárias leva os consumidores a procurar produtos proibidos por outros canais, principalmente em mercados online offshore. Isso é contraproducente para o objetivo principal regulatório. Ao invés disso, a disponibilidade de apostas deveria se basear em uma abordagem baseada em evidências e proporcional, atingindo um equilíbrio necessário entre o comercial, o social e as considerações regulatórias.

O capítulo a seguir fornece dados detalhados de operadoras, com foco na análise das disponibilidades propostas e do acesso atuais a produtos de apostas, principalmente em relação à preocupação sobre integridade. Essa parte irá estabelecer as implicações do mercado regulatório de dois principais modelos que procuram:

- colocar restrições significativas nas apostas; e
- permitir uma disponibilidade maior em produtos de apostas.

Uma análise de uma política proibicionista foi conduzida na seção de licenciamento e regulamentação. Nesse cenário, a responsabilidade está sobre as autoridades governamentais para ditar que a proibição total das apostas é uma prática ineficaz e impraticável em face dos modernos canais de comunicação globais. Sem uma estrutura regulatória permitindo uma disponibilidade controlada de apostas, consumidores podem acessar serviços de empresas que não tem supervisão regulatória sobre as apostas oferecidas. Esses serviços podem não ter protocolos de proteção sociais, elevando potenciais problemas com jogos e atividades criminais relacionadas às apostas não regulamentadas.

Onde uma estrutura de licenciamento e regulamentação tem lugar, a disponibilidade de apostas pode se basear nos canais de apostas (por exemplo, odds fixos, bolão, intercâmbio e spread) e/ou em tipos de apostas que são permitidas para serem oferecidas (por exemplo apostas ao vivo, apostas de escanteio, e nível de competições esportivas). É importante que qualquer avaliação política entenda e reconheça que o mercado moderno de apostas, em particular a online, é parte de um setor de serviços competitivo mundialmente. Deve se levar em consideração o impacto na preferência e concorrência, assim como o acesso do consumidor a canais alternativos, antes que qualquer restrição de produtos seja imposto.



O mercado moderno de apostas online é parte de um setor de serviços competitivos mundialmente

O Canadá introduziu uma restritiva limitação especial para produto em seu Código Penal, em 1985, proibindo apostas “em um único evento esportivo ou disputa atlética”.⁴⁴ Além do monopólio sobre concessão de apostas em cada província, a lei impediu que as operadoras oferecessem um produto central (de apostas únicas). Isso restringiu os consumidores canadenses a realizar apostas combinadas (ou acumuladas) com operadoras onshore; várias limitações adicionais autoimpostas a produtos por todas as províncias, sobre os tipos de apostas e esportes oferecidos têm aumentado a falta de atratividade do mercado.

No final de 2020, depois de décadas de pressão para remover essa restrição a apostas únicas, e na sequência da revogação do PASPA nos EUA, permitindo as apostas em todo o mercado, o governo canadense introduziu um Projeto de Lei para permitir apostas únicas em eventos esportivos.⁴⁵ Isso é similar ao Projeto de Lei de Membros Privados que também foi introduzido e segue uma série de tentativas anteriores de revogar o Código Penal.⁴⁶ A expectativa é de que a lei seja aprovada em 2021. Isso vai oferecer o tão necessário impulso para a atratividade do mercado onshore que será melhorado se Ontário abrir seu sistema online para operadoras privadas, seguido de outras províncias. Até lá, muitos consumidores canadenses procurarão alternativas, traduzindo em C\$ 327 mi em ganho bruto para operadoras offshore de apostas canadenses em 2020.

Austrália tem uma política federal restritiva similar, que proíbe a oferta de apostas esportivas ao vivo por operadoras online licenciadas pelos estados e territórios.⁴⁷ Estranhamente, apostas ao vivo são permitidas em lojas licenciadas, via telefone, e online para corridas...⁴⁸ A Revisão dos Dispositivos sobre Integridade Esportiva da Austrália (2018) recomendou que “seja dada consideração para permitir apostas online ao vivo na Austrália”, contudo isso foi rejeitado pelo governo.⁴⁹ Um requerimento para operadoras onshore para também procurar aprovação (em gastos financeiros)

dos órgãos esportivos australianos para oferecer apostas em seus eventos aumentou a falta de atratividade do mercado para operadoras e consumidores. Como o Canadá, um grande número de apostas australianas são realizadas offshore burlando a tributação e protocolos de proteção social. O que totalizou em A\$ 458 mi de ganhos brutos para as operadoras offshore em 2020.



O impacto do acesso dos consumidores aos produtos e serviços offshore deve ser considerado

Restrições em algumas apostas ao vivo são mantidas no novo Tratado do Estado Alemão a se iniciar no meio de 2021. Apostas ao vivo com odds fixas são permitidas somente sobre o resultado final, próximo gol ou similar de um evento esportivo. Uma lista de apostas permitidas será publicada e apostas consideradas suscetíveis de manipulação serão banidas (o impacto e a necessidade desse tipo de abordagem proibitiva quando comparada ao mercado de operadoras verificáveis e robustas e dados de alerta é discutido no Capítulo 3). Apostas não esportivas (por exemplo eleição e shows de televisão), apostas intercambiáveis e apostas spread também são proibidas. Alinhada ao imposto sobre volume de negócios, tais restrições de produtos podem, conseqüentemente, tornar o mercado desafiador para suas operadoras de apostas licenciadas.

França e Portugal impuseram limitações a seus mercados de apostas, designando por meio de listas prescritas os tipos de apostas permitidas e competições esportivas. Embora tenham um sistema de licenciamento online ilimitado, sofrem com baixos números de operadoras. Isso é em parte causado pelos seus regimes fiscais onerosos, mas também pelo resultado das limitações sobre os produtos de apostas que as operadoras licenciadas podem oferecer. Essa desvantagem comercial, em relação às operadoras offshore não afetadas por esses problemas, é também demonstrada pela dificuldade contínua de Portugal para melhorar o número de consumidores, utilizando seu mercado de apostas esportivas licenciadas online.

O número de novas estruturas de jogos online deverá entrar em operação durante 2021, sendo uma das mais aguardadas a Holanda, que deve entrar em operação até o final do ano. Isso também empregará uma lista de eventos de apostas admissíveis e proibirá certos mercados vistos como negativos, tais como cartões amarelos no futebol ou uma falta dupla no tênis. A Suécia impôs restrições similares no início de 2020, um ano depois da abertura do mercado online, de novo por motivos de integridade. Essas restrições de produtos somente cobrem apostas de eventos esportivos suecos, o que diminuiu o impacto. No entanto, é esperado que coloque pressão no índice de captação de apostas esportivas onshore, calculado em torno de 91% em 2019, mas que caiu para 80% a 85% no início de 2020.⁵⁰ Qualquer adição de limitação de produtos no mercado poderia fazer pressão na captação.

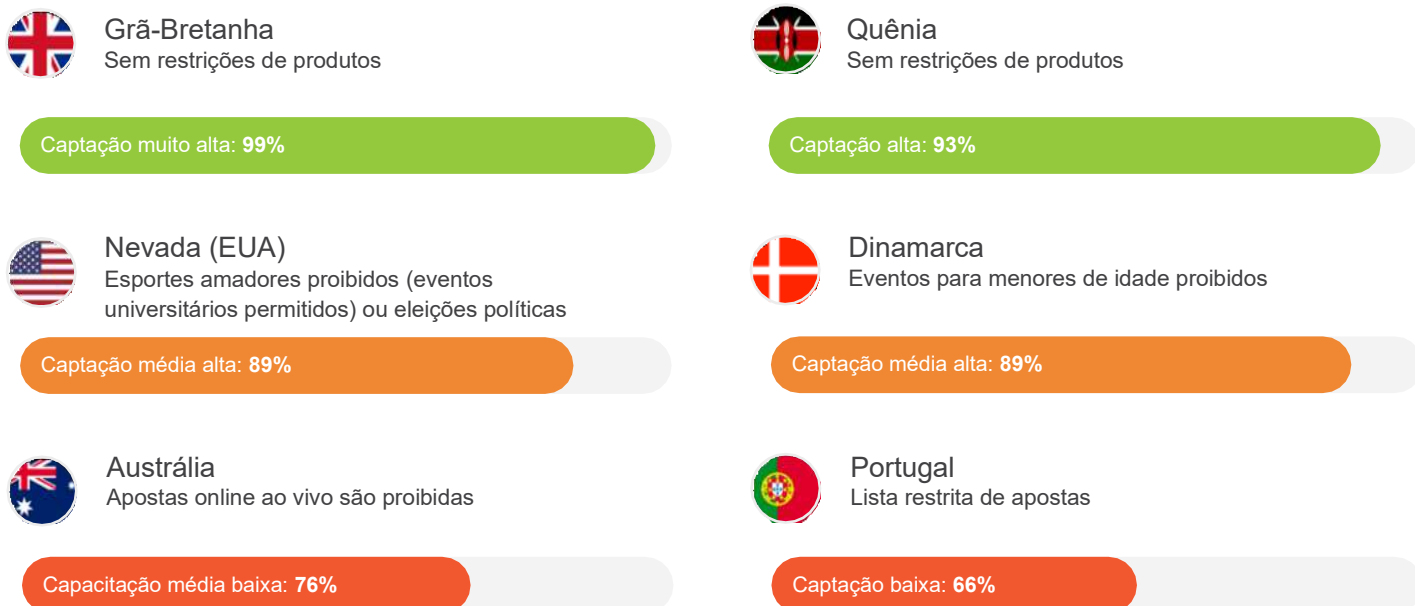
A Espanha escolheu uma abordagem diferente da Suécia. Tendo incluído a exigência para suas operadoras de aderirem a uma lista de eventos esportivos e aos aspectos desse eventos nos quais apostar poderia ocorrer quando o mercado online fosse aberto em 2012, isso removeu esse fardo um ano depois.⁵¹ Isso também diminuiu o impostos GGR de 25% para 20% em 2018⁵² O mercado espanhol tem visto um crescimento significativo nas apostas licenciadas como resultado, com uma captação de apostas onshore online de 28%, em 2012, alcançando 76% em 2019, e estimativas iniciais para mais de 90% até 2024, contudo, restrições rigorosas à publicidade podem reverter essa tendência positiva de captação.

Muitas jurisdições que regulamentam as apostas sobre eventos esportivos não impõem restrições significativas nos tipos de apostas ou em eventos autorizados, pois operadoras de apostas regulamentadas, capazes de oferecer uma grande variedade de produtos e serviços para os consumidores, empregam sistemas de segurança para monitorar seus mercados. Quaisquer restrições colocadas nas operadoras são, principalmente, proibições sobre menores de idade e eventos esportivos amadores, e há algumas exceções relacionados com esses eventos, permitindo apostas onde elas são competições maiores e amplamente difundidas.

Nos EUA, são comuns as proibições estaduais de apostas em esportes universitários, embora não seja universal, e Nevada, por exemplo, não impõe qualquer tipo de restrições em apostas universitárias. Nova Jersey, que permite apostas desde 2018, inicialmente, proibia apostas em qualquer evento de esporte ou desporto universitário no estado ou em qualquer jogo com o time universitário de Nova Jersey. Contudo, em novembro de 2020, um painel do Senado estadual, de forma unânime, aprovou uma emenda constitucional que revogava todas as restrições sobre as apostas

em eventos desportivos universitários, juntamente com um painel da Assembleia estadual promovendo um Projeto de Lei para alcançar isso em maio de 2021.⁵³ Se aprovado por toda a legislatura, a proposta poderia chegar a um referendo em todo o estado, em novembro de 2021.⁵⁴

Figura 13: Disponibilidade de produtos de apostas e Captação Onshore Online



Nota: Captação de consumidores onshore (dados de 2019): Muito alto +95%, Alto +90%, Médio Alto +85%, Médio Baixo +75%, Baixo -75%

Restringir a disponibilidade de produtos se provará contraproducente para maximizar o potencial fiscal do mercado e também sua supervisão regulatória e de integridade. Limitações de produtos são invariavelmente arbitrárias e beneficiam operadoras offshore livre dessas restrições. Jurisdições como a Colômbia, Dinamarca, Grã-Bretanha, Quênia, Malta, México, Espanha, e muitas outras, permitem uma oferta de produtos de apostas por meio de vários canais de suas operadoras licenciadas. As características comuns em muitas dessas jurisdições incluem licenças ilimitadas, imposto GGR aceitável, alto número de operadoras licenciadas e uma tendência de captação onshore forte. Enquanto que o inverso é, muitas vezes, verdadeira em jurisdições que restringem excessivamente produtos de apostas.

De fato, o índice da Grã-Bretanha de captação onshore de consumidores apostando online de 99%, em 2019, (sem restrições de produtos) é um contraste gritante com o índice do Canadá de 31% (monopólio sem apostas únicas), o de Portugal de 66% (lista restrita de esportes e apostas permitidas) e da Austrália de 76% (apostas online ao vivo proibidas). Ao mesmo tempo que problemas como tributação e licenciamento impactam significativamente a viabilidade e atratividade do mercado, a disponibilidade dos produtos de apostas não deveria ser menosprezada.

É importante enfatizar que essas jurisdições que permitem mercados de apostas sem restrições significantes não sofrem de problemas com aumento de proteção aos jogadores. Operadoras responsáveis trabalham juntas com os reguladores para estabelecer parâmetros claros, incluindo políticas de autoexclusão sob medida para cada cliente, enquanto permite o acesso de consumidores a uma ampla variedade de produtos. Não é do interesse de operadoras responsáveis, encorajar ou facilitar problemas sociais de qualquer tipo de jogo, na verdade, é completamente o oposto. Tal comportamento adverso prejudica as operadoras e a reputação do setor, pois as autoridades regulatórias também se mobilizariam para impor novas medidas regulatórias e aumentariam os custos onerosos das operadoras.



Muitas jurisdições permitem a oferta de uma ampla variedade de serviços e produtos regulamentados

Nos lugares em que as restrições foram impostas, a política predominante tem sido a constante expansão da lista de eventos esportivos estabelecidos e tipos de apostas permitidas, como na Itália.⁵⁵ O processo da restrição de apostas e o fornecimento das listas dos eventos e tipos de apostas aprovadas, e a constante revisão e atualização disso, invariavelmente envolvem custos administrativos e de monitoramento tanto da autoridade regulatória quanto das operadoras licenciadas. Tais práticas são de questionável impacto positivo social ou de integridade, dada as limitações de qualquer abordagem nacional em um mercado global dividido em diferentes modelos regulatórios para apostas.

Ao mesmo tempo, operadoras offshore continuarão a oferecer quaisquer tipos de produtos de apostas que eles escolherem, sem nenhuma limitação regulatória, supervisão ou possíveis sanções, tampouco há qualquer exigência sobre eles para que se comprometam com ações preventivas responsáveis para proteger os consumidores ou eventos esportivos. O fracasso em atrair operadoras para o mercado por causa de práticas regulatórias inviáveis e restrita disponibilidade de produtos, invariavelmente dificultam o desenvolvimento daquele mercado; consumidores, ao contrário, irão para operadoras offshore que oferecem um catálogo de produtos maior.

Integridade

Manter a integridade de eventos esportivos e impedir a corrupção desses eventos por apostas fraudulentas, principalmente pela manipulação do evento e apostas associadas, tem se tornado o foco crescente dos legisladores, dos esportes e das empresas de apostas. O capítulo seguinte considera problemas de integridade e de produto utilizando dados de mercado e de alertas detalhados; esta seção considera problemas processuais regulatórios e sanções.

A manipulação de resultados e a fixação de pontos (daqui em diante manipulação de resultados) vieram a tona no começo do século, principalmente por meio do críquete (Cronje)⁵⁶ e do futebol (Bochum)⁵⁷, e desde então, tornaram-se, infelizmente, um problema do esporte mundial. Este relatório não listará os numerosos casos e esportes afetados que frequentemente estão disponíveis em arquivos públicos. Mas avaliará os processos regulatórios (ou a sua falta) empregados para proteger o mercado de apostas regulamentadas e os eventos esportivos nos quais ocorrem as apostas.

Operadoras de apostas licenciadas responsáveis adotam medidas de integridade de mercado efetivas e práticas. De fato, manter a integridade do mercado é importante para as operadoras licenciadas por duas razões: primeiro, fraudar operadoras de apostas é o foco da corrupção, resultando em prejuízo para as operadoras; segundo, porque os consumidores estarão menos dispostos a consumir produtos que acreditem ser ilegais ou manipulados, além de impactar financeiramente. Manter a integridade e a credibilidade do mercado é, portanto, de fundamental importância.

Uma variedade de medidas de integridade estão disponíveis e são utilizadas por várias autoridades regulatórias e incluem o compartilhamento de informações, invalidação de apostas suspeitas e a suspensão de mercados de apostas. No entanto, o modo principal de proteger um mercado é por meio de monitoramento, e a abordagem mais eficiente e amplamente utilizada requer que as operadoras licenciadas utilizem seus mercados e a supervisão dos consumidores para identificar e reportar apostas suspeitas para as autoridades.

O modelo em operação na Grã-Bretanha é amplamente visto como um dos mais efetivos, tem uma clara exigência para apresentação de relatórios nos requisitos do licenciamento e uma unidade dedicada à integridade dentro da autoridade regulatória.⁵⁸ A legislação dessa jurisdição fornece uma variedade de disposições específicas de integridade, para combater a corrupção em apostas esportivas, incluindo a capacidade do regulador de: promulgar código de práticas (Seção 24); condenar crimes (Seção 28); trocar informações (Seção 30 e Esquema 6); o crime de trapaça (Seção 42); exigir o fornecimento de informações (Seção 88); e invalidar apostas (Seção 336)⁵⁹ Isso é complementado pelos documentos de posicionamento político que fornecem orientações para as operadoras sobre o monitoramento da integridade e relatórios processuais.⁶⁰



Operadoras de apostas responsáveis adotam medidas de integridade efetivas e práticas

A exigência de relatórios sobre apostas suspeitas é, particularmente, evidente na estrutura europeia de licenciamento de jogos, com França, Itália, Dinamarca, Suécia e Espanha, dentre outros, adotando práticas similares às da Grã-Bretanha. Malta é um dos mais recentes exemplos, com a Unidade de Integridade Esportiva estabelecida dentro da Malta Gaming Authority (MGA) em agosto de 2019, um documento de orientação para operadoras, publicado em outubro de 2020, e a exigência de que os licenciados reportem apostas suspeitas por meio de um portal específico da MGA, iniciado em 2021.⁶¹ Fora da Europa, os estados de Nova Jersey e Nevada também impõem relatórios de integridade, assim como a Austrália que também estabeleceu um órgão central (Sports Integrity Australia⁶²) para fiscalizar a política de integridade do país. A posição de outras jurisdições pode, no entanto, ser menos proativa.

Além de cada operadora monitorar e reportar, é amplamente reconhecido que há um nítido valor de as operadoras fazerem parte de um sistema internacional de alerta e monitoramento de integridade, que também forneça dados às autoridades competentes. Isso adiciona uma camada de proteção adicional para os negócios das próprias operadoras e também a estrutura licenciada, sua capacidade de integridade operacional e reputação associada. O sistema alemão se refere à implementação de um sistema de alertas precoce e a legislação do estado americano de Nova Jersey e da Holanda exige que as operadoras sejam um membro do sistema de monitoramento.⁶³

Figura 14: Integridade e o Impacto da Captação Onshore na Proteção do Mercado



Nota: Captação de consumidores onshore (dados de 2019): Muito alto +95%, Alto +90%, Médio Alto +85%, Médio Baixo +75%, Baixo -75%

Essas abordagens estão de acordo com o relatório Betmonialert financiado pela European Commission, que recomenda fortemente que as autoridades públicas deveriam obrigar todas as operadoras licenciadas a “fazerem parte do sistema de monitoramento de apostas”.⁶⁴ Esse relatório e a lei de jogos remotos da Holanda se referem, especificamente, a International Betting Integrity Association (IBIA) como o melhor exemplo de prática. A Review of Australia’s Sports Integrity Arrangements também promove que operadoras “participem do monitoramento em tempo real do ‘detectar e destruir’ e da análise de atividade de apostas suspeitas”, antecipando um modelo similar ao sistema da IBIA.⁶⁵



Há um nítido valor de as operadoras fazerem parte de um sistema internacional de monitoramento de integridade

A efetividade de tais sistemas é, no entanto, nula se não houver capacidade de punir a atividade criminal identificada pelo monitoramento do mercado de apostas e pela troca de informações. Esportes podem e fazem sanções aos participantes sobre os quais eles têm jurisdição e podem impor penalidades e até uma expulsão vitalícia. O envolvimento das autoridades da segurança pública é particularmente um meio efetivo de enfrentar a criminalidade mais ampla. Isso foi utilizado de uma forma positiva no caso da manipulação de resultados do críquete, no Paquistão, que resultou em sentença de prisão em 2011.⁶⁶ Mais recentemente, um grupo do crime organizado transnacional, manipulando partidas de tênis, foi desmantelado em 2019.⁶⁷ A lei necessária deve estar disponível para enfrentar tal criminalidade.

Em um nível jurisdicional (país, província, território ou estado), muitas formas de legislação incluem disposições que sancionam as manipulações de resultados, que são focadas nas apostas corruptas. A legislação pode ser uma lei específica sobre jogos, lei de proteção ao esporte ou leis pertinentes a problemas criminais comuns, como fraude e suborno, ou uma combinação dessas leis. Leis sobre jogos podem focar numa infração comum de trapaça, enquanto que leis esportivas são mais propensas a serem específicas em relação à manipulação ilegal de um evento. À última pode se incluir infrações relacionadas a atividade de apostas, mas também resolver manipulações de resultados não relacionadas a apostas.

O International Olympic Committee (IOC) e o United Nations Office on Drugs and Crime (UNODC) publicou um estudo, em 2017, sobre disposições do direito penal para condenar a manipulação de competições.⁶⁸ Envolveu um análise de 52 jurisdições nacionais que denunciam a manipulação de resultados e oferecem os melhores modelos de prática. Contudo, o problema da integridade nas apostas é um problema mundial e quaisquer mecanismos que procuram enfrentá-lo, de maneira correspondente, devem envolver a cooperação nacional e internacional e a troca de informações. Essa premissa é amplamente aceita, mas ainda não é tão amplamente adotada e posta em prática.



Disposições nacionais sobre integridade nas apostas e cooperação internacional são vitais

O dilema tem sido de como esse vazio em ambas aplicações, política e prática, podem se conectar e por meio de qual instrumento processual. O Council of Europe (CoE) está na dianteira dessa discussão na procura de uma solução. Sua Convenção sobre Manipulação de Competições Desportivas entrou em vigor em setembro de 2019, e promove uma ampla variedade de medidas de integridade a serem adotadas por jurisdições e outras partes interessadas, tais como esportes e operadoras de apostas.⁶⁹ O CoE também estabeleceu uma rede nacional de plataformas de integridade para troca de informações e participou de uma cooperação transnacional.⁷⁰ Apesar da convenção ter conseguido amplo apoio pela Europa, ela foi desenhada para ser um instrumento de integridade global: Austrália, por exemplo, tem explicitamente declarado seu suporte à convenção e irá ratificá-la.⁷¹

Tal foco político e o comprometimento com as práticas de integridade não são adotadas universalmente. Enquanto algumas jurisdições têm elementos dessas principais práticas de integridade, outras carecem de qualquer aplicação detalhada de integridade nacional ou internacional e estratégias de engajamento. Por exemplo, no fim de 2020, o Colombian National Committee for the Prevention of Manipulation of Sports Competitions começou a pressionar por uma introdução da legislação para criminalizar a manipulação do esporte, assim como a criação de um protocolo para a troca de informações entre autoridades públicas, esportes e operadoras de apostas, a fim de discutir questões sobre integridade.⁷² Enquanto a atividade política no Canadá remove a proibição federal sobre apostas esportivas, e a abertura do mercado em Ontário é bem-vinda, seria prudente progredir em conjunto com medidas efetivas de integridade nacional.

Questões de integridade e a falta de uma política sobre o assunto também são evidentes na Índia, onde apostar é comum, independentemente da proibição geral. O país também tem sofrido com problemas de manipulação de resultados, principalmente, no críquete. Tentativas de condenar a suposta corrupção por meio de leis existentes tem se provado, em grande parte, um fracasso.⁷³ O relatório da Lei Commission of India's, de 2018, sobre apostas esportivas, apoiou o relatório anterior da Suprema Corte, nomeado Committee on Reforms in Cricket report (2015), em recomendar

que “Manipulação de jogos e fraude esportiva deveriam se tornar, especificamente, infrações penais com punições severas.”⁷⁴



O objetivo deve ser um mercado robusto e consumidores protegidos por meio de práticas legislativas

O governo indiano apresentou uma Lei de Prevention on Sports Fraud, em 2013, mas o projeto foi arquivado em 2017.⁷⁵ Um Projeto de Lei de Private Members designado para discutir a fraude esportiva foi subsequentemente apresentado em 2018, mas não fez nenhum progresso.⁷⁶ Como resultado, as sanções à corrupção continuam a cair principalmente nos esportes indianos, ainda que eles careçam de poderes investigativos das autoridade de segurança pública e muitas vezes dos recursos financeiros necessários. Em um país de apostas não regulamentadas em grande escala e uma história de manipulação de jogos, não resta recurso legal efetivo para condenar tal atividade.⁷⁷ Não há qualquer licenciamento ou contrato com operadoras de apostas regulamentadas para monitorar e identificar a corrupção nas apostas.

O objetivo deve ser a oferta de uma proteção de mercado robusta por meio de práticas legislativas modernas e a supervisão das atividades de consumidores vindos da alta captação onshore online. Até em lugares onde as apostas são proibidas, oferecidas por meio de entidade monopolista ou do contrário restritas, disposições claras e efetivas de integridade nas apostas e cooperação internacional são necessárias.

Anúncios

A possibilidade de anunciar produtos e serviços para consumidores é importante para qualquer setor de negócios. Para apostas esportivas, especialmente a online, é uma parte principal da capacidade da operadora para anular os serviços correspondentes oferecidos pelas operadoras offshore. Na verdade, a oportunidade de anunciar é o principal meio de captação de consumidores para operadoras licenciadas e uma das principais vantagens que essas operadoras têm no competitivo mercado global.

No entanto, operadoras de apostas licenciadas estão conscientes de que o escopo das divulgações daqueles produtos deve ser equilibrado com a importância da proteção aos jogadores e das preocupações sociais mais amplas em torno dos produtos de apostas. Permitir anúncios e conquistar o equilíbrio do mercado tem desafiado muitos legisladores. Como outros aspectos importantes da regulamentação dos jogos, a possibilidade de as operadoras anunciarem e a extensão desses anúncios está, muitas vezes, sob constante avaliação.

Contudo, sem a possibilidade de promover os produtos de apostas, o mercado se provará não atraente para operadoras que já estão, invariavelmente, em desvantagem comercial em relação às operadoras offshore, devido às obrigações tributárias e, em alguns casos, restrições de produtos. Os interesses dos setores interligados como esportes que podem receber receitas consideráveis de operadoras onshore, por patrocinar e anunciar oportunidades, também devem ser consideradas.

Legisladores devem, conseqüentemente, equilibrar viabilidade de mercado e proteção social ou a estrutura regulatória se provará inviável, resultando em consumidores migrando para canais offshore sem uma fiscalização regulatória. A possibilidade de anunciar produtos oferecidos por operadoras onshore licenciadas, por meio de uma ampla variedade de canais (transmissão, impressos, online), é comum entre as jurisdições que regulamentam apostas, porém são estabelecidas dentro de parâmetros claramente definidos.

Por exemplo, políticas garantindo que os anúncios não são destinados a menores ou que incentivam excessivamente os jogos são comuns. Proibições de anúncios dirigidos a jogadores que se autoexcluíram também é comum: Suécia e Nevada incluem tais disposições em suas leis sobre jogos.⁷⁸ A Denmark's Gambling Act estabelece que personalidades não podem promover jogos ou sugerir que isso tenha contribuído com seu sucesso.⁷⁹



Anunciar permite que operadoras onshore mantenham consumidores longe dos serviços offshore

De forma similar, Portugal exige que anúncios não sugestionem que jogar é um meio para o sucesso ou de ganho financeiro, e também proíbe anúncios perto de escolas.⁸⁰ A obrigação das operadoras em promover jogo responsável é comum, assim como no México e na França; a última, também exige avisos específicos sobre o excesso de jogos.⁸¹ Na Polônia, tais avisos devem advertir das potenciais consequências de se utilizar operadoras de apostas não licenciadas offshore.⁸²

Além das leis sobre jogos, regras sobre anúncios e patrocínios devem, também, estar evidentes nas diretrizes que regulamentam canais de anúncios específicos, tais como transmissão e mídia impressa. Este último é o caso da Grã-Bretanha que complementa suas disposições na legislação sobre jogos com orientações mais detalhadas estabelecidas no Código de Publicidade do Reino Unido, emitido pelo Committees of Advertising Practice (CAP) e administrado pela Advertising Standards Authority (ASA).⁸³

A França estabeleceu uma orientação adicional por meio da autoridade de audiovisual, o Conseil supérieur de l'audiovisuel, a Polônia por meio de Związek Stowarzyszeń, um órgão autorregulatório de anúncios, e a Suécia via Órgão do Consumidor.⁸⁴ Associações do setor de jogos têm lançado, voluntariamente, anúncios de operadoras nacionais e também orientação sobre patrocínio, por meio de membros do BOS na Suécia e da BGC na Grã-Bretanha, e do EGBA, a orientação geral da UE.⁸⁵



A possibilidade de anunciar é comum, mas dentro de parâmetros claros e definidos

Anunciar, nos estados americanos de Nevada e Nova Jersey, está sujeito a orientação e parâmetros regulatórios menos detalhados, comparados a muitas jurisdições europeias. Regulamentos são similarmente menos abrangentes no México, Quênia e Colômbia. A orientação da estrutura regulatória sobre anúncios mais amplos de jogos e patrocinadores pode, assim, variar entre as jurisdições. No entanto, a abordagem primordial é permitir um nível de divulgação dos produtos em mercados regulamentados, dentro de limites estabelecidos e, sempre, focado em critérios principais.

Os anúncios de apostas por meio de mídia de transmissão têm sido, em particular, um foco de atenção, e uma limitação na disponibilidade de tais anúncios tem sido criada em algumas jurisdições. A Alemanha, por exemplo, determinou que os anúncios de apostas não são permitidos imediatamente antes ou durante transmissões, e não podem envolver atletas.⁸⁶ Polônia e Portugal estabeleceram horários específicos para que os anúncios de apostas possam ser veiculados, por meio de canais de transmissão, algo que a lei sobre jogos da Holanda irá impor quando começar a vigorar no fim de 2021.⁸⁷ O projeto de lei do Quênia também inclui uma restrição.⁸⁸

Esse problema é um dos principais aspectos das orientações sobre anúncios definidos pelo setor de jogos, estabelecidos na Grã-Bretanha. A proibição voluntária de anúncios na televisão, antes da hora decisiva das 21h, foi prorrogada em agosto de 2019. A proibição de qualquer anúncio antes das 21h, começando cinco minutos antes de qualquer evento esportivo ao vivo até cinco minutos depois de seu término, com a exceção de corridas de cavalo e de cachorros que têm uma ligação antiga com as apostas.⁸⁹

A proibição durante o jogo procura resolver as questões sobre a quantidade de anúncios de apostas ligados à eventos esportivos e que são vistos por menores de idade. Dessa forma, operadoras declararam que “o setor de jogos está plenamente ciente das exigências da responsabilidade social, inclusive em relação à proteção às crianças.”⁹⁰ Um ano depois que a proibição no setor foi aplicada, um estudo revelou que o número de anúncios de jogos na televisão vistos por crianças entre 4 a 17 anos caiu em 97%.⁹¹ Em fevereiro de 2021, as orientações foram prorrogadas, em uma tentativa de prevenir que clubes de futebol utilizem suas contas oficiais nas mídias sociais para promover ofertas de apostas.⁹²



Promover apostas por meio de mídia de transmissão tem sido o principal foco das políticas de anúncios

Uma das preocupações é o uso do “white labels”, no qual uma operadora que não é licenciada na Grã-Bretanha ainda é capaz de patrocinar o esporte britânico e anunciar seus produtos por meio de uma terceirizada que é licenciada. Esses acordos permitem que operadoras de apostas offshore utilizem eventos esportivos britânicos e a transmissão global associada aos eventos, como um veículo para alcançar consumidores fora da Grã-Bretanha, principalmente na Ásia. Dúvidas têm sido levantadas sobre os protocolos de proteção ao jogador, a integridade de mercado e a idoneidade de tais operadoras que podem conduzir seus negócios de jogos de uma jurisdição mal regulamentada.⁹³

O governo britânico anunciou uma revisão em sua lei sobre jogos, incluindo anúncios, patrocínio e a abordagem “white label”. Isso está previsto para acontecer durante o ano de 2021.⁹⁴ Isso ressalta que anúncios e patrocínios representam uma significativa fonte de receita para emissoras e anunciantes, incluindo esportes.⁹⁵ O governo procura examinar as “evidências dos resultados positivos e negativos dessa relação para ter certeza de que podemos atingir um equilíbrio adequado”.⁹⁶ Operadoras responsáveis de apostas licenciadas reconhecem que o equilíbrio precisa ser atingido entre a disponibilidade de anunciar e a proteção social. Essas operadoras adotam orientações práticas de anúncios e parâmetros para patrocínio.



Proibir anúncios beneficia operadoras offshore e pode tornar qualquer estrutura regulatória ineficaz

Porém, algumas jurisdições têm se mobilizado para proibir anúncios de apostas, em sua totalidade ou em grande parte. A proibição de anúncios na Itália cobriu todos os canais da mídia e entrou em vigor em janeiro de 2019, porém a proibição para patrocínio esportivo não entrou em vigor até julho daquele ano.⁹⁷ LOGiCO, representante das operadoras italianas declarou que: “Apesar de compartilhar das preocupações das instituições sobre o problema das apostas, a LOGiCO não acredita que essa proibição possa produzir efeitos positivos em termos de proteção ao jogador ou reduzir - e certamente não eliminar - os riscos derivados de práticas não controladas dos próprios jogos.”⁹⁸

Em novembro de 2020, a Espanha instituiu medidas que restringem severamente (80% menos) anúncios de apostas na televisão e no rádio, permitindo somente no horário entre 1h e 5h, anúncios físicos e impressos são amplamente proibidos, e os patrocínios esportivos proibidos a partir de setembro de 2021 (é esperado que custe, somente, aos clubes de futebol €80 milhões por ano em receitas perdidas).⁹⁹ A Gambling trade association Jdigital, já avisou que: “Isso significará, como aconteceu em outros países em que medidas similares foram adotadas, o aumento previsível de atividade de operadoras não licenciadas, tendo consequências terríveis em termos de proteção à grupos vulneráveis.”¹⁰⁰

A Polônia proibiu os anúncios de apostas por meio de sua Lei sobre Gambling Act 2009, mas a alterou no início de 2017.¹⁰¹ Isso permitiu um número limitado de anúncios de apostas, dentro dos parâmetros definidos, sendo: na televisão ou rádio entre 22h e 6h (exceto para anúncios que são transmitidos durante os eventos esportivos patrocinados pelas operadoras), e em jornais e revistas, mas não em suas capas. Apesar da alta taxa de impostos, a revogação dessa proibição geral sobre anúncios resultou no aumento do índice de captação de apostas onshore online do país, de 36% em 2016 para 84% em 2019.



Permitir anúncios é importante para a viabilidade do mercado ser sustentada a longo prazo

O perigo para essas jurisdições que limitam severamente ou até proíbem os anúncios de produtos e serviços de apostas licenciadas é que o inverso pode acontecer com seus índices de captação onshore, já que as offshore preenchem o vazio publicitário. É provável que isso se torne, particularmente, evidente por meio de plataformas modernas alternativas, como os anúncios online que podem ser mais difíceis de se monitorar, regulamentar e restringir, mais do que os formatos mais tradicionais de transmissão e impressos.

Enquanto várias estruturas são empregadas, a abordagem geral é permitir anúncios dentro de certos parâmetros, como um meio de captação de consumidores para operadoras onshore licenciadas e para assegurar a viabilidade do mercado. O sucesso disso, em parte, está também ligado a outros aspectos, tais como tributação e a permissão de ofertas de produtos. Porém, anúncios responsáveis são o principal componente para a viabilidade do mercado ser sustentada a longo prazo. Proibir anúncios, no final, beneficiará operadoras offshore e pode tornar qualquer estrutura regulatória ineficaz.

Matriz de avaliação de mercado jurisdicional



Regulamentação 18pts 30

Estrutura regulatória
Apostas no varejo disponíveis e algumas licenças online regionais estão surgindo. Um mercado fragmentado, disponibilidade de licenças limitada e a falta de medidas de integridade são um desafio, mas operadoras locais e estrangeiras estão mostrando interesse no potencial do mercado.

Números e custos de licenciamento
Província de Buenos Aires: máximo de sete licenças, taxa de candidatura de US\$ 115.000 e taxa de licença por 15 anos de US\$ 1,4 milhão. Cidade de Buenos Aires: mínimo de três licenças (sem limite superior), taxa de candidatura de US\$ 30.000 e taxa anual de US\$ 100.000 para uma licença de cinco anos. Mendoza: espera-se que sejam entre duas e sete licenças por 10 anos.

Execução e proteção dos jogadores
A regulamentação é fragmentada por província, onde existe. Apostas são proibidas para menores de 18 anos. Programas de autoexclusão foram implantados pela província e pela cidade de Buenos Aires. Requisitos da AML em vigor.

Tributação 12pts 20

Impostos e taxas sobre apostas
Província de Buenos Aires: 25% GGR. Cidade de Buenos Aires: 10% da receita líquida com apostas. O imposto federal sobre apostas aumentou de 2% para 5% do volume em 2021, aumentando para 10% se as operadoras forem sediadas em países com baixos impostos, ou seja, paraísos fiscais. Anteriormente, esse imposto não havia sido implantado e nem era cobrado.

Outros tributos
Impostos cobrados nos níveis federal, provincial e municipal. 25% de imposto corporativo. 21% de imposto sobre valor agregado – IVA – sobre serviços digitais.

Produto 14pts 20

Canais de aposta
Apostas de varejo e online para corridas e esportes são permitidas onde houver licenciamento. Também há apostas locais nas pistas de corrida.

Tipos de apostas
Odds fixas, bolão/pari-mutuel e exchange betting são permitidas em eventos reais e virtuais. Não há restrições em apostas permitidas no momento, embora a província de Buenos Aires deva aprovar cada esporte e competição oferecidos.

Integridade 7pts 15

Integridade nas apostas
Regulamentação e licenciamento das apostas online estão nos estágios iniciais de desenvolvimento, com uma estrutura fragmentada província a província. A Argentina não está envolvida na convenção sobre a manipulação de esportes do Conselho da Europa ou com sua rede de plataformas nacionais.

Ações penais
Crime de manipulação de resultados estabelecido em 1974, Art. 24, com pena de até três anos de prisão, a menos que constitua crime mais grave.

Anúncios 10pts 15

Anúncios (incluindo bônus) e patrocínio
Regras nacionais e provinciais para anúncios. Patrocínios são provinciais. Anúncios permitidos para licenciados (limitados às províncias que regulamentam o produto de aposta) dentro de certos parâmetros, por exemplo, sem promoções para menores de idade.



Austrália

69pts

Regulamentação 22/30

Tributação 10/20

Produto 12/20

Integridade 13/15

Publicidade 12/15

Resumo do mercado

Estrutura fragmentada entre estados e o governo federal, com restrições às apostas online ao vivo. Imposto GGR razoável, mas os impostos sobre os esportivos aumenta a carga tributária, resultando em um baixo número de operadoras e uma captação offshore alta.

Captação:
76%

Regulamentação

22pts

30 pts

Estrutura regulatória

O Interactive Gambling Act 2001 prevê uma proibição federal da maioria das formas de jogos de azar online (apostas excluídas). Apostas presenciais e online em corridas e esportes são licenciadas e regulamentadas nos níveis estadual e territorial. Várias legislações estaduais e autoridades regulatórias em vigor, levando a algumas variações de políticas. O Território Norte é o principal licenciado.

Números e custos de licenciamento

Não há limitação nas licenças para apostas em esportes online, com mais de 30 já emitidas pelo Território Norte e operando nacionalmente. Território Norte: Custo de candidatura e licença anual de AUS\$ 24.000. Na prática, há um monopólio nas apostas de varejo pela Tabcorpo, que tem licenciamento estadual por mais de 10 anos.

Execução e proteção dos jogadores

Embora as apostas sejam reguladas em nível estadual, um registro nacional de autoexclusão foi introduzido. A AML é definida no nível federal. Clientes Australianos apostando em operadoras offshore continua sendo um problema.

Tributação

10pts

20

Impostos e taxas sobre apostas

Imposto sobre aposta no ponto de consumo, variando entre 8% e 15% GGR na maioria dos estados, exceto no Território Norte. As entidades esportivas têm permissão de impor taxas adicionais em produtos, com uma média declarada de 2,5% de volume ou 20% a 30% de GGR, o que aumenta muito a carga fiscal sobre as operadoras Australianas.

Outros tributos

30% de imposto corporativo. 10% IVA/Imposto sobre bens e serviços (GST).

Produto

12pts

20

Canais de aposta

Apostas de varejo (monopólio) e online para corridas e esportes são licenciadas. Também há apostas locais nas pistas de corrida.

Tipos de apostas

Odds fixas, bolão/pari-mutuel e exchange betting são permitidas em eventos reais e virtuais. Apostas esportivas ao vivo são proibidas online; permitidas para apostas de varejo e por telefone, e online para corridas. Listas de esportes aprovados em operação.

Integridade

13pts

15

Integridade nas apostas

As operadoras são obrigadas a denunciar apostas suspeitas às autoridades e entidades esportivas (contratos de integridade devem estar em vigor para que as apostas sejam permitidas). A Austrália se comprometeu a ratificar a convenção de manipulação de esportes do Conselho da Europa e é integrante de sua rede de plataformas nacionais; Sports Integrity Australia foi estabelecida para coordenar sua política de integridade.

Ações penais

Variam, mas muitos estados criminalizaram condutas, que corrompem o resultado das apostas de um evento, com até 10 anos de prisão.

Anúncios

12pts

15

Anúncios (incluindo bônus) e patrocínio

A Australian Communications and Media Authority (ACMA) fornece códigos de prática ao setor que restringem anúncios no rádio e na TV, especialmente em relação a eventos esportivos ao vivo. Algumas entidades esportivas e reguladores propuseram a proibição de patrocínio de apostas para esportes.



Canadá

47 pts

Regulamentação 18/30

Tributação 5/20

Produto 12/20

Integridade 5/15

Publicidade 7/15

Resumo do mercado

A anulação da proibição federal sobre apostas esportivas únicas e a província de Ontário sinalizando que licenças online serão disponibilizadas para operadoras privadas são positivas. Contudo, desafios sobre a integridade e monopólios regionais ainda permanecem, com uma captação offshore de clientes que provavelmente irá continuar.

Captação:

31%



Regulamentação

18pts

30 pts

Estrutura regulatória

As 13 províncias e territórios legislam e controlam apostas físicas e online. Apostas em esportes e corridas de cavalo estão disponíveis, mas por meio de um monopólio de operadoras. Em 2019, Ontário anunciou planos para abrir o setor para empresas privadas (reiterado no fim de 2020). O governo federal também concordou em remover a proibição de apostas esportivas únicas em 2021.

Números e custos de licenciamento

Monopólio de operadora em cada província e território. Ontário assumiu o compromisso de solicitar o licenciamento de operadoras particulares de apostas online durante 2021, embora não haja detalhes regulatórios ou fiscais até o momento. A Canadian Pari-Mutuel Agency licencia apostas em bolão em mais de 30 pistas de corrida e mais de 140 salões de apostas, sendo financiada por uma taxa de 0,8% do volume de negócios.

Execução e proteção dos jogadores

A idade mínima para apostar é 18 ou 19 anos, dependendo da província. Há políticas definidas de exclusão e apostas responsáveis. A AML está em vigor.



Tributação

5pts

20

Impostos e taxas sobre apostas

Cada província recebe e distribui os lucros de suas operadoras monopolizadas de apostas. As províncias pagam um imposto federal sobre bens e serviços que incide sobre atividades de apostas. Taxa federal de 0,8% em apostas de corrida pari-mutuel e algumas taxas provinciais sobre corridas. Ganhos profissionais em apostas são considerados taxáveis.

Outros tributos

O imposto federal corporativo é de geralmente 9% a 15% (até 38% sem reduções), com várias taxas tributárias provinciais adicionais. 5% IVA/Imposto sobre bens e serviços (GST).



Produto

12pts

20

Canais de aposta

Monopólio de apostas de varejo e online para corridas e esportes, dependendo da província. Ontário se comprometeu a abrir o mercado online para operadoras privadas.

Tipos de apostas

O Código Penal que proíbe apostas esportivas únicas (exceto corrida) deve ser revogada. Opções limitadas em algumas províncias, por exemplo, Ontário permite principalmente esportes Norte-Americanos e futebol Europeu. Um máximo de 99 eventos são exibidos online, mas devem ser colocados nos locais de varejo com apostas de C\$ 2 a C\$ 100. A Colúmbia Britânica permite apostas online com uma gama mais ampla de esportes e apostas.



Integridade

5pts

15

Integridade nas apostas

O Canadá não assinou e não ratificou a convenção de manipulação de esportes do Conselho da Europa e não é integrante de sua rede de plataformas nacionais. No final de 2019, o Canadian Centre for Ethics in Sport pediu ao governo que assinasse a convenção do CoE e examinasse a questão de manipulação de partidas no Canadá.

Ações penais

Não há lei sobre manipulação de resultados. O Código Penal (Art. 209) inclui o crime de trapaça em apostas, com prisão de até dois anos, e fraude (Art. 380), com até 14 anos.



Anúncios

7pts

15

Anúncios (incluindo bônus) e patrocínio

Marketing e anúncios de apostas estão sujeitos aos regulamentos provinciais. Por exemplo, o Ontario Gaming Control Act (Art. 31) proíbe anúncios voltados para menores e faz outras restrições. Padrões adicionais de marketing de apostas responsáveis também estão em vigor, por exemplo, OLG e Colúmbia Britânica. Porém, o anúncio de jogos de azar online é proibido pelo Código Penal do Canadá (seção 201-6).



Colômbia

76pts

Regulamentação 24/30

Tributação 16/20

Produto 18/20

Integridade 7/15

Publicidade 11/15

Resumo do mercado

Um mercado online emergente com um imposto GGR moderado e uma ampla oferta de produtos demonstra que a Colômbia está mais propensa a atrair o interesse das operadoras internacionais. Poderia se beneficiar do contínuo reforço da estrutura, principalmente na integridade das apostas.

Captação:

79%



Regulamentação

24pts

30 pts

Estrutura regulatória

A Colômbia foi o primeiro país na América Latina a regulamentar as apostas online, emitindo sua primeira licença em 2017. Físicas e online são reguladas nacionalmente pela Coljuegos (algumas licenças regionais). Apostas físicas em bolão estão sob contrato exclusivo. Operadoras online podem fornecer terminais para apostas esportivas em locais de jogos de azar ou não.

Números e custos de licenciamento

As operadoras devem pagar 1% de sua receita líquida com jogos e um custo anual fixo (no momento, COP828,116 ou aproximadamente US\$ 230 ou €190). Havia 17 licenciadas para apostas esportivas online em 2020. As licenças são concedidas por prazos de três a cinco anos. O monopólio sobre apostas esportivas físicas em bolão terminou em novembro de 2019 e não foi renovado.

Execução e proteção dos jogadores

As operadoras devem permitir a autoexclusão dos jogadores e fornecer uma lista para a reguladora, embora não haja um sistema centralizado em vigor. Limites de depósitos devem ser oferecidos, mas nenhum limite de apostas ou de tempo é exigido. Avisos sobre vício devem ser exibidos. AML em vigor.



Tributação

16pts

20

Impostos e taxas sobre apostas

Imposto sobre apostas online em 15% GGR (mas pelo menos 83% retornam para os jogadores). Apostas esportivas em bolão são 17% do volume de negócios. Apostas físicas com licenças regionais são de 12% a 17% do volume de negócios. Os ganhos em apostas estão sujeitos ao imposto de renda.

Outros tributos

Imposto corporativo de 31% em 2020, 30% em 2021. Apostas online são isentas do IVA (19%).



Produto

18pts

20

Canais de aposta

Apostas esportivas físicas e online licenciadas. Apostas em corridas somente físicas.

Tipos de apostas

Permite bolão, odds fixas e exchange betting em esportes e odds fixas e exchange betting em eventos não esportivos, incluindo esportes virtuais e eSports, que não é classificado como esporte. Apostas em corridas de cavalos são excluídas das apostas online. Apostas esportivas em bolão são físicas e têm sido fornecidas por meio de um contrato exclusivo (agora encerrado e não renovado).



Integridade

7pts

15

Integridade nas apostas

A Colômbia não está envolvida na convenção sobre a manipulação de esportes do Conselho da Europa ou com sua rede de plataformas nacionais. O Comitê Nacional de Prevenção contra Manipulação de Competições Esportivas, que envolve entidades esportivas e operadoras de apostas, tem pedido a introdução de uma legislação de integridade.

Ações penais

Não existe o crime de manipulação de resultados, mas pode ser considerado o crime de corrupção privada (Código Penal, Art. 250A), com até oito anos de prisão.



Anúncios

11pts

15

Anúncios (incluindo bônus) e patrocínio

Operadoras de apostas podem anunciar seus serviços, e estão sujeitas às regras gerais de publicidade. Os anúncios não podem ser voltados para menores de idade, nem exibidos durante a programação infantil. Anúncios de apostas não devem dar a impressão de que as chances de ganho são maiores do que realmente são. Os anúncios também devem incluir avisos sobre vício. O patrocínio esportivo é permitido.



Dinamar

86pts

Regulamentação 27/30

Tributação 13/20

Produto 19/20

Integridade 14/15

Publicidade 13/15

Resumo do mercado

Com uma estrutura regulatória robusta, mas equilibrada, estabeleceu um dos mercados mais bem sucedidos na Europa. Todavia, o afastamento do imposto GGR moderado é negativo e, como foi concedido pelo governo, é provável que caia a captação onshore.

Captação:

89%



Regulamentação

27pts

30

Estrutura regulatória

O Gambling Act entrou em vigor em 2012, substituindo a abordagem monopolista anterior; o mercado é supervisionado pela Danish Gambling Authority. Apostas esportivas e de corrida, físicas e online, são licenciadas e regulamentadas, com apostas de odds fixas em cavalos, cães e pombos permitidas desde 2018 (substituindo o monopólio em apostas de bolão físicas e online em corridas de cavalo).

Números e custos de licenciamento

Número ilimitado de licenças para apostas esportivas fixas e online (uma única licença para ambas), válida por até cinco anos. Mais de 20 licenças emitidas até o momento. Apostas físicas dominadas pelo antigo monopólio Danske Spil. Licenças de apostas gerais ficaram sujeitas a uma taxa de candidatura de DKK 285.800 em 2020. A taxa anual depende de GGR mas variou entre DKK 57.200 e DKK 5.143.500.

Execução e proteção dos jogadores

Sem apostas para menores de 18 anos. Protocolos de verificação de jogadores. Registro de Jogadores Voluntariamente Excluídos (ROFUS) em vigor, as operadoras devem verificar se um jogador se autoexcluiu. Os limites de depósito para jogadores devem estar disponíveis para o público. Requisitos da AML em vigor.



Tributação

13pts

20

Impostos e taxas sobre apostas

28% de GGR pago mensalmente (aumentando de 20% no início de 2021). Taxa de 8% do volume de negócios em odds fixas nas apostas de corridas de cavalo dinamarquesas desde 2018.

Outros tributos

22% de imposto corporativo. 25% de Imposto de Valor Agregado (IVA).



Produto

19 pts

20

Canais de aposta

Apostas esportivas e de corridas físicas e online licenciadas. Também há apostas locais nas pistas de corrida.

Tipos de apostas

Odds fixas, bolão/pari-mutuel e exchange betting são permitidas em eventos reais e virtuais. Apostas virtuais online não podem ser oferecidas por operadoras privadas, pois são monopólio da Danske Spil. Não é permitido oferecer apostas para competições esportivas sub-18, mas não há outras restrições ou listas de esportes aprovados.



Integridade

14 pts

15

Integridade nas apostas

Operadoras de apostas licenciadas são obrigadas a informar às autoridades sobre atividades suspeitas. A Dinamarca assinou, mas não ratificou a convenção de manipulação de esportes do Conselho da Europa e é integrante de sua rede de plataformas nacionais. A plataforma nacional é supervisionada pela Anti-Doping Denmark e inclui autoridades governamentais, operadoras e entidades esportivas.

Ações penais

A manipulação de resultados é especificamente criminalizada na seção 10(b) do Promoting Integrity in Sport Act 2015 e inclui uma multa ou prisão de até dois anos.



Anúncios

13pts

15

Anúncios (incluindo bônus) e patrocínio

Regras detalhadas de anúncios definidas pelas autoridades. Não podem ser voltados para menores de idade, nem dar a impressão de que as chances de ganho são maiores do que realmente são. Regras de marketing de bônus em vigor, devem incluir termos e condições claros. Patrocínio esportivo é permitido, o novo Marketing Act impede que os clientes sejam simultaneamente expostos a produtos de apostas e empréstimos, o que causava problemas.



França

72pts

Regulamentação 22/30

Tributação 8/20

Produto 15/20

Integridade 14/15

Publicidade 13/15

Resumo do mercado

Um quadro regulatório robusto e uma forte integridade das apostas. Uma carga tributária alta, restrições nas ofertas de produtos de apostas, limitação nos produtos adicionais devido ao monopólio de estabelecimentos físicos. Um mercado não atraente com um baixo número de operadoras de apostas online licenciadas.

Captação:

92%



Regulamentação

22pts

30

Estrutura regulatória

As apostas esportivas são permitidas na França desde 1985, mas ficaram sujeitas à provisão de monopólio. As apostas físicas continuam sendo um monopólio, mas a Lei de Online Gambling de 2010 abriu as apostas esportivas e de corridas online para licenciamento e regulamentação pela ANJ (que substituiu a ARJEL a partir de Junho de 2020).

Números e custos de licenciamento

Licenças ilimitadas de apostas esportivas e de corridas online, mas somente 14 licenças para apostas esportivas estão em operação, com 7 delas oferecendo também apostas em corridas. A ANJ emite licenças para períodos renováveis de cinco anos, sem taxa de licenciamento. As apostas físicas estão sujeitas a um monopólio concedido à Française des Jeux (FDJ), privatizada em 2019. As corridas de cavalo estão sujeitas a um monopólio concedido à Pari Mutuel Urbain (PMU), que também oferece apostas esportivas online.

Execução e proteção dos jogadores

Apostas são proibidas para menores de 18 anos. Um programa de autoexclusão está em vigor e deve ser verificado pelas operadoras. Um jogador também pode requisitar sua exclusão de um site específico. As operadoras devem fornecer aos jogadores as opções de apostas e limites de depósito. A AML está em vigor.



Tributação

8pts

20

Impostos e taxas sobre apostas

A partir de 2020, as operadoras online são taxadas em 37,7% de GGR para corridas e 55,2% de GGR para apostas esportivas. Há 44,5% de GGR para apostas de varejo. As operadoras também devem pagar uma taxa ao organizador de um evento esportivo francês pelo direito de oferecer apostas, e uma taxa para corridas de cavalos.

Outros tributos

26,5% a 27,5% de imposto corporativo em 2021 (deve cair para 25% em 2022). 20% de Imposto de Valor Agregado (IVA).



Produto

15pts

20

Canais de aposta

Apostas esportivas e de corridas físicas (monopólios para apostas esportivas e de corridas) e online licenciadas.

Tipos de apostas

Apostas de odds fixas e bolão são permitidas; exchange betting é proibida. A ANJ determina uma lista de eventos esportivos e de períodos desses eventos em que as apostas podem ser oferecidas em cooperação com as entidades esportivas. Apostas não são permitidas em eventos virtuais. Monopólio em apostas de bolão físicas e de corrida.



Integridade

14 pts 15

Integridade nas apostas

Operadoras são obrigadas a informar às autoridades sobre atividades suspeitas. A França assinou, mas não ratificou a convenção de manipulação de esportes do Conselho da Europa e é integrante de sua rede de plataformas nacionais. Uma plataforma nacional está em operação desde 2016, trabalhando com parceiros nacionais e internacionais.

Ações penais

A lei de 2012 (Código Penal Art. 445) criou o crime de fraude de aposta, criminalizando a manipulação de resultados com até cinco anos de prisão e multa de €500.000.



Anúncios

13pts

15

Anúncios (incluindo bônus) e patrocínio

As regras de anúncios são definidas pelo Decreto N.º 2010-624. Anúncios de apostas (publicações e audiovisual) não devem ser voltados para menores. Os materiais de marketing não podem ser enviados para jogadores autoexcluídos e uma mensagem de alerta sobre apostas excessivas deve aparecer no anúncio. O patrocínio esportivo é permitido.



Alemanha

76pts

Regulamentação 25/30

Tributação 11/20

Produto 14/20

Integridade 13/15

Publicidade 13/15

Resumo do mercado

A tão aguardada regulamentação de um dos maiores mercados da Europa, imediatamente atraindo licenciados. Contudo, o imposto sobre volume de negócios e as restrições a produtos de apostas ao vivo podem causar problemas na captação de consumidores, dificultando a fiscalização regulatória e o retorno fiscal.

Captação:
92%

Regulamentação

25pts

30

Estrutura regulatória

Apostas esportivas e de corridas físicas e online licenciadas e reguladas. O limite de licenças de 20 operadoras definido em 2012 foi abolido, com um regime interino de Tratado de 18 meses a partir do início de 2020, e um novo Tratado Interestadual definido para julho de 2021. Saxony-Anhalt então assumirá (de Hesse) como autoridade central de licenciamento para os 16 estados.

Números e custos de licenciamento

Um número ilimitado de licenças de apostas online está disponível desde o início de 2020, com mais de 25 emitidas durante a curta vigência do Tratado de transição. A partir da metade de 2021, o licenciamento anual custará de 2% a 0,6% do volume de negócios da operadora. Já existe um grande mercado físico e algumas limitações estaduais para o número de licenças físicas poderão continuar.

Execução e proteção dos jogadores

Apostas são proibidas para menores de 18 anos. As operadoras devem proteger menores e pessoas vulneráveis, e monitorar sinais de vício. Isso inclui uma lista central de autoexclusão (com duração mínima de três meses) e jogadores definindo limites de depósito que não excedam a €1.000 por mês (pode haver exceções). A AML está em vigor.

Tributação

11pts

20

Impostos e taxas sobre apostas

As apostas são taxadas em 5% do volume de negócios.

Outros tributos

Os impostos federais (15%) e comerciais municipais representam um total de 30% a 33%. 19% de Imposto de Valor Agregado (IVA).

Produto

14pts

20

Canais de aposta

Apostas esportivas e de corridas físicas e online licenciadas.

Tipos de apostas

Apostas ao vivo com odds fixas são permitidas somente sobre o resultado final, próximo gol ou similar. Uma lista de apostas permitidas será publicada e as apostas consideradas suscetíveis a manipulação, banidas. Apostas em corridas de cavalos são licenciadas (Horse Race Betting and Lotteries Act), mas apostas em bolão são restritas a associações de corridas e pistas. Apostas não esportivas, bolsas de apostas e apostas spread são proibidas. Apostas virtuais não são reguladas.

Integridade

13pts

15

Integridade nas apostas

As operadoras devem fazer parte de um sistema de monitoramento de integridade e denunciar apostas suspeitas às autoridades. A Alemanha assinou, mas não ratificou a convenção de manipulação de esportes do Conselho da Europa e é integrante de sua rede de plataformas nacionais.

Ações penais

O Código Penal (Art. 265) cobre especificamente a manipulação esportiva com até cinco anos de prisão.

Anúncios

13pts

15

Anúncios (incluindo bônus) e patrocínio

Os anúncios não podem ser excessivos ou enganosos, nem voltados a menores ou pessoas vulneráveis. Anúncios na TV para apostas em eventos esportivos não são permitidos imediatamente antes ou durante a transmissão ao vivo e não devem envolver atletas ativos. O patrocínio e os anúncios em locais esportivos são permitidos na forma de anúncio da marca em camisas, quadros e mídias similares.



Grã-Bretanha

91 pts

Regulamentação 27/30

Tributação 17/20

Produto 20/20

Integridade 14/15

Publicidade 13/15

Resumo do mercado

Regulação robusta, custos operacionais moderados e tributação. Representa uma das primeiras partes da legislação de jogos online e permanece como um dos melhores exemplos de regulação ao redor do mundo. Previsto para manter altos números de operadoras e índice de captação.

Captação:

99%



Regulamentação

27pts

30

Estrutura regulatória

Apostas esportivas e em corridas, físicas e online, são licenciadas e reguladas na Grã-Bretanha (a Irlanda do Norte tem sua própria legislação) pelo Gambling Act 2005, que estabeleceu a Gambling Commission. Autoridades locais licenciam as instalações do mercado de apostas físicas estabelecido há muito tempo.

Números e custos de licenciamento

Licenças ilimitadas para canais físicos e online. Mais de 100 licenças de apostas online em operação, com mais de 8.000 instalações de apostas físicas (também licenciadas pelas autoridades locais). Os custos de licenciamento variam conforme os produtos de apostas, dependendo do GGR: a taxa de candidatura da licença de apostas online (sem limitação de duração) é de aproximadamente £3.000 a £25.700, com uma taxa anual entre £3.000 e £500.000.

Execução e proteção dos jogadores

Apostas são proibidas para menores de 18 anos. As condições de licenciamento e códigos de prática incluem cláusulas detalhadas sobre apostas responsáveis para proteger menores e pessoas vulneráveis. Isso inclui autoexclusão de jogadores (todas as operadoras online devem participar do esquema GAMSTOP, desenvolvido pelo setor de apostas). A AML está em vigor.



Tributação

17pts

20

Impostos e taxas sobre apostas

Imposto no ponto de consumo. Apostas online, físicas de odds fixas e de bolão são 15% GGR. Apostas esportivas do tipo spread são 10% GGR e apostas financeiras spread são 3% GGR. Exchange betting é 15% em comissão. Taxa de 10% GGR sobre apostas em corridas de cavalos.

Outros tributos

19% de imposto corporativo em 2021. Apostas estão isentas do imposto de valor agregado (IVA).



Produto

20pts

Canais de aposta

Apostas esportivas e de corridas físicas e online licenciadas.

Tipos de apostas

Apostas de odds fixas, exchange, bolão e spread permitidas. O regulador tem o poder de impor restrições a eventos e tipos de apostas, mas nenhuma restrição foi considerada necessária.



Integridade

14 pts

15

Integridade nas apostas

Operadoras licenciadas são obrigadas a informar ao regulador e entidades esportivas sobre atividades suspeitas. Orientações detalhadas sobre políticas de integridade são fornecidas às operadoras. A Grã-Bretanha assinou, mas não ratificou a convenção de manipulação de esportes do Conselho da Europa e é integrante de sua rede de plataformas nacionais. A plataforma nacional inclui as autoridades, operadoras e entidades esportivas.

Ações penais

O crime de trapaça previsto no Gambling Act (s.42), com até dois anos de prisão, além de leis sobre suborno e fraude.



Anúncios

13pts

15

Anúncios (incluindo bônus) e patrocínio

As licenciadas devem cumprir os códigos do regulador e da Autoridade de Padrões de Publicidade em relação a anúncios e promoções de bônus, além de proteger menores de idade e outras pessoas vulneráveis. O setor de apostas também estabeleceu seu próprio código de anúncios responsáveis, proibindo anúncios de apostas na TV durante eventos esportivos. O patrocínio esportivo é permitido, mas logotipos de apostas não são permitidos nas camisas esportivas infantis.



Índia

9pts

Regulamentação 3/30

Tributação 2/20

Produto 2/20

Integridade 1/15

Publicidade 1/15

Resumo do mercado

Embora as apostas sejam difundidas em toda Índia, elas são proibidas e por isso não são licenciadas nem regulamentadas. Proteção ao jogador e uma fiscalização de mercado não existem, assim como o retorno fiscal. O mercado não regulamentado e a criminalidade relacionada continuarão a crescer.

Captação:
0%

3pts



Regulamentação

30

Estrutura regulatória

As apostas são proibidas na maior parte da Índia, de acordo com o Public Gaming Act 1867. Porém, a Constituição permite que os estados regulamentem e taxem as apostas. As apostas físicas em corridas são permitidas em 11 estados (ativas em seis). Karnataka (rescindido desde então) e West Bengal permitiam apostas online em corridas de cavalo, em 2020. Sikkim (Online Gaming Act 2009) licencia as apostas com base em uma intranet física, mas somente dentro do estado.

Números e custos de licenciamento

No pequeno estado de Sikkim (população menor que 1 milhão), uma licença provisional para oferecer apostas esportivas físicas custa 100.000 rúpias. Isso permite que a licenciada monte a infraestrutura e cumpra com outros requisitos de licenciamento. Uma licença regular então é emitida por um período de cinco anos e custa dez milhões de rúpias.

Execução e proteção dos jogadores

As apostas são proibidas em sua maior parte e, portanto, não licenciadas ou regulamentadas; assim, não há proteção específica para jogadores ou medidas de responsabilidade com jogos de azar. Sikkim impõe algumas medidas, como a proibição para menores de 18 anos. O Prevention of Money Laundering Act, 2002 (PMLA) proíbe atividades de lavagem de dinheiro.

2pts



Tributação

20

Impostos e taxas sobre apostas

Em Sikkim, as operadoras devem pagar uma taxa de 10% da receita bruta com jogos ou 50 milhões de rúpias, o que for maior. As leis de imposto de renda na Índia determinam que qualquer ganho, que exceda dez mil rúpias, de qualquer loteria ou outro jogo está sujeito a um imposto retido de 30%.

Outros tributos

O imposto corporativo é de 30% para empresas domésticas e 40% para empresas estrangeiras. O imposto sobre produtos e serviços (Good and Services Tax, GST) é de 28%.

2pts



Produto

20

Canais de aposta

Acesso muito limitado a apostas esportivas e de corridas físicas e online licenciadas.

Tipos de apostas

Apostas físicas licenciadas e, em menor extensão, apostas online em corridas de cavalos estão disponíveis em alguns estados. Em Meghalaya, apostas no esporte chamado teer (um tipo de arqueria) são licenciadas. Em Nagaland, é possível oferecer apostas em esportes virtuais e esportes de seleção de equipes. Somente Sikkim permite apostas em eventos esportivos reais.

1pts



Integridade

15

Integridade nas apostas

A Índia não está envolvida na convenção sobre a manipulação de esportes do Conselho da Europa ou com sua rede de plataformas nacionais. Apesar do volume de apostas não regulamentadas, da manipulação de resultados nos esportes Indianos e vários relatórios da Suprema Corte recomendando a regulamentação para proteger a integridade dos esportes, nenhuma legislação foi aprovada.

Ações penais

Não há uma lei específica contra manipulação de resultados (uma proposta foi arquivada em 2017) e as tentativas de usar a lei criminal existente se mostraram infrutíferas. Algumas sanções esportivas são impostas.

1pts



Anúncios

15

Anúncios (incluindo bônus) e patrocínio

De acordo com o Advertising Standards Council of India (ASCI) Code, propagandas para produtos banidos por lei são proibidas. Segundo as Cable Television Network Rules 1994, as propagandas de jogos de azar são proibidas, mas anúncios de jogos de habilidade, como corridas de cavalos, não são. Em Sikkim, as licenciadas podem anunciar sob certas cláusulas, como não direcionar os anúncios a menores de 18 anos; os bônus também são permitidos.



Itália

77 pts

Regulamentação 27/30

Tributação 14/20

Produto 17/20

Integridade 14/15

Publicidade 5/15

Resumo do mercado

Mercado bem estabelecido que, por meio de uma estrutura ampla e equilibrada de ofertas para o consumidor, tem reduzido progressivamente o número de consumidores apostando fora do país. Rigidez excessiva nas restrições a anúncios que pode inverter a tendência de captação onshore positiva.

Captação:
94%



Regulamentação

27pts

30

Estrutura regulatória

Apostas esportivas e de corridas físicas e online licenciadas e reguladas pela ADM. As apostas italianas são reguladas por leis diferentes, mas a regulamentação para apostas esportivas de odds fixas foi estabelecida pelo decreto de 2006.

Números e custos de licenciamento

Licenças de apostas físicas e online são concedidas por um processo de oferta. O número de licenças, a duração, taxas e outros detalhes são decididos em cada oferta. A última oferta em 2019 teve 70 licenças online concedidas (120 estavam disponíveis) a um custo de €200.000 cada, e são válidas até o fim de 2022. Uma nova oferta para licenças físicas é aguardada para 2021, tendo sido adiada desde 2016.

Execução e proteção dos jogadores

Apostas são proibidas para menores de 18 anos. As operadoras devem permitir a autoexclusão de jogadores. A ADM criou o registro de autoexclusão RUA em 2018. Os jogadores devem estabelecer limites de apostas e também devem ter permissão de definir limites de depósito. A AML está em vigor.



Tributação

14pts

20

Impostos e taxas sobre apostas

Apostas esportivas físicas em 20% GGR e apostas esportivas online em 24% GGR (mais um imposto de 0,5% sobre o volume de negócios até 2022). Apostas virtuais, 22% GGR. Corridas físicas, 43% GGR, e corridas online, 47% GGR. Os ganhos dos clientes são tributáveis e deduzidos na fonte pelas operadoras.

Outros tributos

24% de imposto corporativo. As apostas não estão sujeitas ao IVA.



Produto

17pts

20

Canais de aposta

Apostas esportivas e de corridas físicas e online licenciadas.

Tipos de apostas

Odds fixas, bolão e exchange betting são permitidas. Apostar em eventos virtuais também é permitido. Existe uma lista oficial de eventos esportivos em que apostas podem ser oferecidas. As operadoras podem solicitar permissão para oferecer eventos não cobertos pela lista. Apostar em eventos esportivos jogados exclusivamente por menores de idade é proibido.



Integridade

14 pts

15

Integridade nas apostas

Operadoras de apostas licenciadas são obrigadas a informar às autoridades sobre atividades suspeitas. A Itália estabeleceu uma unidade para monitorar apostas suspeitas, de varejo e online, em 2011. Ela assinou e ratificou a convenção de manipulação de esportes do Conselho da Europa e é integrante de sua rede de plataformas nacionais.

Ações penais

A legislação que criminaliza a manipulação dos resultados esportivos entrou em vigor em 1989 e inclui até dois anos de prisão (Lei 401/1989 - Art. 1.3).



Anúncios 5 pts

15

Anúncios (incluindo bônus) e patrocínio

O anúncio de todos os serviços de jogos de azar (exceto as loterias nacionais) em transmissões de rádio e TV, imprensa e outras publicações está proibido desde julho de 2018. O patrocínio esportivo também foi banido. Sinalização nas lojas físicas e informações sobre odds e bônus de apostas em sites são permitidas.



Quênia

71pts

Regulamentação 20/30

Tributação 15/20

Produto 18/20

Integridade 7/15

Publicidade 11/15

Resumo do mercado

A capacidade de ofertar um vasto catálogo de apostas e um imposto GGR atrativo são prejudicados por outras cargas tributárias, licenciamento caro, falta de jogo responsável e medidas de integridade. Problemas com a estabilidade do mercado também representam desafios para o investimento de operadoras internacionais.

Captação:
93%

Regulamentação

20pts

30

Estrutura regulatória

Apostas esportivas e de corridas físicas reguladas pelo Betting, Lotteries and Gaming Act de 1966. Online, a regulamentação é definida pela Betting, Gaming and Lotteries (Online Gaming) Regulations de 2019. Uma nova lei (Gaming Bill 2019) cobrindo todos os tipos de aposta aguarda aprovação em 2021.

Números e custos de licenciamento

Licenças ilimitadas para apostas físicas ou on-line (mais de 80 concedidas). Várias taxas de candidatura e renovação são impostas, variando de Ksh.10.000 a Ksh.700.000. Governos locais também concedem licenças físicas. Na proposta Gaming Bill o licenciamento online custa Ksh.100 milhões (€750.000) e o físico custa Ksh.30 milhões (€230.000), com três anos de duração e taxas de renovação de Ksh.30 milhões e Ksh.5 milhões.

Execução e proteção dos jogadores

Apostas são proibidas para menores de 18 anos. O licenciamento atual exige que as operadoras minimizem o excesso de jogo e a participação de menores de idade. Porém, assim como o Gaming Act de 1966 e as Regulations de 2019, a Gaming Bill de 2019 não tem medidas detalhadas de proteção aos jogadores, como a autoexclusão. Há requisitos de AML.

Tributação

15pts

20

Impostos e taxas sobre apostas

As apostas são taxadas em 15% GGR (no momento e no Art. 37 da Gaming Bill). Há também um Imposto Retido (WHT) de 20% sobre os ganhos dos jogadores e um imposto sobre serviços digitais de 1,5% sobre a receita bruta, afetando operadoras online a partir de 2021.

Outros tributos

30% de imposto corporativo para empresas residentes, incluindo subsidiárias de empresas estrangeiras (do contrário, 37,5%). Apostas são isentas de IVA.

Produto

18pts

20

Canais de aposta

Apostas esportivas e de corridas físicas e online licenciadas. Apostas também são permitidas na única pista de corridas.

Tipos de apostas

Odds fixas e bolão são licenciadas. O processo atual de candidatura para licença requer que as operadoras informem ao regulador sobre os eventos esportivos propostos e tipos de apostas a serem oferecidos, mas não há restrições listadas e nenhuma é definida na Gaming Bill. A Gaming Bill define uma aposta online mínima de Ksh.50 (Art. 60).

Integridade

7pts

15

Integridade nas apostas

O Quênia não está envolvido na convenção sobre a manipulação de esportes do Council of Europe ou com sua rede de plataformas nacionais. Não há requisitos de integridade listados em legislação ou pelo regulador, embora sua política envolva a garantia de que as apostas sejam conduzidas de forma justa e aberta e que não sejam fonte de crime.

Ações penais

Não há lei sobre manipulação de resultados, mas a Gaming Bill inclui o crime de trapaceira em apostas (Art. 154), com até dois anos de prisão.

Anúncios

11pts

15

Anúncios (incluindo bônus) e patrocínio

A Gaming Bill (Art.158) requer que os anúncios indiquem a natureza viciante das apostas e dedique 10% do espaço a apostas responsáveis. Anúncios na TV e rádio não são permitidos entre 6h e 22h, exceto durante eventos esportivos ao vivo. A Gaming Bill impõe um imposto de 35% sobre os anúncios em TV e rádio. O Advertising Standards Body também inclui cláusulas para proteger menores e pessoas vulneráveis. O patrocínio esportivo é permitido.



Malta

88pts

Regulamentação 25/30

Tributação 19/20

Produto 20/20

Integridade 12/15

Publicidade 12/15

Resumo do mercado

A princípio é um hub de operações internacional. Ampla variedade de produtos de apostas permitida e medidas de integridade recentemente reforçadas. Imposto atrativo, incluindo um potencial significativo para redução de impostos corporativos. Continuará a atrair operadoras.

Captação:
ND



Regulamentação

25pts

30

Estrutura regulatória

Apostas esportivas e de corridas físicas e online licenciadas e reguladas pela MGA. Malta atualizou suas leis com o Gaming Act 2018, com a legislação suportada por vários regulamentos e diretrizes. É principalmente um hub de operações internacional.

Números e custos de licenciamento

Licenças ilimitadas de apostas online podem ser concedidas, (mais de 100 em operação) por períodos de 10 anos, com uma taxa anual de €25.000. Contribuições variáveis de conformidade também são cobradas, dependendo da receita da operadora: Tipo 1 €25.000 a €375.000, Tipo 2 €25.000 a €600.000, Tipo 3 €25.000 a €500.000, Tipo 4 €5.000 a €500.000.

Execução e proteção dos jogadores

As operadoras devem aderir a medidas de proteção dos jogadores e de apostas responsáveis. A Diretriz de Proteção de Jogadores inclui a autoexclusão por um período de tempo definido ou permanentemente. Os jogadores também devem ter permissão para definir limites de depósito e de aposta. Mensagens de apostas responsáveis em sites. A AML está em vigor.



Tributação

19 pts

20

Impostos e taxas sobre apostas

Há um imposto de 5% GGR sobre apostas online e físicas para jogadores baseados em Malta. Os ganhos dos jogadores são isentos de impostos, desde que não sejam receita profissional. Não há imposto para apostas de clientes internacionais.

Outros tributos

35% de imposto corporativo com reduções significativas disponíveis (seis sétimos, em caso de receita comercial, tornando-o 5%). 18% de Imposto de Valor Agregado (IVA).



Produto

20pts

Canais de aposta

Apostas esportivas e de corridas físicas e online são licenciadas.

Tipos de apostas

Odds fixas, bolão e exchange betting são permitidas. Apostas spread também são permitidas, mas reguladas pela Autoridade de Serviços Financeiros de Malta. Não há restrições aos tipos de apostas que podem ser oferecidas.



Integridade

12pts

15

Integridade nas apostas

Operadoras são obrigadas a informar às autoridades sobre atividades suspeitas, com uma plataforma online de denúncias lançada em novembro de 2020. A MGA Sports Integrity Unit produziu um manual de orientações abordando o monitoramento e as denúncias de apostas suspeitas. Malta não assinou nem ratificou a convenção do Conselho da Europa, mas o Sports Governance and Integrity Act 2021 estabelece uma plataforma nacional.

Ações penais

O Corruption in Sport Act 2018 torna a manipulação de resultados esportivos um crime, com pena de três anos de prisão.



Anúncios

12pts

15

Anúncios (incluindo bônus) e patrocínio

O Regulamento Gaming Commercial Communications e as diretrizes do Commercial Communications Committee incluem cláusulas protegendo menores de idade e pessoas vulneráveis. As comunicações comerciais não podem ser enviadas a jogadores autoexcluídos. O patrocínio e anúncios em programas de TV para menores de idade são banidos. Os bônus não podem ser enganosos.



México

70pts

Regulamentação 22/30

Tributação 12/20

Produto 18/20

Integridade 7/15

Publicidade 11/15

Resumo do mercado

Licenças ilimitadas, vasta oferta de produtos de apostas e capacidade de anunciar os serviços de apostas é atrativo. Porém, a legislação é ultrapassada e focada principalmente em apostas físicas, com uma carga tributária relativamente alta e falta de medidas de integridade de mercado.

Captação:
90%



Regulamentação

22pts

30

Estrutura regulatória

As apostas são governadas pela Federal Gaming and Raffles Law 1947, com a estrutura regulatória supervisionada pela SEGOB. Regulamentos e decretos adicionais estabeleceram a estrutura atual, que permite apostas. Uma nova lei federal foi proposta em 2014, mas não deve ser aprovada durante a administração atual (que termina em 2024).

Números e custos de licenciamento

Não há restrições sobre o número de licenças para apostas esportivas e de corridas físicas ou online, mas as autoridades locais podem impor proibições de zoneamento. As licenças de apostas são válidas por até 25 anos e podem ser renovadas por períodos adicionais de 15 anos. Não há custo de candidatura. A taxa anual de licença é de 1% sobre o volume de negócios em apostas esportivas e 2% sobre o volume de negócios em corridas. A organização beneficente estatal Pronósticos Deportivos também oferece apostas.

Execução e proteção dos jogadores

Apostas são proibidas para menores de 18 anos. Organizações sobre problemas com apostas são listadas pelo regulador, com uma linha telefônica dedicada disponível. Não há um programa central de autoexclusão ou quaisquer requisitos para limites de depósitos ou apostas de jogadores.

A AML está em vigor.



Tributação

12pts

20

Impostos e taxas sobre apostas

Um imposto de 30% GGR é cobrado sobre apostas esportivas e de corridas. Os ganhos dos jogadores são tratados como renda tributável, tanto em nível federal (1%) como pelos estados (geralmente, de 4% a 6%). Os estados também podem cobrar impostos locais das operadoras, embora as leis federais permitam que as licenciadas deduzam os impostos locais até um total de 20% do imposto federal de 30%.

Outros tributos

30% de imposto corporativo e 16% de IVA. Em meados de 2020, um imposto de serviços digitais (SAT) de 16% também foi cobrado.



Produto

18pts

20

Canais de aposta

Apostas esportivas e de corridas físicas e online são licenciadas.

Tipos de apostas

Os tipos de apostas permitidas não são tratados diretamente na legislação. Porém, na prática, as operadoras podem oferecer apostas de bolão e odds fixas, incluindo ao vivo. Apostas em eventos virtuais também são oferecidas. O Art. 2 da lei 1947 define as atividades em que as apostas podem ocorrer e é muito abrangente, cobrindo primariamente jogos de tabuleiro (como xadrez), corridas e todos os tipos de esportes.



Integridade

7pts

15

Integridade nas apostas

O México não assinou e não ratificou a convenção de manipulação de esportes do Council of Europe e não está envolvido na rede de plataformas nacionais do CoE. Nenhuma medida específica de integridade é evidente, mas o Regulamento de 2004 (Art. 29) exige que as licenciadas denunciem possíveis atividades criminosas às autoridades.

Ações penais

Além dos crimes da lei de jogos de azar, pode ser possível usar leis gerais de corrupção e suborno.



Anúncios

11pts

15

Anúncios (incluindo bônus) e patrocínio

Os anúncios de apostas são regulados principalmente pela lei 1947 e o Regulamento 2004 (Art. 9), mas também pode ser controlado por autoridades locais. Os anúncios podem ser feitos em qualquer formato, mas precisam atender a certas condições. Especificamente, isso inclui mensagens promovendo apostas responsáveis e exclui menores de idade. O patrocínio esportivo também é permitido.



Holanda

77 pts

Regulamentação 22/30

Tributação 13/20

Produto 15/20

Integridade 14/15

Publicidade 13/15

Resumo do mercado

Licenças online ilimitadas e foco regulamentar forte na proteção do jogador, muito provável que atraia um número considerável de operadoras. No entanto, o contínuo monopólio de estabelecimentos físicos somado ao imposto GGR online alto e restrições de produto, possivelmente, vão impactar a captação.

Captação:
3%



Regulamentação

22pts

30

Estrutura regulatória

O processo de licenciamento de apostas esportivas e de corridas online sob o Online Gaming Act 2019 deve ser aberto na primeira metade de 2021, com a KSA emitindo licenças em operação na segunda metade de 2021. As apostas físicas continuarão sendo um monopólio oferecido pela Nederlandse Loterij para apostas esportivas e ZEbetting & Gaming Nederland BV para corridas.

Números e custos de licenciamento

Licenças de apostas online ilimitadas podem ser concedidas por períodos de cinco anos, custando €48.000. As apostas físicas continuarão sob provisão de monopólio. A KSA vai impor uma taxa de 1,75% da GGR às operadoras para cobrir os custos regulatórios e vício em jogo.

Execução e proteção dos jogadores

Apostas são proibidas para menores de 18 anos. As licenciadas devem impedir apostas excessivas ou feitas por menores de idade; a operadora deve contribuir com um Fundo de Prevenção ao Vício. Os jogadores devem ter permissão de estabelecer limites de depósito/apostas e de autoexclusão; as licenciadas devem verificar o Registro Central de Exclusão (CRUKS). A AML está em vigor.



Tributação

13pts

20

Impostos e taxas sobre apostas

29% GGR (mas será 30,1% GGR pelos primeiros seis meses no novo processo de licenciamento do Online Gaming Act 2019). Uma taxa de 10% GGR será paga por apostas de corridas ocorridas na Holanda.

Outros tributos

25% de imposto corporativo. Apostas são isentas de IVA.



Produto

15pts

20

Canais de aposta

Apostas esportivas e de corridas físicas (monopólio) e online.

Tipos de apostas

Odds fixas, bolão e exchange betting são permitidas. Apostas spread e em eventos não esportivos são proibidas. Apostas não são permitidas em eventos juvenis ou amadores, ou para eventos negativos como cartões amarelos no futebol ou uma falta dupla no tênis. Os esportes devem ser informados sobre as apostas em seus eventos, e uma lista de eventos permitidos será determinada.



Integridade

14 pts

15

Integridade nas apostas

As operadoras devem conduzir uma análise de risco dos eventos que oferecem para apostas, participar de um sistema internacional de monitoramento e denunciar apostas suspeitas. A Holanda assinou, mas não ratificou a convenção de manipulação de esportes do Conselho da Europa e é integrante de sua rede de plataformas nacionais.

Ações penais

Coberta pela lei de fraudes (Código Penal, Art. 326) com até quatro anos de prisão.



Anúncios

13pts

15

Anúncios (incluindo bônus) e patrocínio

Os anúncios não devem ser voltados para menores de idade, nem sugerir ganhos financeiros. Bônus são permitidos, mas não podem promover apostas excessivas. Não é permitido anunciar na TV entre 6h e 21h (exceto menções neutras de patrocínio de mídia) e nem fazer promoção de apostas ao vivo durante eventos esportivos. Patrocínio esportivo é permitido, mas conflitos de interesse devem ser solucionados.



Nevada (EUA)

85pts

Regulamentação 25/30

Tributação 19/20

Produto 18/20

Integridade 12/15

Publicidade 11/15

Resumo do mercado

Regulamentação bem sucedida e bem estabelecida. O custo inicial do licenciamento é bem considerável, mas mitigado por um imposto GGR extremamente atrativo e por uma vasta oferta de produtos. A obrigatoriedade de mostrar a identificação dentro dos estabelecimentos físicos, antes de iniciar as apostas online, está ultrapassada.

Captação:

89%

Regulamentação

25pts

30

Estrutura regulatória

Nevada estava isento da proibição de apostas esportivas anterior da PASPA e tem uma indústria estabelecida há muito tempo. Apostas físicas e online são regidas pelo Nevada Gaming Control Act, com licenciamento e regulamentação feitos pela NGC/NGCB. Todas as apostas devem ser feitas dentro dos limites de Nevada.

Números e custos de licenciamento

Cassinos e operadoras de jogos móveis podem se candidatar a uma licença de apostas. A taxa de licença anual para esportes é de US\$ 500, mas as operadoras precisam primeiro obter uma licença de jogo não restrita (taxa de candidatura de US\$ 1.000, mas as taxas investigativas variam e podem custar mais de US\$ 1 milhão). Há cerca de 200 locais com uma licença esportiva não restritiva. A NGC pode limitar um período de licença (normalmente, dois anos), após o qual o candidato deve fazer nova solicitação, mas do contrário as licenças não expiram.

Execução e proteção dos jogadores

Apostas são proibidas para menores de 21 anos. As licenciadas devem exibir mensagens sobre jogo problemático e treinar a equipe para reconhecer comportamentos de vício. Não há um programa central de autoexclusão, mas muitas operadoras têm programas da empresa. Os jogadores devem ter permissão de definir limites de crédito e marketing direto. AML em vigor.

Tributação

19 pts

20

Impostos e taxas sobre apostas

As apostas são taxadas em 3,5% a 6,75% GGR. As apostas também estão sujeitas a um imposto federal de 0,25% sobre o volume de negócios (manuseio); um projeto de lei bipartidário de 2020 propõe a revogação desse imposto. Não há impostos estaduais sobre os ganhos dos jogadores, mas são tratados como receita (perde dedução) sob o imposto de renda federal. Os regulamentos de Nevada não determinam o uso de dados oficiais da liga e não fornece uma taxa de integridade para as ligas esportivas.

Outros tributos

Não há imposto corporativo em Nevada, mas a alíquota federal é de 21%.

Produto

18pts

20

Canais de aposta

Apostas esportivas e de corridas físicas e online (via aplicativo móvel) são licenciadas.

Tipos de apostas

Odds fixas e bolão são permitidos (Reg. 22, 26 e 30). Virtuais são permitidas. Não é permitido apostar em esportes amadores (eventos de faculdades são permitidos) ou em eleições políticas. Esportes no estado podem solicitar que nenhuma aposta ocorra em seus eventos em casa, o que será considerado (nenhuma em vigor). Contas em aplicativos de apostas estabelecidas remotamente não são ativadas até que a identidade do jogador seja exibida em locais físicos licenciados.

Integridade

12pts

15

Integridade nas apostas

As operadoras devem denunciar apostas suspeitas (utilizando o Formulário de Denúncia de Apostas Suspeitas). Nenhuma aposta é permitida com participantes envolvidos em esportes. Os EUA/Nevada não assinaram e não ratificaram a convenção de manipulação de esportes do Conselho da Europa e não são integrantes de sua rede de plataformas nacionais.

Ações penais

Crime federal de Suborno em Disputas Esportivas (U.S. Code § 224), com até cinco anos de prisão. Nevada (NRS Ch. 465), crimes de fraude e trapaça.

Anúncios

11pts

15

Anúncios (incluindo bônus) e patrocínio

Regras gerais de anúncios contidas no NGC Act (Reg. 5), por exemplo, devem ser conduzidas com decência e honestidade e não podem ser falsas ou enganosas. Isso inclui imprensa, rádio, sites e transmissões de TV. O marketing promocional é permitido com certos parâmetros, por exemplo, não pode ser direcionado a pessoas autoexcluídas.



Nova Jersey (EUA)

82pts

Regulamentação 25/30

Tributação 17/20

Produto 16/20

Integridade 13/15

Publicidade 11/15

Resumo do mercado

Fundamental na revogação do PASPA e postura progressista sobre regulamentação. Boa base de imposto GGR e forte na integridade. Rejeição ao mandato de dados esportivos e à taxa de integridade. Vincular licenças online com os estabelecimentos físicos pode restringir o potencial do mercado.

Captação:

82%



Regulamentação

25pts

30

Estrutura regulatória

Nova Jersey teve um papel importante na revogação da PASPA em meados de 2018, permitindo que todos os estados dos EUA licenciassem apostas esportivas. Apostas físicas e online são reguladas pelo NJ DGE de acordo com a Sports Wager Law 2018. A NJ Racing Commission emite as licenças iniciais de apostas esportivas para as pistas de corrida, com as renovações feitas pelo DGE.

Números e custos de licenciamento

As licenças online são vinculadas a licenças físicas oferecendo apostas (cassinos e pistas de corrida). Cada licenciada pode fornecer até três sites de apostas esportivas (skins). As candidaturas para licença de apostas esportivas físicas ou online custam US\$ 100.000. A renovação anual custa pelo menos US\$ 100.000. Há sete cassinos e três pistas de corrida oferecendo apostas físicas, com cerca de 20 sites de apostas online. A NJRC licencia apostas de corrida em bolão (pari-mutuel) dentro e fora das pistas (as taxas variam).

Execução e proteção dos jogadores

Apostas são proibidas para menores de 21 anos (exceto pari-mutuel, para menores de 18). O DGE mantém uma lista central de autoexclusão cobrindo atividades físicas e online. Os períodos de autoexclusão variam de, no mínimo, um ano a até a vida toda. Os jogadores podem definir limites de depósito, gastos e tempo. AML em vigor.



Tributação

17pts

20

Impostos e taxas sobre apostas

Imposto no ponto de consumo. Imposto sobre apostas esportivas físicas 9,75% GGR, online 14,25% GGR. As apostas estão sujeitas a um imposto federal de 0,25% sobre o volume de negócios (manuseio); um projeto de lei bipartidário de 2020 propõe a revogação desse imposto. Não há impostos estaduais sobre os ganhos dos jogadores, mas são tratados como receita (perde dedução) sob o imposto federal. Não há mandato oficial de liga ou taxa de integridade para ligas esportivas.

Outros tributos

9% de imposto corporativo em Nova Jersey, com uma alíquota federal de 21%.



Produto

16pts

20

Canais de aposta

Apostas esportivas e de corridas físicas e online são licenciadas.

Tipos de apostas

Odds fixas, bolão e exchange betting são permitidas. Apostas virtuais podem ser oferecidas. O DGE fornece uma lista de tipos de apostas aprovadas e eventos esportivos. Apostas são proibidas para qualquer esporte colegiado ou evento atlético em Nova Jersey ou sobre qualquer time de faculdade de Nova Jersey jogando em qualquer lugar. Uma exceção é feita em alguns eventos, como March Madness, e eventos internacionais em que pessoas com menos de 18 anos são minoria.



Integridade

13pts

15

Integridade nas apostas

As operadoras são obrigadas a informar às autoridades sobre atividades suspeitas e também devem se engajar com um provedor de monitoramento de integridade (13 69N- 1.6). Os EUA/Nova Jersey não assinaram e não ratificaram a convenção de manipulação de esportes do Conselho da Europa e não são integrantes de sua rede de plataformas nacionais.

Ações penais

Crime federal de Suborno em Disputas Esportivas (U.S. Code § 224), com até cinco anos de prisão. Vários crimes de trapaça no nível estadual.



Anúncios

11pts

15

Anúncios (incluindo bônus) e patrocínio

Regras gerais de anúncios contidas no NJ Admin. Code (13:69C-14.2) ditam que os anúncios de apostas devem ser baseados em fatos e não podem ser falsos ou enganosos. Uma operadora esportiva de bolão deve garantir que mensagens sobre jogo excessivo sejam incluídas em todos os anúncios impressos, online ou transmitidos (13:69N-1.8).



Polônia

72pts

Regulamentação 24/30

Tributação 5/20

Produto 18/20

Integridade 13/15

Publicidade 12/15

Resumo do mercado

Licenças ilimitadas para apostas físicas e online e sem restrições a tipos de apostas. Contudo, o imposto oneroso sobre volume de negócios e o direito sobre as apostas esportivas contribuíram para o número relativamente baixo de licenças e impactou na captação de consumidores.

Captação:

84%

Regulamentação

24pts

30

Estrutura regulatória

A principal legislação é o Gambling Act 2009, com licenciamento e regulação sendo conduzido pelo Ministério das Finanças. A lei permite apostas esportivas e de corridas (Art. 2) por entidades privadas, enquanto a estatal Totalizator Sportowy oferece exclusivamente um cassino online, além de outras formas de apostas.

Números e custos de licenciamento

Não há limite de licenças, com cerca de 20 licenças físicas e online em operação. As licenças são concedidas por cinco anos e podem ser prorrogadas por mais seis. A taxa de licença é definida por um ponto de base (aposta média mensal). A taxa para apostas físicas é de 2.000% do valor básico (PLN102.814,80 em 2020) mais 50% do valor básico por ponto de aposta. Para uma permissão de apostas online, a taxa mínima é igual a 9.000% do valor básico (PLN 462.666,60 ou €100.000). Outras taxas e garantias também são cobradas.

Execução e proteção dos jogadores

Apostas são proibidas para menores de 18 anos. Não há um programa central de autoexclusão, mas as operadoras devem exibir mensagens de alerta e links para sites sobre jogo excessivo. A lei não especifica ou impõe limites de jogadores para apostas, tempo ou depósitos. A AML está em vigor.

Tributação 5 pts

20

Impostos e taxas sobre apostas

As apostas são taxadas em 12% do volume de negócios. Entretanto, para licenças concedidas somente para oferecer apostas em corridas, o imposto é de 2,5% do volume de negócios. As licenciadas também devem ter o consentimento das entidades esportivas polonesas para usar os resultados de seus eventos, impondo taxas de direitos sobre apostas esportivas. Ganhos de jogadores acima de PLN 2.280 são taxados em 10%.

Outros tributos

O imposto corporativo é de 19%. Apostas são isentas de IVA.

Produto

18pts

20

Canais de aposta

Apostas esportivas e de corridas físicas e online licenciadas.

Tipos de apostas

Odds fixas e bolão são permitidas. Apostas de bolão são restritas a competições esportivas, enquanto apostas de odds fixas são permitidas para eventos esportivos e não esportivos, além de eventos virtuais. Não há restrição ou lista de eventos ou apostas permitidos.

Integridade

13pts

15

Integridade nas apostas

A Polônia assinou, mas não ratificou a convenção de manipulação de esportes do Conselho da Europa e é integrante de sua rede de plataformas nacionais. Um grupo operacional informal de interessados monitora apostas suspeitas e troca informações.

Ações penais

Sports Act 2010 (Capítulo 10) inclui cláusulas criminais para proteger os esportes Poloneses contra manipulação injusta, com penas de até 10 anos de prisão.

Anúncios

12pts

15

Anúncios (incluindo bônus) e patrocínio

Uma emenda de 2017 permite uma quantidade limitada de anúncios de apostas. Os anúncios são permitidos em jornais e revistas, mas não na capa. Não podem vincular apostas ao sucesso pessoal ou encorajar apostas mais altas. Anúncios não são permitidos na TV ou rádio entre 6h e 22h, exceto anúncios transmitidos durante eventos esportivos patrocinados por operadoras. O patrocínio esportivo é permitido.



Portugal

68pts

Regulamentação 22/30

Tributação 7/20

Produto 14/20

Integridade 13/15

Publicidade 12/15

Resumo do mercado

O alto imposto sobre o volume de negócios faz de Portugal um mercado não atrativo, com um número baixo de operadoras online licenciadas e um monopólio de estabelecimentos físicos. É improvável que atraia muitas novas operadoras e um considerável direcionamento dos jogadores para fora do país deverá continuar.

Captação:

66%



Regulamentação

22pts

30

Estrutura regulatória

Apostas online esportivas e em corridas licenciadas e reguladas pelo SRIJ, com as primeiras licenças emitidas em 2016, após a aprovação do decreto de 2015. Apostas físicas esportivas e de corrida de cavalo, em bolão e odds fixas, continuam a ser fornecidas por uma operadora com monopólio (Santa Casa).

Números e custos de licenciamento

Licenças ilimitadas para apostas online esportivas e de corridas, custando €12.000 para emissão e renovação. A licença dura três anos e pode ser prorrogada por mais três anos. Há custos e garantias adicionais de certificação do sistema. Somente 10 licenças online para apostas de odds fixas foram concedidas. As apostas físicas em monopólio são oferecidas em 4.500 pontos de venda.

Execução e proteção dos jogadores

Apostas são proibidas para menores de 18 anos. As operadoras online devem fornecer um mecanismo de autoexclusão para jogadores e os jogadores podem se autoexcluir de todas as operadoras licenciadas. Limites de depósito e apostas também devem estar disponíveis. Requisitos da AML em vigor.



Tributação

7pts

20

Impostos e taxas sobre apostas

Apostas esportivas e de corridas, na modalidade odds fixas, são taxadas em 8% do volume de negócios. A comissão da bolsa de apostas é taxada em 35% GGR. Imposto sobre apostas de corrida em bolão, 25% GGR. Os jogos da Santa Casa estão sujeitos a um tributo de 4,5% sobre o valor da aposta e de 20% sobre ganhos acima de €5.000.

Outros tributos

Operadoras online não estão sujeitas ao imposto corporativo (21%) ou imposto de valor agregado (23%).



Produto

14pts

20

Canais de aposta

Apostas esportivas e de corridas físicas (monopólio) e online são licenciadas.

Tipos de apostas

Somente odds fixas para apostas esportivas. Odds fixas e bolão para corridas. Apostas esportivas na modalidade exchange são permitidas. O SRIJ emitiu uma lista de eventos esportivos e tipos de apostas em que as apostas de odds fixas podem ser oferecidas. Apostas em eventos virtuais não são reguladas.



Integridade

13pts

15

Integridade nas apostas

Operadoras de apostas licenciadas são obrigadas a informar às autoridades sobre atividades suspeitas. Portugal assinou e ratificou a convenção de manipulação de esportes do Conselho da Europa e é integrante de sua rede de plataformas nacionais.

Ações penais

O governo adotou uma lei em 2007 estabelecendo um regime de responsabilidade criminal por atos contra fair play em esportes, com até cinco anos de prisão.



Anúncios

12pts

15

Anúncios (incluindo bônus) e patrocínio

Anúncios de apostas são permitidos desde 2015. O SRIJ é responsável pela supervisão de anúncios e fornece um manual de melhores práticas. Os anúncios não devem ser direcionados a menores, nem encorajar apostas excessivas. Há uma proibição sobre anúncios no rádio e na TV entre as 7h e as 22h30, ou em até 30 minutos de programas de TV para menores de idade. O patrocínio esportivo é permitido.



Espanha

79pts

Regulamentação 26/30

Tributação 16/20

Produto 19/20

Integridade 13/15

Publicidade 5/15

Resumo do mercado

Uma estrutura fiscal e regulatória relativamente positiva, atraindo um considerável número de operadoras com uma tendência de captação onshore crescente. Isto, talvez, possa ser prejudicado pela restrição rigorosa a anúncios, levando a uma visão de mercado reduzida e receitas tributáveis.

Captação:
76%



Regulamentação

26pts

30

Estrutura regulatória

Na Espanha, o licenciamento nacional para operadoras de apostas online pelo Gambling Act de 2011 começou em 2012 e é regulado pelo DGOJ. Isso inclui uma licença geral de apostas e licenças para produtos, por exemplo, apostas de odds fixas. As 17 regiões autônomas da Espanha regulam apostas físicas e online em seus territórios.

Números e custos de licenciamento

As licenças federais são emitidas por meio de ofertas públicas. Não há restrições ao número de licenças até o momento, com mais de 40 licenças de apostas esportivas online na modalidade odds fixas e mais de 10 licenças de apostas em corridas concedidas, além de licenças para bolão e exchange. O licenciamento online geral dura 10 anos, com licenças de produtos individuais de 1 a 5 anos custando €10.000 para uma licença de apostas e testes de padrões técnicos (€38.000), garantias e uma pequena taxa anual sobre o volume de negócios. Os custos regionais de licenciamento físico e online variam.

Execução e proteção dos jogadores

Apostas são proibidas para menores de 18 anos. Programas de autoexclusão são organizados nos níveis regional e nacional. Limites nacionais de depósito e apostas são definidos (por exemplo, máx. de €3.000 por mês), além de protocolos das operadoras para detectar problemas com apostas. AML requerida.



Tributação

16pts

20

Impostos e taxas sobre apostas

No âmbito nacional, apostas online de odds fixas, exchange e bolão em esportes e corridas são taxadas em 20% GGR. Apostas físicas e online com licenças regionais variam entre 10% e 20% GGR. Os ganhos de apostas são considerados como renda tributável, mas as perdas são dedutíveis.

Outros tributos

25% de imposto corporativo e imposto de atividades econômicas (dependendo da municipalidade). Apostas são isentas de IVA.



Produto

19 pts

20

Canais de aposta

Apostas esportivas e de corridas físicas e online licenciadas.

Tipos de apostas

Apostas de odds fixas, bolão e exchange em eventos reais são permitidas (virtuais não são regulados). Apostas ao vivo online são permitidas. Não é permitido apostar em eventos esportivos sub-18. As autoridades regionais podem estabelecer tipos de apostas permitidas para suas licenciadas.



Integridade

13pts

15

Integridade nas apostas

Operadoras licenciadas são obrigadas a informar às autoridades sobre atividades suspeitas. A Espanha assinou, mas não ratificou a convenção de manipulação de esportes do Conselho da Europa e é integrante de sua rede de plataformas nacionais. A plataforma nacional inclui as autoridades governamentais, operadoras e entidades esportivas.

Ações penais

O Código Penal inclui crimes de corrupção por conspiração em relação a competições esportivas profissionais, com até quatro anos de prisão.



Anúncios 5 pts

15

Anúncios (incluindo bônus) e patrocínio

Regras revisadas em 2020 ditam que os anúncios em TV e rádio só serão permitidos entre 1h e 5h. Anúncios físicos e impressos serão proibidos, a menos que seja um evento ou publicação sobre apostas. Também há limitações para bônus e atividades promocionais. O patrocínio de jogos de azar para equipes esportivas será banido a partir de 2021.



Suécia

83pts

Regulamentação 25/30

Tributação 16/20

Produto 17/20

Integridade 13/15

Publicidade 12/15

Resumo do mercado

Mercado positivo na abertura inicial, com uma regulação boa e equilíbrio fiscal, atraindo um número significativo de operadoras. A falta de uma orientação clara resulta em multas sendo impostas e restrições a novos produtos são negativas.

Captação:

91%



Regulamentação

25pts

30

Estrutura regulatória

Apostas esportivas e de corridas físicas e online licenciadas e reguladas pela SGA. O Gambling Act 2018 prevê o licenciamento e a regulação de apostas online a partir do início de 2019. Apostas físicas continuam dominadas pelos monopólios anteriores de apostas esportivas e em corridas, pela ATG e Svenska Spel.

Números e custos de licenciamento

Licenças ilimitadas de apostas físicas e online, esportivas e em corridas, com mais de 45 licenças online concedidas. O custo de uma licença de apostas é de SEK 400.000 e ela pode ser emitida por até cinco anos. A taxa anual é baseada no volume de negócios e varia entre SEK 30.000 e SEK 500.000.

Execução e proteção dos jogadores

Apostas são proibidas para menores de 18 anos. Os jogadores devem ter permissão de autoexclusão e as licenciadas devem conferir o registro nacional de autoexclusão. Os jogadores devem especificar limites de depósito e apostas. Os provedores de acesso devem exibir uma mensagem de alerta em sites de operadoras não licenciadas. As licenciadas não podem oferecer crédito. AML em vigor.



Tributação

16pts

20

Impostos e taxas sobre apostas

As apostas são taxadas em 18% GGR. Não há impostos sobre os ganhos dos jogadores, a menos que seja de uma operadora não licenciada, caso em que um imposto de 30% sobre os ganhos é aplicado. Propostas para uma taxa sobre corridas de cavalos e proteção especial de direitos autorais para esportes foram rejeitadas.

Outros tributos

20,6% de imposto corporativo em 2021. Apostas são isentas de IVA.



Produto

17pts

20

Canais de aposta

Apostas esportivas e de corridas físicas e online. As apostas físicas são dominadas pelos dois ex-monopólios.

Tipos de apostas

Odds fixas, bolão e exchange betting são permitidas. Apostar em eventos virtuais é permitido. Desde o início de 2020, a SGA proibiu apostas em esportes Suecos envolvendo violações de regras (por exemplo, cartões amarelos), limita as apostas aos times das quatro principais divisões de futebol, proíbe apostas na maioria das partidas de futebol amistosas e no desempenho individual de qualquer jogador abaixo de 18 anos.



Integridade

13pts

15

Integridade nas apostas

Operadoras são obrigadas a informar às autoridades sobre atividades suspeitas. A Suécia assinou, mas não ratificou a convenção de manipulação de esportes do Conselho da Europa e é integrante de sua rede de plataformas nacionais. Sua plataforma nacional envolve autoridades governamentais, entidades esportivas e operadoras de apostas.

Ações penais

Uma cláusula criminal específica cobrindo a manipulação de esportes foi introduzida no Gambling Act, com prisão de até dois anos.



Anúncios

12pts

15

Anúncios (incluindo bônus) e patrocínio

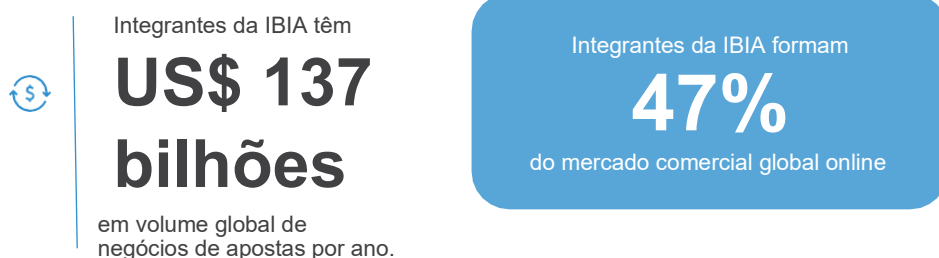
Anúncios são permitidos para as licenciadas, mas não podem ser voltados para menores ou jogadores que encerraram suas contas ou se autoexcluíram. O setor tem adotado suas próprias Diretrizes de Marketing com autorregulação. Bônus só podem ser oferecidos a novos clientes. O patrocínio esportivo é permitido, mas não pode ser incluído em produtos para menores, como camisetas infantis de times de futebol.

Capítulo 3:

A disponibilidade de apostas e o custo da manipulação de resultados

Metodologia

Esta seção considera: a) a disponibilidade e o acesso atuais e propostos para produtos de apostas com base em questões de integridade em várias jurisdições; e b) o custo da manipulação de resultados para o setor de apostas. Os dados e análises a seguir são um sumário de uma avaliação mais ampla, que utiliza a maior e mais detalhada coleção de dados sobre operadoras globais reguladas que já foi reunida sobre mercados de apostas esportivas e integridade. Esses dados foram fornecidos por operadoras da IBIA representando US\$ 137 bilhões (€115 bilhões) em volume global de negócios de apostas por ano.



Essas operadoras representam cerca de 30% de toda (varejo e online) a atividade regulada de apostas esportivas e cerca de 40% de todas as apostas online reguladas globalmente. Excluindo operadoras estatais, isso aumenta para cerca de 39% de toda (varejo e online) a atividade comercial regulada de apostas e quase metade (cerca de 47%) de toda a atividade comercial regulada de apostas online. A divisão entre esportes e mercados de apostas é de um nível de informação nunca visto antes, mesmo em uma escala menor.

Junto com essas informações de mercado, estão dados de alerta das mais de 85 marcas de apostas dessas operadoras, que participam do maior sistema de monitoramento e alertas baseado em contas de clientes em operação no mundo. Há bons motivos para justificar a afirmação de que os dados gerados por esse sistema são os mais robustos e confiáveis dados de alerta do mercado regulado, no mundo todo. Portanto, eles podem ser vistos como um barômetro importante e possivelmente preciso da prevalência de manipulação de resultados em esportes e outras atividades fraudulentas de apostas em todo o setor global de apostas reguladas.

A análise nesta seção utiliza dados de mercado de operadoras de apostas de todo o ano de 2019, alinhados com os dados globais do mercado de apostas da própria H2. A análise dos dados de alerta foi conduzida usando uma média durante o período de quatro anos entre 2017 e 2020, a menos que de outra forma declarado. Dados de alerta de múltiplos anos foram empregados para levar em conta qualquer possível volatilidade no número de casos em qualquer ano específico, o que poderia de outra forma ser considerado como uma distorção na comparação dos dados de mercado e de alerta; os dados de 2019 das operadoras foram utilizados em vez dos de 2020 devido ao impacto de distorção da pandemia e a disponibilidade de produtos de apostas e atividade associada de clientes.

A determinação dos mercados primário e secundário é orientada pelas apostas e pelo interesse dos clientes. Eles

diferem por esporte, mas em geral um mercado primário envolve apostas em um aspecto principal de um evento esportivo (como vencedor da partida, gols marcados), enquanto o mercado secundário é mais um nicho, ou um derivado do mercado primário (por exemplo, cartões para jogadores, faltas duplas, etc.).

Toda a receita gerada por operadoras licenciadas em qualquer jurisdição é classificada como receita "regulada" – ou seja, o relatório não distingue entre as localmente licenciadas (onshore, mercado branco) e aquelas licenciadas em outro local (offshore, mercado cinza). Referências a receitas "não reguladas" são faturamentos gerados por operadoras não licenciadas em jurisdição alguma (mercado negro).

Os dados de alerta estão conforme foram apresentados pelos integrantes da IBIA e representam atividades de apostas suspeitas identificadas em um mercado. Isso é uma indicação de que a manipulação de resultados pode estar ocorrendo, mas isso só pode ser provado por meio de ações investigativas subsequentes pelas entidades esportivas e/ou autoridades legais ou reguladoras. Esses dados de alerta só estão disponíveis para a IBIA e seus integrantes.

Resultados Principais

Os seguintes parágrafos definem alguns dos resultados de alto nível da análise dos dados de alerta e de volume de negócios de apostas, com referência específica às três principais apostas esportivas globalmente, que são: futebol, tênis e basquetebol. Essa análise considerou restrições atuais e propostas às atividades de apostas, com base em questões de integridade em várias jurisdições, e elas foram o ponto inicial para a análise dos dados de alerta e de apostas.

Proporção de partidas afetadas

Uma das observações mais marcantes reveladas pela análise foi o vasto número de partidas em que apostas estavam disponíveis em 2019, em comparação com o número de alertas (média de 247 alertas por ano entre 2017 e 2020). No total, as operadoras que contribuíram com este relatório ofereceram apostas em mais de 500.000 partidas esportivas, ou 650.000 eventos, incluindo corridas de cavalos, por ano. Dessas, 99,96% não tinham alertas de apostas suspeitas, o que significa que havia 1 alerta em cada 2.700 eventos esportivos em que apostas eram oferecidas.

As operadoras que contribuíram com este ofereceram apostas em mais de



500.000

partidas esportivas, em média, por ano



650.000

eventos, incluindo corridas de cavalos

99,96%

não tinham alertas de apostas suspeitas identificadas por integrantes da IBIA

Em relação ao futebol, o principal esporte apostado globalmente, uma média de 52 alertas foram gerados por ano entre 2017 e 2020, entre mais de 150.000 partidas de futebol anualmente em que apostas foram oferecidas pelas operadoras neste estudo. Isso significa que 0,03% das partidas foram marcadas por possíveis problemas de integridade, ou que 99,97% de todas as partidas de futebol em que ocorreu atividade de apostas não tiveram possíveis problemas de integridade nos mercados monitorados pela IBIA.

As operadoras da IBIA têm um volume de negócios de US\$ 24 bilhões (€20 bilhões) por ano em partidas de basquete. Uma análise de dados de alerta desde 2017 mostra uma média de apenas 9 alertas por ano. As operadoras que contribuíram com este estudo ofereceram mercados de apostas em 50.000 jogos de basquetebol por ano. Isso sugere que atividades de apostas suspeitas foram identificadas em somente 0,02% dessas partidas, ou que 99,98% das partidas de basquetebol e os mercados de apostas relacionados não tiveram problemas de integridade. Isso equivale a um alerta de aposta suspeita para cada 5.400 partidas, ou, em valores monetários,

um problema em potencial para cada US\$ 2,6 bilhões (€2,2 bilhões) em volume de negócios apostados com integrantes da IBIA.

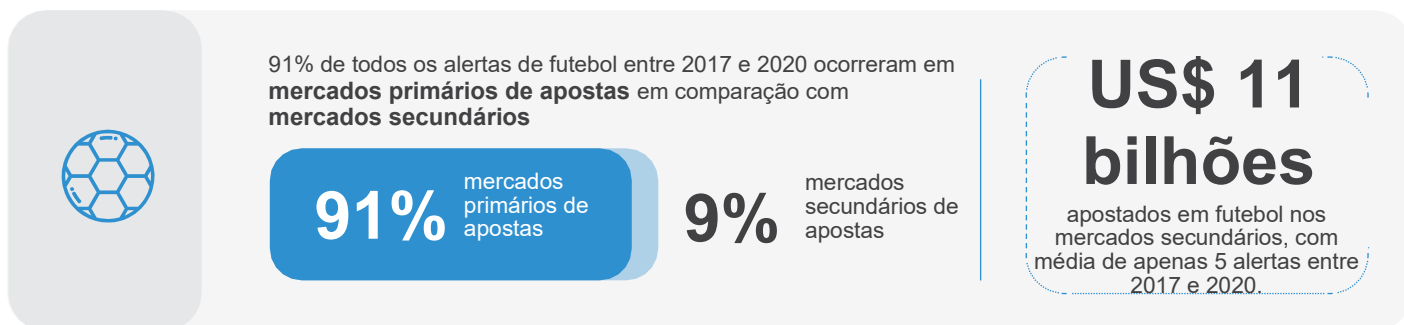
O tênis gera a maior quantidade de alertas de atividades de apostas suspeitas que ocorrem nos mercados de apostas reguladas dos integrantes da IBIA, principalmente por conta do número de partidas ocorridas. Em 2019, houve aproximadamente 60.000 partidas de tênis em que apostas foram oferecidas, com 138 alertas relatados por todas as operadoras de apostas e organismos de monitoramento do esporte naquele ano. Isso equivale a um alerta de aposta suspeita para cada 435 partidas em que apostas foram oferecidas e que não houve apostas suspeitas identificadas em 99,8% das partidas de tênis oferecidas globalmente.

Existe uma clara demanda de clientes por apostas nesse esporte, com cerca de US\$ 42 bilhões (€35 bilhões) apostados por canais regulados em 2019. De uma perspectiva de integridade, isso equivale a um alerta de aposta suspeita para cada US\$ 300 milhões (cerca de €254 milhões) apostados por canais regulados. Qualquer política que restrinja ou proíba apostas no tênis por esses canais regulados certamente resultaria no aumento da quantidade de clientes apostando com operadoras não reguladas.

Tipos de Mercados Oferecidos(Primário x Secundário)

Ainda existe uma percepção geral de que alguns mercados de apostas secundários estão sob um risco maior de corrupção. Porém, os dados desafiam essa alegação. No futebol, por exemplo, 9 de cada 10 (91%) de todos os alertas no período analisado de quatro anos ocorreram em mercados primários de apostas (por exemplo, resultado final/número de gols) em comparação com mercados secundários (por exemplo, escanteios, cartões amarelos).

As operadoras neste estudo tinham cerca de US\$ 11 bilhões (€9 bilhões) de volume de negócios em mercados secundários em 2019, comparado com uma média de apenas 5 alertas de apostas suspeitas nesses mercados entre 2017 e 2020. Isso equivale a um alerta suspeito em mercados secundários para cada US\$ 2,2 bilhões (€1,8 bilhão) de volume de negócios nesses mercados. Existe uma demanda de clientes clara e significativa por esses mercados secundários, mas um nível de risco relativamente insignificante para integrantes da IBIA.



Para o basquetebol, 100% dos alertas feitos por integrantes da IBIA naquele esporte globalmente durante 2017 a 2020 foram em mercados primários (por exemplo, resultado final, margem de pontos). Em relação ao tênis, preocupações sobre um possível impacto negativo na integridade por conta de apostas em pontos individuais deveriam ser consideradas com referência ao fato de que menos de 5% de todos os alertas da IBIA ocorrem em apostas somente em pontos. Em contraste, mais da metade dos dados de alerta ocorrem em apostas sobre partidas ou sets.

Um exame mais específico dos mercados de cartões em futebol mostrou que de 2017 a 2020 houve 14 alertas sobre cartões de jogadores, ou uma média de 4 alertas (3,5 exatamente) por ano. Esses alertas por ano são comparáveis a US\$ 600 milhões (€500 milhões) por ano de volume de apostas nesses mercados, para as operadoras neste estudo.

A demanda global dos clientes pelo mercado regulado para essas apostas é calculada em cerca de US\$ 1,2 bilhão (€1 bilhão) em volume de negócios.

As operadoras de apostas que colaboraram com este estudo ofereceram mercados de apostas em cartões em cerca de 6.000 partidas de futebol por ano (comparando com 150.000 em geral), resultando em um alerta de aposta em cartão para jogador/equipe para cada 1.700 partidas em que apostas em cartões estavam disponíveis. Não houve atividade de apostas suspeitas em 99,94% das partidas de futebol em que apostas em cartões de jogadores foram oferecidas.

O número médio de alertas de cartões é distorcido por 8 alertas em 2019 (mais de 50% do total dos quatro anos). Todos esses alertas ocorreram nas principais ligas de seus respectivos países, com 6 alertas em um país. Investigações baseadas nesses alertas resultaram em algumas prisões. Se as operadoras integrantes da IBIA não pudessem oferecer e monitorar esse mercado, essas atividades provavelmente não teriam sido detectadas e punidas, com as apostas sendo feitas por operadoras que não fazem denúncias.

No tênis, persistem as preocupações de que mercados de apostas em erros individuais como faltas duplas são mais sujeitos à corrupção. Porém, a análise do amplo nível de dados deste estudo revela que não houve alertas com os integrantes da IBIA nesses mercados durante 2017 a 2020, e que o nível de demanda dos clientes coloca esse tipo de aposta na categoria de "mercado de nicho".

Localização dos corruptos (Mercados Internos x Externos)

Algumas jurisdições buscaram proibir suas operadoras licenciadas nacionalmente de oferecer apostas em certos mercados, como forma de proteger os eventos esportivos daquelas jurisdições contra uma possível corrupção por apostas. Porém, o raciocínio por trás dessa abordagem e sua eficácia são altamente questionáveis. Por exemplo, 92% dos alertas de basquetebol durante 2017 a 2020 foram gerados por operadoras de apostas em que o alerta foi total ou parcialmente gerado por apostas suspeitas feitas por clientes apostando fora do país e da estrutura regulatória em que o evento esportivo potencialmente corrompido estava ocorrendo. Em futebol, 84% dos alertas foram gerados similarmente por clientes em um país diferente daquele em que a partida estava ocorrendo.



92%

dos alertas de basquetebol envolvendo clientes fora do país em que o evento esportivo potencialmente corrompido ocorreu

Quaisquer restrições em produtos de apostas que tivessem sido impostas por reguladores, no mercado em que o evento esportivo potencialmente corrompido ocorreu, teriam sido completamente ineficazes para 84% de todos os problemas de integridade nas apostas de futebol e 92% nas de basquetebol. Além disso, a autoridade regulatória não teria dados sobre qualquer um desses possíveis problemas de integridade se as operadoras reguladas não pudessem oferecer os mercados e não pudessem rastrear atividades de apostas suspeitas. A demanda por esses produtos banidos invariavelmente resulta em clientes migrando para operadoras estrangeiras que não são limitadas por tais restrições de produtos e estão fora da supervisão regulatória daquele mercado. Isso é contraproducente para os objetivos regulatórios e de integridade.

Pré-Jogo x Ao vivo

Embora a maioria do volume de negócios de apostas seja gerado por apostas ao vivo para futebol, basquetebol e tênis, cerca de 99% do volume para basquetebol e futebol são gerados em mercados em que você também pode apostar no pré-jogo, e cerca de 94% do volume para tênis também estão em mercados disponíveis no pré-jogo. Como até 99% do volume de negócios são apostados em mercados que também estão disponíveis no pré-jogo, se houver alguma manipulação ocorrendo em um evento, proibir apostas ao vivo não faria nada para impedir que as apostas ocorressem em mercados pré-jogo comparáveis.

O aumento das apostas ao vivo é devido à preferência dos clientes e representa uma forma de atividade de apostas significativa e crescente, com quase três quartos (74%) de todo o volume de negócios em apostas de futebol agora sendo feitos em mercados ao vivo (US\$ 107 bilhões, ou €90 bilhões). Porém, somente 38% dos alertas de futebol e possíveis atividades de corrupção são atribuídos exclusivamente a esse tipo de apostas. Por outro lado, tais atividades podem ser atribuídas (no todo ou em parte) a 62% das atividades de apostas no pré-jogo.



Apostas ao vivo não são, em si, um motivador de problemas de integridade, e os dados mostram que as atividades de apostas possivelmente corruptas têm, em geral, as mesmas chances de ocorrer no pré-jogo ou ao vivo em partidas de futebol. Porém, qualquer proibição de mercados ao vivo podem servir para encorajar clientes (e corruptores) a buscar operadoras estrangeiras para fazer apostas ao vivo, nas quais pode não haver requisitos para denunciar qualquer atividade de aposta suspeita e proteger eventos esportivos. Fundamentalmente, a integridade do mercado e dos esportes se beneficia do incentivo a todos os clientes em uma jurisdição, a apostar com operadoras licenciadas naquela jurisdição, e exigir que essas operadoras monitorem e denunciem atividades suspeitas em todos os seus mercados.

Ligas principais x Outros

Há um equívoco generalizado em relação ao fortalecimento do interesse dos clientes em apostar em eventos esportivos locais e de baixo nível e sua importância relativa na canalização dos clientes para operadoras licenciadas locais. No futebol, por exemplo, as 5 principais ligas domésticas da Europa (na Inglaterra, Espanha, Alemanha, Itália e França), combinada com as competições da Liga dos Campeões e da Liga da Europa, respondem por menos de 25% do volume total de apostas em futebol, globalmente.

Para colocar isso em contexto, estima-se que US\$ 110 bilhões (€93 bilhões) sejam apostados por meio de todas as operadoras de apostas reguladas globalmente em partidas fora dessas ligas principais. Existe uma demanda significativa em toda a pirâmide do futebol, demonstrando uma clara amplitude de interesse em apostas nessas competições. Novamente, proibir esses produtos por canais regulados aumenta o risco de clientes migrarem para operadoras estrangeiras a fim de acessar esses mercados.



Em termos de dados de alerta, a análise dos alertas de basquetebol mostrou que pouco mais da metade de todos os alertas foram na liga mais alta naquele país. Para futebol e tênis, o alto número de alertas em níveis mais baixos (em relação aos níveis mais altos) nesses esportes reflete o número substancialmente mais alto de partidas oferecidas para apostas nos níveis mais baixos em ambos os esportes.

Online x Apostas de Varejo

Existe uma suposição geral de que atividades de apostas fraudulentas ocorrem apenas, ou principalmente, online, em vez de canais de apostas de varejo. Isso pode ser resultado do foco de sistemas de monitoramento baseados em odds alternativas, que, por sua própria natureza, estão seguindo os movimentos do mercado, predominando as operações de apostas online. Porém, é importante reconhecer que as apostas físicas compõem uma grande parte do mercado de apostas global, representando US\$ 40,5 bilhões (€34 bilhões) em receita bruta em 2019, contra US\$ 34,5 bilhões (€29 bilhões) online, e embora o tamanho das apostas aceitas possa ser menor nos pontos de varejo, o foco dos corruptores nesse canal não deve ser descontinuado.

De fato, 22% dos alertas de futebol da IBIA durante 2017 a 2020 envolveram transações de apostas de varejo suspeitas. O fato de que 1 a cada 5 de todos alertas de apostas suspeitas no futebol envolvem relatórios dos membros do varejo da IBIA é evidência de que isto não é um problema que possa ser considerado exclusivo das apostas online. Assim, qualquer estrutura regulatória ou monitoramento de mercado que dependa predominantemente ou apenas da atividade online poderia, portanto, ser considerado um tanto incompleto em sua capacidade de detectar e denunciar corrupção em potencial, se excluir as apostas de varejo.

Corrupção em Apostas x Não Apostas (Esportes)

Embora o foco da discussão em torno da extensão da manipulação de resultados e medidas associadas de minimização continuem sendo predominantemente sobre apostas, isso deixa de lado uma parte substancial dessa corrupção. Um recente estudo internacional em grande escala feito pela Ghent University revelou que quase 20% de mais de 5.000 esportistas relataram propostas (in)diretas de manipulação de resultados.¹⁰² Porém, “apenas 10% dos participantes, que já haviam sido abordados para manipulação de resultados, indicaram que a proposta foi feita somente com o propósito de ganhar dinheiro apostando na partida manipulada”.¹⁰³

Em quase 70% dos casos, o motivo da manipulação estava relacionado somente com o esporte. O estudo declara que “apesar da clara ameaça de manipulação de resultados esportivos, esse tipo de manipulação é muitas vezes subestimado e negligenciado nas iniciativas de prevenção”.¹⁰⁴ Existe um perigo claro de que essa manipulação esportiva, que continua sendo majoritariamente ignorada por entidades esportivas e autoridades, forneça uma via de entrada para corrupção subsequente relacionada a apostas.



20%

de mais de 5.000 esportistas relataram propostas (in)diretas de manipulação de resultados

70%

foram abordados para manipular o evento somente por razões relacionadas ao esporte

10%

foram abordados para fins de apostas

A Integridade dos Dados de Aposta

Mercados como os de apostas ao vivo exigem dados especializados para gerar o produto. Essas informações são vendidas às operadoras de apostas por meio de companhias de dados que muitas vezes têm acordos contratuais com organizações esportivas. Manter a integridade desses dados de eventos esportivos é de importância essencial para operadoras de apostas reguladas responsáveis e tem um impacto direto na integridade dos produtos de apostas que elas fornecem aos clientes.

Em maio de 2020, e em resposta a alguns problemas de integridade relacionados à coleta e distribuição de eventos esportivos, como por exemplo, jogos fantasmas,¹⁰⁵ em que o objetivo principal é fraudar as operadoras de apostas, a IBIA determinou que um processo comum de verificação de dados beneficiaria todas as partes envolvidas na cadeia de fornecimento global de dados (organizações esportivas, provedores de dados e operadoras de apostas).

Em outubro de 2020, a IBIA publicou um conjunto de padrões globais de melhores práticas de verificação e venda de dados de eventos esportivos para apostas e abriu um processo para que todas as partes envolvidas nesse importante processo de dados demonstrem que cumprem esses padrões.¹⁰⁶ Até o momento, somente a Stats Perform buscou atender a esses padrões mínimos de dados.¹⁰⁷

Notando a visão amplamente disseminada de que os corruptores se concentram primariamente em mercados pouco ou não regulados para conduzir suas atividades ilícitas, visão compartilhada inclusive por organismos internacionais como a INTERPOL e Europol,¹⁰⁸ é necessário questionar como as operadoras pouco ou não reguladas são capazes de gerar mercados ao vivo similares às operadoras bem reguladas. A suposição (e preocupação) é que isso pode ser facilitado por organizações esportivas, permitindo a venda de seus dados para essas operadoras, enquanto as operadoras bem reguladas podem ser proibidas de oferecer esses mesmos produtos.

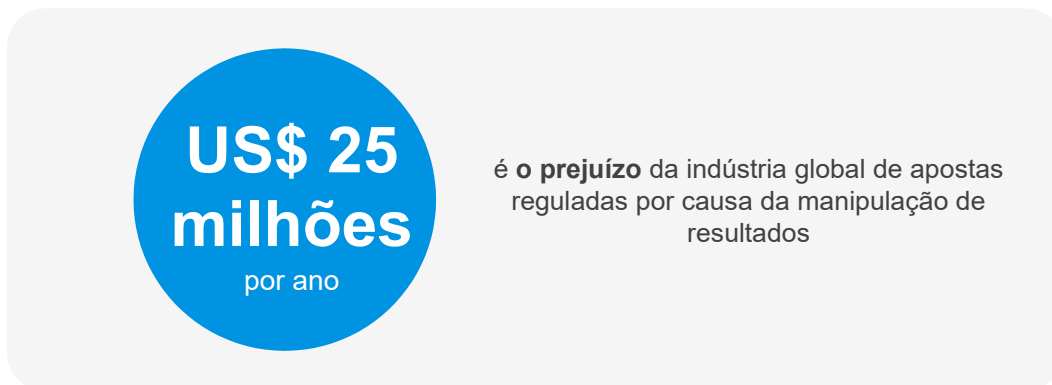
A venda de dados esportivos para operadoras pouco ou não reguladas, como as localizadas em Curaçao e por toda a Ásia, aumenta o risco potencial de corrupção; a venda de transmissões esportivas para essas operadoras gera preocupações similares. Isso também aumenta a vantagem competitiva dessas operadoras. Uma situação de tal natureza, envolvendo a venda de dados e transmissões, poderia ser considerada contrária a qualquer política de integridade.

O custo da manipulação de resultados

O custo da manipulação de resultados relacionados a apostas é difícil de dimensionar com precisão; há algumas estimativas publicadas, embora não haja análises ou explicações para dar substância a tais números, especialmente em relação ao mercado não regulado, sobre o qual não existem dados detalhados ou confiáveis.¹⁰⁹ Para ser consistente com o resto deste relatório, a avaliação do custo da manipulação de resultados foi baseado em uma análise de dados relacionados fornecidos por operadoras reguladas, que monitoram e denunciam atividades de apostas suspeitas por meio da IBIA e, assim, estão bem posicionadas para fornecer um conjunto de dados robusto. O impacto da manipulação de resultados no setor de apostas reguladas também foi considerado.

A avaliação subsequente foi, portanto, focada apenas na indústria regulada (quaisquer perdas incorridas por operadoras não reguladas ou não licenciadas, em teoria, não constituem custo para o setor regulado). Essa análise envolveu o exame de um detalhado conjunto de dados exclusivos das operadoras da IBIA e a consideração da posição relacionada no setor regulado. Ela não inclui quantias apreendidas por operadoras reguladas de apostas de contas de clientes envolvidas em eventos comprovados de corrupção, pois isso não resulta em perda para o setor. Porém, dados transacionais de clientes (como tamanho da aposta, média de odds, valores ganhos) desses eventos comprovados de corrupção, junto com a análise do tribunal esportivo, julgamentos criminais e relatórios da mídia sobre corrupção confirmada foram avaliados.

Também foram considerados os valores apreendidos (e os dados transacionais relacionados) por operadoras reguladas, quando havia evidências detalhadas de suspeitas de corrupção denunciadas, mas sem condenações subsequentes. É importante notar que nem toda a corrupção será identificada e que nem todas as questões denunciadas resultarão em uma condenação, mas que os alertas da IBIA são baseados em um robusto conjunto de dados sobre apostas suspeitas e corrupção em potencial, e cobrem uma parte considerável do mercado regulado (aproximadamente metade de toda a atividade de apostas online). Há, portanto, bons motivos para determinar que elas representam um grau substancial de precisão.



Essa avaliação baseada em evidências do custo da manipulação de resultados para o setor regulado é, portanto, baseada em um conjunto robusto de dados de mercado e de alerta das operadoras de uma parte substancial do setor. Ainda assim, uma extrapolação desses dados detalhados e verificáveis de mercado e de alerta, para o setor como um todo, requer inevitavelmente que algumas suposições implícitas sejam feitas; para levar em isso em conta e também possíveis variações, o cálculo foi fornecido em uma faixa. A análise subsequente da amplitude de dados detalhados fornecidos por este estudo deixa implícito que o setor global de apostas reguladas perde cerca de US\$ 19 milhões e US\$ 28 milhões por ano por causa da manipulação de resultados, com uma média razoável em torno de US\$ 25 milhões por ano.¹¹⁰

Apêndice: Alertas da IBIA e notas finais

Dados globais de alerta por trimestre


















Trimestre	2017	2018	2019	2020	Total
1º Trimestre	27	50	37	61	175
2º Trimestre	53	62	51	65	231
3º Trimestre	72	72	50	76	270
4º Trimestre	114	83	45	68	310
Total global	266	267	183	270	986

Dados globais de alerta por continente (localização de evento esportivo)

Continente	2017	2018	2019	2020	Total
Europa	144	148	87	142	521
Ásia	50	48	52	44	194
África	28	26	15	22	91
América do Sul	24	23	13	12	72
América do Norte	17	15	13	22	67
Oceania	3	0	0	0	3
Sem país de origem	0	7	3	28	38
Total global	266	267	183	270	986

Nota: Sem país de origem refere-se a eSports que não foram alocados a um país, pois nem sempre é claro onde um evento foi realizado. Países foram agrupados de acordo com as classificações geográficas continentais das Nações Unidas, exceto por Chipre, que foi listado na Europa.

Dados globais de alerta por esportes

Esportes	2017	2018	2019	2020	Total
 Tênis	160	178	101	98	537
 Futebol	45	52	49	61	207
 Tênis de Mesa	15	8	5	44	72
 eSports	2	7	3	28	40
 Basquete	13	7	8	9	37
 Vôlei	11	3	4	5	23
 Badminton	7	2	3	2	14
 Handebol	5	1	3	3	12
 Hóquei no Gelo	2	2	4	2	10
 Corrida de Cavalos	0	1	1	7	9
 Vôlei de Praia	0	4	1	1	6
 Bowls	0	1	0	4	5
 Sinuca	5	0	0	0	5
 Dardos	0	0	0	3	3
 Boxe	1	1	0	1	3
 Críquete	0	0	0	2	2
 Pool	0	0	1	0	1
Total global	266	267	183	270	986

Dados globais de alerta por país

País	2017	2018	2019	2020	Total
Rússia	9	8	10	35	62
Ucrânia	5	10	4	31	50
Turquia	18	13	5	11	47
Reino Unido	9	7	10	12	38
Egito	11	12	6	9	38
Itália	14	17	5	2	38
Espanha	13	18	3	3	37
EUA	7	3	8	17	35
Tunísia	9	7	4	12	32
França	13	7	3	5	28
Grécia	11	7	4	5	27
República Tcheca	7	10	2	7	26
Bulgária	6	7	5	5	23
Alemanha	6	6	4	5	21
Uzbequistão	3	6	10	2	21
Romênia	6	4	7	3	20
Sérvia	7	6	1	5	19
Cazaquistão	2	5	5	5	17
Brasil	1	6	4	5	16
México	5	5	1	3	14
Portugal	3	4	3	2	12
Bielorrússia	0	2	2	7	11
Peru	5	3	1	2	11

Catar	2	5	4	0	11
Suécia	2	6	3	0	11
Vietnã	0	0	0	10	10
República Dominicana	3	3	2	2	10
Filipinas	8	0	2	0	10
Argentina	4	4	2	0	10
Geórgia	1	1	4	3	9
China	3	1	5	0	9
Tailândia	3	2	1	2	8
Colômbia	4	0	4	0	8
Bélgica	4	3	1	0	8
Eslováquia	4	1	0	2	7
Estônia	2	3	1	1	7
Croácia	2	3	1	1	7
Holanda	3	3	0	1	7
Nigéria	3	3	1	0	7
Bolívia	4	3	0	0	7
Tajiquistão	0	0	0	6	6
Venezuela	1	0	0	5	6
Macedônia	2	3	0	1	6
Polônia	1	2	3	0	6
Índia	1	2	3	0	6
Marrocos	2	2	2	0	6
Israel	1	1	3	0	5
Áustria	3	0	2	0	5
Eslovênia	2	2	1	0	5

Canadá	1	3	1	0	5
Equador	1	3	1	0	5
Paquistão	2	3	0	0	5
Laos	0	0	1	3	4
Kosovo	0	0	1	3	4
Armênia	0	0	2	2	4
Irlanda	0	1	3	0	4
Bósnia	1	1	2	0	4
Chile	3	1	0	0	4
Chipre	1	0	1	1	3
Camarões	0	1	2	0	3
Moldávia	2	0	1	0	3
Hungria	1	1	1	0	3
Finlândia	0	2	1	0	3
Austrália	3	0	0	0	3
Albânia	2	1	0	0	3
Kuwait	1	2	0	0	3
Indonésia	0	3	0	0	3
Latvia	0	0	0	2	2
Malta	0	0	1	1	2
Lituânia	1	0	0	1	2
Taiwan	0	0	2	0	2
Azerbaijão	1	0	1	0	2
Hong Kong	1	0	1	0	2
El Salvador	1	0	1	0	2
Paraguai	1	0	1	0	2

Omã	0	1	1	0	2
Suíça	0	1	1	0	2
Noruega	1	1	0	0	2
África do Sul	1	1	0	0	2
Japão	1	1	0	0	2
Uruguai	0	2	0	0	2
Nepal	0	0	0	1	1
Burundi	0	0	0	1	1
Irã	0	0	1	0	1
Líbano	0	0	1	0	1
Coreia do Sul	1	0	0	0	1
Senegal	1	0	0	0	1
Dinamarca	1	0	0	0	1
Zimbábue	1	0	0	0	1
Quirguistão	1	0	0	0	1
Bahrain	0	1	0	0	1
Panamá	0	1	0	0	1
Emirados Árabes Unidos	0	1	0	0	1
Montenegro	0	1	0	0	1
Guadalupe	0	1	0	0	1
Sem país de origem	0	7	3	28	38
Total global	266	267	183	270	986

Nota: Sem país de origem refere-se a eSports que não foram alocados a um país, pois nem sempre é claro onde um evento foi realizado

Notas finais

- 1 https://www.indiacode.nic.in/bitstream/123456789/2269/1/AAA1867____03.pdf
- 2 https://prsindia.org/files/bills_acts/acts_states/sikkim/2009/2009Sikkim7.pdf & https://www.indiacode.nic.in/bitstream/123456789/11161/1/the_sikkim_online_gaming-edited.pdf
- 3 <https://www.medianama.com/2021/01/223-paytm-first-games-horse-racing-maharashtra/> e https://images.assettype.com/barand-bench/2020-12/7b5f82ac-b22e-4e77-a058-c3a46ec93250/online_gaming.pdf parágrafos 22 e 27
- 4 <https://lodhacommittee.wordpress.com/author/lodhacommittee/> & <https://lawcommissionofindia.nic.in/reports/Report276.pdf> & <https://focusgn.com/asia-pacific/indian-court-pushes-for-online-gaming-regulation> & <https://www.mhc.tn.gov.in/judis/index.php/casestatus/view-pdf/744561>
- 5 <https://focusgn.com/asia-pacific/india-another-state-seeks-to-ban-online-gambling>
- 6 <https://timesofindia.indiatimes.com/readersblog/findustry-insights/legalizing-sports-betting-in-india-26365/>
- 7 <https://www.gamblinginsider.com/news/10638/police-arrest-31-for-illegal-betting-racket-in-india>
- 8 Página 144 <https://budget.ontario.ca/2020/chapter-1c.html#s-34>
- 9 Ibid.
- 10 <https://www.govinfo.gov/content/pkg/STATUTE-106/pdf/STATUTE-106-Pg4227.pdf>
- 11 <https://igamingbusiness.com/illegal-sports-wagering-reaches-196bn-or-97-of-us-market-according-to-h2/>
- 12 <http://kenyalaw.org/8181/exist/kenyalex/actview.xql?actid=CAP.%20131> e <https://bclb.go.ke/>
- 13 Gross Gambling Revenue (GGR) = apostas menos ganhos
- 14 <https://www.rga.eu.com/wp-content/uploads/REPORT-Regulation-of-online-betting-market-in-Poland.pdf> Páginas 7, 9 e 10
- 15 <https://igamingbusiness.com/polish-licensed-betting-turnover-grows-to-pln6-7bn-in-2019/>
- 16 <https://assets.kpmg/content/dam/kpmg/pdf/2016/07/mt-gaming-in-malta-keeping-ahead-of-the-game.pdf> e <https://www.mga.org.mt/regulatory/mga-licensee-register/fees-taxation/> e <https://legislation.mt/eli/sl/583.10/eng/pdf> regulamento 3
- 17 <https://assets.kpmg/content/dam/kpmg/mt/pdf/2019/12/malta-tax-system.pdf>
- 18 <https://www.mga.org.mt/wp-content/uploads/MGA-Annual-Report-2019.pdf> página 87
- 19 https://consultations.health.gov.au/national-integrity-of-sport-unit/australian-sports-wagering-scheme-discussion-paper/supporting_documents/Australian%20Sports%20Wagering%20Scheme%20Discussion%20paper.pdf veja a Tabela 3
- 20 https://www.dss.gov.au/sites/default/files/documents/11_2017/final_report_-_betting_restrictions_report.pdf Página 41
- 21 Ibid.
- 22 Ibid.
- 23 <https://www.asser.nl/sportslaw/research/past-research-projects/sports-organisers-rights-in-the-eu/> page 137
- 24 <https://www.asser.nl/sportslaw/research/past-research-projects/sports-organisers-rights-in-the-eu/>
- 25 <https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2020/07/18/20A03914/sg> e <https://igamingbusiness.com/italy-aims-to-raise-e90m-through-new-betting-turnover-tax/>
- 26 Ibid. e <https://igamingbusiness.com/italy-begins-2019-with-gambling-tax-hike/>
- 27 <https://www.ordenacionjuego.es/en/noticia-consulta-RD-entornos-seguros> & <https://gc.vixio.com/insights-analysis/spain-dedicate-gambling-tax-sports-regulator-says>
- 28 https://www.espn.com/chalk/story/_/id/23584671/new-jersey-lawmaker-wants-states-reject-sports-betting-integrity-fee-legislation-enacted
- 29 <https://igamingbusiness.com/swedish-report-proposes-tighter-ad-controls-permanent-slot-stake-cap/> & <https://www.regeringen.se/4aadd1/contentassets/9e273919ad29473c9b17fd9c95be98b5/hastnaringens-finansiering-pa-den-omreglerade-spelmarknaden-sou-202064.pdf> e <https://www.regeringen.se/4aed3b/contentassets/4942818c09e14ab280d360ed3f1bbc64/okat-skydd-och-starkt-reglering-pa-den-omreglerade-spelmarknaden-sou-202077.pdf>
- 30 <https://www.lotteriinspektionen.se/en/press-contact/notes-archive/information-about-applying-for-a-licence/>
- 31 <https://www.copenhageneconomics.com/dyn/resources/Publication/publicationPDF/8/368/1478078895/copenhagen-economics-2016-licensing-system-for-online-gambling.pdf> p.4
- 32 <https://www.spelinspektionen.se/licensansokan/bolag-med-spellicens/>
- 33 https://www.copenhageneconomics.com/dyn/resources/Publication/publicationPDF/6/536/1593528774/copenhagen-economics_the-de-gree-of-channelization-on-the-swedish-online-gambling-market.pdf
- 34 Ibid. e <https://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/engelsk/oversatt-spellagen/sifs-20202-regulations-and-bans-on-certain-forms-of-betting-to-prevent-the-manipulation-of-results-e.g.-match-fixing-within-sports-and-reporting-of-suspected-manipulation.pdf>
- 35 <https://www.americangaming.org/new/aga-ceo-applauds-legislation-to-eliminate-antiquated-taxes-on-legal-sportsbooks/> e <https://titus.house.gov/news/documentsingle.aspx?DocumentID=3071>
- 36 <https://www.nj.gov/oag/ge/docs/SportsBetting/FAQs.pdf> e <https://publications.parliament.uk/pa/cm200304/cmselect/cmcur-meds/196/4020311.htm>
- 37 http://biblioteca.afip.gov.ar/dcp/REAG01004240_2018_05_11 e <https://www.yogonet.com/international/noticias/2020/11/20/55518-argentina-aproves-150-percent-increase-in-online-gaming-tax> e <https://www.dlapiper.com/en/us/insights/publications/2018/09/argentina-introduces-vat-on-digital-services/>
- 38 O imposto anterior de 2% não era coletado <https://www.gamesbras.com/english-version/2018/2/2/argentina-still-does-collect-taxes-online-gambling-activity-country-6635.html>
- 39 <https://www.sovereigngroup.com/news-and-views/kenya-cuts-corporate-tax-rate-and-proposes-digital-services-tax/>
- 40 https://www.africalegalnetwork.com/wp-content/uploads/sites/22/2018/09/LEGAL-ALERT-FINANCE-ACT-2018_THE-IMPACT-OF-CHANGES-TO-TAX-PLANNING.pdf

- 41 <https://chebetlaw.africa/2014/02/20/taking-no-chances-kenyas-introduction-of-withholding-tax-on-the-betting-and-gaming-industry/> & <https://igamingbusiness.com/kenya-betting-tax-removed-as-kenyatta-signs-finance-bill/> & <https://africa.cgtn.com/2020/07/03/kenya-to-re-introduce-betting-tax/> & <https://www.businessdailyafrica.com/bd/economy/treasury-brings-20pc-tax-on-betting-3388064> & <https://www.rsm.global/kenya/insights/tax-alerts/digital-service-tax-overview> & <https://www.rsm.global/kenya/insights/tax-alerts/application-corporation-tax-rates-2020-and-2021> & <https://igamingbusiness.com/kenyan-treasury-moves-to-restore-20-excise-duty-on-betting-stakes/>
- 42 <https://africafeeds.com/2019/07/11/kenya-suspends-licenses-of-27-betting-companies/>
- 43 <https://gc.vixio.com/insights-analysis/denmark-readies-gambling-tax-hike> & <https://www.egba.eu/uploads/2020/06/Tax-analysis-Denmark.pdf>
- 44 Página 207 (4) (b) <https://laws-lois.justice.gc.ca/eng/acts/c-46/>
- 45 C-13 <https://www.parl.ca/LegisInfo/BillDetails.aspx?Language=E&billId=10983057> & <https://sportshandle.com/canada-ontario-feder-al-sports-betting/>
- 46 C-218 <https://www.parl.ca/LegisInfo/BillDetails.aspx?Language=E&billId=10639805&View=3>. Veja também C-221, C-290 e C-627.
- 47 Parágrafo 11.6 e 11.7 https://www.aph.gov.au/Parliamentary_Business/Committees/Joint/Former_Committees/gamblingreform/completedinquiries/2010-13/interactiveonlinegamblingadvertising/report/c11
- 48 Ibid.
- 49 Página 14 [https://www1.health.gov.au/internet/main/publishing.nsf/Content/63F0A5D7BDA5A0B5CA2582CF0005E6F9/\\$File/HEALTH-RASIA-Report-Acc.pdf](https://www1.health.gov.au/internet/main/publishing.nsf/Content/63F0A5D7BDA5A0B5CA2582CF0005E6F9/$File/HEALTH-RASIA-Report-Acc.pdf) e página 22
- [https://www1.health.gov.au/internet/main/publishing.nsf/Content/D78723EDC196645DCA2583910001AEA2/\\$File/Final%20Government%20Response%20-%2011%20February%202019.pdf](https://www1.health.gov.au/internet/main/publishing.nsf/Content/D78723EDC196645DCA2583910001AEA2/$File/Final%20Government%20Response%20-%2011%20February%202019.pdf)
- 50 https://www.copenhageneconomics.com/dyn/resources/Publication/publicationPDF/6/536/1593528774/copenhagen-economics_the-degree-of-channelization-on-the-swedish-online-gambling-market.pdf
- 51 <https://www.ordenacionjuego.es/en/ordenes-ministeriales> Article 14: ORDEM EHA 3080/2011 e <http://www.boe.es/boe/dias/2013/10/30/pdfs/BOE-A-2013-11335.pdf> file:///C:/Users/jfoleytrain/Downloads/Orden_HAP_1998_2013_modificacion_OM_distintos_tipos_juego_en%20(1).pdf
- 52 <https://igamingbusiness.com/spain-praised-for-fantastic-tax-cuts-for-online-operators/>
- 53 <https://apnews.com/article/business-college-sports-bills-government-and-politics-sports-e60b47268679dff02d8e136d948e8a82>
- 54 <https://www.njonlinegambling.com/nj-college-sports-betting-proposal-expands-advances/>
- 55 <http://www.gamingtechlaw.com/2016/03/sportsbetting-liberalization.html> & <http://www.gamingtechlaw.com/2017/07/italian-sportsbet-ting-rules-improved.html> & https://www.adm.gov.it/portale/monopoli/giochi/giochi_sport/manifestazioni-sportive-autorizzate/manifestazioni-scommesse-a-quota-fissa-autorizzate
- 56 http://static.espnrcricinfo.com/db/NATIONAL/RSA/KING_COMM/
- 57 <https://www.reuters.com/article/idINIndia-44125820091120> & https://www.espn.co.uk/football/news/story/_/id/1785621/ante-sapina-imprisoned-match-fixing-including-world-cup-qualifying-champions-league-games
- 58 Parágrafo 15.1.2 <https://beta.gamblingcommission.gov.uk/licensees-and-businesses/lccp/condition/15-1-2-reporting-suspicion-of-offences-betting-licences> & <https://www.gamblingcommission.gov.uk/news-action-and-statistics/Match-fixing-and-sports-integrity/Sports-Betting-Intelligence-Unit.aspx>
- 59 http://www.legislation.gov.uk/ukpga/2005/19/pdfs/ukpga_20050019_en.pdf
- 60 <https://www.gamblingcommission.gov.uk/news-action-and-statistics/Match-fixing-and-sports-integrity/Sports-Betting-Intelligence-Unit.aspx>
- 61 <https://www.mga.org.mt/sports-integrity-2/> & <https://www.mga.org.mt/the-mga-launches-online-platform-for-suspicious-betting-reporting/>
- 62 <https://www.sportintegrity.gov.au/>
- 63 Seção 21 (3) <https://www.gesetze-bayern.de/Content/Document/StVGluStV-21> & https://www.im.nrw/sites/default/files/media/document/file/160129ll_Leitlinien%20Sportwetten_.pdf & <https://kansspelautoriteit.nl/nieuws/nieuwsberichten/2020/maart/voortgang-wet/> Artigo 4.7 e seções relacionadas no Memorando Explicativo (traduzido para Inglês) e § 13:69N-1.6 integridade de esportes e esportes online, informações confidenciais <https://www.nj.gov/lps/ge/docs/SportsBetting/PublishedproposalJan7th2019.pdf>
- 64 http://ethisport.com/wp-content/uploads/2017/06/Betmonitalert_Design-NB-DEF-2-06-2017.pdf Page 7
- 65 [https://www1.health.gov.au/internet/main/publishing.nsf/Content/63F0A5D7BDA5A0B5CA2582CF0005E6F9/\\$File/HEALTH-RASIA-Report-Acc.pdf](https://www1.health.gov.au/internet/main/publishing.nsf/Content/63F0A5D7BDA5A0B5CA2582CF0005E6F9/$File/HEALTH-RASIA-Report-Acc.pdf) página 91 e nota de rodapé 160
- 66 <https://www.ft.com/content/468a6760-061a-11e1-ad0e-00144feabdc0>
- 67 <https://www.europol.europa.eu/newsroom/news/fraud-tennis-court-criminal-network-gained-millions-fixing-professional-matches>
- 68 <https://www.unodc.org/documents/corruption/Publications/2017/UNODC-IOC-Study.pdf>
- 69 <https://www.coe.int/en/web/conventions/full-list/-/conventions/treaty/215>
- 70 <https://www.coe.int/en/web/sport/network-of-national-platforms-group-of-copenhagen->
- 71 [https://www1.health.gov.au/internet/main/publishing.nsf/Content/D78723EDC196645DCA2583910001AEA2/\\$File/Final%20Government%20Response%20-%2011%20February%202019.pdf](https://www1.health.gov.au/internet/main/publishing.nsf/Content/D78723EDC196645DCA2583910001AEA2/$File/Final%20Government%20Response%20-%2011%20February%202019.pdf)
- 72 <https://igamingbusiness.com/colombian-national-committee-on-match-fixing-calls-for-integrity-legislation/>
- 73 <https://www.hindustantimes.com/cricket/india-s-fixing-fight-lacks-teeth-with-no-stringent-law-to-punish-culprits/story-A3BlpMGZBn-p5ZngKZ9btoL.html>
- 74 Página 121 <https://lawcommissionofindia.nic.in/reports/Report276.pdf> & page 60 https://gujaratcricketassociation.com/wp-content/uploads/2020/01/Lodha_Committee_Report.pdf
- 75 <https://www.prsindia.org/uploads/media/draft/Draft%20Prevention%20of%20Sporting%20Fraud%20Bill%202013.pdf> & <https://www.tribuneindia.com/news/archive/sports/government-shelves-sports-fraud-bill-416408>
- 76 <http://164.100.47.4/billtexts/lbills/asintroduced/2415as.pdf>
- 77 <https://www.hindustantimes.com/cricket/india-s-fixing-fight-lacks-teeth-with-no-stringent-law-to-punish-culprits/story-A3BlpMGZBn-p5ZngKZ9btoL.html>
- 78 https://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/engelsk/oversatt-spellagen/english-spellagen-sfs-201_1138.pdf Capítulo 15
- 79 <https://www.retsinformation.dk/eli/ta/2016/1494> Seção 36 & <https://www.spillemyndigheden.dk/en/gambling-advertising>
- 80 https://www.srij.turismodeportugal.pt/fotos/editor2/legislacao/RJO%20Vers%c3%a3o%20inglesa_VF_1372015.pdf Artigo 3
- 81 http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/regley/Reg_LFJS.pdf Artigo 9 & https://www.legifrance.gouv.fr/codes/id/LEGISCTA000039169684/Article_L320-12
- 82 <http://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/DocDetails.xsp?id=WDU20092011540> Artigo 29
- 83 <https://www.gamblingcommission.gov.uk/for-gambling-businesses/Compliance/General-compliance/Social-responsibility/Advertising-market-ing-rules-and-regulations.aspx>
- 84 <https://www.csa.fr/> & <https://radareklamy.pl/> & <https://www.konsumentverket.se/>

- 85 <https://sper.se/wp-content/uploads/2020/06/Svenska-spelbranschens-riktlinjer-f%C3%B6r-marknadsf%C3%B6ring-april-2020.pdf> & <https://bettingandgamingcouncil.com/commitments/safer-gambling-strengthening-and-expanding-codes-of-practice-for-advertising-and-marketing> & <https://www.egba.eu/uploads/2020/04/200625-EGBA-Code-of-Conduct-on-Responsible-Advertising-for-Online-Gambling.pdf>
- 86 <https://www.gesetze-bayern.de/Content/Document/StVGlueStV-5> Seção 5
- 87 <http://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/download.xsp/WDU20092011540/U/D20091540Lj.pdf> Artigo 29(b) & https://www.srij.turismodeportugal.pt/fotos/editor2/diversos/Manual_Publicidade_vs2.pdf Página 10 & <https://www.rijksoverheid.nl/ministeries/ministerie-van-justitie-en-veiligheid/documenten/rapporten/2020/03/03/tk-bijlage-besluit-kansspelen-op-afstand> Página 21
- 88 http://parliament.go.ke/sites/default/files/2019-06/Gaming%20Bill%2C%202019_compressed.pdf Artigo 158
- 89 <https://bettingandgamingcouncil.com/commitments/safer-gambling-strengthening-and-expanding-codes-of-practice-for-advertising-and-marketing>
- 90 Ibid. Parágrafo 31
- 91 <https://bettingandgamingcouncil.com/news/whistle-to-whistle-ban-dramatically-reduces-number-of-betting-adverts-seen-by-children>
- 92 <https://bettingandgamingcouncil.com/news/bgc-introduces-tough-new-rules-on-gambling-social-media-posts-by-top-football-clubs>
- 93 <https://igamingbusiness.com/blank-generation/>
- 94 <https://www.gov.uk/government/publications/review-of-the-gambling-act-2005-terms-of-reference-and-call-for-evidence/review-of-the-gambling-act-2005-terms-of-reference-and-call-for-evidence>
- 95 Ibid.
- 96 Ibid.
- 97 <https://www.normattiva.it/atto/caricaDetttaglioAtto?atto.dataPubblicazioneGazzetta=2018-08-11&atto.codiceRedazionale=18G00122> & <https://igamingbusiness.com/italys-agcom-sets-out-scope-of-gambling-advertising-ban/>
- 98 <https://igamingbusiness.com/industry-body-perplexed-as-italy-confirms-gambling-ad-ban/>
- 99 <https://www.boe.es/boe/dias/2020/11/04/pdfs/BOE-A-2020-13495.pdf> & <https://calvinayre.com/2020/02/21/business/spain-new-rules-prohib-it-online-gambling-advertising/> & <https://www.marca.com/en/football/spanish-football/2020/07/09/5f072d71ca4741a4478b45e3.html>
- 100 <https://igamingbusiness.com/industry-dismayed-as-spain-introduces-gambling-ad-restrictions/>
- 101 <https://www.dziennikustaw.gov.pl/D2017000008801.pdf> & <https://www.gamespectrum.bg/?page=home&cat=gaming-tourism&id=1720>
- 102 <https://www.ugent.be/en/news-events/matchfixing>
- 103 Ibid.
- 104 Ibid.
- 105 <http://www.insideworldfootball.com/2020/03/31/ukraine-ghost-games-fool-bookies-punters-data-firm-criminals-pull-off-perfect-crime/> & <http://www.insideworldfootball.com/2020/05/20/brazilian-ghost-game-offered-200-betting-markets-worldwide/>
- 106 <https://ibia.bet/data-standards/>
- 107 <https://www.statsperform.com/press/stats-perform-becomes-the-first-sports-betting-data-provider-to-be-awarded-ibia-data-standards-accreditation/>
- 108 Página 11 – Interpol Match-fixing in Football Training Needs Assessment 2013 & <https://www.europol.europa.eu/content/results-largest-football-match-fixing-investigation-europe> & file:///C:/Users/jfole/AppData/Local/Temp/the_involvement_of_organised_crime_groups_in_sports_corruption.pdf
- 109 Página 18 'The global annual criminal proceeds from betting-related match-fixing are estimated at approximately €120 million.' file:///C:/Users/jfole/AppData/Local/Temp/the_involvement_of_organised_crime_groups_in_sports_corruption.pdf
- 110 Isso são valores ganhos, não incluem os valores apostados.



Fees on betting and online casino

In 2022, the application fee for betting or online casino is DKK 295,800 and DKK 414,100 for a combined licence. The fee must be paid upon submission of the application. The fee must be paid by bank transfer. You will find information about account number etc. in the application form.

If you apply for a renewal of your licence, you must pay an application fee of DKK 118,300 (in 2022). You must pay the fee no later than when you submit your application. If you apply for a renewal of your licence to offer both betting and online casino, you must pay a total application fee of DKK 147,900 (in 2022).

You must also pay an annual fee depending on the gross gaming revenue of a calendar year. For new licences, the fee must be paid no later than a month after the licence has become effective.

At the turn of the year, existing licence holders will receive an invoice from the Danish Gambling Authority with the charge of a prepaid fee for the calendar year and possible adjustment of the prepaid fee for the previous year. The gross gaming revenue for the previous year and the coming year is calculated by the Danish Gambling Authority and placed within the intervals below. Subsequently, we will calculate the fee you must pay. The invoice must be paid no later than a month after the date of collection.

Fees in 2021

- The fee is DKK 58,500 if your gross gaming yield in 2021 is less than DKK 5,000,000
- The fee is DKK 146,200 if your gross gaming yield in 2021 is DKK 5,000,000 to DKK 10,000,000
- The fee is DKK 263,100 if your gross gaming yield in 2021 is DKK 10,000,000 to DKK 25,000,000
- The fee is DKK 526,100 if your gross gaming yield in 2021 is DKK 25,000,000 to DKK 50,000,000
- The fee is DKK 935,200 if your gross gaming yield in 2021 is DKK 50,000,000 to DKK 100,000,000
- The fee is DKK 1,753,500 if your gross gaming yield in 2021 is DKK 100,000,000 to DKK 200,000,000
- The fee is DKK 2,922,500 if your gross gaming yield in 2021 is DKK 200,000,000 to DKK 500,000,000
- The fee is DKK 5,260,500 if your gross gaming yield in 2021 is DKK 500,000,000 or more

Fees in 2022

- The fee is DKK 59,200 if your gross gaming yield in 2022 was less than DKK 5,000,000
- The fee is DKK 147,900 if your gross gaming yield in 2022 was DKK 5,000,000 to DKK 10,000,000
- The fee is DKK 266,200 if your gross gaming yield in 2022 was DKK 10,000,000 to DKK 25,000,000
- The fee is DKK 532,400 if your gross gaming yield in 2022 was DKK 25,000,000 to DKK 50,000,000
- The fee is DKK 946,400 if your gross gaming yield in 2022 was DKK 50,000,000 to DKK 100,000,000
- The fee is DKK 1,774,500 if your gross gaming yield in 2022 was DKK 100,000,000 to DKK 200,000,000
- The fee is DKK 2,957,500 if your gross gaming yield in 2022 was DKK 200,000,000 to DKK 500,000,000

- The fee is DKK 5,323,500 if your gross gaming yield in 2022 was DKK 500,000,000 or more

If a licence expires or is returned during the year, subsequent adjustments to the annual fee in relation to the actual gross gaming revenue for the year will not be made.

Gambling providers with an annual gross gaming revenue of less than DKK 1 million may obtain a restricted revenue licence for a maximum of one year. The fee for a restricted revenue licence is DKK 59,200. Furthermore, it is possible to apply for a one-year restricted turnover licence if the gross gaming revenue does not exceed DKK 5 million and if the payout ratio does not exceed 20 percent. In case the application is rejected, half of the fee will be refunded (DKK 29,600).

Both the application fees and the annual fees are adjusted according to section 20 in the Act on Income Tax.

Spillemyndigheden - Englandsgade 25, 6. sal - 5000 Odense C.

mail@spillemyndigheden.dk | 72 38 79 13

CVR: 34730415 | EAN: 5798000033962

[Accessibility statement \(danish\) \(https://www.was.digst.dk/spillemyndigheden-dk\)](https://www.was.digst.dk/spillemyndigheden-dk)

Language EN (fees-betting-and-online-casino) [DA \(/gebyr-paa-vaeddemaal-og-onlinekasino\)](#)



HELLENIC REPUBLIC

HGC

Hellenic
Gaming Commission
INDEPENDENT PUBLIC AUTHORITY

2015

ANNUAL ACTIVITY REPORT

(Adopted by HGC Decision No. 203/2/26.04.2016)



HELLENIC REPUBLIC

HGC

Hellenic
Gaming Commission
INDEPENDENT PUBLIC AUTHORITY

2015

ANNUAL ACTIVITY REPORT

(Adopted by HGC Decision No. 203/2/26.04.2016)



The Activity Report 2015 was compiled and edited by
Directorate of Planning and Research Department of Planning

The entire staff of the HGC has worked to prepare the Activity Report for the year 2015.

The Annual Activity Report of the Hellenic Gaming Commission for the year 2015 is available online,
at the website of the HGC: www.gamingcommission.gov.gr

AN INTRODUCTION BY THE PRESIDENT OF THE HGC

«Man is the measure of all things»

It is with this phrase from Protagoras that I started my speech on 30th April 2015 before the Special Permanent Committee on Institutions and Transparency of the Hellenic Parliament, when it met to confirm my appointment as the new President of the HGC.

I firmly believe that the anthropocentric approach should be an essential parameter in the way the HGC operates, all the more so in the current period of the severe economic crisis that our country has been experiencing since 2010.

I also consider that the thoughts I have just presented are not at all subjective, since the applicable legislative framework describes the mission of the HGC as a duty to regulate, supervise and inspect gaming in order to ensure legality and fairness in gaming activities, the interests of players, minors and the public at large, and the state revenue collection process.

This clearly shows how the HGC is called upon to strike a balance between important, sensitive, but at the same time conflicting objectives, such as protecting the public from problem gambling and the crimes associated with gambling, but also ensuring the collection of public revenue by creating the appropriate conditions in the way legal gambling service networks operate so that they are attractive to players.

This balance is even more difficult if we think of the particularities of the gaming market exhibits in Greece in the current economic environment, and considering the financial stakes and the power of economic interests active in the sector.

To be more specific, this is a market where 7.5 bn euros were «played» in 2015, with gross revenue for providers amounting to 1.7 bn euros, a market which is also - and this is one more key characteristic - the «kingdom of cash». A market dominated by a private monopoly (OPAP Group), while the segments where OPAP is not present are dominated by oligopolies (casinos, online providers).

In this context, it is easy to understand the purpose of the initiatives and decisions taken by the HGC Management, whose aim is to:

- (a) exercise a consistent and systematic restrictive policy in the gambling sector, in order to protect the public interest, minimize the negative social consequences (e.g. the waste of disposable income, problem gambling, etc.) and protect vulnerable groups.
- (b) promote the principles of responsible gaming and highlight the need to minimize the factors leading to addiction as a result of compulsive gambling (duration, frequency, quantity, intensity),
- (c) apply effective methods so that the HGC can exercise its powers and duties of supervision and compliance inspection,
- (d) further ensure a seamless, sound and reliable operation of gambling services,
- (e) inspect in a seamless and systematic way and ensure that the applicable State's share of the gross profit of enterprises – providers is paid and the applicable tax on players' winnings is withheld and collected, as laid down in the law.
- (f) create the conditions that will allow crosschecks by matching the money spent by players on gambling with their declared income, and
- (g) take extra measures to make the process of assessing violations - imposing sanctions legally sound and solid and to deter any delays in the payment of the fines imposed by the HGC as a means to encourage compliance and self-restraint among infringers.

Having said that, one can easily understand why, from June 2015 onwards, the HGC, its Members and its President in particular had to face (and are still facing) a barrage of criticism over the regulatory decisions that the HGC has taken.

The opposite would have been a surprise.

This offensive, which went up to the level of cannibalism, public humiliation and defamation of character, was not able to break the iron will of the HGC to consolidate legality and equality before the law in this peculiar and adverse market.

The autonomy of the HGC as an independent administrative authority is not to be perceived only in one way, i.e. only in relation to its interaction with the Central Government, (which has shown full respect to the HGC), but rather - and mainly - in relation to the business interests that act in this market, no matter how strong they are.

In 2015, the HGC had to work under two different leaderships, at first under Mr. Evgenios Giannakopoulos and the Members who remained in office until the end of May, when they resigned, and then under the new HGC management, which has been in office since June, when it was appointed by the Ministry of Finance, and which is headed by the author of this introduction.

This year, the HGC carried on its valuable work and completed its first action plan for the period 2013-2015, having achieved the best performance in three years, with 87% of the scheduled projects running or having been completed.

It should be noted that the HGC is one of the few public agencies that has been operating, since its activation in 2012 and until now, with an analytical strategic plan and a detailed action plan (the annual budget is based on this action plan) at an executive level.

By contrast to the previous action plan for the period 2013-2015, which had as an objective to create the necessary infrastructure and focused at the same time on completing the regulatory framework for the operation and compliance inspection of games and on granting the necessary licenses and certification, the new Action Plan 2016-2018, which was prepared and included in this Report, has specified as its main operational objective to fully activate the inspection activities of the HGC.

The challenges that the HGC has to deal with, both in the near future and in the years to come, are big. The completion and establishment by presidential decree of the Organizational Regulation of the HGC, whose entire staff is made up of seconded employees, originating in other services and bodies of the public sector, is extremely significant. And a reasoned recommendation

to the State on the substantial changes needed in the institutional framework of the gambling market (I specifically refer to the need for a thorough amendment of the provisions of Laws 4002/2011 and 2206/1994), which is in general obsolete and/or failed in relation to the initial purpose of the lawmakers, is also of great importance.

I should thank the previous HGC management, under Mr. Evgenios Giannakopoulos, for the work they carried out from the day the HGC was established through May 2015. When the former management took office, they just had an excerpt from the Government Gazette announcing the new agency and, in three years' time, they managed to deliver an independent administrative Authority with modern infrastructure, which has already produced valuable work and is staffed with excellent people. In addition, I would like to warmly thank the managers and other executives who made up the initial team of the HGC and have recently left due to the expiry of their secondment for their considerable contribution to the work of the previous and the current HGC management all these years.

I should also acknowledge the valuable contribution to and the energy expended for the attainment of the goals of the HGC by the Members who joined me in taking the relay back in June 2015 and are now helping me fulfill this demanding task.

Finally, I would like to express my deep sense of gratitude to the staff having served and continuing to serve in the HGC, for their devotion, their eagerness to work and improve their output, their faith in the vision of the HGC. Their work and their moral standards are the best answer to the perpetuated stereotypes of the public sector as «ineffective» and «useless».

The President of the HGC

Antonis Stergiotis

CONTENTS

INTRODUCTION	8
1. HELLENIC GAMING COMMISSION (HGC)	10
1.1 MISSION AND VISION OF THE HGC	10
1.2 LEGAL FRAMEWORK FOR THE OPERATION OF THE HGC	10
1.3 POWERS AND DUTIES OF THE HGC	12
1.4 GENERAL RULES GOVERNING THE OPERATION AND FUNCTIONS OF THE HGC	13
1.5 COMPOSITION OF THE HGC	14
1.6 ORGANIZATIONAL STRUCTURE OF THE HGC	15
2. AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET	20
2.1 THE GAMBLING MARKET	20
2.2 EVOLUTION OF THE GREEK GAMBLING MARKET	26
2.3 GAMBLING OPERATORS AND GAMES OF CHANCE	35
2.4 ILLEGAL GAMBLING	78
3. ANNUAL ACTIVITY REPORT ON GAMING REGULATION	80
3.1 DEVELOPMENT AND IMPLEMENTATION OF A STATUTORY FRAMEWORK FOR GAMING	80
3.2 LICENSING OF GAMING OPERATIONS	88
3.3 CERTIFICATES FOR ORGANIZING GAMES	94
4. ANNUAL ACTIVITY REPORT ON COMPLIANCE INSPECTION PROCEDURES IN THE GAMING MARKET	106
4.1 INSPECTION OF GAMING SERVICE PROVIDERS WITH NON EXCLUSIVE RIGHTS	106
4.2 INSPECTION OF GAMING SERVICE PROVIDERS WITH EXCLUSIVE RIGHTS	109
4.3 PLANNING, ORGANIZATION AND MEANS TO SUPPORT THE INSPECTIONS	111
5. ANNUAL ACTIVITY REPORT ON SOCIAL RESPONSIBILITY	116
5.1 ACTIONS FOR THE PREVENTION AND CONTROL OF PROBLEM GAMBLING	116
5.2 ACTIONS TO RAISE PUBLIC AWARENESS AND PROMOTE RESPONSIBLE GAMING	117
5.3 ACTIONS TO EDUCATE AND PROTECT THE PUBLIC AND VULNERABLE GROUPS	119
5.4 OTHER STUDIES AND RESEARCH ON THE PROTECTION OF THE PUBLIC AND VULNERABLE GROUPS	120
6. ANNUAL ACTIVITY REPORT ON COMMERCIAL COMMUNICATION IN GAMING	122
6.1 DRAFTING A REGULATION ON COMMERCIAL COMMUNICATION	122
6.2 COMPLIANCE INSPECTION OF COMMERCIAL COMMUNICATION OF GAMBLING SERVICE PROVIDERS	124
7. ANNUAL ACTIVITY REPORT ON THE FIGHT AGAINST MONEY LAUNDERING THROUGH GAMBLING	126
7.1 IMPLEMENTATION OF THE REGULATION ON THE FIGHT AGAINST MONEY LAUNDERING AND TERRORIST FINANCING BY OBLIGATED PARTIES IN THE GAMBLING MARKET	126
7.2 DATA COLLECTION AND EVALUATION	127
7.3 COOPERATION WITH COMPETENT BODIES, LAW ENFORCEMENT AND PROSECUTING AUTHORITIES	128
7.4 PARTICIPATION OF THE HGC IN A WORKSHOP MEETING ON FIGHTING MONEY LAUNDERING AND TERRORISM IN BRUSSELS	128

8. ANNUAL ACTIVITY REPORT ON NEW MEASURES PROPOSED TO THE GOVERNMENT FOR THE IMPROVEMENT OF THE EXISTING LEGISLATIVE FRAMEWORK	130
8.1 RECOMMENDATION ON THE OPTIMIZATION OF THE PUBLIC REVENUE COLLECTION PROCESS	130
8.2 RECOMMENDATION ON THE IMPLEMENTATION OF RESTRICTIVE PROVISIONS IN CASINO GAMING	130
8.3 RECOMMENDATION ON THE PROHIBITION OF THE OPERATION AND BROADCASTING OF GAMES OF CHANCE ON BROADCAST MEDIA	131
8.4 RECOMMENDATION ON THE RATIONALIZATION OF OPAP S.A. INSPECTION BODIES AND ON REGULATION OF ISSUES RELATIVE TO THE INSPECTORS' REGISTER	132
8.5 RECOMMENDATION ON THE OPTIMIZATION OF THE PROCEDURE FOR THE MODIFICATION OF THE NUMBER AND COMPOSITION OF THE TECHNICAL EQUIPMENT AND MATERIALS USED IN CASINOS	132
9. COURT CASES AND ASSISTANCE IN PARLIAMENTARY CONTROL	134
9.1 LEGAL DISPUTS	134
9.2 ASSISTANCE PROVIDED BY THE HGC IN PARLIAMENTARY CONTROL	135
10. ANNUAL ACTIVITY REPORT ON COOPERATION	136
10.1 COOPERATION AT THE EUROPEAN AND INTERNATIONAL LEVEL	136
10.2 PARTICIPATION OF THE HGC IN CONFERENCES AND OTHER EVENTS	138
11. ANNUAL ACTIVITY REPORT ON THE ORGANIZATION AND OPERATION OF THE HGC	140
11.1 SETTING UP SYSTEMS OF OPERATION FOR THE HGC	140
11.2 STAFFING AND DEVELOPMENT OF HUMAN RESOURCES	141
11.3 COMMUNICATION	145
11.4 DEVELOPMENT OF IT SYSTEMS AND SUPPORT	145
11.5 TREATMENT OF OPERATIONAL NEEDS AND OTHER FINANCIAL AND ADMINISTRATIVE ISSUES	146
12. FINANCIAL DATA	150
12.1 FINANCIAL DATA FOR THE YEAR 2015	150
12.2 THE HGC BUDGET FOR 2016	152
13. HGC MANAGEMENT ACTIVITIES	154
14. AN OVERVIEW OF THE ACTION PLAN 2013-2015	156
14.1 A SUMMARY ACTIVITY REPORT ON THE ACTION PLAN 2013-2015	156
14.2 AN OVERVIEW OF THE PROGRESS IN THE IMPLEMENTATION OF THE ACTION PLAN 2013-2015	158
15. ACTION PLAN 2016-2018	174
15.1 CENTRAL GOAL OF THE ACTION PLAN 2016-2018	174
15.2 MAIN CHARACTERISTICS OF THE ACTION PLAN	174
15.3 ACTION PLAN 2016-2018	176

INTRODUCTION

The Activity Report of the HGC for the year 2015 consists of fifteen (15) chapters, laid out as follows:

Chapter 1 introduces the «Hellenic Gaming Commission (HGC)», an independent administrative authority and, specifically, its mission, the regulatory and legislative framework underlying its activities, its operating rules and its organizational structure.

Chapter 2 introduces the gambling operators and the gaming services they provide and presents the financial figures of the gambling market in Greece.

Chapters 3, 4, 5, 6, 7 and 10 provide a detailed presentation of the work that the HGC has done to regulate the gaming market and inspect compliance of providers, as well as its work with regard to social responsibility, commercial communication, anti-money laundering action and cooperation with other institutions.

Chapter 8 includes the recommendations made by the HGC to the State for the improvement of the legislative and regulatory framework governing the gaming market in Greece.

Chapter 9 includes the court cases handled by the HGC and the assistance it provided in parliamentary control.

Chapter 11 reports on the systems developed for the organization and operation of the HGC, as well as on the recruitment of staff, the training of its employees, communication issues and the development of the necessary infrastructure.

Chapter 12 presents the most important financial figures, namely the HGC revenues and expenditure in 2015 and the budget for 2016.

Chapter 13 is a brief overview of the activities of the HGC Management.

Chapter 14 outlines the progress of the projects included in the Action Plan 2013-2015 per Operational Priority.

Chapter 15 presents the new Action Plan 2016-2018 per Operational Priority.

1.1 MISSION AND VISION OF THE HGC

The mission of the HGC is to regulate, supervise and inspect gaming in order to ensure legality and fairness in gaming activities, the interests of players, minors and the public at large, and the state revenue collection process.

The HGC has a vision to make all games legal and safe and free from negative financial, legal and social impacts.

1.2 LEGAL FRAMEWORK FOR THE OPERATION OF THE HGC

The HGC was originally set up in 2004 under Law 3229/2004 (GG Series A, No. 38). The law established an administrative authority under the name «Hellenic Gambling Commission» to take over the responsibilities to supervise and inspect games of chance, which rested with various other public bodies at that time. The Commission never took up duties or exercised its functions in its original form.

In 2011, by virtue of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180), the Commission was renamed to «Hellenic Gaming Commission (HGC)» and was assigned additional powers relating to the supervision and compliance inspection of amusement games. The members of the HGC were appointed in late December 2011, while in February 2012 the Commission became an independent Public Authority under Law 4038/2012 (GG Series A, No. 14) and currently operates as such.

1.2.1 PRIMARY LAW

In terms of primary law, the functions of the HGC are governed by the following Laws (in order of enactment):

- a. Law 3051/2002 (GG Series A, No. 220): «Independent Authorities established by the Constitution». The provisions of this law apply in addition to the special provisions governing the HGC.
- b. Law 3229/2004 (GG Series A, No. 38), Chapter C, Articles 16 through 23: «Hellenic Gambling Commission and matters relating to the operation of Casinos».
- c. Law 3634/2008 (GG Series A, No. 9), Article 23: «Amendments to Article 16 of Law 3229/2004 (GG Series A, No. 38)».
- d. Law 3691/2008 (GG Series A, No. 166): «Prevention and suppression of money laundering and terrorist financing and other provisions», as amended by Law 3932/2011 (GG Series A, No. 49) and in force, whereby the HGC is designated as the competent Authority, which is responsible for overseeing the practical implementation of the law by casino enterprises, casinos on vessels under the Greek flag, enterprises, organizations and other entities organizing or providing gambling services, as well as by the agencies.
- e. Law 4002/2011 (GG, Series A, No. 180), Part D, Chapter H: «Regulation of the gaming market», Articles 25 through 54. The law assigned further powers to the public Authority that had already been established in 2004, but remained inactive, and renamed it to «Hellenic Gaming Commission

(HGC)». The HGC is now the authority that is responsible for issuing licenses and certifications and supervising and inspecting all sectors of the gaming industry.

- f. Law 4021/2011 (GG Series A, No. 218), Article 52: «Amendments to Law 4002/2011». The amendment regulates various issues regarding the pricing policy of the concessionaires, the process of certification of the licensees for the installation and operation of OPAP S.A. gaming machines, the administrative fees for the participation in the licensing tender and other related issues.
- g. Law 4038/2012 (GG Series A, No. 14), Article 7: «Regulation of matters relating to the Hellenic Republic Asset Development Fund and the HGC», paras. 10 through 26. In 2012, Law 4038/2012 was passed, whereby the Hellenic Gaming Commission (HGC) retained its powers and duties, its name and registered office and became an independent Public Authority enjoying full administrative and financial independence and autonomy as per Law 3051/2002, without prejudice to the special provisions referring to the HGC.
- h. Law 4141/2013 (GG Series A, No. 81), Chapter E: «Other provisions within the competence of the Ministry of Finance, articles 22 through 24. It regulated matters pertaining to the organization of the HGC, corrections and additions to the existing gaming provisions and other matters in relation to OPAP S.A.
- i. Law 4182/2013 (GG Series A, No. 185) Chapter N: «Other Provisions», article 92, «Matters related to the Central State Aid Unit of the Hellenic Gaming Commission (HGC)», whereby the HGC took over all the responsibilities of the Directorate of Casino Supervision of the Ministry of Tourism and the Casino Commission of Law 2206/1994 (GG Series A, No. 62).
- j. Law 4209/2013 (GG Series A, No. 253): Article 106 of the Law regulates various issues regarding the granting of special licenses by the HGC for gambling on broadcast and telecommunications media and other related issues.
- k. Law 4223/2013 (GG Series A, No. 287), article 34, whereby various issues regarding the organizational structure of the HGC are regulated.
- l. Law 4255/2014 (GG Series A, No. 89), Article 22, para. 3, defining the terms and method of payment of the Greek State's share of gross profit from the games of chance operated by casino enterprises.
- m. Law 4261/2014 (GG Series A, No. 107), article 173 «Rules governing Games of Chance».
- n. Presidential Decree 31/2014 (GG Series A, No. 56): «Prudential supervision of the expenditure of the Independent Administrative Authority under the name «HELLENIC GAMING COMMISSION - HGC», which put all categories of expenditure of the HGC under prudential supervision by the Supreme Court of Audit.

1.2.2 REGULATORY LEGISLATION

As regards regulatory legislation, the most important decisions on the operation of the HGC are:

- a. Decision No. 55906/1673/20.12.2011 of the Minister of Finance (GG Series «YODD» No. 444) titled «Establishment of the Hellenic Gaming Commission (HGC)», as amended and in force following

Decision No. 2/36411/0004/28.05.2015 of the Minister of Finance (GG Series «YODD» No. 385), whereby the resignation of the President and the Members of the HGC were accepted and a new President and Members were appointed, and Decision No. 2/69356/0004/17.11.2015 of the Minister of Finance (GG Series «YODD» No. 843), whereby the resignation of a Member of the HGC was accepted and a new Member was appointed.

- b. Joint Decision No. 56660/1679/22.12.2011 (GG Series B, No. 2910) of the Minister of Finance and the Minister of Culture and Tourism on the “Confirmation of the Commencement of Operations of the Hellenic Gaming Commission (HGC)».
- c. Decision No. 6/1/24.4.2012 (GG Series B, No. 1347) of the HGC, issued pursuant to para. 5 of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180), titled “Issues in the Organizational Regulation of the HGC pertaining to its financial management”.
- d. Decision No. 10/3/11.6.2012 (GG Series B No. 2066) of the HGC, as in force, issued pursuant to para. 5 of article 54 of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180), titled “Regulation of matters pertaining to the internal operation of the Hellenic Gaming Commission”, as amended by Decision No. 36/3/3.1.2013 (GG Series B, No. 6) of the HGC.
- e. Decision No. 39/7/14.1.2013 (GG Series B No. 43) of the HGC, titled «Issues in the Organizational Regulation of the HGC pertaining to the leasing of property».
- f. Decision No. 51/4/2/26.4.2013 (GG Series B No. 1330) of the HGC, titled «Regulation of matters included in the Travel Regulation of the HGC», whereby issues related to the official trips of employees and members of the HGC are regulated.
- g. Decision No. 133/2/3.12.2014 (GG Series B No. 3508) of the HGC titled «Adoption of Regulation on the Organization, Operation and Structure of the Service Units of the Hellenic Gaming Commission», as in force. This decision replaced Decision No. 90/2/13.1.2014 (GG Series B No. 190) of the HGC on that issue, in order to allow the HGC to fulfill its responsibilities more effectively.

1.3 POWERS AND DUTIES OF THE HGC

The HGC is responsible for regulating, supervising and inspecting compliance in the gaming market, protecting the players and the public at large, particularly minors and vulnerable groups, and monitoring the state revenue collection process.

There are two basic types of games: games of skill, which are played for amusement, without gain, and games of chance.

The primary responsibilities of the HGC are to prepare and issue the statutory regulatory provisions, issue the statutory licenses and certifications and inspect compliance regarding all aspects of the gaming industry (gaming machines, games, gaming facilities, persons involved).

The relevant inspections are intended to ensure the legality of games; compliance with the rules on transparent, honest and fair gaming; sound economic management; due payment of winnings to players; due collection of State taxes and compliance with the terms of gambling licenses. Moreover,

the HGC is responsible for laying down and implementing proper frameworks and measures for the protection of minors and other vulnerable groups and for the prevention of illegal gaming, fraud, money laundering and similar crimes.

Last but not least, the HGC has been appointed as the competent Authority to enforce the applicable administrative sanctions. As regards gambling, the HGC has competence in the games operated by OPAP S.A., HELLENIC LOTTERIES S.A., casino enterprises and Hellas Horse Races S.A., regardless of the gambling method (land-based, online, etc.). The HGC is also responsible for gambling on broadcast and telecommunications media.

In addition, the HGC licenses, certifies and inspects compliance in the field of electronic amusement games, in accordance with the applicable provisions.

Finally, the HGC is the Authority which is responsible for overseeing the practical implementation of the applicable legislation on money laundering and terrorist financing in casino enterprises, casinos on vessels under the Greek flag, enterprises, organizations and other entities organizing or providing gambling services, as well as in the agencies.

1.4 GENERAL RULES GOVERNING THE OPERATION AND FUNCTIONS OF THE HGC

By virtue of Resolution No. 8/6/25.05.2012, the HGC adopted a set of general rules which should be governing its activities relating to its operation and the execution of its regulatory functions.

1.4.1 GENERAL RULES APPLIED BY THE HGC AS REGARDS ITS OPERATION

The HGC applies the following general rules as regards its operation:

- a. Maximum utilization of available resources: The HGC must make full use of all human resources already available to the Greek State before seeking to acquire extra ones, so as to avoid increased costs both for the HGC and the State as a whole.
- b. Effective utilization of resources: The HGC must acquire and use resources only to the extent that these serve its needs and allow its smooth operation.
- c. Cost-effective management: The HGC must make all reasonable efforts to always improve its Return on Investment ratio.
- d. Ex-ante control: The HGC must seek to have ex-ante controls carried out in order to ensure the legality of its expenditure. To that effect, the HGC was put, at its own request, under prudential supervision by the Supreme Court of Audit.

THE GENERAL RULES APPLIED BY THE HGC

AS REGARDS ITS OPERATION

- Maximum utilization of available resources
- Effective utilization of resources
- Cost-effective management
- Ex-ante control
- Prioritization of actions
- Effective response

- e. Prioritization of actions: Given that the HGC is getting organized for the first time, it must prioritize its activities in such a way as to serve the public interest in the most efficient manner.
- f. Effective response: The HGC must address all citizen requests as fast and thoroughly as possible, by considering them on the merits and avoiding bureaucracy.

1.4.2 GENERAL RULES APPLIED BY THE HGC AS REGARDS ITS REGULATORY FUNCTIONS

- a. Proportionality: The HGC must only intervene if necessary. All measures adopted must be appropriate to prevent the risk they address and all costs they entail for the regulated entity must be justified.
- b. Accountability: The HGC must justify its decisions and be subject to public scrutiny.
- c. Consistency: The HGC must lay down regulatory frameworks whose provisions and requirements are consistent with each other and demonstrate impartiality in their enforcement.

THE GENERAL RULES APPLIED BY THE HGC

AS REGARDS ITS REGULATORY FUNCTIONS

- Proportionality
- Accountability
- Consistency
- Transparency
- Commitment
- Social responsibility and empathy

d. Transparency: The HGC must be honest, establish simple and clear regulatory frameworks and formulate them in such a way as to be easily understood by the users.

e. Commitment: The HGC must be committed to resolving problems and minimize the negative impact that its decisions are likely to have.

f. Social responsibility and empathy: In order to ensure responsible gaming, the HGC must be aware of and familiar with the needs of the public at large, and be in direct and open contact with the citizens, focusing primarily on vulnerable groups.

1.5 COMPOSITION OF THE HGC

By virtue of Decision No. 2/36411/0004/28.05.2015 of the Minister of Finance (GG Series «YODD» No. 385) titled

«Acceptance of the resignation and appointment of new Members in the Hellenic Gaming Commission (HGC)», as amended by Decision No. 2/69356/0004/17.11.2015 of the Minister of Finance (GG Series «YODD» No. 843), titled «Acceptance of the resignation of a Member of the Hellenic Gaming Commission (HGC) and appointment of a new Member», the composition of the Hellenic Gaming Commission, as at 31/12/2015, was as follows:

- 1) Antonios Stergiotis, Economist, President of the HGC,

- 2) Panagiotis Vagianos, Electrical - Mechanical Engineer, Member of the HGC,
- 3) Evaggelos Karagrorgoriou, Economist, MSc in Shipping, Member of the HGC,
- 4) Ilias Katrakazis, Economist, Member of the HGC,
- 5) Nikolaos Stratis, Craftsman, Member of the HGC,
- 6) Sofoklis Alifierakis, Business Consultant, MSc in Finance, Member of the HGC,
- 7) Georgios Thodoris, Diplomat IT Engineer, MSc in Strategic Management and Finance, Member of the HGC,
- 8) Eleni Georgopoulou, Attorney at the Supreme Court, Member of the HGC replacing the resigned member Anastasios Patokos, as per Decision 2/69356/0004/17.11.2015 of the Minister of Finance (GG Series «YODD», No. 843), and
- 9) Ilias Tserionis, Attorney specialized in Public Law, Member of the HGC,

The term of the President and the Members under items 2 to 5 expired on 19th December 2015 (they remain in duty for six months after expiry of their mandate, as stipulated in para. 2, article 3 of Law 3051/2002, as in force), while the term of those under items 6 to 9 will expire on 19th December 2017.

The composition of the Hellenic Gaming Commission (HGC) until 28th May 2015, when the resignation and replacement of the President and its Members were accepted and confirmed, was as follows:

- 1) Evgenios Giannakopoulos, Attorney at Law, President of the HGC
- 2) Konstandinos Katsoudas, Attorney at Law, Member of the HGC
- 3) Panagiotis Perakis, Attorney at Law, Member of the HGC
- 4) Ioannis Charalampidis, Assistant Professor of e-Governance Information Systems at the University of the Aegean, Member of the HGC
- 5) Elissavet Tsaliki, Assistant Professor at the Department of Communication and Media, National Kapodistrian University of Athens, Member of the HGC
- 6) Ioannis Dandoulakis, International Relations Analyst, Member of the HGC.
- 7) Dimitra Malliou-Andritsopoulou, Teacher, Member of the HGC.
- 8) Gerassimoula Chalioti, Teacher, Member of the HGC and
- 9) Maria Kostopoulou, Attorney at Law, Member of the HGC.

1.6 ORGANIZATIONAL STRUCTURE OF THE HGC

Decision No. 133/2/03.12.2014 (GG Series B, No. 3508) of the HGC as in force approved the Rules on the Organization, Structure and Operation of its Service Units.

The organizational structure of the HGC is summarized as follows:

1.6.1 THE PRESIDENT OF THE HGC

The President of the HGC, who is designated by the applicable law as the person who has the overall responsibility to manage and oversee the HGC, exercises all his powers to execute these responsibilities. The President represents the HGC in court and out-of-court and can hire lawyers who are experts in Supreme Court cases to provide legal assistance and handle judicial and extra-judicial cases and/or provide advice or expert opinions. He also coordinates and guides the various Services of the HGC, supervises and oversees the execution of the HGC decisions, is the administrative and disciplinary supervisor of the employees, convenes the Administrative and Disciplinary Board as laid down in the law and exercises the duties assigned to him by the HGC in accordance with the applicable provisions.

The following service units report directly to the President of the HGC

a. The Legal Counsel Office

The Legal Counsel Office is responsible for providing legal assistance to the HGC in judicial and extra-judicial matters, as well as providing the necessary legal advice in each case and informing the Service Units about the provisions of law and case-law that are related to the issues falling under their responsibility. It is responsible for appearing before the court or any Authority to carry out the necessary procedures for the legal and judicial assistance to the HGC. It also drafts and checks all kinds of agreements, contracts and declarations issued by the HGC, it follows up draft legislation and draft regulation issued by virtue of delegated powers and related to the scope and activities of the HGC and it works on the relevant proposals.

b. The HGC Secretariat

The Secretariat of the HGC is responsible for keeping exact and true minutes of the decisions of the HGC and for keeping the records which prove that the Internal Rules of Procedure are followed. It prepares the items on the agenda of the HGC meetings in cooperation with the Service Units involved in them, it drafts and communicates the meeting agenda to the Members of the HGC, it keeps the minutes of the meetings and edits them before issuing them.

c. The President's Office

The President's Office supports the President in the fulfillment of his responsibilities. It ensures that the President receives the necessary secretarial and administrative support and it is responsible for handling special internal issues of the HGC assigned to it by order of the President. It is also responsible for planning and implementing the public communication policy of the HGC, it drafts and circulates Press Releases to the Media and ensures the proper use of the trademark and symbols of the HGC. Finally, it considers and evaluates the proposals submitted to the HGC for its participation in conferences, exhibitions and other events as a guest or co-organizer.

d. The AML Office

The AML Office is responsible for issues related to the security of the HGC and to its responsibilities as the competent authority for the fight against money laundering and terrorist financing in the

gaming market. In this context, it cooperates with the competent police and law-enforcement services, authorities and bodies in Greece and abroad, in order to retrieve and transmit information, it collects, processes, analyzes, evaluates and compiles crime-related information, data and complaints about crimes committed through the gaming industry and it cooperates with the counterpart departments of foreign authorities or international organizations to exchange experience and know-how.

1.6.2 THE DIRECTORATES OF THE HGC

The Directorates of the HGC are:

a. The Directorate of Planning and Research

The Directorate of Planning and Research is responsible for drafting the Action Plan of the HGC following the general principles put forward by the HGC, which also approves the Plan. In addition, the Directorate is responsible for monitoring and evaluating the extent to which the objectives of the actions included in the Action Plan have been achieved, proposing and establishing standards and inspecting compliance with these standards, as well as developing and managing the content of the HGC website. Furthermore, the Directorate conducts the studies and surveys prescribed by the objectives and responsibilities of the HGC, with the exception of the studies examining problem gambling, the protection of minors and Responsible Gaming.

The Directorate is organized into two (2) Departments, as follows:

- The Department of Planning.
- The Department of Research and Quality Systems

b. The Directorate of Regulation and Social Responsibility

The Directorate of Regulation and Social Responsibility is responsible for drafting the regulatory framework governing the operation and compliance inspection of all kinds of games, and for issuing the licenses and certifications laid down in the law. Moreover, the Directorate is responsible for cooperating with various institutional bodies in Greece and abroad on matters in the realm of the responsibilities of the HGC, and for planning and carrying out policies on problem gambling, protection of minors and Responsible Gaming. When necessary, the Directorate also participates in drafting the Gaming Regulation so as to tackle issues related to its responsibilities.

The Directorate is organized into four (4) Departments, as follows:

- The Department of Betting and Draw Games.
- The Department of Casinos and Gaming Machines.
- The Department of Amusement Games,
- The Department of Social Responsibility and Cooperation.

c. The Directorate of Audit and Compliance of Exclusive Rights Gaming Providers

The Directorate of Audit and Compliance of Exclusive Rights Gaming Providers is responsible for inspecting compliance with the applicable legislative and regulatory framework and the special terms and conditions governing the licensing and operation of gaming service providers who have been granted the authority to manage the rights of the Greek State on an exclusive basis. The Directorate submits proposals that promote a more effective operation of its field of responsibility and, when necessary, participates in drafting the Gaming Regulation, for the issues related to its responsibilities.

The Directorate is organized into four (4) Departments, as follows:

- The Department of Betting and Draw Games.
- The Department of Gaming Machines.
- The Department of State Lotteries.
- The Department of Management of the Inspectors' Register.

d. The Directorate of Audit and Other Gaming Providers

The Directorate of Audit and Other Gaming Providers is responsible for inspecting compliance with the applicable legislative and regulatory framework and the special terms and conditions governing the licensing and operation of gaming service providers who have been granted the authority to operate under a limited or full license, such as casino enterprises, electronic amusement games, remote games and any other kind of game falling under the responsibility of the Directorate of Audit and Compliance of Exclusive Rights Gaming Providers. The Directorate submits proposals that promote a more effective operation of its field of responsibility and, when necessary, participates in drafting the Gaming Regulation, for the issues related to its responsibilities.

The Directorate is organized into three (3) Departments, as follows:

- The Department of Casinos.
- The Department of Other Games of Chance.
- The Department of Electronic Amusement Games.

e. The Information and Technology Directorate

The Information and Technology Directorate is responsible for supporting the HGC in fulfilling its activities with the use of computer technologies, electronic transaction tools and telecommunication networks. It develops, secures and upgrades IT systems, maintains the HGC databases and ensures that an up-to-date technology is being used. In addition, it is responsible for the maintenance and smooth operation of the buildings and electromechanical equipment used by the HGC, as well as the execution of the relevant infrastructure works. The Directorate is responsible for keeping a personal data record for the HGC, computerizing its systems and ensuring secrecy in accordance with the applicable provisions.

The Directorate is organized into three (3) Departments, as follows:

- The Department of Systems Planning and Development.
- The Department of Systems Operation and Support.
- The Department of IT Systems Security and Data Protection.

f. The Directorate for Financial and Administrative Affairs

The Directorate for Financial and Administrative Affairs is responsible for planning, implementing and supporting the financial, administrative and management procedures required for the operation of the HGC. It drafts and monitors the execution of the annual budget, and it monitors revenue and expenditure, as well as property issues on the basis of the approved budget; it prepares the balance sheet and the financial statements, and it deals with accounting and cash management. It is responsible for developing human resources, as well as for hiring and dismissing staff, for their status of employment and evaluation, and for the administrative support of the service units. Finally, it executes the annual procurement plan of the HGC for the purchase of goods and services.

The Directorate is organized into five (5) Departments, as follows:

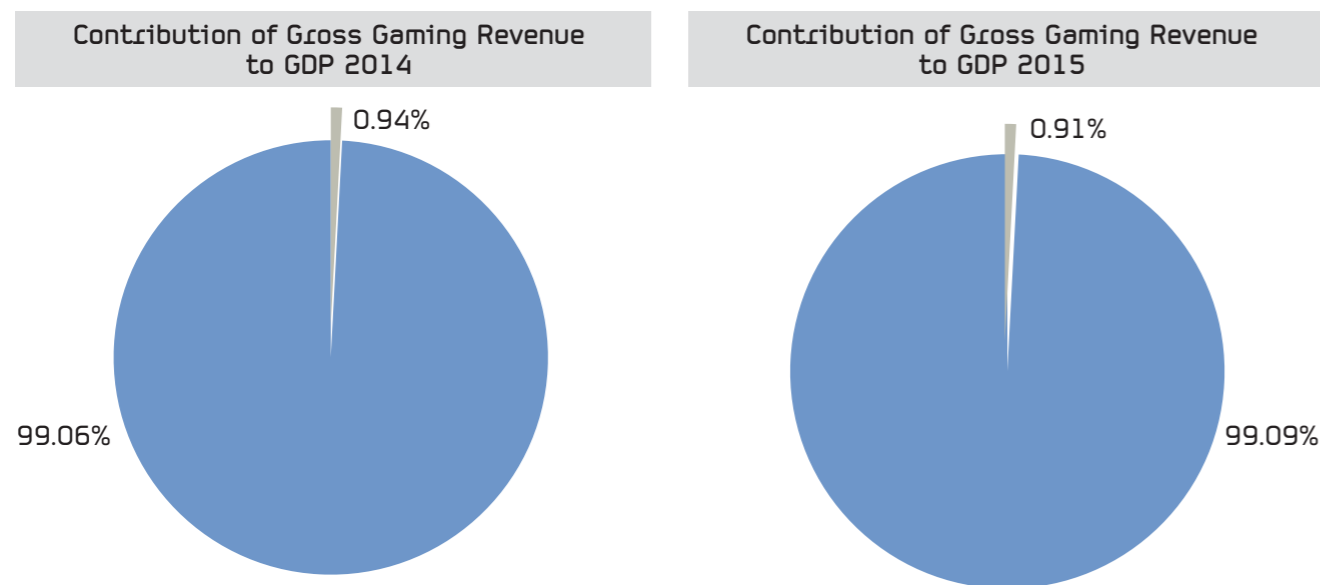
- The Department of Financial Planning and Accounting.
- The Department of Budget Execution and Cash Management.
- The Department of Administrative Affairs.
- The Procurement and Supplies Management Department.
- The Central Register and Documents Department.

2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

2.1 THE GAMBLING MARKET

2.1.1 THE LAND-BASED GAMBLING MARKET IN GREECE

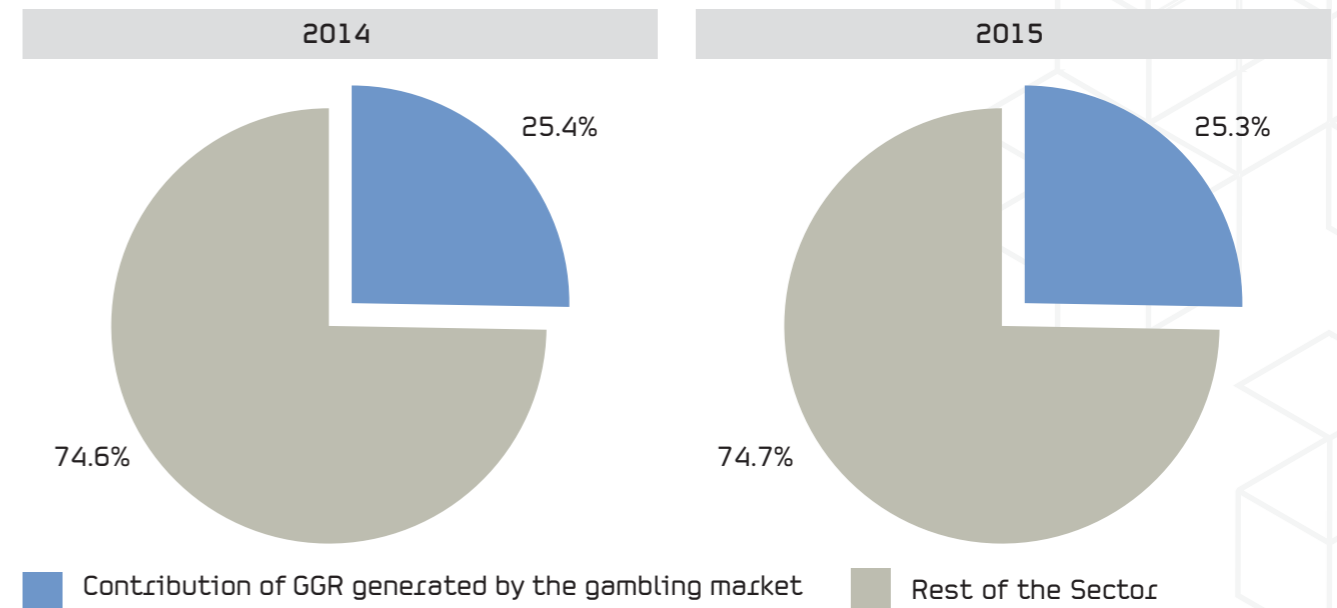
Gross revenue from the land-based gambling market was 1,610,273,033 in 2015 and contributed a share of 0.91% to the Gross Domestic Product (GDP)¹, which is a fall of 0.03% in relation to the previous year.



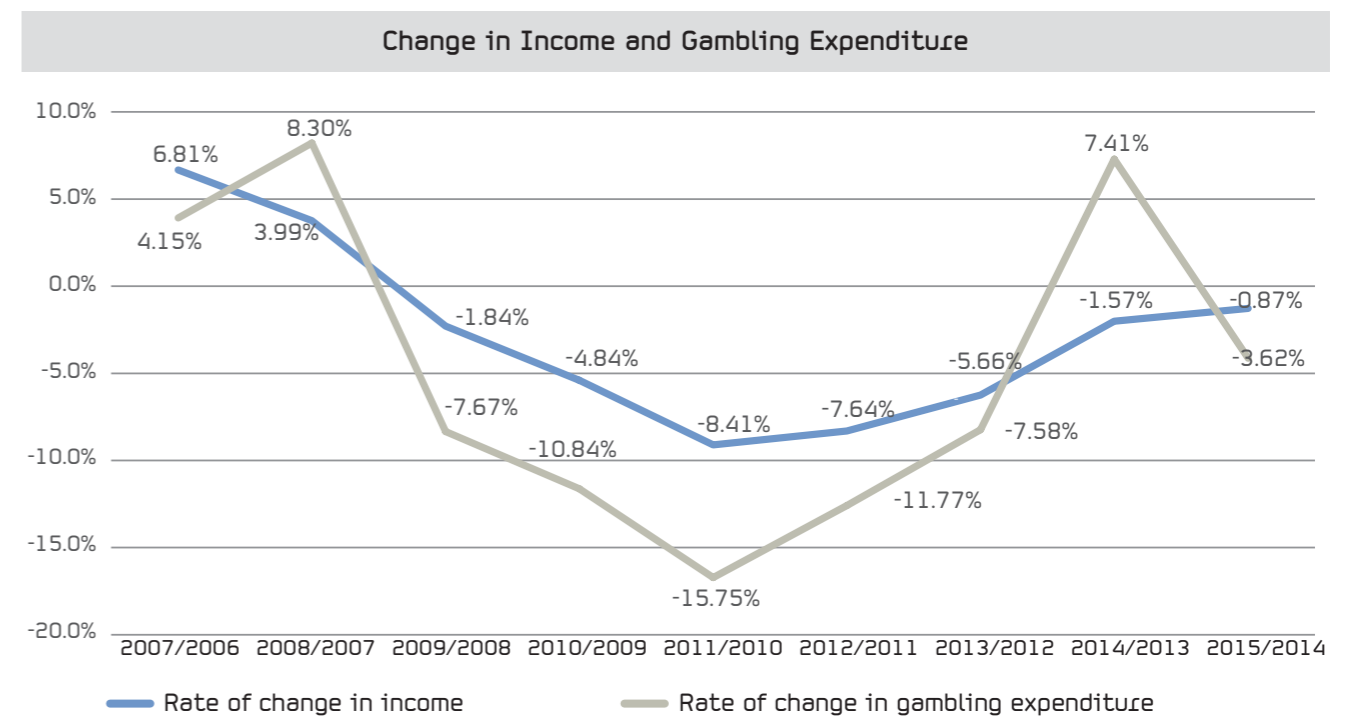
At the same time, the gross gaming revenue (GGR) generated by the gambling market in Greece in 2015 accounts for 25.3% of the gross value added by the Sector «Arts, entertainment, amusement, repairs of household items and other services»², which includes gambling, thus slightly decreasing its share of this sector in relation to 2014.

1. Source: Hellenic Statistical Authority - Annual National Accounts/Gross Domestic Product 2015 (provisional data)

2. Source: Hellenic Statistical Authority - Annual National Accounts/ Gross Value Added per Industry/2015 (provisional data).



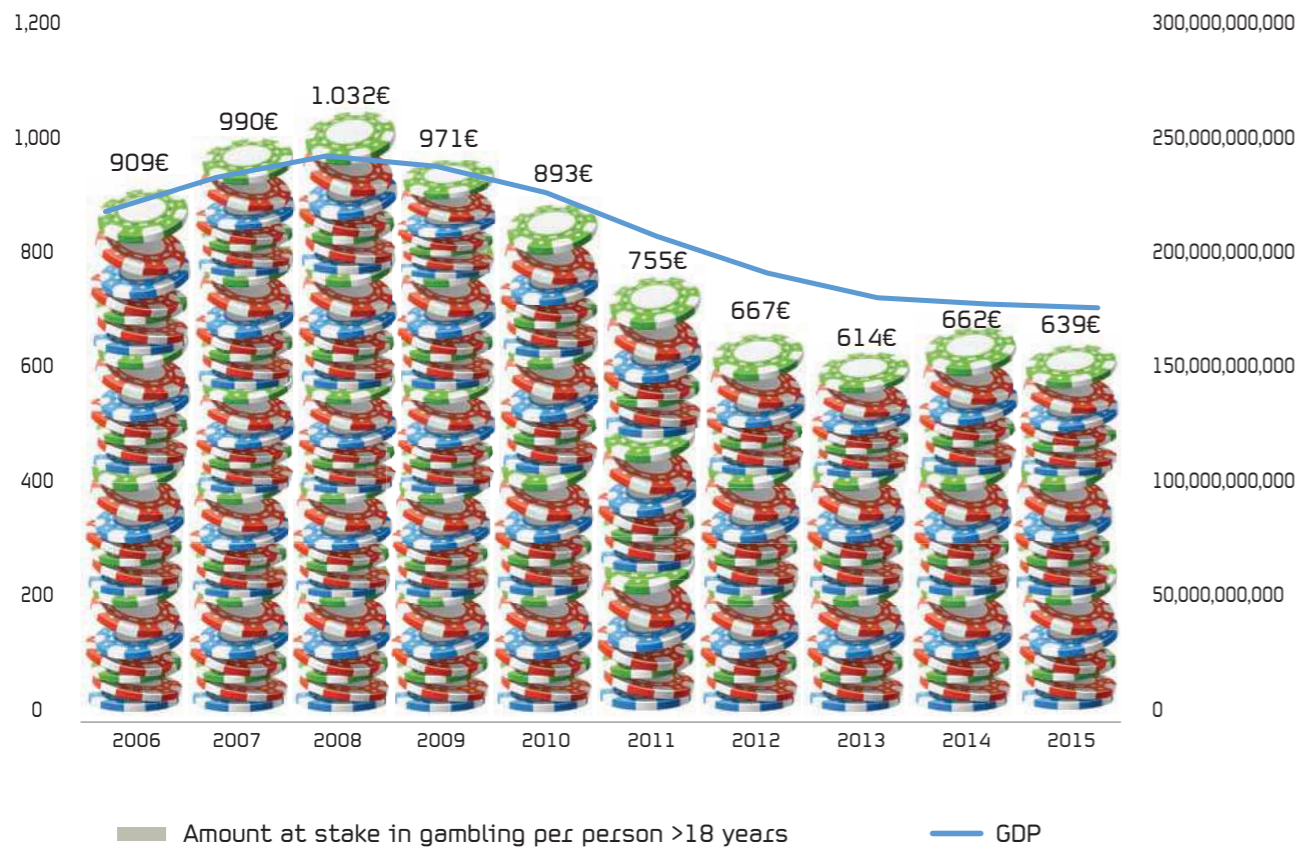
Gambling expenditure per person aged 18 years³ or over followed along the same downward line as revenue and, actually, at a higher rate of decrease, with the exception of 2008 and 2014 when it went up as opposed to the rate of change in revenue.



3. Source: Hellenic Statistical Authority - Estimated population as at 1st January each year.

2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

The following table illustrates the stake (wager) per person aged 18 years or over (>18), which followed the same course as GDP during the period examined. It peaked in 2008 and had been following a downward course ever since, with the exception of 2014, to reach 639 euros in 2015.



Similar change was seen in the gambling expenditure per person aged 18 years or over. This expenditure represents the amount of money that the players finally lose.



2.1.2 GAMBLING MARKET INCLUDING ONLINE GAMBLING: GREECE AND EU28

In 2015 the total gross gaming revenue generated by the gambling market in Greece was 1,726,473,268 euros. This amount includes online gambling gross revenue, as shown by the data declared to the HGC by twenty-one (21) out of the twenty-four (24) companies which are subject to the transitional regime of paragraph 12, Article 50 of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180).

The gross win generated by the gambling market contributed by 0.98% to the total gross domestic product (GDP), while the equivalent contribution of gross win to GDP in the EU Member States (EU28) was 0.59%.

YEAR 2015	Gross Revenue	GDP	Contribution of GGR generated by the gambling market to GDP
EU28 (land-based)	73,080,000,000 €	14,625,372,900,000 ⁴ €	0.50%
EU28 (online)	13,270,000,000 €		0.09%
EU 28 Total	86,350,000,000 ⁵ €		0.59%

4. Source: Eurostat. The data on GDP refers to current prices.

5. Source: European Gaming & Betting Association. Retrieved from: http://www.egba.eu/media/FACTSHEET_MARKET_REALITY.pdf

2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

YEAR 2015	Gross Revenue	GDP	Contribution of GGR generated by the gambling market to GDP
Greece (land-based)	1,610,273,033 €	176,022,700,000 ⁶ €	0.91%
Greece (online)	116,200,235 €		0.07%
Greece Total	1,726,473,268 €		0.98%

If we compare the two individual gambling markets in 2015, we see that in Greece the land-based market had a more significant contribution to GDP (0.91%) in relation to that of the same market in EU28 (0.50%). Online gambling market contribution to GDP in the two cases compared is 0.07% for Greece and 0.09% for EU28.

The following table illustrates the gambling expenditure per person aged 18 years or over (>18) in Greece and EU28.

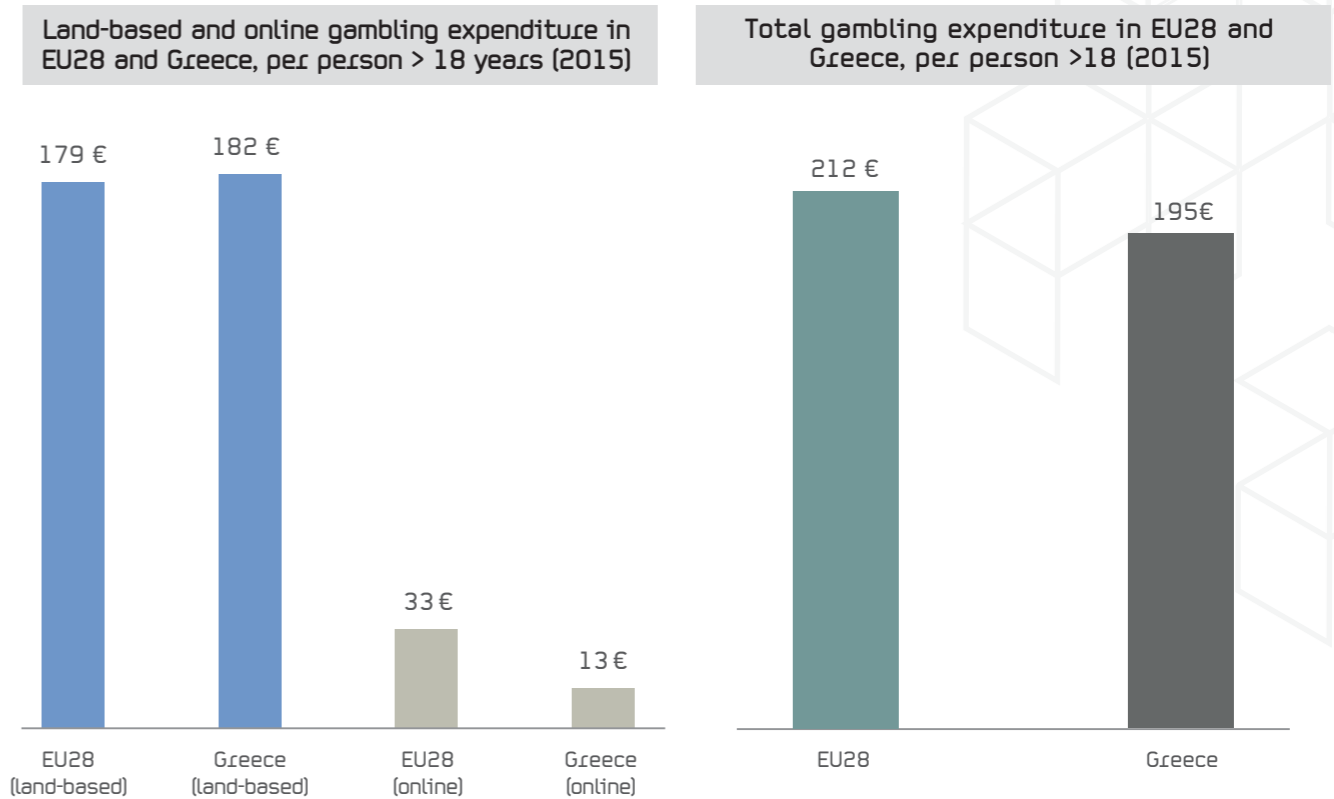
YEAR 2015	Gross Revenue	Population >18	Gambling expenditure per person >18
EU28 (land-based)	73,080,000,000 €	407,534,878 ⁷	179 €
EU28 (online)	13,270,000,000 €		33 €
EU 28 Total	86,350,000,000 €		212 €
Greece (land-based)	1,610,273,033 €	8,850,665 ⁸	182 €
Greece (online)	116,200,235 €		13 €
Greece Total	1,726,473,268 €		195 €

It is noted that per capita expenditure on land-based gambling was 182€ in Greece in 2015 while the European average amounted to 179€. The equivalent per capita expenditure on online gambling was 13€ in Greece versus 33€ reported for EU28. Total gambling expenditure was 195€ in Greece and 212€ in EU28.

6. Source: Hellenic Statistical Authority - Annual National Accounts/Gross Domestic Product 2015 (provisional data)

7. Source: Eurostat. Population estimate March 2016.

8. Source: Hellenic statistical Authority. Population estimate January 2016.



2.1.3 STATE REVENUE RAISED FROM GAMBLING

The distribution of State revenue raised from the operation of games of chance, per category, is as follows:

- Licensing Revenue.
- Revenue in the form of a share of gross gaming revenue (gross profit - GGR).
- Revenue from casino players' tickets.
- Tax revenue from winnings.

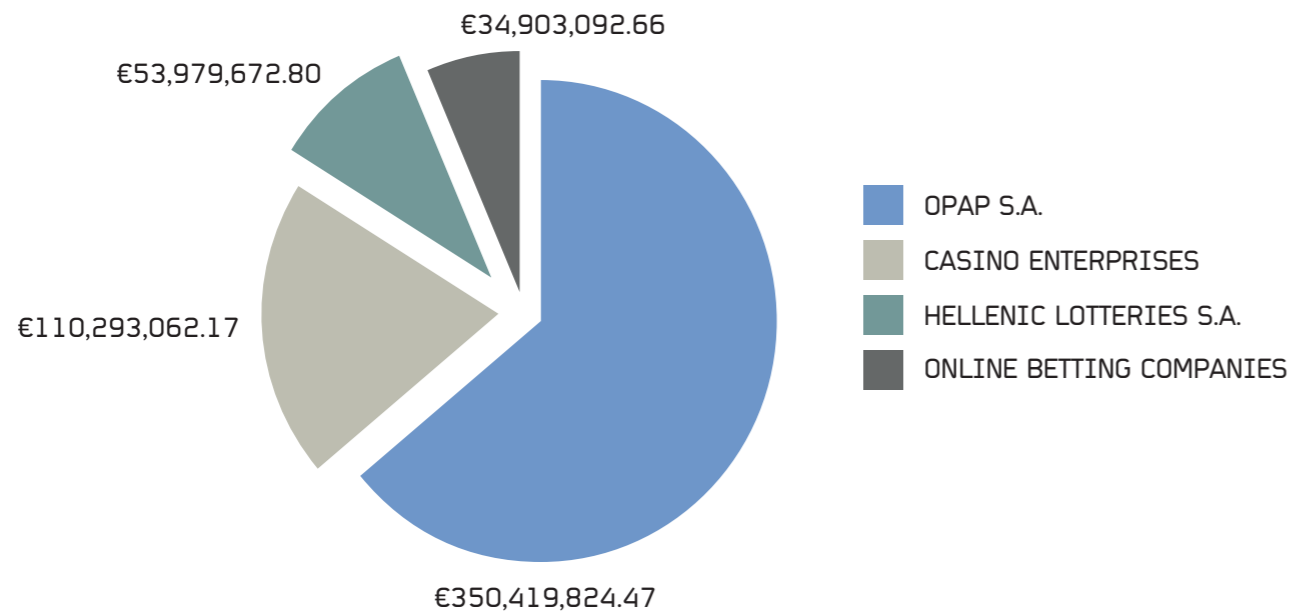
By virtue of paragraph 5 article 50 of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180), the Greek State's share of gross gaming revenue (gross profit - GGR) generated in Greece is set at thirty percent (30%).

These provisions apply to all providers with the exception of casino enterprises, which have a different percentage as a result of the relevant licensing tender and, in some cases, of further modifications there to at a later stage.

On the basis of its responsibilities, the HGC oversees the collection of the Greek State's share of gross gaming revenue. As regards the twenty-four (24) gambling operators subject to the transitional regime of paragraph 12, Article 50 of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180), the responsibility for

2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

State Revenue from gambling operators in 2015



the audit and collection of state revenue lies with the Ministry of Finance and, in particular, the tax authorities.

Gaming revenue and gross profit amounted to 549,595,652 euros in 2015. These are broken down by provider and analyzed in the relevant chart.

It should be noted that the amount of 34,903,093 euros that represents the State's share of online gambling gross revenue is derived from the self-declared data provided to the HGC by twenty-one (21) out of the twenty-four (24) gambling operators subject to the transitional regime of paragraph 12, Article 50 of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180).

The amount of 110,293,062 euros originated in the casinos includes state revenue from the special annual operation duty and from tickets, as well as from the rights of municipalities on gross profit made by local casinos, which account for 25,183,887 euros.

Last but not least, the above state revenue does not include any revenue from horse racing betting, due to the lack of data.

2.2 EVOLUTION OF THE GREEK GAMBLING MARKET

The data presented in this section does not include the financial data of online gambling service providers, which would allow a comparative analysis for the period 2006-2015.

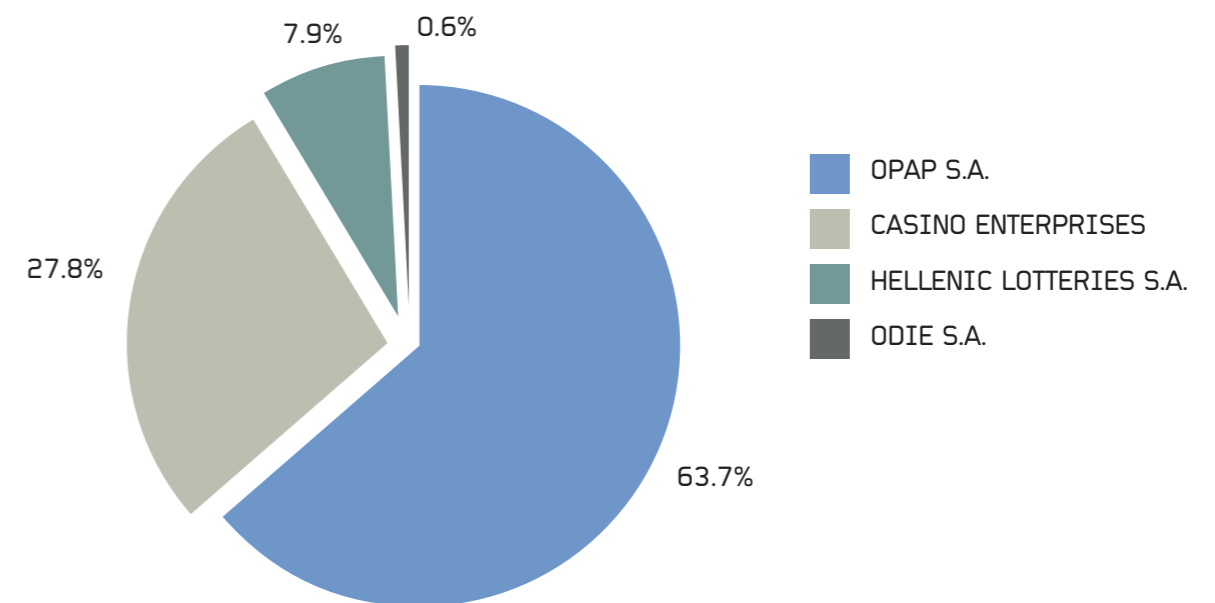
2.2.1 TOTAL GAMBLING TURNOVER IN 2006-2015

Gambling turnover is the total amount of money gambled by players.

Gambling market turnover was 5,659,137,900 euros in 2015 and is broken down per provider as follows:

PROVIDER	TURNOVER 2015
OPAP S.A.	3,603,418,939
CASINO ENTERPRISES	1,571,402,581
HELLENIC LOTTERIES S.A.	449,567,165
ODIE S.A.	34,749,215
TOTAL	5,659,137,900

Providers' share of gambling turnover in 2015



2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

In the year 2015, the regulated gambling market experienced a limited fall of 3.9% in relation to the year before. However, it performed better than in 2013 with its historic low of 5,495,241,086 euros, but not as well as in 2008, when it reached 9,239,831,836 euros.

In the period 2006-2015 gambling turnover was on the decline, with the exception of the years 2006-2008 and 2014, which lead to an overall decrease of 29.8%. The decrease is even larger (38.8%) if we compare the market figures of 2015 with those of 2008.

The highest annual rate of change was seen in 2011 and 2012, when the gambling market shrunk by 15.2% and 12.0% respectively.

YEAR	GAMBLING MARKET	PERCENTAGE CHANGE
	Turnover (in euros)	
2006	8,062,091,819	-
2007	8,821,942,576	9.4%
2008	9,239,831,836	4.7%
2009	8,739,482,829	-5.4%
2010	8,064,537,555	-7.7%
2011	6,835,277,700	-15.2%
2012	6,013,674,926	-12.0%
2013	5,495,241,086	-8.6%
2014	5,888,952,747	7.2%
2015	5,659,137,900	-3.9%

The total decline in gambling turnover in 2015 is due to a drop in the sales of all providers, which ranged between 1.8% and 24.5%.

In particular, the smallest reduction was seen in the total of casino enterprises, which was 1.8%, followed by OPAP S.A. with a reduction of 4.2% and Hellenic Lotteries S.A. with 6.3%. The most significant fall was reported by ODIE S.A.

The following table presents the evolution of gambling turnover per provider in Greece along with its percentage change for the period 2006-2015.

YEAR	OPAP S.A. ⁹		CASINO ENT. ¹⁰		STATE LOTTERIES ¹¹		ODIE S.A. ¹²	
	Turnover (in euros)	%	Turnover (in euros)	%	Turnover (in euros)	%	Turnover (in euros)	%
2006	4,524,105,000		2,782,951,157		417,518,270		337,517,392	
2007	4,929,708,000	9.0%	3,199,376,056	15.0%	409,708,870	-1.9%	283,149,650	-16.1%
2008	5,328,100,000	8.1%	3,184,877,971	-0.5%	430,098,800	5.0%	296,755,065	4.8%
2009	5,222,199,000	-2.0%	2,839,587,829	-10.8%	417,601,000	-2.9%	260,095,000	-12.4%
2010	4,937,530,000	-5.5%	2,585,936,555	-8.9%	347,638,000	-16.8%	193,433,000	-25.6%
2011	4,172,459,000	-15.5%	2,239,462,700	-13.4%	299,894,000	-13.7%	123,462,000	-36.2%
2012	3,775,251,000	-9.5%	1,890,156,056	-15.6%	263,879,870	-12.0%	84,388,000	-31.6%
2013	3,504,294,000	-7.2%	1,687,698,396	-10.7%	238,226,690	-9.7%	65,022,000	-22.9%
2014	3,759,712,676	7.3%	1,599,943,054	-5.2%	479,574,260	101.3%	49,722,757	-23.5%
2015	3,603,418,939	-4.2%	1,571,402,581	-1.8%	449,567,165	-6.3%	34,749,215	-30.1%

Throughout the period 2006-2015, OPAP S.A. had the biggest gambling market share followed by the nine (9) casino enterprises, HELLENIC LOTTERIES S.A. and ODIE S.A.

9. The data on the turnover of OPAP S.A. was taken from the Annual Financial Reports of OPAP and from the financial newsletters.

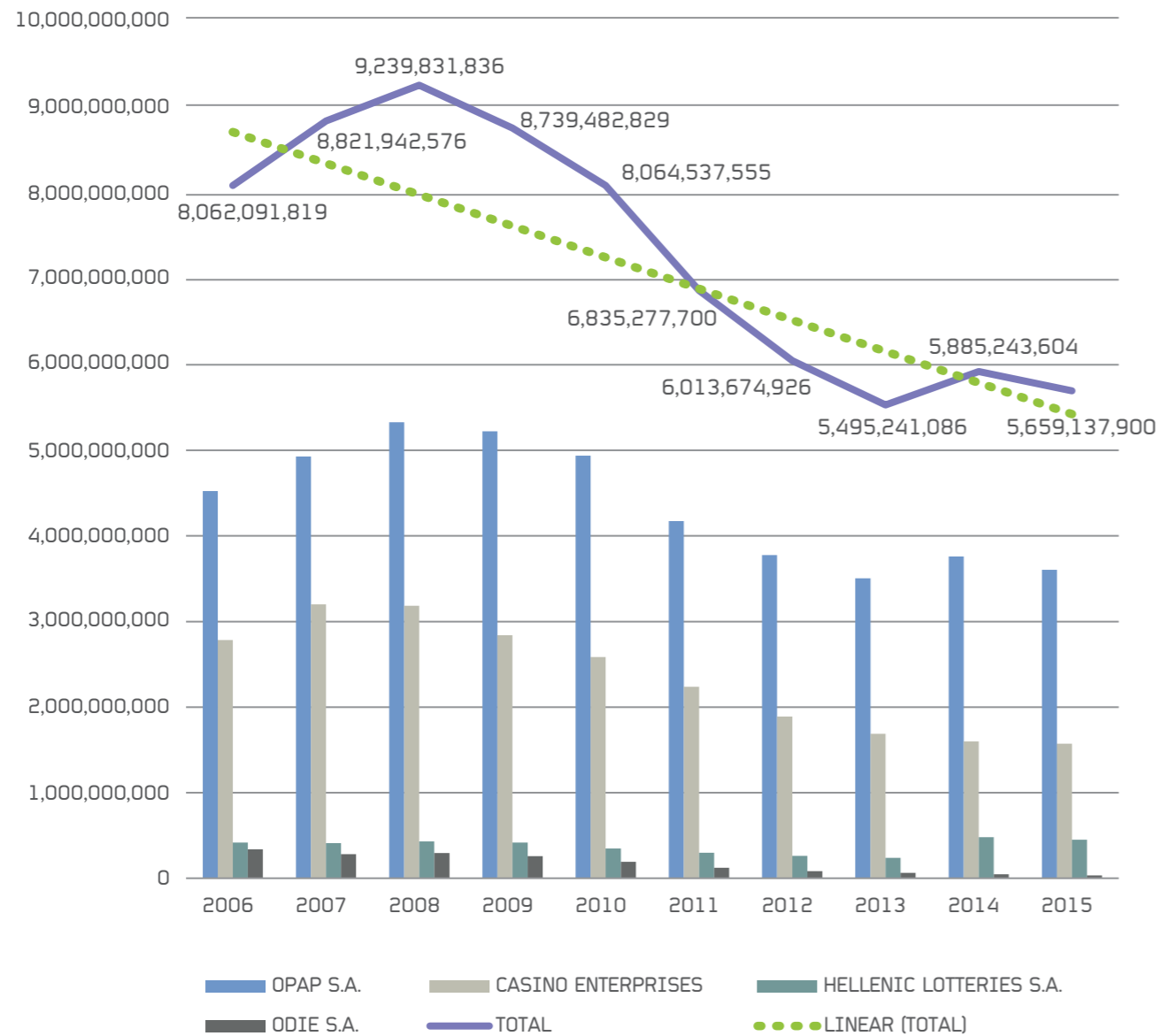
10. The turnover of casinos is the money that players turn into drops and refers to the nine casino enterprises of Greece. The data for the years 2006-2012 was provided by the Ministry of Tourism-Directorate of Casino Supervision, while that for the years 2013-2015 was given by the HGC services.

11. The data on the turnover of Hellenic Lotteries S.A. for the years 2006-2013 was taken from the annual financial statements of the Directorate of State Lotteries. The data on turnover for the year 2014 comes from the provisional data of the Directorate of State Lotteries for the period January-April 2014 and of Hellenic Lotteries S.A. for the period May-December 2014. The turnover for the year 2015 was derived from the data provided to the HGC by Hellenic Lotteries S.A.

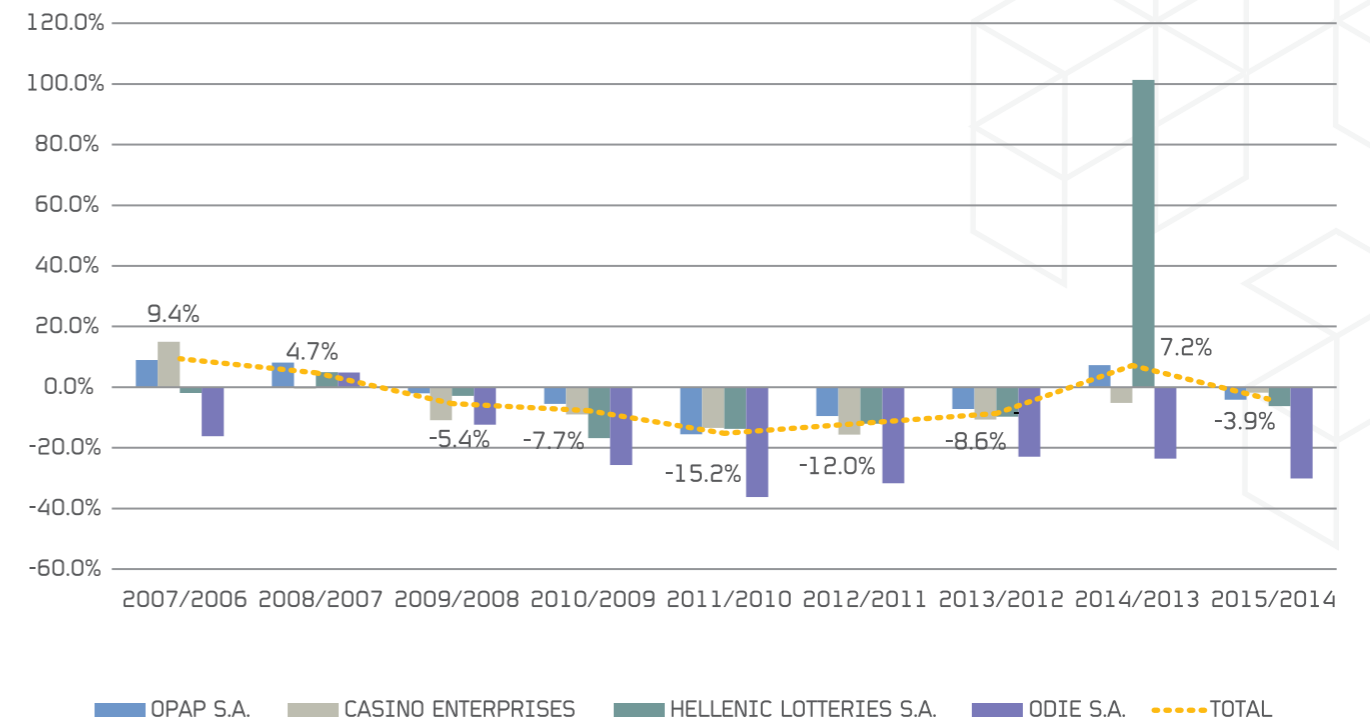
12. The data on turnover of ODIE S.A. for the years 2006-2013 was taken from the annual financial statements. The turnover for the years 2014-2015 was taken from the data provided to the HGC by ODIE S.A.

2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

Evolution of gambling turnover (2006-2015)



Rate of change in gambling turnover (2006-2015)



2.2.2 GROSS REVENUE OF THE GAMBLING MARKET IN 2006-2015

Gross Gaming Revenue (gross profit) or (GGR) is equal to Total Gambling Turnover less winnings.

In 2015 gross gaming revenue registered a fall of 3.6% in relation to 2014 and followed the same trend as turnover. However, gross gaming revenue was higher in 2015 when compared to the historic low reported for 2013, but much lower than in 2008, when it reached 2,750,091,782 euros.

2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

ΕΤΟΣ	GAMBLING MARKET	PERCENTAGE CHANGE
	Gross Revenue (in euros)	
2006	2,438,122,888	-
2007	2,539,315,886	4.2%
2008	2,750,091,782	8.3%
2009	2,539,149,638	-7.7%
2010	2,264,010,978	-10.8%
2011	1,907,467,435	-15.7%
2012	1,683,046,995	-11.8%
2013	1,555,525,006	-7.6%
2014	1,670,715,091	7.4%
2015	1,610,273,033	-3.6%

The highest annual rate of change was seen in 2011 and 2012, when the gambling market shrank by 15.7% and 11.8% respectively.

The total decline in gross gaming revenue in 2015 is due to a drop in the gross revenue of all providers, which ranged between 2.6% and 34.3%.

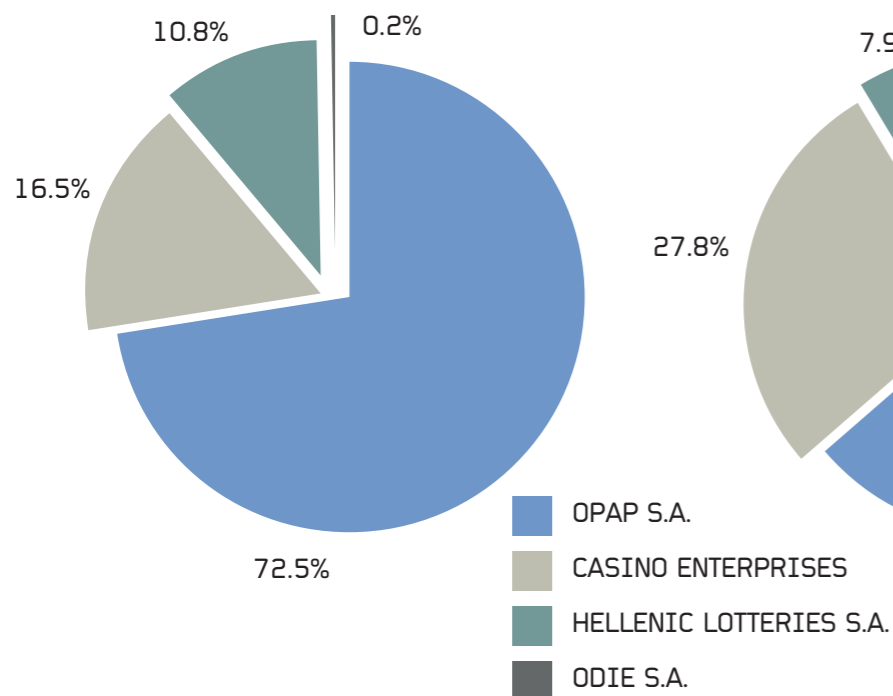
In particular, the smallest reduction was seen in ODIE S.A. and it reached 2.6%. Casino enterprises follow with a decrease of 3.8% and then Hellenic Lotteries S.A. with 8.8%. The most significant fall was reported by OPAP S.A.

The distribution of gross revenue per provider in 2015 is as follows: OPAP S.A. accounts for 72.5%, casino enterprises for 16.5%, Hellenic Lotteries for 10.8% and, finally, ODIE S.A. for 0.2%. It should be noted that although the ranking of providers according to their gross revenue is equivalent to their ranking according to their turnover, their shares of gross gaming revenue are smaller than those of casino enterprises and ODIE S.A. and bigger than those of OPAP S.A. and Hellenic Lotteries S.A.

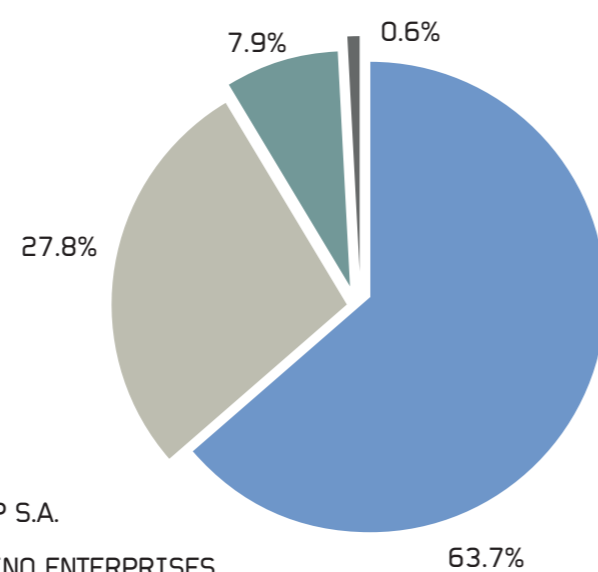
If we exclude the period 2006-2008 and the year 2014, gross gaming revenue has been constantly going down. In a period of two years, the greatest loss of gross revenue was reported by ODIE S.A. (92.4%), casino enterprises (61.5%) and then OPAP S.A. (23.2%). The only exception is Hellenic Lotteries S.A. which reported a rise of 7.8% in its gross revenue.

The evolution of gross gaming revenue per provider in Greece along with its percentage change in the period 2006-2015 is depicted in the following table.

Gross revenue per provider in 2015

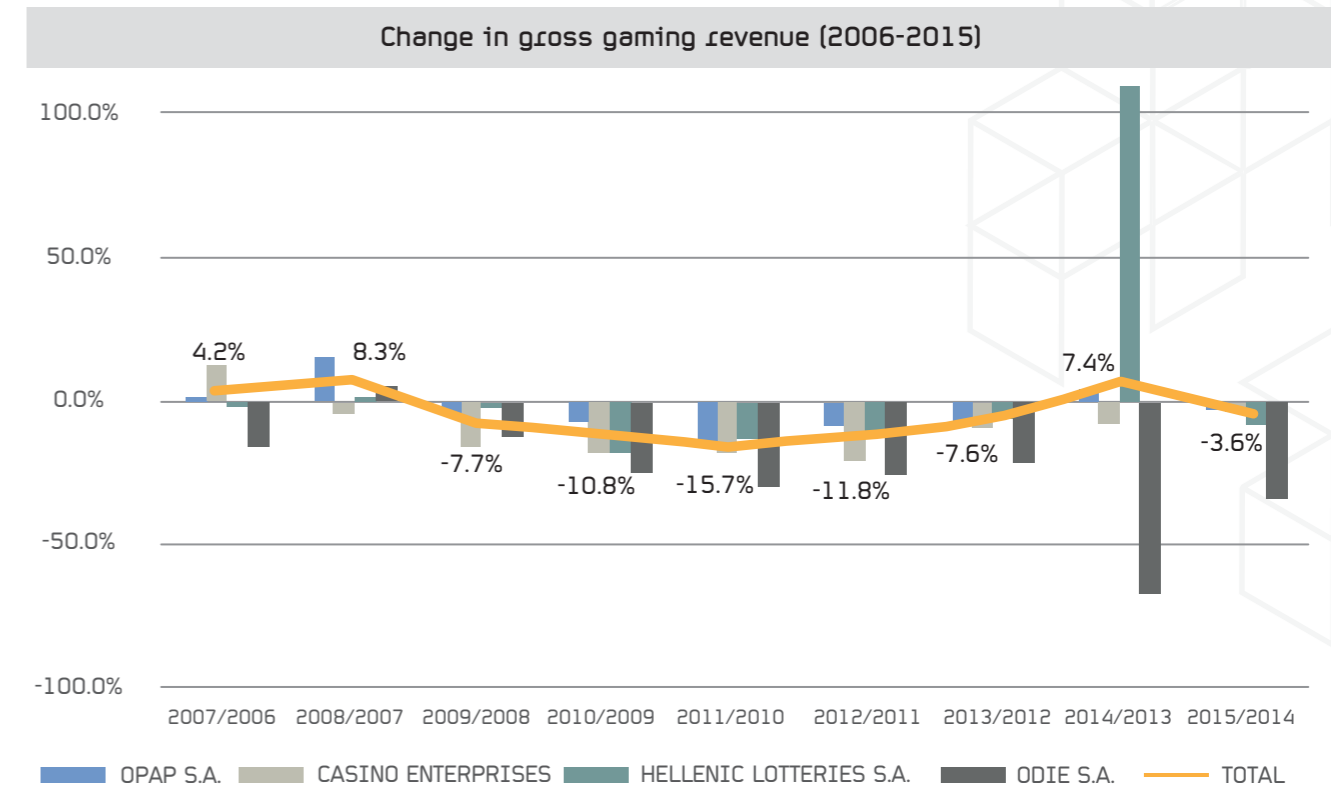
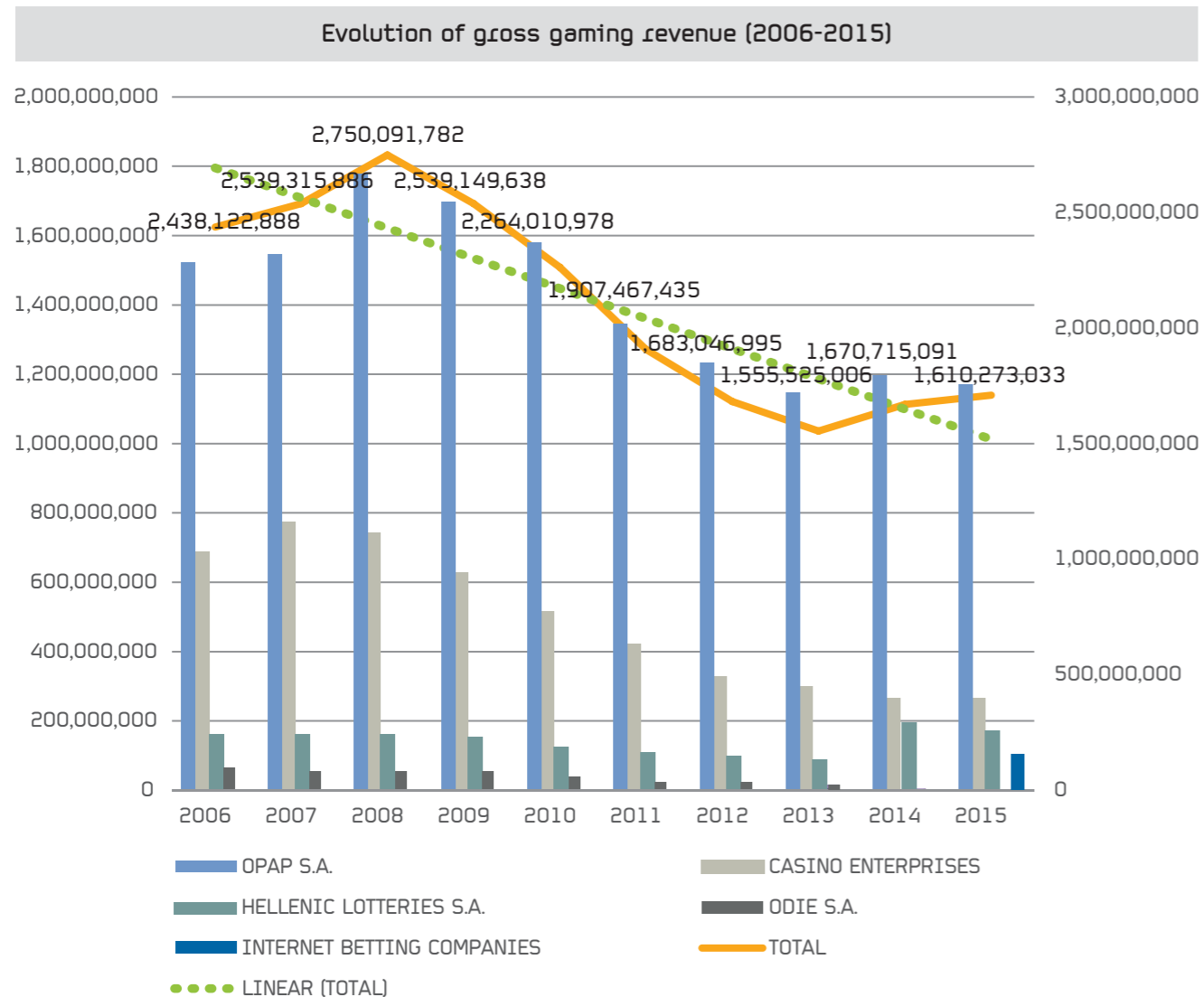


Turnover per provider in 2015



Year	OPAP S.A.		CASINO ENTER.		HELL. LOTTERIES S.A.		ODIE S.A.	
	Gross Revenue (in euros)	Change %	Gross Revenue (in euros)	Change %	Gross Revenue (in euros)	Change %	Gross Revenue (in euros)	Change %
2006	1,521,226,000		688,109,951		161,283,459		67,503,478	
2007	1,547,956,000	1.8%	776,744,651	12.9%	157,985,305	-2.0%	56,629,930	-16.1%
2008	1,786,093,000	15.4%	744,501,239	-4.2%	160,035,658	1.3%	59,461,885	5.0%
2009	1,704,426,000	-4.6%	626,074,105	-15.9%	156,536,000	-2.2%	52,113,533	-12.4%
2010	1,582,854,000	-7.1%	513,434,978	-18.0%	128,486,000	-17.9%	39,236,000	-24.7%
2011	1,348,933,000	-14.8%	419,720,435	-18.3%	111,385,000	-13.3%	27,429,000	-30.1%
2012	1,235,082,000	-8.4%	330,168,995	-21.3%	97,509,000	-12.5%	20,287,000	-26.0%
2013	1,150,146,000	-6.9%	298,665,006	-9.5%	90,898,000	-6.8%	15,816,000	-22.0%
2014	1,199,603,000	4.3%	275,273,290	-7.8%	190,709,020	109.8%	5,129,781	-67.6%
2015	1,168,066,081	-2.6%	264,940,845	-3.8%	173,894,656	-8.8%	3,371,451	-34.3%

2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET



2.3 GAMBLING OPERATORS AND GAMES OF CHANCE

In 2015, games of chance were operated in Greece by:

- The Greek Organization of Football Prognostics (OPAP S.A.), which operates most gambling games.
- Nine (9) casino enterprises, carrying out operations in various parts of the country.
- «Hellenic Lotteries S.A.»
- The «Hellenic Horse Racing Organization S.A.» (ODIE S.A.)
- The twenty-four (24) undertakings providing online gambling and betting services which are subject to the transitional regime of paragraph 12, Article 50 of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180).

2.3.1 THE «GREEK ORGANIZATION OF FOOTBALL PROGNOSTICS S.A.» (OPAP S.A.)

OPAP SA was established in 1958 as a legal entity of public law. In 1999 it became a public limited company under the trade name OPAP S.A., while in October 2013, the privatization of OPAP S.A. was completed with the sale of 33% of its share capital, i.e. the share belonging to the Greek State.

2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

OPAP S.A. has the exclusive rights for a series of gambling and betting services of pre-defined or non pre-defined yield and provides these services through a network of 4,739 agencies¹³.

The exclusive rights to carry out the gaming services provided by OPAP SA were granted in 2000 by virtue of Article 27 of Law 2843/2000 (GG Series A, 219), under a 20-year contract, which was renewed in August 2011 until year 2030 for all games apart from online betting.

By virtue of the provisions and conditions set out in articles 39 et seq. of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180), as amended and in force, the company was granted a license to install and operate 35,000 gaming machines for land-based gambling (through its agencies). According to the above provisions, 16,500 of those gaming machines will be installed and operated by OPAP S.A. itself, while the remaining 18,500 will be operated by 4 to 10 concessionaires, who will be declared the highest bidders in an international tender launched by OPAP S.A. These gaming machines have not started operating yet.

OPAP S.A. currently operates various categories of games of chance, some depending exclusively on luck and others on the ability to predict, some being mutual games and others games of fixed (pre-defined) yield.

The categories of games are:

NUMERICAL LOTTERIES	PREDICTION GAMES
Pre-defined yield <ul style="list-style-type: none"> • Kino • Extra 5 • Super 3 • Go Lucky 	Pre-defined yield <ul style="list-style-type: none"> • Pame Stoixima • Monitor Games
Mutual <ul style="list-style-type: none"> • Joker • Lotto • PROTO 	Mutual <ul style="list-style-type: none"> • PROPO • PROPOGOAL

OPAP S.A. is also licensed to operate the numerical lottery «BINGO-LOTTO». This game has not started yet.

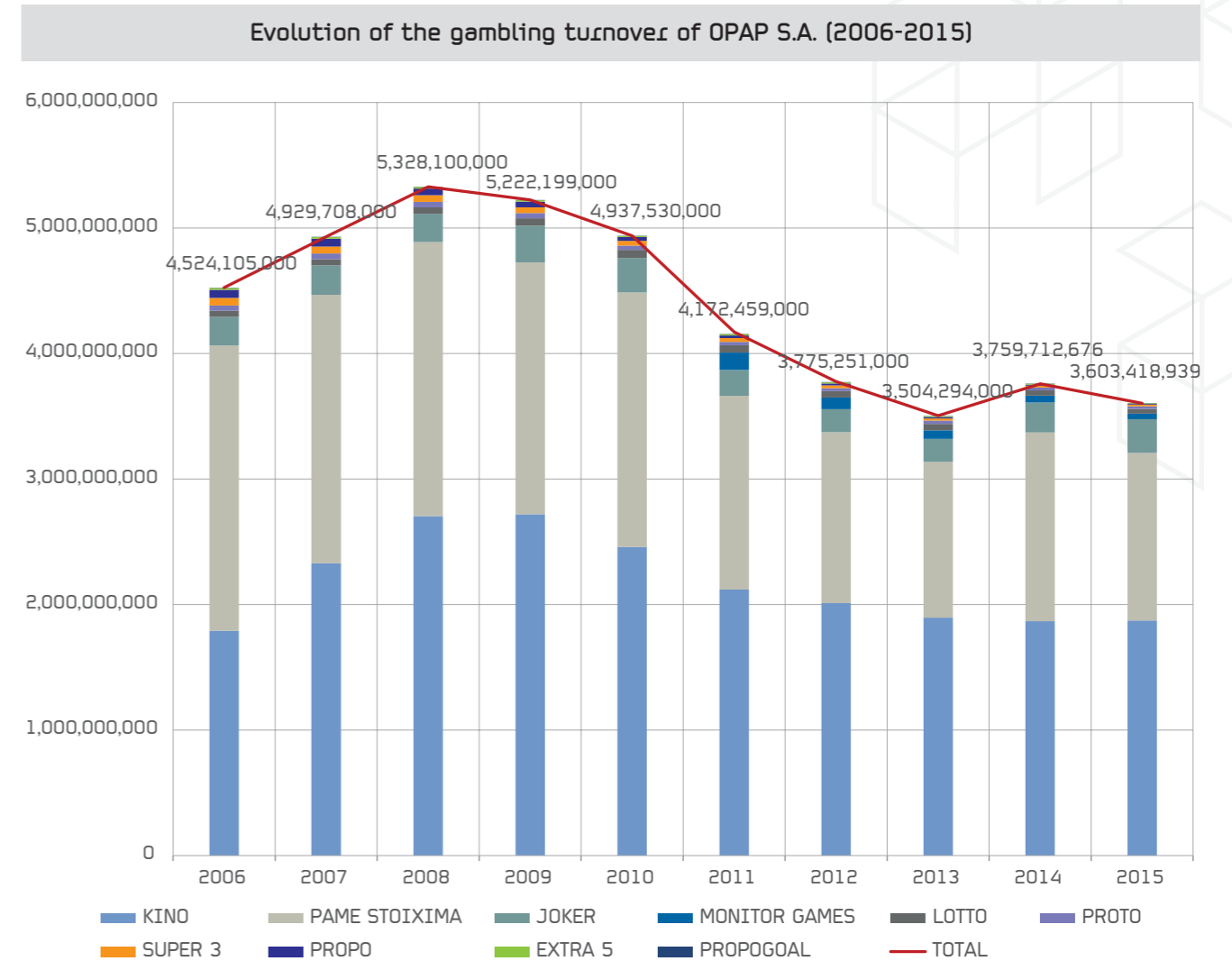
The permanent staff employed by OPAP S.A. on 31.12.2014 was six hundred and four (604) people. On 31.12.2015 they had increased by one hundred and thirty-three (133) people to seven hundred and thirty-seven (737)¹⁴.

The following chart presents the evolution of turnover, per game, for OPAP S.A. in the ten-year period 2006-2015. In 2015, the total gambling turnover of OPAP S.A. went down by 4.2% in relation to the year before and by 20.4% in the period 2006-2015. The decrease was even more significant in relation to 2008 when the gambling market registered the highest performance of the last

13. Information taken from the website of OPAP S.A. (08.03.2015), <http://www.opap.gr/el/web/corporate.opap.gr/newretailpage>

14. Source: Data provided to the HGC by ODIE S.A.

decade. Specifically, it was 3,603,418,939 euros in 2015 as opposed to 3,759,712,676 euros in the previous year and 5,328,100,000 euros in 2008.



JOKER and KINO are the only games that have seen a slight growth in their turnover in 2015 in relation to 2014. It is worth noting that these two games have grown by 4.6% and 18.3% respectively over the last decade.

By contrast, PAME STOIXIMA has seen a decrease by 41.3% in the last ten years.

The remaining games reported losses ranging between 0%-60% in the period 2006-2015. However, these games have a small contribution to total gambling turnover (4.67%).

The following tables present the evolution of the gambling turnover of OPAP S.A. along with its percentage change in the period 2006-2015 on an annual basis.

2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

TOTAL GAMBLING TURNOVER OF OPAP S.A. 2006-2015											(in euros)
GAMES	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	TOTAL
KINO	1,790,532,000	2,328,845,000	2,703,256,000	2,719,836,000	2,457,296,000	2,118,340,000	2,011,111,000	1,896,176,000	1,867,300,400	1,872,639,971	21,765,332,371
PAME STOIXIMA	2,272,825,000	2,137,982,000	2,185,079,000	2,004,930,000	2,029,406,000	1,543,633,000	1,361,881,000	1,239,977,000	1,503,062,127	1,334,471,978	17,613,247,105
JOKER	227,444,000	235,200,000	224,422,000	294,027,000	273,746,000	206,987,000	183,964,000	182,901,000	238,556,020	269,153,033	2,336,400,053
MONITOR GAMES	-	-	-	-	-	137,633,000	92,661,000	68,070,000	54,405,445	44,226,884	396,996,329
LOTTO	48,940,000	50,146,000	50,940,000	57,647,000	65,132,000	59,326,000	50,066,000	52,680,000	42,906,432	37,140,214	514,923,646
PROTO	42,510,000	44,305,000	44,527,000	43,119,000	34,468,000	25,800,000	22,951,000	25,615,000	22,981,682	21,136,399	327,413,081
SUPER 3	60,942,000	55,471,000	52,332,000	44,898,000	36,456,000	30,685,000	22,413,000	16,726,000	14,724,111	13,228,867	347,875,978
PROPO	64,035,000	63,124,000	54,167,000	45,169,000	30,277,000	21,895,000	15,747,000	12,419,000	7,900,854	5,331,185	320,065,039
EXTRA 5	15,430,000	13,007,000	12,087,000	11,474,000	10,060,000	9,840,000	8,609,000	7,123,000	6,520,970	5,558,301	99,709,271
GO LUCKY	-	-	-	-	-	17,293,000	4,711,000	1,650,000	926,724	-	24,580,724
PROPOGOAL	1,447,000	1,628,000	1,290,000	1,099,000	689,000	1,027,000	1,137,000	957,000	427,913	532,108	10,234,021
TOTAL	4,524,105,000	4,929,708,000	5,328,100,000	5,222,199,000	4,937,530,000	4,172,459,000	3,775,251,000	3,504,294,000	3,759,712,676	3,603,418,939	43,756,777,615

PERCENTAGE CHANGE IN THE TOTAL GAMBLING TURNOVER OF OPAP S.A. YEARLY											
GAMES	2007/2006	2008/2007	2009/2008	2010/2009	2011/2010	2012/2011	2013/2012	2014/2013	2015/2014	2015/2008	2015/2006
KINO	30.1%	16.1%	0.6%	-9.7%	-13.8%	-5.1%	-5.7%	-1.5%	0.3%	-30.7%	4.6%
PAME STOIXIMA	-5.9%	2.2%	-8.2%	1.2%	-23.9%	-11.8%	-9.0%	21.2%	-11.2%	-38.9%	-41.3%
JOKER	3.4%	-4.6%	31.0%	-6.9%	-24.4%	-11.1%	-0.6%	30.4%	12.8%	19.9%	18.3%
MONITOR GAMES	-	-	-	-	-	-32.7%	-26.5%	-20.1%	-18.7%	-	-67.9% ¹⁵
LOTTO	2.5%	1.6%	13.2%	13.0%	-8.9%	-15.6%	5.2%	-18.6%	-13.4%	-27.1%	-24.1%
PROTO	4.2%	0.5%	-3.2%	-20.1%	-25.1%	-11.0%	11.6%	-10.3%	-8.0%	-52.5%	-50.3%
SUPER 3	-9.0%	-5.7%	-14.2%	-18.8%	-15.8%	-27.0%	-25.4%	-12.0%	-10.2%	-74.7%	-78.3%
PROPO	-1.4%	-14.2%	-16.6%	-33.0%	-27.7%	-28.1%	-21.1%	-36.4%	-32.5%	-90.2%	-91.7%
EXTRA 5	-15.7%	-7.1%	-5.1%	-12.3%	-2.2%	-12.5%	-17.3%	-8.5%	-14.8%	-54.0%	-64.0%
GO LUCKY	-	-	-	-	-	-72.8%	-65.0%	-43.8%	-	-	-94.6% ¹⁶
PROPOGOAL	12.5%	-20.8%	-14.8%	-37.3%	49.1%	10.7%	-15.8%	-55.3%	24.3%	-58.8%	-63.2%
TOTAL	9.0%	8.1%	-2.0%	-5.5%	-15.5%	-9.5%	-7.2%	7.3%	-4.2%	-32.4%	-20.4%

15. Refers to the period 2011-2015

16. Refers to the period 2011-2013

2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

The following table presents the percentage share of total gambling turnover that the OPAP S.A. games had in the period 2006-2015.

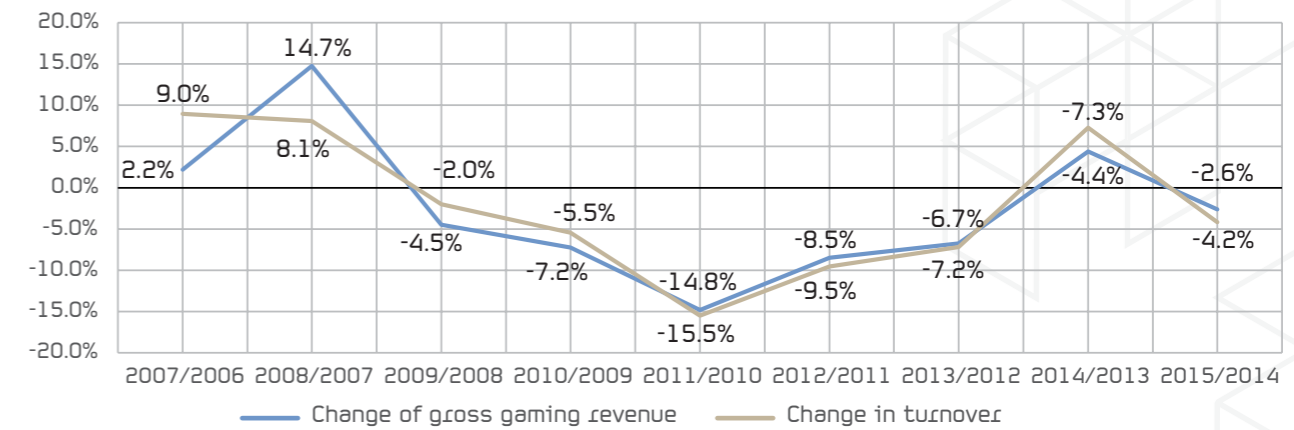
PERCENTAGE SHARE OF GAMBLING TURNOVER FOR OPAP S.A. IN 2006-2015											
2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	TOTAL	ΣΥΝΟΛΟ
KINO	39.58%	47.24%	50.74%	52.08%	49.77%	50.77%	53.27%	54.11%	49.67%	51.97%	49.74%
PAME STOIXIMA	50.24%	43.37%	41.01%	38.39%	41.10%	37.00%	36.07%	35.38%	39.98%	37.03%	40.25%
JOKER	5.03%	4.77%	4.21%	5.63%	5.54%	4.96%	4.87%	5.22%	6.35%	7.47%	5.34%
MONITOR GAMES	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	3.30%	2.45%	1.94%	1.45%	1.23%	0.91%
LOTTO	1.08%	1.02%	0.96%	1.10%	1.32%	1.42%	1.33%	1.50%	1.14%	1.03%	1.18%
PROTO	0.94%	0.90%	0.84%	0.83%	0.70%	0.62%	0.61%	0.73%	0.61%	0.59%	0.75%
SUPER 3	1.35%	1.13%	0.98%	0.86%	0.74%	0.74%	0.59%	0.48%	0.39%	0.37%	0.80%
PROPO	1.42%	1.28%	1.02%	0.86%	0.61%	0.52%	0.42%	0.35%	0.21%	0.15%	0.73%
EXTRA 5	0.34%	0.26%	0.23%	0.22%	0.20%	0.24%	0.23%	0.20%	0.17%	0.15%	0.23%
GO LUCKY	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.41%	0.12%	0.05%	0.02%	0.00%	0.06%
PROPOGOAL	0.03%	0.03%	0.02%	0.02%	0.01%	0.02%	0.03%	0.03%	0.01%	0.01%	0.02%
TOTAL	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

The most popular games of OPAP S.A. are KINO, PAME STOIXIMA and JOKER. The share of total gambling turnover that the above games have is 95.30%.

Over the last decade, KINO and JOKER have seen their share of players' preferences increase, as opposed to PAME STOIXIMA (including online) which has decreased gradually. Specifically, KINO's percentage share of total turnover has gone up from 39.94% in 2006 to 51.97% in 2015 and reached 49.74% for the whole decade. JOKER's share has increased from 5.03% (2006) to 7.47% (2015), thus contributing to the turnover of OPAP S.A. by 5.34% in a period of ten years. By contrast, in the same period PAME STOIXIMA's percentage share fell from 50.24% in 2006 to 37.03% in 2015, thus accounting for 40.25% of the company's turnover in these ten years.

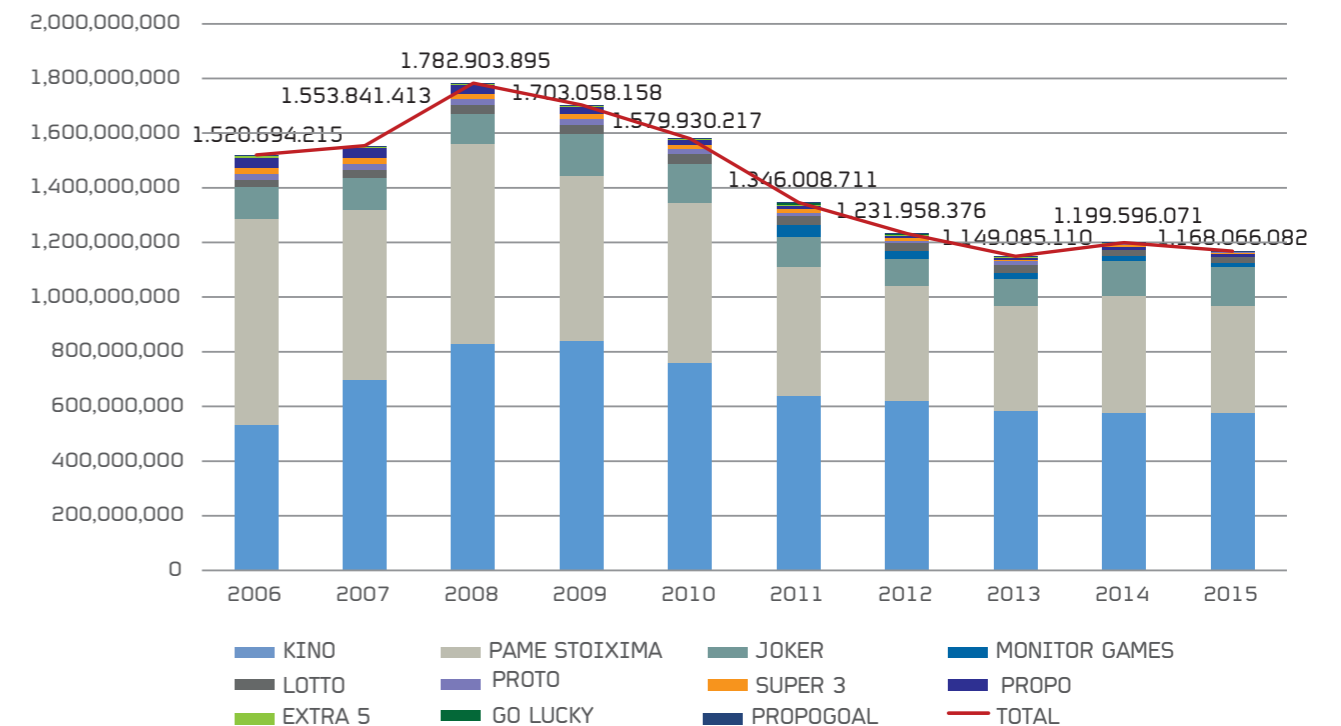
Gross gaming revenue of OPAP S.A. does not differ significantly from its turnover in the period 2006-2015.

Evolution of the change in turnover & gross gaming revenue of OPAP S.A.



As regards the three most popular games of OPAP S.A.: gross revenue from KINO increased by 8.3%; JOKER, despite some fluctuations, has grown significantly by 24.7% these ten years; PAME STOIXIMA was on the decline throughout the period examined, with the exception of 2014, and lost 48.1% of its gross revenue. The change in the remaining games was negative, however, these games account for less than 7% of the total gross revenue generated in that period.

Evolution of the gross gaming revenue of OPAP S.A. (2006-2015)



2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

The following tables provide details on the percentage change and each game's share of total gross revenue:

GROSS GAMING REVENUE OF OPAP S.A. 2006-2015 (amounts in euros)											
GAMES	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	TOTAL
KINO	532,949,313	698,861,334	829,897,586	839,975,233	760,662,848	640,041,707	620,217,933	582,942,344	578,044,581	576,973,012	6,660,565,890
PAME STOIXIMA	754,962,708	619,788,230	729,695,324	602,053,596	582,561,133	472,168,150	421,747,260	386,956,629	427,717,971	392,176,939	5,389,827,940
JOKER	113,722,149	117,600,161	112,210,752	156,486,267	145,090,438	110,040,713	98,138,511	97,181,224	126,591,885	141,848,016	1,218,910,116
MONITOR GAMES	-	-	-	-	-	41,926,221	28,937,896	21,205,059	16,960,043	13,756,682	122,785,901
LOTTO	29,559,995	30,288,105	30,767,948	33,562,473	36,978,451	34,099,379	28,088,494	30,750,845	25,461,304	22,292,385	301,849,379
PROTO	20,064,535	20,911,992	21,016,627	20,702,043	17,371,044	12,182,009	10,714,467	12,494,822	11,157,763	9,941,491	156,556,793
SUPER 3	23,240,198	22,276,615	20,803,474	18,215,989	15,171,465	11,971,176	8,853,891	6,826,049	6,089,766	5,369,122	138,817,743
PROPO	37,752,743	37,215,944	31,935,412	26,521,827	17,850,499	12,908,804	9,283,910	7,321,629	4,658,090	3,143,096	188,591,954
EXTRA 5	7,568,405	5,915,738	5,797,479	4,877,160	3,828,010	4,783,312	3,760,888	2,280,836	2,342,320	2,243,946	43,398,092
GO LUCKY	-	-	-	-	-	5,266,610	1,528,674	547,728	313,888	-	7,656,900
PROPOGOAL	874,170	983,296	779,292	663,572	416,330	620,631	686,452	577,947	258,459	321,392	6,181,542
TOTAL	1,520,694,215	1,553,841,413	1,782,903,895	1,703,058,158	1,579,930,217	1,346,008,711	1,231,958,376	1,149,085,110	1,199,596,071	1,168,066,082	14,235,142,248

PERCENTAGE CHANGE IN THE GROSS GAMING REVENUE OF OPAP S.A. 2006-2015											
GAMES	2007/2006	2008/2007	2009/2008	2010/2009	2011/2010	2012/2011	2013/2012	2014/2013	2015/2014	2015/2008	2015/2006
KINO	31.1%	18.7%	1.2%	-9.4%	-15.9%	-3.1%	-6.0%	-0.8%	-0.2%	-30.5%	8.3%
PAME STOIXIMA	-17.9%	17.7%	-17.5%	-3.2%	-18.9%	-10.7%	-8.2%	10.5%	-8.3%	-46.3%	-48.1%
JOKER	3.4%	-4.6%	39.5%	-7.3%	-24.2%	-10.8%	-1.0%	30.3%	12.1%	26.4%	24.7%
MONITOR GAMES	-	-	-	-	-	-31.0%	-26.7%	-20.0%	-18.9%	-	-67.2% ¹⁷
LOTTO	2.5%	1.6%	9.1%	10.2%	-7.8%	-17.6%	9.5%	-17.2%	-12.4%	-27.5%	-24.6%
PROTO	4.2%	0.5%	-1.5%	-16.1%	-29.9%	-12.0%	16.6%	-10.7%	-10.9%	-52.7%	-50.5%
SUPER 3	-4.1%	-6.6%	-12.4%	-16.7%	-21.1%	-26.0%	-22.9%	-10.8%	-11.8%	-74.2%	-76.9%
PROPO	-1.4%	-14.2%	-17.0%	-32.7%	-27.7%	-28.1%	-21.1%	-36.4%	-32.5%	-90.2%	-91.7%
EXTRA 5	-21.8%	-2.0%	-15.9%	-21.5%	25.0%	-21.4%	-39.4%	2.7%	-4.2%	-61.3%	-70.4%
GO LUCKY	-	-	-	-	-	-71.0%	-64.2%	-42.7%	-	-	-94.0% ¹⁸
PROPOGOAL	12.5%	-20.7%	-14.8%	-37.3%	49.1%	10.6%	-15.8%	-55.3%	24.3%	-58.8%	-63.2%
TOTAL	2.2%	14.7%	-4.5%	-7.2%	-14.8%	-8.5%	-6.7%	4.4%	-2.6%	-34.5%	-23.2%

17. Refers to the period 2011-2015

18. Refers to the period 2011-2013

2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

PERCENTAGE SHARE OF GROSS REVENUE FOR OPAP S.A. IN 2006-2015

GAMES	2007/2006	2008/2007	2009/2008	2010/2009	2011/2010	2012/2011	2013/2012	2014/2013	2015/2014	2015/2008	2015/2006
KINO	35.05%	44.98%	46.55%	49.32%	48.15%	47.55%	50.34%	50.73%	48.19%	49.40%	46.79%
PAME STOIXIMA	49.65%	39.89%	40.93%	35.35%	36.87%	35.08%	34.23%	33.68%	35.66%	33.57%	37.86%
JOKER	7.48%	7.57%	6.29%	9.19%	9.18%	8.18%	7.97%	8.46%	10.55%	12.14%	8.56%
MONITOR GAMES	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	3.11%	2.35%	1.85%	1.41%	1.18%	0.86%
LOTTO	1.94%	1.95%	1.73%	1.97%	2.34%	2.53%	2.28%	2.68%	2.12%	1.91%	2.12%
PROTO	1.32%	1.35%	1.18%	1.22%	1.10%	0.91%	0.87%	1.09%	0.93%	0.85%	1.10%
SUPER 3	1.53%	1.43%	1.17%	1.07%	0.96%	0.89%	0.72%	0.59%	0.51%	0.46%	0.98%
PROPO	2.48%	2.40%	1.79%	1.56%	1.13%	0.96%	0.75%	0.64%	0.39%	0.27%	1.32%
EXTRA 5	0.50%	0.38%	0.33%	0.29%	0.24%	0.36%	0.31%	0.20%	0.20%	0.19%	0.30%
GO LUCKY	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	0.39%	0.12%	0.05%	0.03%	0.00%	0.05%
PROPOGOAL	0.06%	0.06%	0.04%	0.04%	0.03%	0.05%	0.06%	0.05%	0.02%	0.03%	0.04%
TOTAL	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%

2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

2.3.2 CASINO ENTERPRISES

In Greece nine (9) out of the ten (10) licensed casino enterprises were operative and allowed to operate games of chance in 2015¹⁹.

The nine (9) casino enterprises are listed below in alphabetical order:

 AEGEAN CASINO S.A. AEGEAN CASINO	 THEROS INTERNATIONAL GAMING INC ACHAIA CASINO	 REGENCY ENTERTAINMENT S.A. CASINO OF THESSALONIKI
 VIVERE ENTERTAINMENT COMMERCIAL AND HOLDINGS S.A. THRACE CASINO	 GREEK CASINO OF CORFU S.A. CASINO OF CORFU	 JOINT VENTURE TOURISTIKI LOUTRAKIOU S.A. - LOUTRAKI S.A. - CLUB HOTEL LOUTRAKI S.A. - TOURISM AND HOTEL ENTERPRISES S.A. CASINO OF LOUTRAKI
 GREEK CASINO OF PARNITHA S.A. CASINO OF PARNITHA	 PORTO CARRAS TOURIST TECHNICAL INDUSTRIAL S.A. PORTO CARRAS CASINO	 CASINO RODOS S.A. CASINO RODOS

19. in accordance with the provisions of Law 2206/1994 (GG series A, No. 62)

The casino premises consist of the gaming areas, i.e. the main halls where the casino gaming equipment is installed and operates, and the accessory use areas, which are used for the other services offered in the casinos (restaurants, bars, etc.)

Casinos are exempted from the applicable laws on trading hours and are allowed to operate throughout the year and freely determine their opening hours, which they notify to the HGC.

The games played in the casinos are:

CASINO GAMES

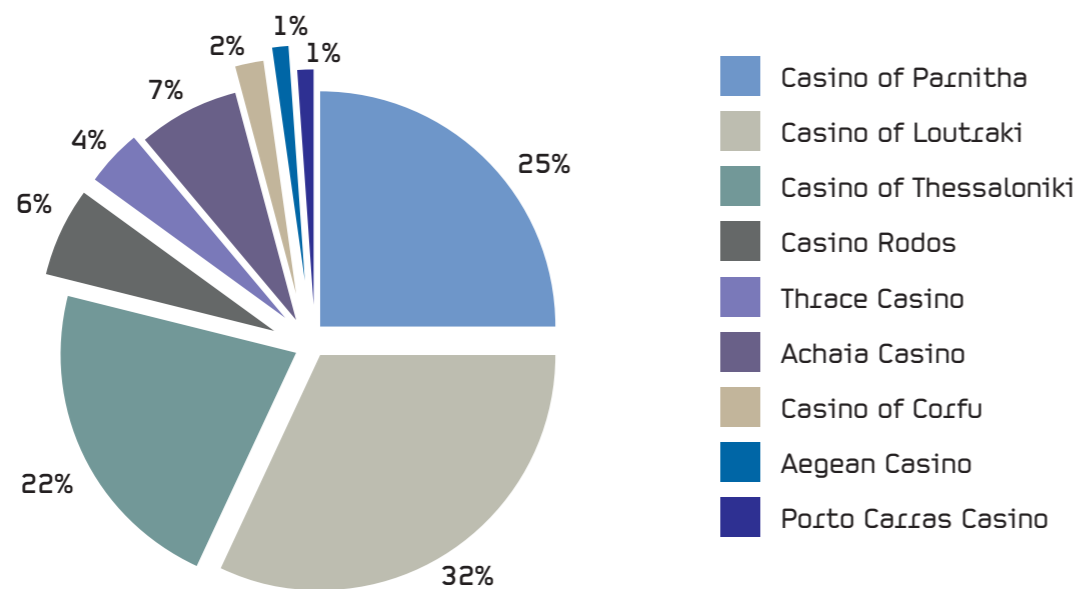
- Black Jack or «21».
- American Roulette and French Roulette.
- Banco - Punto.
- Baccarat - Chemin de fer.
- American craps.
- Greek craps.
- Poker (Poker and several variations of Poker: Casino Stud Poker, 5 Card Stud, 7 Card Stud, Omaha, Texas Hold'em or Hold'em).
- Electronic games of chance on slot machines.
- Electronic Roulette.
- Any other game for which a license has been issued.

The casino enterprises employed three thousand seven hundred and seventy-nine (3.779) people in total in December 2015, as opposed to three thousand eight hundred and eighty-eight (3.888) employees in December 2014. The number of employees has fallen by one hundred and nine (109) people on a year-on-year basis.

The following chart shows the distribution of employees in casino enterprises in December 2015:

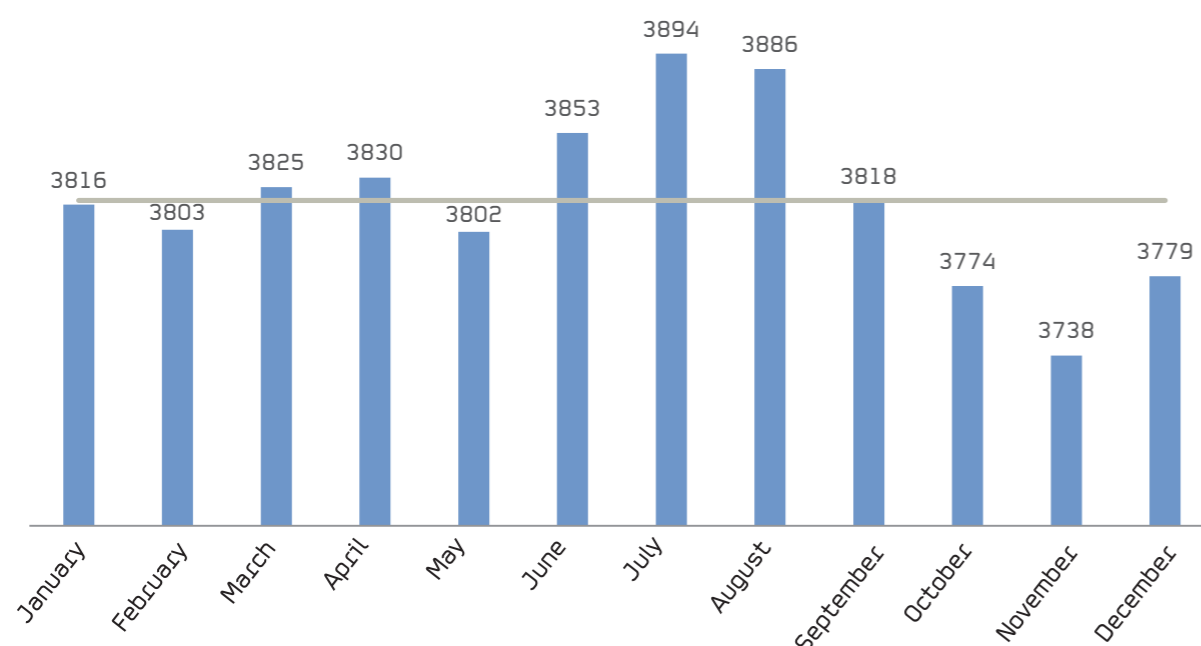
2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

Distribution of employees in casino enterprises



The following chart shows the monthly fluctuations in employment for the total of casino enterprises.

Monthly fluctuations in employment in casinos 2015



The number of employees goes up in the summer months in order to cover the increased demand from tourism.

As far as gaming equipment is concerned, the nine (9) casino enterprises have a license to install up to six thousand four hundred and forty-six (6,446) pieces of gambling equipment in total²⁰: five hundred and fifty-seven (557) tables and five thousand eight hundred and eighty nine (5,889) machines. In December 2015, three hundred and eighty (380) tables and three thousand five hundred and eighty-four (3,584) gambling machines, i.e. a total of three thousand nine hundred and sixty-four (3,964) pieces of gambling equipment had been installed and operating²¹. The games played on gambling tables are: American roulette and French roulette, baccarat and chemin de fer and some variations thereof, black jack, poker and some variations thereof, banco-punto and some variations thereof and craps, while the gambling machines include electronic roulettes, electronic roulette terminals and stand-alone slot machines.

	LICENSED GAMING EQUIPMENT DECEMBER 2015	GAMING EQUIPMENT IN USE DECEMBER 2014 (items)	GAMING EQUIPMENT IN USE DECEMBER 2015 (items)	% CHANGE DECEMBER 2015 DECEMBER 2014
Tables	557	394	380	-3.55%
Electronic roulettes	41	14	17	21.43%
Electronic roulette terminals	377	165	162	-1.82%
Slot machines	5,471	3,347	3,405	1.73%
GRAND TOTAL	6,446	3,920	3,964	1.12%

Compared to the year before (December 2014) a slight increase by 1.12% (44 items) in the total gambling equipment in operation was reported for the nine casinos. Specifically, stand-alone slot machines and electronic roulettes went up by 1.73% and 21.43% respectively, whereas the number of tables and electronic roulette terminals went up by 3.55% and 1.82% respectively.

The table below provides a detailed picture of the installed gaming capacity per casino as at December 2014 and 2015.

20. In accordance with the relevant operating license, as amended and in force.

21. In accordance with the latest approval decisions of the HGC for the restructuring of casino premises.

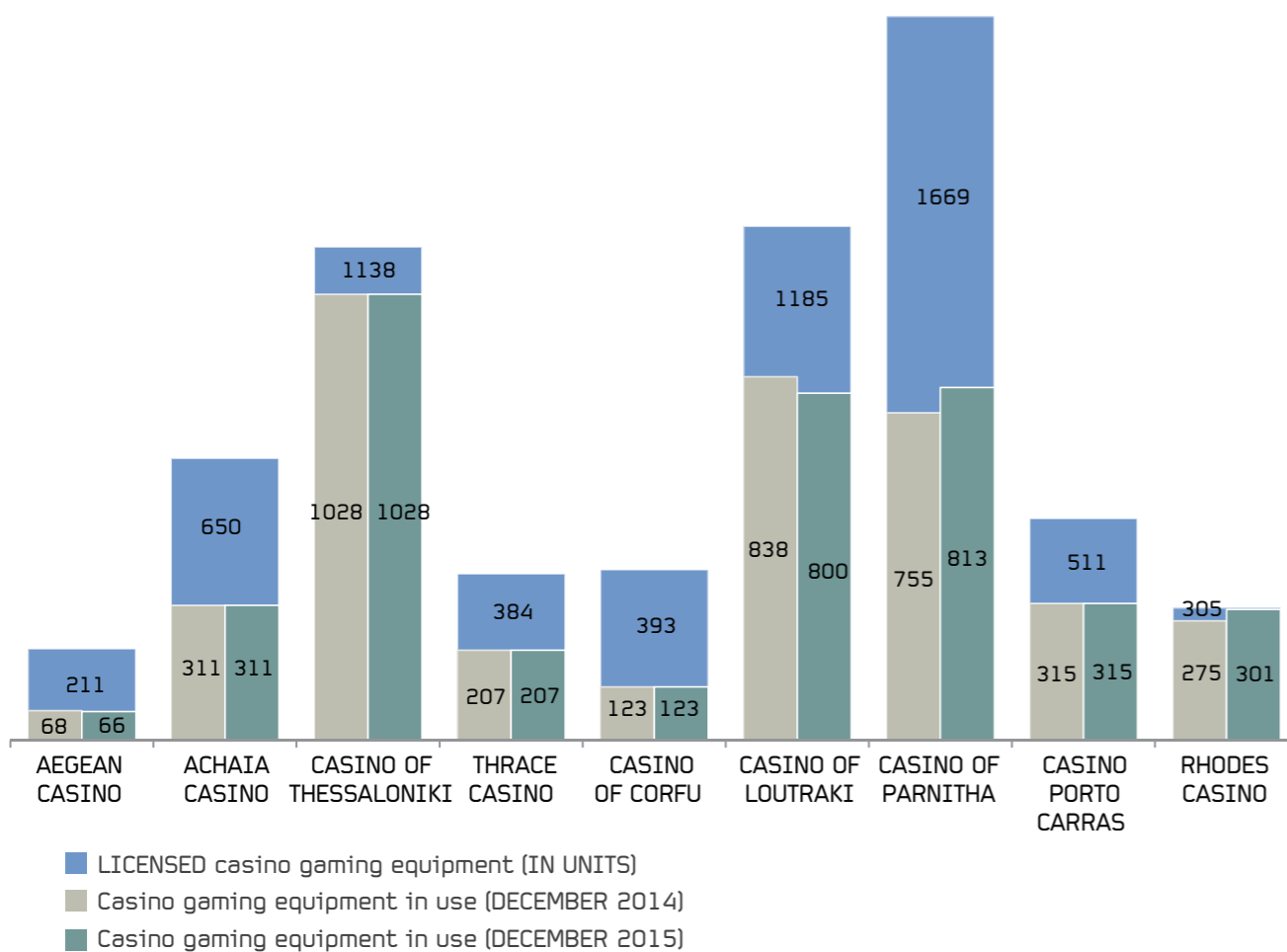
2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

CASINO/ EQUIPMENT	LICENSED GAMING EQUIPMENT DECEMBER 2015 (items)	GAMING EQUIPMENT IN USE DECEMBER 2014 (items)	GAMING EQUIPMENT IN USE DECEMBER 2015 (items)	CHANGE IN GAMING EQUIPMENT IN USE 12/2015 -12/2014 (items)
AEGEAN CASINO	211	68	66	-2
Slot machines	185	53	53	0
Electronic roulettes	0	0	0	0
Electronic roulette terminals	0	0	0	0
Tables	26	15	13	-2
ACHAIA CASINO	650	311	311	0
Slot machines	550	263	263	0
Electronic roulettes	4	2	2	0
Electronic roulette terminals	56	16	16	0
Tables	40	30	30	0
CASINO OF THESSALONIKI	1138	1028	1028	0
Slot machines	941	897	897	0
Electronic roulettes	10	4	4	0
Electronic roulette terminals	84	27	27	0
Tables	103	100	100	0
THRACE CASINO	384	207	207	0
Slot machines	320	178	178	0
Electronic roulettes	3	1	1	0
Electronic roulette terminals	35	8	8	0
Tables	26	20	20	0
CASINO OF CORFU	393	123	123	0
Slot machines	300	90	90	0
Electronic roulettes	3	2	2	0
Electronic roulette terminals	56	16	16	0
Tables	34	15	15	0

CASINO/ EQUIPMENT	LICENSED GAMING EQUIPMENT DECEMBER 2015 (items)	GAMING EQUIPMENT IN USE DECEMBER 2014 (items)	GAMING EQUIPMENT IN USE DECEMBER 2015 (items)	CHANGE IN GAMING EQUIPMENT IN USE 12/2015 -12/2014 (items)
CASINO OF LOUTRAKI	1185	838	800	-38
Slot machines	1000	714	696	-18
Electronic roulettes	7	2	2	0
Electronic roulette terminals	86	40	35	-5
Tables	92	82	67	-15
PARNITHA CASINO	1669	755	813	58
Slot machines	1500	654	704	50
Electronic roulettes	12	2	5	3
Electronic roulette terminals	40	38	40	2
Tables	117	61	64	3
PORTO CARRAS CASINO	511	315	315	0
Slot machines	425	277	277	0
Electronic roulettes	1	0	0	0
Electronic roulette terminals	8	8	8	0
Tables	77	30	30	0
CASINO RODOS	305	275	301	26
Slot machines	250	221	247	26
Electronic roulettes	1	1	1	0
Electronic roulette terminals	12	12	12	0
Tables	42	41	41	0

2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

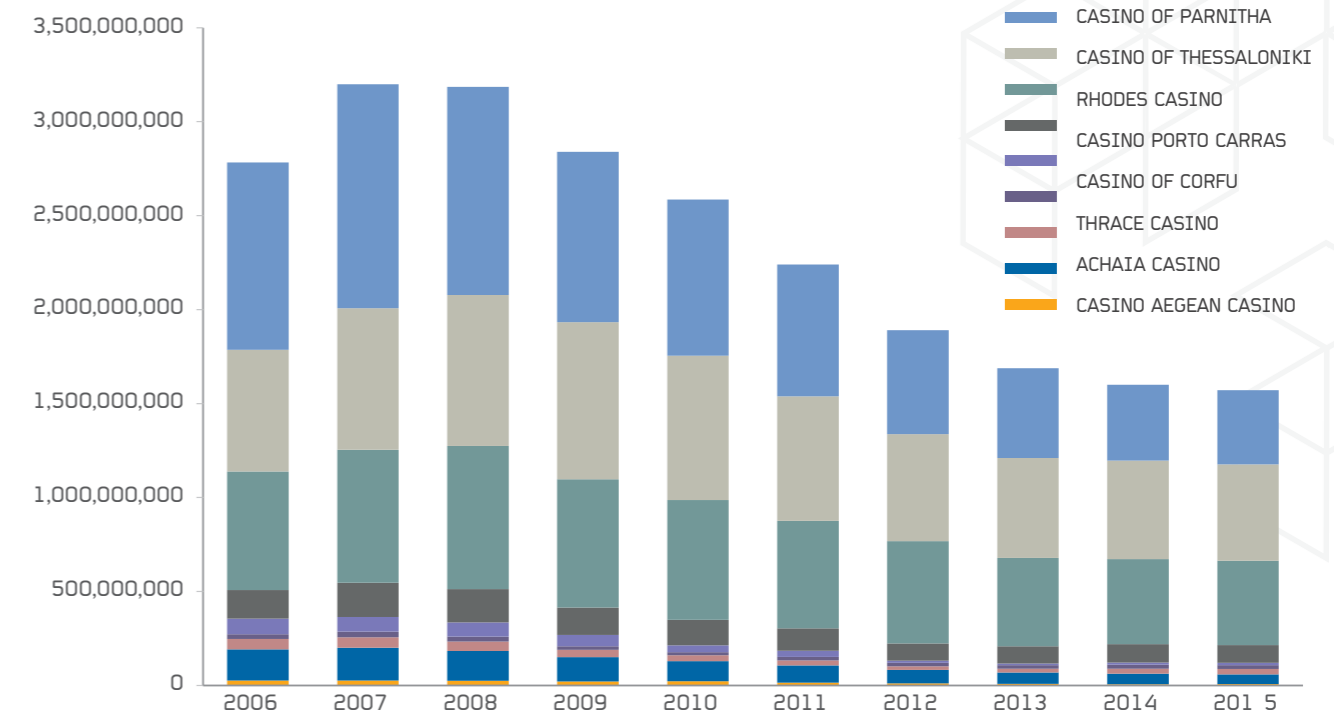
Casino gaming equipment



In 2015, all casino enterprises experienced a slight fall of 2% in their turnover (DROP) as compared to 2014, with only three (3) enterprises showing a positive rate of change. This increase was reported in the turnover of Porto Carras Casino (13%), Thrace Casino (10%) and Achaia Casino (7%).

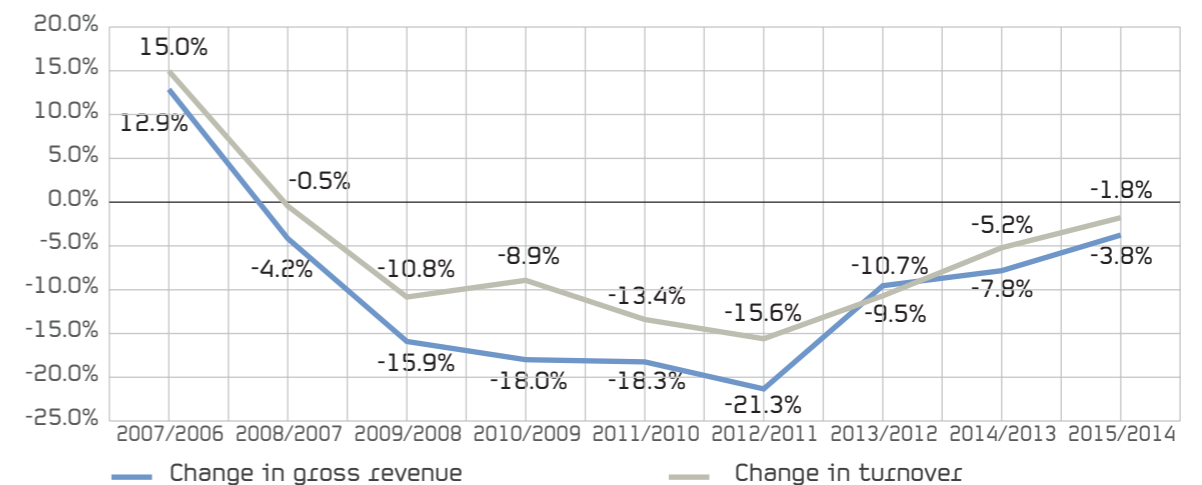
In the period 2006-2016, casino enterprises as a whole saw their turnovers drop by 44% with four (4) out of the nine (9) casinos in operation showing a decrease above 50%. The most dramatic decrease, by 86%, was experienced by the Porto Carras Casino, followed by the Aegean Casino (74%), the Achaia Casino (69%) and, last but not least, the Casino of Loutraki (60%).

Casino enterprises turnover (2006-2015)



In the same period, all casino enterprises experienced a higher rate of decrease in their & i.e. gross revenue (WIN) than the one reported for the turnover of these enterprises, i.e. 61.5% for the entire ten-year period 2006-2015, ranging between 31% and 88% at the enterprise level.

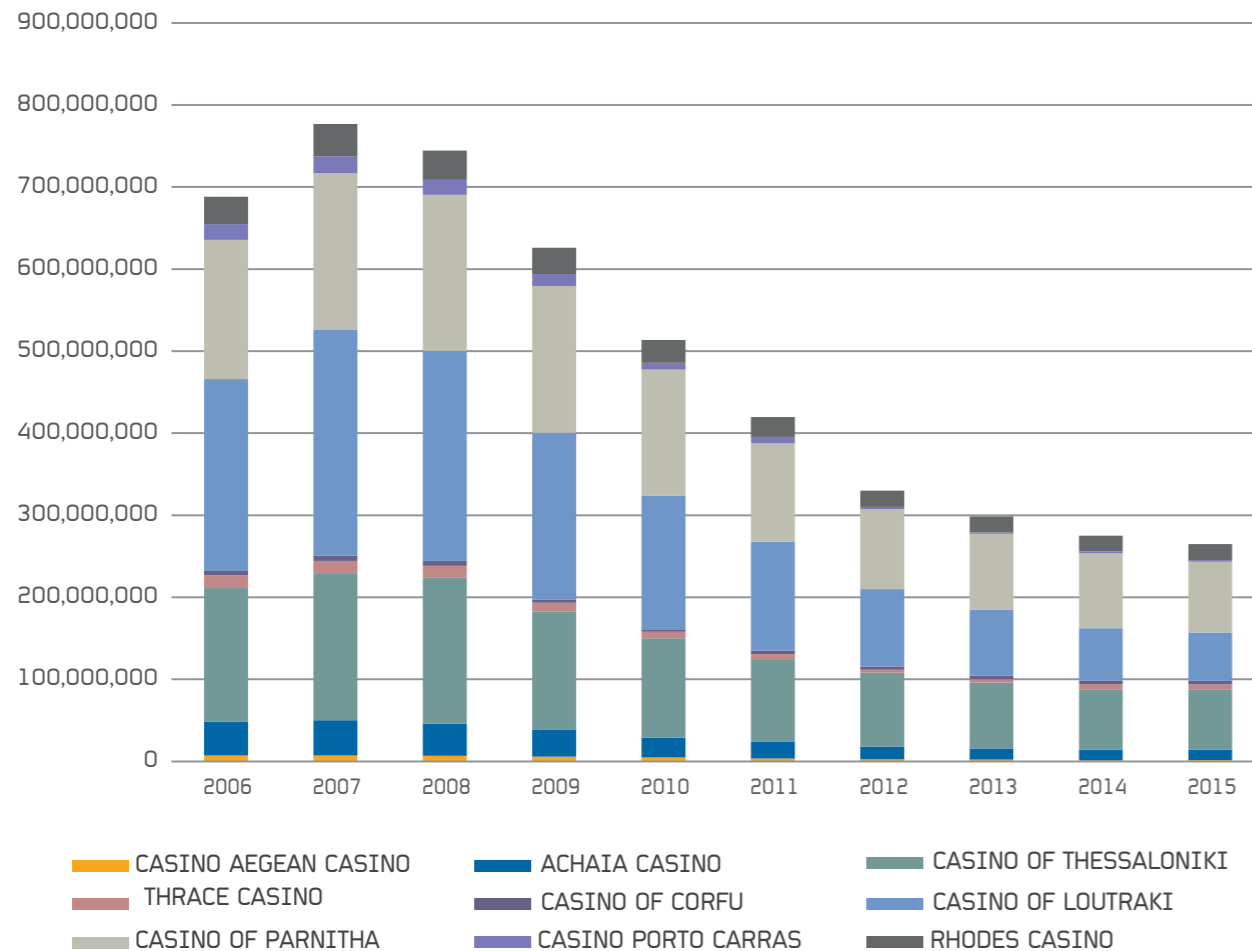
Evolution of the change in turnover & gross revenue of casinos



2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

The prolonged downturn in the economic activity of casinos that continues since 2008, the year when the gambling sector reported the best figures in the decade 2006-2015, is a matter of great concern, since it has to be seen whether this is exclusively due to the unfavorable economic environment or can be attributed to certain choices of the stakeholders in the casino sector that may have influenced its course. As a result, it has to be seen how we can ensure the sector's viability, retain jobs, and support local economic growth and the public interest as a whole.

Gross revenue of casino enterprises (2006-2015)



The following table presents the evolution of total gambling turnover (DROP) and of gross gaming revenue (WIN) per casino in the ten-year period 2006-2015, as well as the rate of change in the periods 2015/2014, 2015/2008 and 2015/2006, for the nine (9) casino enterprises.

TOTAL CASINO ENTERPRISES TURNOVER IN THE PERIOD 2006-2015 (in euros)

NAME	2006	2007	2008	2009	2010	2011
AEGEAN CASINO	25,771,820	25,781,989	24,349,911	20,266,951	22,538,607	15,094,630
ACHAIA CASINO	166,159,941	174,344,730	158,174,022	129,817,755	106,925,825	91,375,620
CASINO OF THESSALONIKI	631,055,663	707,471,406	761,879,013	682,891,434	638,202,573	571,449,874
THRACE CASINO	55,397,562	55,854,204	50,277,422	38,940,889	30,452,799	25,980,280
CASINO OF CORFU	25,415,371	30,200,683	27,079,443	18,947,299	16,649,538	19,217,320
CASINO OF LOUTRAKI	996,723,770	1,192,082,068	1,106,748,957	906,550,183	830,883,937	700,793,105
CASINO OF PARNITHA	648,171,936	752,842,294	804,338,221	835,626,619	768,324,122	663,039,005
PORTO CARRAS CASINO	82,752,265	78,195,258	75,810,663	60,279,445	36,697,077	32,969,781
CASINO RODOS	151,502,829	182,603,424	176,220,321	146,267,254	135,262,078	119,543,086
TOTAL	2,782,951,157	3,199,376,056	3,184,877,971	2,839,587,829	2,585,936,555	2,239,462,700

NAME	2012	2013	2014	2015	2015/2014	2015/2008	2015/2006
AEGEAN CASINO	11,030,985	8,595,255	6,135,230	6,593,255	7%	-73%	-74%
ACHAIA CASINO	71,129,955	60,081,785	56,669,490	52,069,620	-8%	-67%	-69%
CASINO OF THESSALONIKI	544,247,474	470,388,832	452,258,885	448,841,866	-1%	-41%	-29%
THRACE CASINO	18,538,301	19,563,565	26,222,538	28,872,550	10%	-43%	-48%
CASINO OF CORFU	19,210,020	19,962,485	21,569,065	20,477,700	-5%	-24%	-19%
CASINO OF LOUTRAKI	553,569,747	478,045,445	403,600,422	394,508,040	-2%	-64%	-60%
CASINO OF PARNITHA	568,525,966	531,390,828	524,806,706	513,915,909	-2%	-36%	-21%
PORTO CARRAS CASINO	11,827,095	8,000,579	10,287,501	11,604,767	13%	-85%	-86%
CASINO RODOS	92,076,514	91,669,622	98,393,218	94,518,874	-4%	-46%	-38%
TOTAL	1,890,156,056	1,687,698,396	1,599,943,054	1,571,402,581	-2%	-51%	-44%

2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

GROSS REVENUE OF CASINO ENTERPRISES IN THE PERIOD 2006-2015 (in euros)

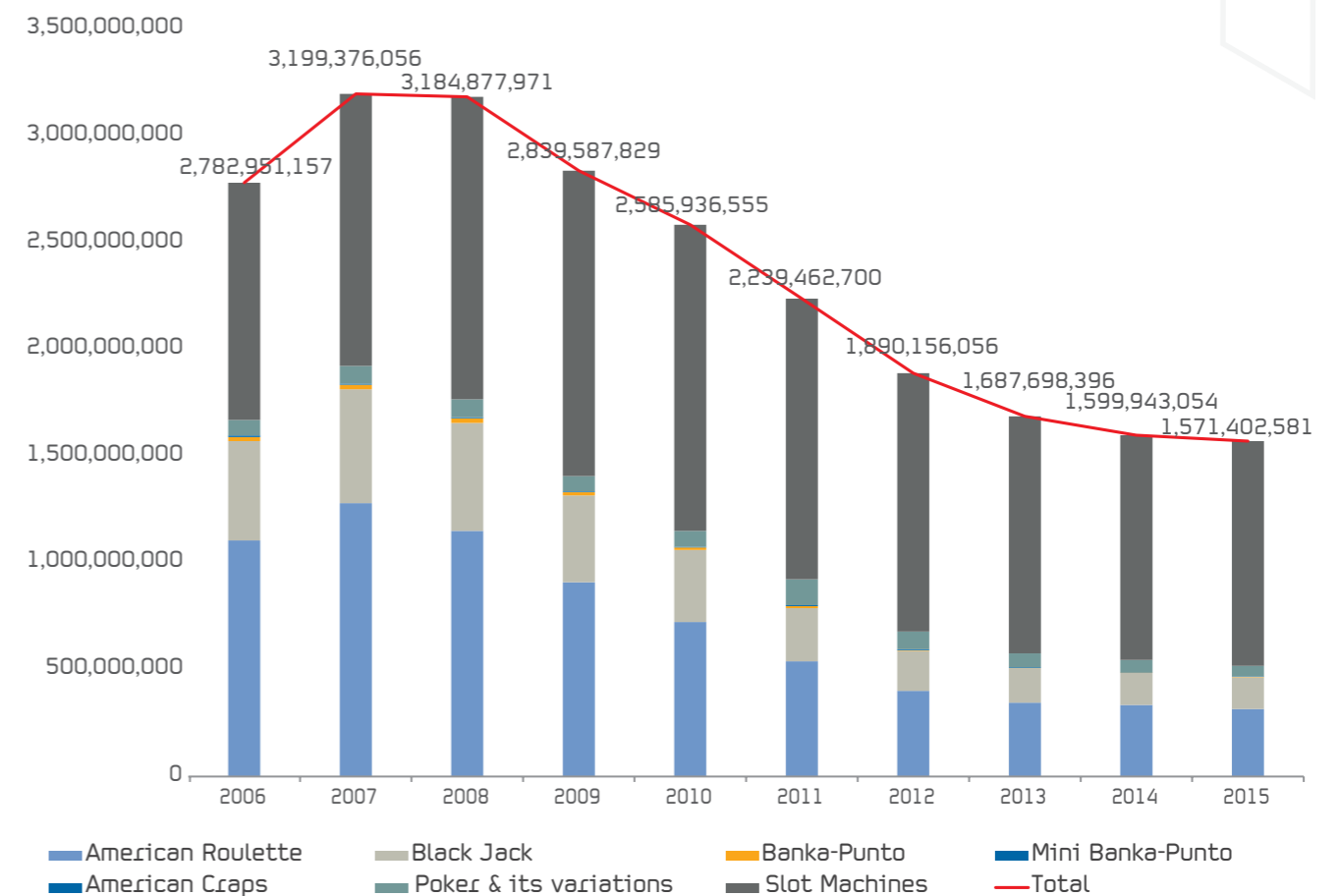
NAME	2006	2007	2008	2009	2010	2011
AEGEAN CASINO	7,280,564	7,268,476	6,825,620	5,942,176	4,947,907	3,693,152
ACHAIA CASINO	40,865,726	42,876,562	39,001,923	32,884,990	24,161,650	20,031,036
CASINO OF THESSALONIKI	163,217,923	178,211,015	177,998,734	143,931,393	121,036,475	100,948,680
THRACE CASINO	15,480,676	16,056,688	14,513,815	10,749,331	7,950,272	6,329,633
CASINO OF CORFU	5,381,263	6,102,955	6,077,538	3,801,858	3,067,213	4,083,165
CASINO OF LOUTRAKI	233,696,251	275,312,170	256,067,644	203,284,682	162,806,667	132,777,710
CASINO OF PARNITHA	169,680,680	191,024,217	190,113,634	178,735,371	153,530,629	119,791,586
PORTO CARRAS CASINO	19,180,795	20,623,527	18,162,684	14,805,137	8,466,302	7,833,881
CASINO RODOS	33,326,074	39,269,042	35,739,648	31,939,166	27,467,862	24,231,593
TOTAL	688,109,951	776,744,651	744,501,239	626,074,105	513,434,978	419,720,435

NAME	2012	2013	2014	2015	2015/2014	2015/2008	2015/2006
AEGEAN CASINO	2,426,453	2,089,691	1,368,854	1,438,801	5.1%	-79%	-80%
ACHAIA CASINO	15,562,690	13,607,281	13,234,598	12,720,347	-3.9%	-67%	-69%
CASINO OF THESSALONIKI	89,940,353	80,337,700	73,335,991	73,109,016	-0.3%	-59%	-55%
THRACE CASINO	3,815,890	4,063,833	6,220,079	6,686,360	7.5%	-54%	-57%
CASINO OF CORFU	3,946,782	4,400,106	4,279,386	4,199,809	-1.9%	-31%	-22%
CASINO OF LOUTRAKI	94,362,377	80,355,087	63,892,385	58,808,627	-8.0%	-77%	-75%
CASINO OF PARNITHA	97,427,876	92,654,783	91,277,420	86,262,895	-5.5%	-55%	-49%
PORTO CARRAS CASINO	2,706,814	1,596,191	2,222,167	2,180,454	-1.9%	-88%	-89%
CASINO RODOS	19,979,759	19,560,334	19,442,409	19,534,536	0.5%	-45%	-41%
TOTAL	330,168,995	298,665,006	275,273,290	264,940,845	-3.8%	-64%	-61%

As regards casino games in 2015, poker and its variations and banco-punto and its variations saw a fall by 14.53% and 17.41% respectively as opposed to the previous year. A slight decrease was also seen in black jack (0.67%, while the turnover of slot machines²² remained stable. Mini banco punto is the only game that reported a small positive change.

In the period 2006-2015, the most marked change was seen in the game banco-punto with a decrease in the turnover by 90.52%. However, this game accounts only for 0.45% of casino turnover in that period. Major losses were also reported for american roulette (71.42%) and black jack (67.87%). The smallest negative change for the whole decade was found in the electronic games of chance played on slot machines.

Evolution of casino games turnover (2006-2015)



22. Slot machines include the electronic roulette terminals.

2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

The gross gaming revenue of casinos follows the downward slide of turnover at a relatively higher rate. However, the greatest differentiation is seen in gaming machines, which experienced only a small drop of 5.27% in their turnover, but the drop in their gross revenue was 51.5%.

CASINO GAMING TURNOVER IN THE PERIOD 2006-2015

GAMES	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	TOTAL
AMERICAN ROULETTE	1,106,796,718	1,281,170,909	1,150,957,957	910,501,433	724,526,032	539,897,020	401,379,300	345,793,455	334,998,115	316,355,000	7,112,375,938
BLACK JACK	465,389,945	533,193,360	506,104,688	406,714,365	337,029,630	249,569,520	187,199,615	162,230,740	150,559,785	149,546,820	3,147,538,467
BANCO-PUNTO	19,149,156	21,084,420	21,496,825	15,302,690	12,157,215	9,440,535	2,245,160	690,355	2,198,415	1,815,780	105,580,551
MINI BANCO-PUNTO	3,695,105	1,669,885	1,529,520	1,362,800	1,770,890	-	3,773,470	3,201,090	2,076,315	2,130,230	21,209,305
AMERICAN CRAPS	3,502,935	3,814,620	3,431,435	2,541,180	1,413,090	4,249,170	1,555,655	-	-	-	20,508,085
POKER AND ITS VARIATIONS	72,811,885	83,316,935	84,450,852	71,715,230	74,336,545	121,417,462	83,569,955	65,781,551	56,788,491	48,536,575	762,725,480
SLOT MACHINES	1,111,605,413	1,275,125,927	1,416,906,695	1,431,450,131	1,434,703,153	1,314,888,993	1,210,432,901	1,110,001,206	1,053,321,934	1,053,018,176	12,411,454,529
TOTAL	2,782,951,157	3,199,376,056	3,184,877,971	2,839,587,829	2,585,936,555	2,239,462,700	1,890,156,056	1,687,698,396	1,599,943,054	1,571,402,581	23,581,392,355

PERCENTAGE CHANGE IN CASINO GAMING TURNOVER, YEARLY

GAMES	2007/2006	2008/2007	2009/2008	2010/2009	2011/2010	2012/2011	2013/2012	2014/2013	2015/2014	2015/2008	2015/2006
AMERICAN ROULETTE	15.75%	-10.16%	-20.89%	-20.43%	-25.48%	-25.66%	-13.85%	-3.12%	-5.57%	-72.51%	-71.42%
BLACK JACK	14.57%	-5.08%	-19.64%	-17.13%	-25.95%	-24.99%	-13.34%	-7.19%	-0.67%	-70.45%	-67.87%
BANCO-PUNTO	10.11%	1.96%	-28.81%	-20.56%	-22.35%	-76.22%	-69.25%	218.45%	-17.41%	-91.55%	-90.52%
MINI BANCO-PUNTO	-54.81%	-8.41%	-10.90%	29.94%	-100%	-	-15.17%	-35.14%	2.60%	39.27%	-42.35%
AMERICAN CRAPS	8.90%	-10.05%	-25.94%	-44.39%	200.70%	-63.39%	-	-	-	-54.66% ²³	21.30% ²⁴
POKER AND ITS VARIATIONS	14.43%	1.36%	-15.08%	3.66%	63.33%	-31.17%	-21.29%	-13.67%	-14.53%	-42.53%	-33.34%
SLOT MACHINES	14.71%	11.12%	1.03%	0.23%	-8.35%	-7.94%	-8.30%	-5.11%	-0.03%	-25.68%	-5.27%
TOTAL	14.96%	-0.45%	-10.84%	-8.93%	-13.40%	-15.60%	-10.71%	-5.20%	-1.78%	-50.66%	-43.53%

23. Refers to the period 2008-2012

24. Refers to the period 2006-2012

2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

GROSS GAMING REVENUE OF CASINO ENTERPRISES IN THE PERIOD 2006-2015 (in euros)

GAMES	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	TOTAL
AMERICAN ROULETTE	215,693,936	239,180,827	209,611,497	170,458,301	134,188,424	99,281,434	70,005,503	64,508,910	59,148,157	55,164,640	1,317,241,629
BLACK JACK	98,959,095	110,299,056	106,722,215	86,735,221	69,783,890	53,235,047	38,281,947	34,847,197	31,803,562	29,985,528	660,652,757
BANCO-PUNTO	2,834,832	2,898,678	2,372,036	1,860,075	1,189,797	978,026	272,725	129,472	333,987	324,728	13,194,355
MINI BANCO-PUNTO	359,109	204,703	347,636	218,702	426,319	-	656,956	717,270	361,610	437,448	3,729,751
AMERICAN CRAPS	585,044	693,537	806,535	524,337	148,573	521,080	196,047	-	-	-	3,475,151
POKER AND ITS VARIATIONS	19,901,988	23,631,792	26,071,622	21,662,065	18,808,525	23,017,549	17,508,928	13,593,937	11,544,128	9,489,780	185,230,312
SLOT MACHINES	349,775,948	399,836,061	398,569,698	344,615,404	288,889,451	242,687,299	203,246,890	184,868,220	172,081,847	169,538,722	2,754,109,540
TOTAL	688,109,951	776,744,651	744,501,239	626,074,105	513,434,978	419,720,435	330,168,995	298,665,006	275,273,290	264,940,845	4,937,633,493

PERCENTAGE CHANGE IN THE GROSS GAMING REVENUE OF CASINO ENTERPRISES. YEARLY

GAMES	2007/2006	2008/2007	2009/2008	2010/2009	2011/2010	2012/2011	2013/2012	2014/2013	2015/2014	2015/2008	2015/2006
AMERICAN ROULETTE	10.9%	-12.4%	-18.7%	-21.3%	-26.0%	-29.5%	-7.9%	-8.3%	-6.7%	-73.7%	-74.4%
BLACK JACK	11.5%	-3.2%	-18.7%	-19.5%	-23.7%	-28.1%	-9.0%	-8.7%	-5.7%	-71.9%	-69.7%
BANCO-PUNTO	2.3%	-18.2%	-21.6%	-36.0%	-17.8%	-72.1%	-52.5%	158.0%	-2.8%	-86.3%	-88.5%
MINI BANCO-PUNTO	-43.0%	69.8%	-37.1%	94.9%	-100.0%	-	9.2%	-49.6%	21.0%	25.8%	21.8%
AMERICAN CRAPS	18.5%	16.3%	-35.0%	-71.7%	250.7%	-62.4%	-	-	-	-75.7% ²⁵	-66.5% ²⁶
POKER AND ITS VARIATIONS	18.7%	10.3%	-16.9%	-13.2%	22.4%	-23.9%	-22.4%	-15.1%	-17.8%	-63.6%	-52.3%
SLOT MACHINES	14.3%	-0.3%	-13.5%	-16.2%	-16.0%	-16.3%	-9.0%	-6.9%	-1.5%	-57.5%	-51.5%
TOTAL	12.9%	-4.2%	-15.9%	-18.0%	-18.3%	-21.3%	-9.5%	-7.8%	-3.8%	-64.4%	-61.5%

25. Refers to the period 2008-2012

26. Refers to the period 2006-2012

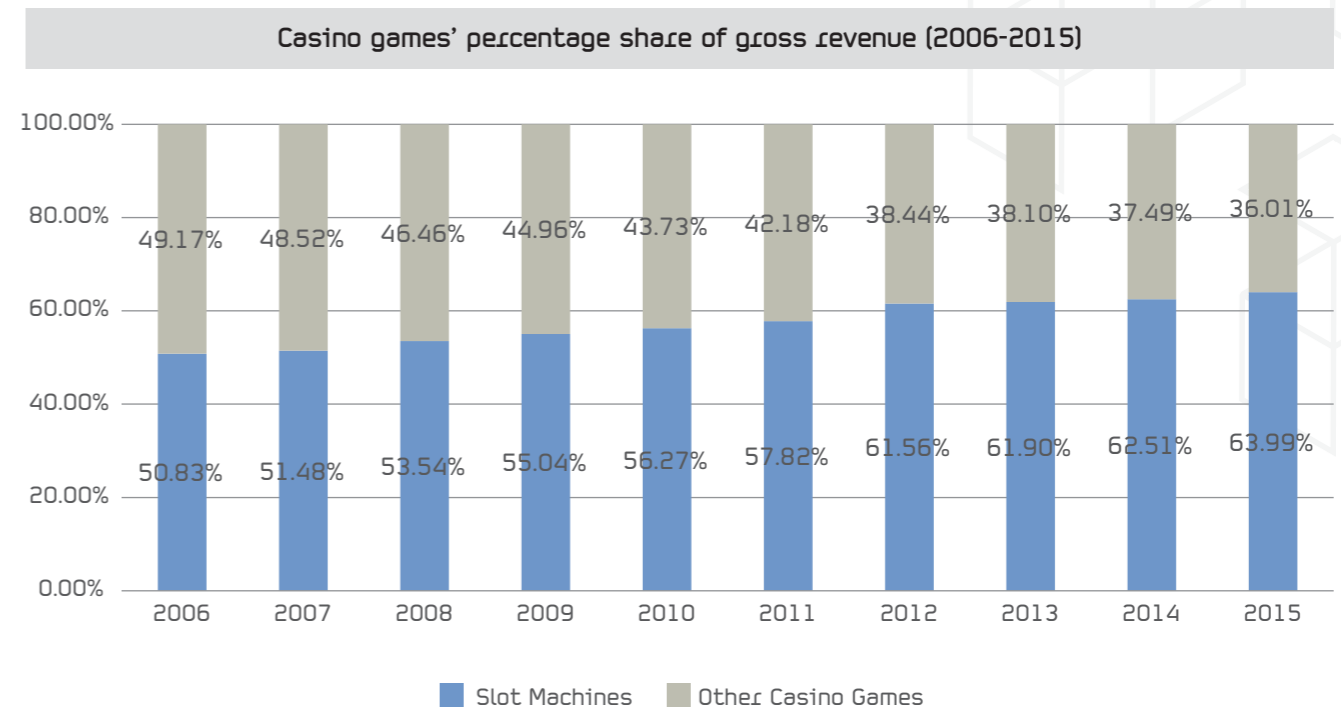
2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

Nevertheless, gaming machines are the most popular casino game, followed by american roulette and black-jack. Over a period of ten years, 2006-2015, they maintained a 96% share of casino gambling turnover with slot machines having shown an increase throughout the period.

CASINO GAMES' PERCENTAGE SHARE OF TOTAL GAMBLING TURNOVER IN 2006-2015											
GAMES	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	TOTAL
AMERICAN ROULETTE	39.77%	40.04%	36.14%	32.06%	28.02%	24.11%	21.24%	20.49%	20.94%	20.13%	30.16%
BLACK JACK	16.72%	16.67%	15.89%	14.32%	13.03%	11.14%	9.90%	9.61%	9.41%	9.52%	13.35%
BANCO-PUNTO	0.69%	0.66%	0.67%	0.54%	0.47%	0.42%	0.12%	0.04%	0.14%	0.12%	0.45%
MINI BANCO-PUNTO	0.13%	0.05%	0.05%	0.05%	0.07%	-	0.20%	0.19%	0.13%	0.14%	0.09%
AMERICAN CRAPS	0.13%	0.12%	0.11%	0.09%	0.05%	0.19%	0.08%	-	-	-	0.09%
POKER AND ITS VARIATIONS	2.62%	2.60%	2.65%	2.53%	2.87%	5.42%	4.42%	3.90%	3.55%	3.09%	3.23%
SLOT MACHINES	39.94%	39.86%	44.49%	50.41%	55.48%	58.71%	64.04%	65.77%	65.83%	67.01%	52.63%
TOTAL	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

CASINO GAMES' PERCENTAGE SHARE OF GROSS REVENUE IN 2006-2015											
GAMES	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	TOTAL
AMERICAN ROULETTE	31.35%	30.79%	28.15%	27.23%	26.14%	23.65%	21.20%	21.60%	21.49%	20.82%	26.68%
BLACK JACK	14.38%	14.20%	14.33%	13.85%	13.59%	12.68%	11.59%	11.67%	11.55%	11.32%	13.38%
BANCO-PUNTO	0.41%	0.37%	0.32%	0.30%	0.23%	0.23%	0.08%	0.04%	0.12%	0.12%	0.27%
MINI BANCO-PUNTO	0.05%	0.03%	0.05%	0.03%	0.08%	-	0.20%	0.24%	0.13%	0.17%	0.08%
AMERICAN CRAPS	0.09%	0.09%	0.11%	0.08%	0.03%	0.12%	0.06%	-	-	-	0.07%
POKER AND ITS VARIATIONS	2.89%	3.04%	3.50%	3.46%	3.66%	5.48%	5.30%	4.55%	4.19%	3.58%	3.75%
SLOT MACHINES	50.83%	51.48%	53.54%	55.04%	56.27%	57.82%	61.56%	61.90%	62.51%	63.99%	55.78%
TOTAL	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

The contribution of slot machines to gross revenue followed along the same upward line as their contribution to turnover throughout the period 2006-2015, thus resulting to 63.99% in 2015, as analyzed in the following chart. Slot machines contributed by 52.63% to turnover and 55.78% to gross revenue in this period.

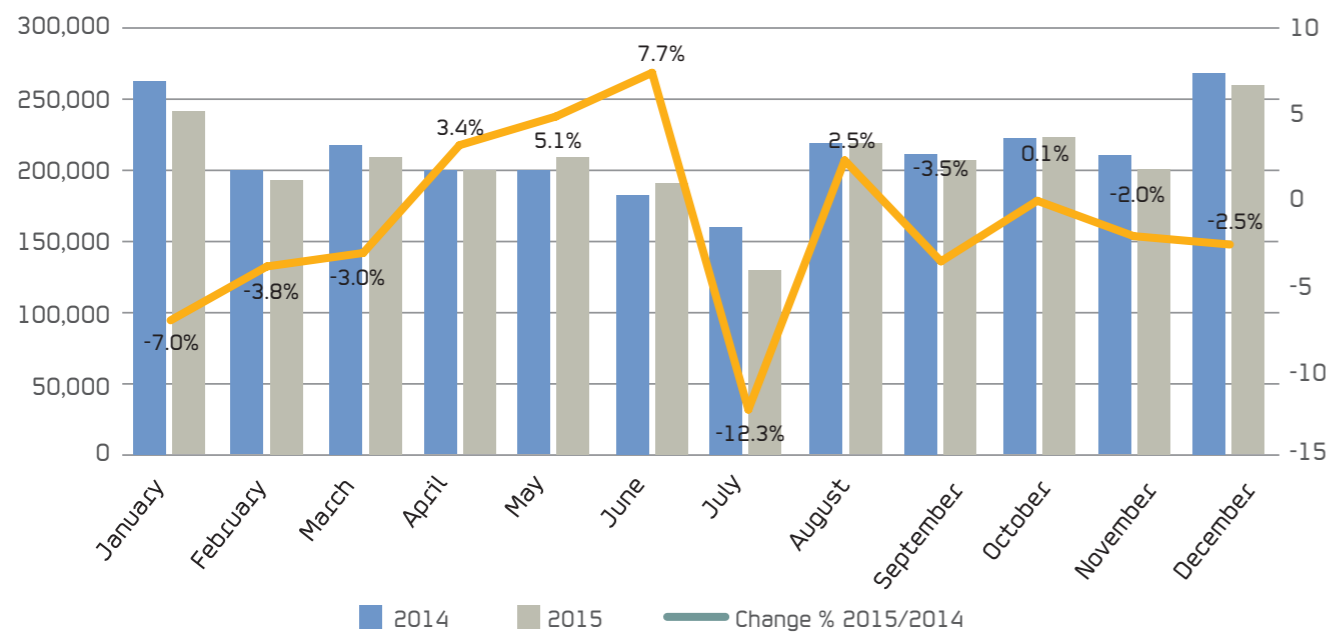


As regards the number of visits to casino enterprises, in 2015 it was slightly down (1.5%) as compared to 2014. In other words, the total number of tickets issued by casino enterprises in 2015 was 2,575,082²⁷, as opposed to 2,615,569 in 2014. The following chart shows the fluctuations in the number of visits, in the years 2014 and 2015, on the basis of tickets per month. It should be noted that the biggest fall in these two years was seen in July, when capital controls were imposed in Greece.

27. According to the Daily Bulletin on Inspection Findings of the HGC.

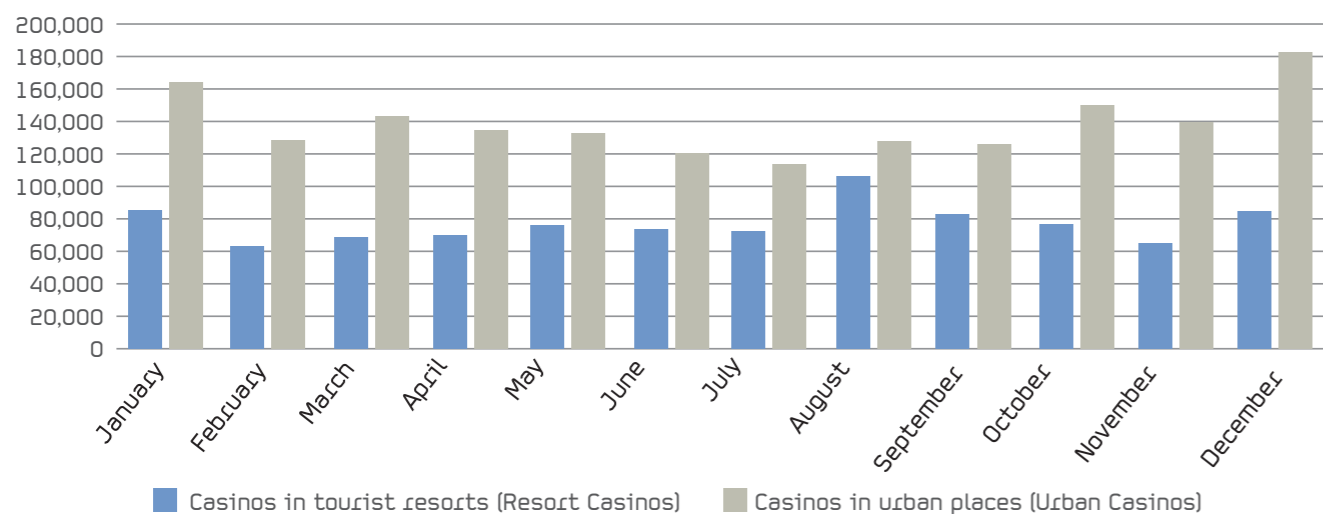
2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

Fluctuations in the number of visits to casinos, monthly (2014-2015)



In addition, if we divide casinos into two large categories, those operating in tourist areas and those located near large cities, we find out that the number of visits was increased in the summer months, in 2015, for the first category. By contrast, the number of visits to the casinos that are close to large cities mainly peaked in the winter months, as shown in the following chart.

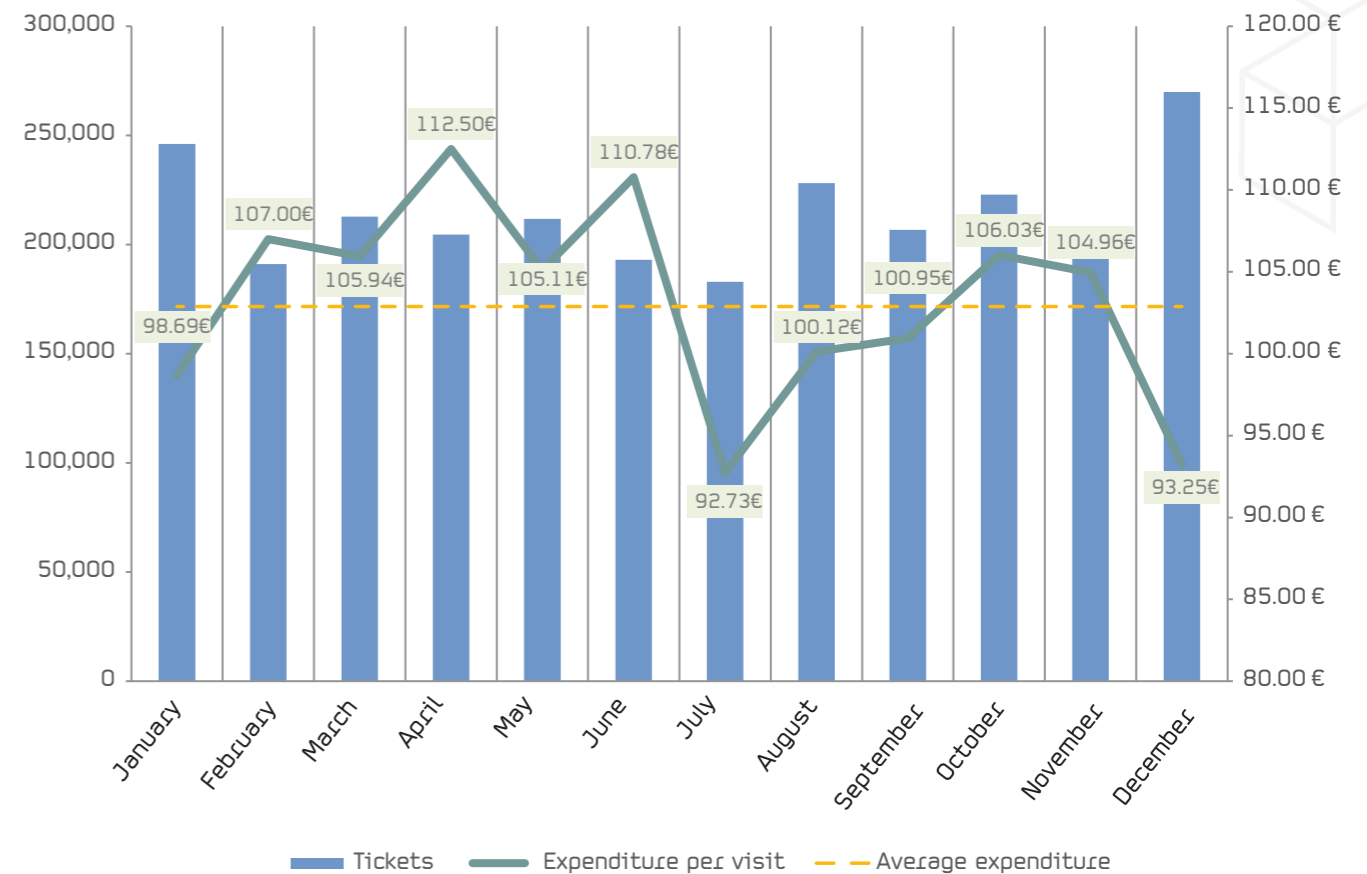
Fluctuations in the number of visits to casinos, per area (2015)



If we compare the fluctuations in the number of visits to casino enterprises with spending²⁸ per visit, we see that the number of visitors to casino enterprises peaked during the Christmas holidays, but spending per visit in this period is lower than the average annual spending of 102.89€ that was recorded in 2015.

The following table and chart show the number of tickets issued by casino enterprises and the amount of spending per visit, as well as the average annual spending per visit in 2015, on a monthly basis.

Visits vs spending, monthly (2015)



28. Spending is the amount of money lost by players and won by casino enterprises. It is equal to the gross gaming revenue (GGR or WIN) of casinos.

2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

Month	Tickets per month	Spending per visit	Average annual spending (2015) 102.89€
JANUARY	246,047	€98.69	
FEBRUARY	191,105	€107.00	
MARCH	212,852	€105.94	
APRIL	204,556	€112.50	
MAY	211,811	€105.11	
JUNE	192,975	€110.78	
JULY	182,937	€92.73	
AUGUST	228,136	€100.12	
SEPTEMBER	206,743	€100.95	
OCTOBER	222,813	€106.03	
NOVEMBER	205,214	€104.96	
DECEMBER	269,893	€93.25	
TOTAL	2,575,082		

2.3.3 "HELENIC LOTTERIES S.A."

The Greek State has an exclusive right to operate the State Lotteries, which was being exercised through the Directorate of State Lotteries of the Ministry of Finance.

In 2013, an agreement was concluded between the Greek State and «Hellenic Lotteries S.A.», which granted the latter the exclusive right to produce, operate, circulate, promote and manage the State Lotteries for a period of 12 years. The agreement was ratified by the Hellenic Parliament by virtue of Law 4183/2013 (GG Series A, No. 186).

The concession agreement refers to the following State Lotteries:

- The Popular Lottery («Laiko»).
- The National Lottery («Ethniko»).
- The Special State Social Solidarity Lottery or New Year's Lottery («Protochroniatiko»).
- The Instant State Lottery.
- The European Lottery.
- The Housing State Lottery.

GAMES OF GREEK LOTTERIES S.A. (IN CIRCULATION)

- POPULAR LOTTERY (LAIKO)
- NATIONAL LOTTERY (ETHNIKO)
- SPECIAL STATE SOCIAL SOLIDARITY LOTTERY (PROTOCHRONIATIKO)
- INSTANT STATE LOTTERY (SCRATCH)

The Instant State Lottery circulated in the period 1993-2003 under the name «xysto» and has not been reissued ever since, while the last two lotteries did not circulate at all.

The concessionaire «Hellenic Lotteries S.A.» started operating the State Lotteries that existed already on 1st May 2014. The Instant State Lottery was relaunched on that same day under a new trade name, «SCRATCH», and became the best-selling State Lottery in 2014 and 2015.

The permanent staff of Hellenic Lotteries S.A. as at 31st December 2015 was 24 people²⁹.

In 2015, the turnover of Hellenic Lotteries S.A. was on the decline as compared to 2014, but still remained at higher levels than in 2013. More specifically, the total turnover of lotteries was 449,567,165 euros in 2015 and

479,574,260 euros in 2014 as opposed to 238,226,690 in 2013. In the period 2006-2015, State Lotteries are the only game whose turnover saw a positive change of 7.7% in terms of volume.

Although the evolution of the total turnover of state Lotteries has been positive these ten years, the figures per game are different. In particular, State Lotteries, excluding SCRATCH, which circulated in 2014, suffered significant losses, the heaviest being those of the Special State Social Solidarity Lottery («Protochroniatiko»), whose turnover decreased by 76.08% in the entire period 2006-2015.

The Special State Social Solidarity Lottery («Protochroniatiko») is the only game of chance whose provider just receives a management fee (for its production, operation, promotion, etc.), because net revenue is used by the Greek State for social policies.

This lottery is only issued once a year and the draw takes place on the last day of the year. In the same period, in 2015, we had the first special draw of the «Laiko» lottery game, which was a celebratory lottery, the Christmas «Laiko» lottery.

The following tables show the evolution of the State Lotteries' turnover, per lottery, in the period 2006-2015.

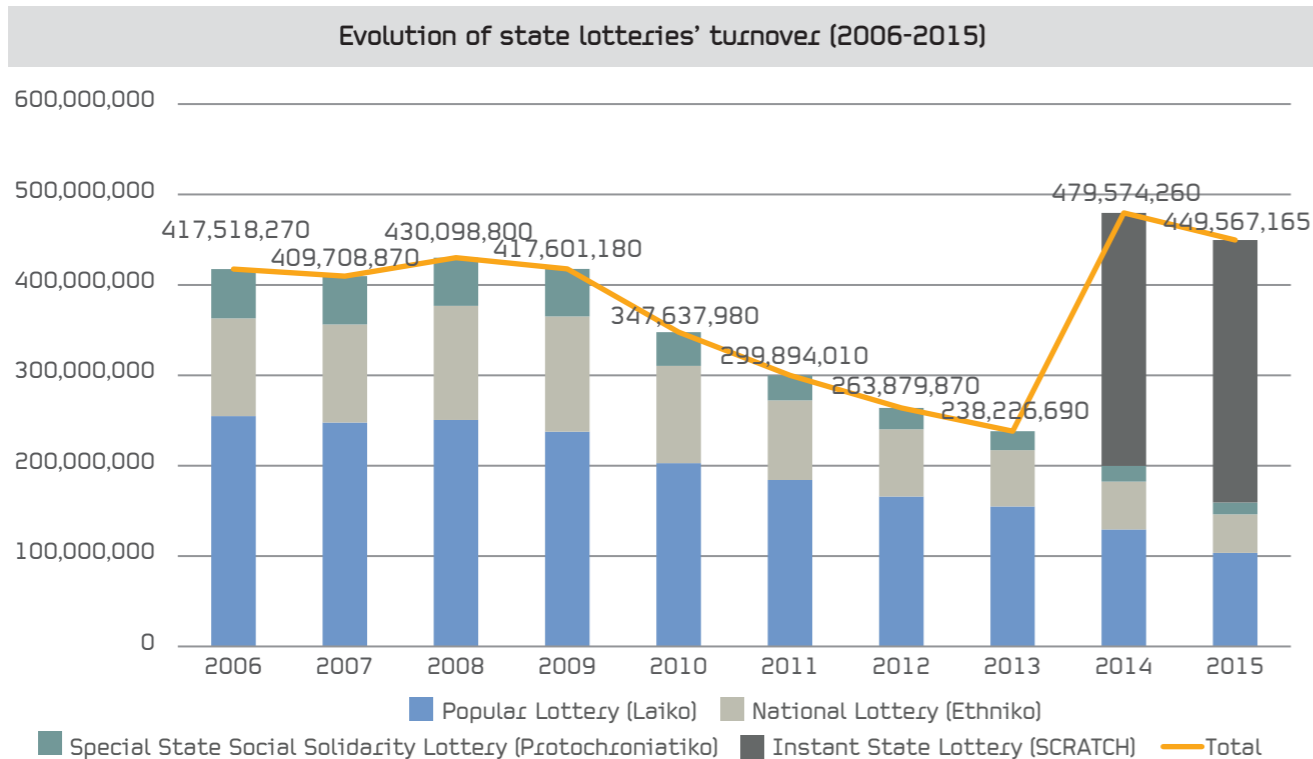
Έτος	STATE LOTTERIES	
	Year, Turnover (in euros)	%
2006	417,518,270	-
2007	409,708,870	-1.9%
2008	430,098,800	5.0%
2009	417,601,180	-2.9%
2010	347,637,980	-16.8%
2011	299,894,010	-13.7%
2012	263,879,870	-12.0%
2013	238,226,690	-9.7%
2014	479,574,260	101.3%
2015	449,567,165	-6.3%

²⁹ Source: Data provided to the HGC by Hellenic Lotteries S.A.

2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

Year	"LAIKO"		"ETHNIKO"		"PROTOCHRONIATIKO"		"SCRATCH"	
	Turnover (in euros)	%	Turnover (in euros)	%	Turnover (in euros)	%	Turnover (in euros)	%
2006	254,838,270		108,180,000		54,500,000		-	-
2007	247,848,870	-2.7%	108,360,000	0.2%	53,500,000	-1.8%	-	-
2008	250,610,800	1.1%	126,140,000	16.4%	53,348,000	-0.3%	-	-
2009	237,555,500	-5.2%	127,513,680	1.1%	52,532,000	-1.5%	-	-
2010	202,867,100	-14.6%	107,522,880	-15.7%	37,248,000	-29.1%	-	-
2011	184,258,810	-9.2%	88,063,200	-18.1%	27,572,000	-26.0%	-	-
2012	165,981,910	-9.9%	74,307,960	-15.6%	23,590,000	-14.4%	-	-
2013	154,848,450	-6.7%	62,378,240	-16.1%	21,000,000	-11.0%	-	-
2014	129,495,340	-16.4%	52,912,720	-15.2%	17,357,100	-17.3%	279,809,100	-
2015	103,611,785	-20.0%	42,627,480	-19.4%	13,035,000	-24.9%	290,292,900	3.7%

Furthermore, in 2015, 14 new editions of SCRATCH were launched (10 new editions and 4 re-editions), while older editions are still on the market.



The «Laiko» lottery had the biggest market share (65.0%) of share until 2013, however with the introduction of SCRATCH the situation changed and the latter has been the most popular lottery game ever since. In particular, SCRATCH took up 64.57% of the market share of lotteries in 2015 as opposed to 58.35% in 2014, while «Laiko» remained in decline and came down to 23.05% in 2015.

STATE LOTTERIES' PERCENTAGE SHARE OF TOTAL GAMBLING TURNOVER 2006-2015					
Year	LAIKO	ETHNIKO	PROTOCHRONIATIKO	SCRATCH	TOTAL
2006	61.04%	25.91%	13.05%	-	100%
2007	60.49%	26.45%	13.06%	-	100%
2008	58.27%	29.33%	12.40%	-	100%
2009	56.89%	30.53%	12.58%	-	100%
2010	58.36%	30.93%	10.71%	-	100%
2011	61.44%	29.36%	9.19%	-	100%
2012	62.90%	28.16%	8.94%	-	100%
2013	65.00%	26.18%	8.82%	-	100%
2014	27.00%	11.03%	3.62%	58.35%	100%
2015	23.05%	9.48%	2.90%	64.57%	100%

In 2006 the «Ethniko» lottery game had a 25.91% share of state lotteries' turnover. Despite some small fluctuations, «Ethniko»'s share remained stable until the end of 2013. Subsequently, its share dropped to 11.03% and 9.48% in 2014 and 2015 respectively. «Ethniko» is a traditional lottery with special characteristics. The decline that was reported in recent years is probably an indication that the chances of recovery of its market share are rather slim, given that it is addressed to a very specific market.

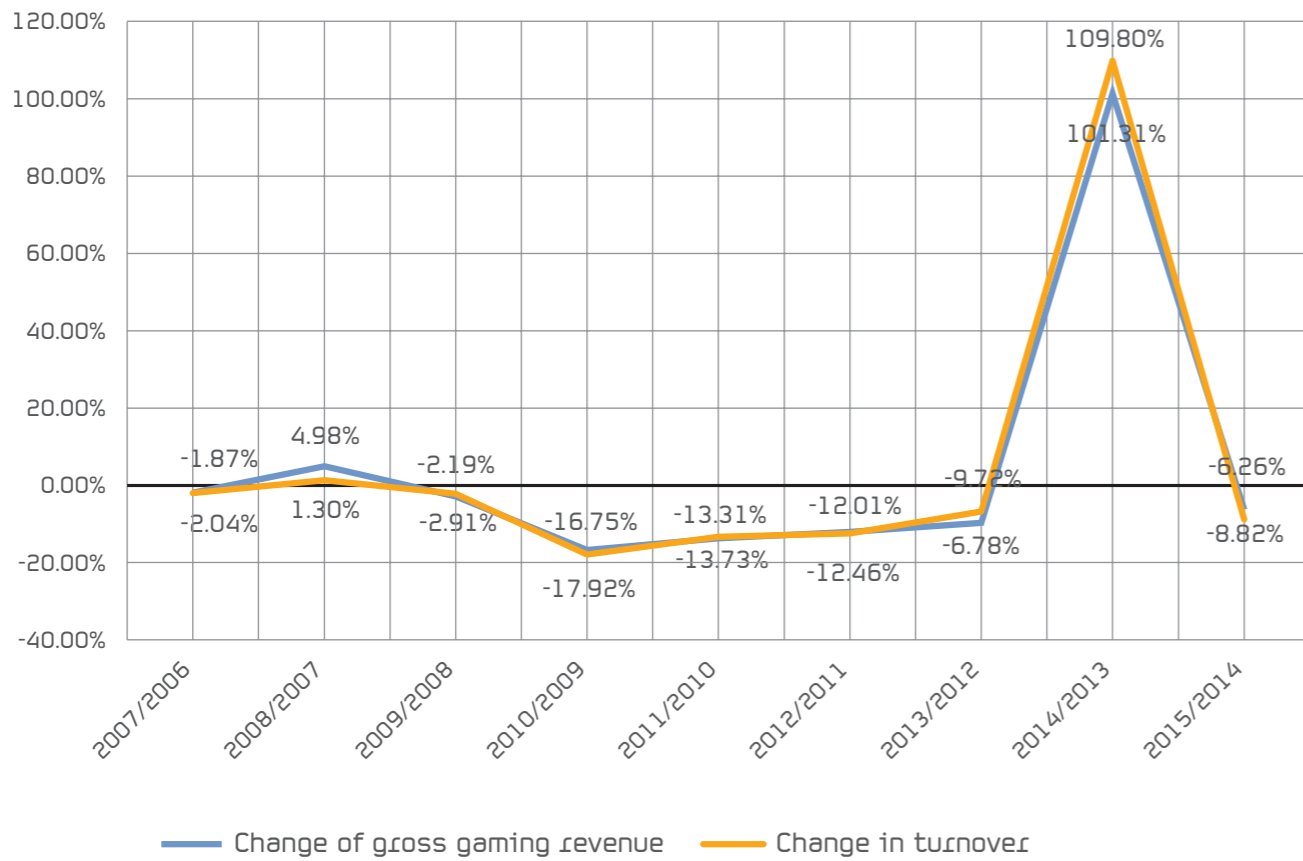
The Special State Social Solidarity Lottery («Protochroniatiko») maintained a share above 10% until the end of 2010. Since then its share of the total turnover has shrunk to single-digit percentages, getting to just 2.90% in 2015.

The gross revenue of state lotteries has not been very different from turnover in the period 2006-2015.

Year	STATE LOTTERIES	
	Gross Revenue (in euros)	%
2006	161,283,459	-
2007	157,985,305	-2.0%
2008	160,035,658	1.3%
2009	156,536,028	-2.2%
2010	128,486,342	-17.9%
2011	111,384,762	-13.3%
2012	97,509,021	-12.5%
2013	90,898,837	-6.8%
2014	190,709,020	109.8%
2015	173,894,656	-8.8%

2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

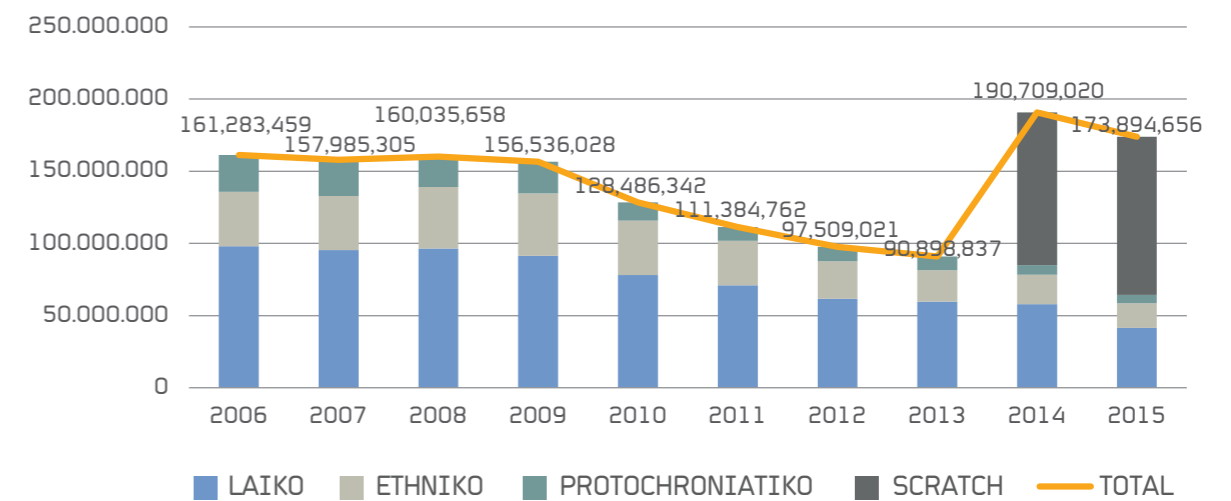
Evolution of the change in turnover & gross revenue of state lotteries



The negative change reported from 2006 onwards was reversed in 2014, the year when the biggest figure in a decade was recorded for gross revenue. In 2015, despite a decrease of 8.8% in gross revenue, gross revenue volume was the second highest over a period of ten years.

Year	LAIKO		ETHNIKO		PROTOCHRONIATIKO		SCRATCH	
	Gross Revenue (in euros)	%	Gross Revenue (in euros)	%	Gross Revenue (in euros)	%	Gross Revenue (in euros)	%
2006	98,112,734		37,560,000		25,610,725		-	-
2007	95,421,815	-2.7%	37,500,000	-0.2%	25,063,490	-2.1%	-	-
2008	96,485,158	1.1%	42,547,000	13.5%	21,003,500	-16.2%	-	-
2009	91,458,868	-5.2%	43,115,360	1.3%	21,961,800	4.6%	-	-
2010	78,103,834	-14.6%	37,633,008	-12.7%	12,749,500	-41.9%	-	-
2011	70,939,642	-9.2%	30,822,120	-18.1%	9,623,000	-24.5%	-	-
2012	61,671,035	-13.1%	26,007,786	-15.6%	9,830,200	2.2%	-	-
2013	59,616,653	-3.3%	21,832,384	-16.1%	9,449,800	-3.9%	-	-
2014	57,858,260	-2.9%	20,473,700	-6.2%	6,530,770	-30.9%	105,846,290	-
2015	41,402,961	-28.4%	17,202,740	-16.0%	5,753,180	-11.9%	109,535,775	3.5%

Evolution of gross revenue of state lotteries (2006-2015)



2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

2.3.4 THE «HELLENIC HORSE RACING ORGANIZATION S.A.» (ODIE S.A.)

ODIE S.A. had the exclusive rights to organize and operate mutual betting on horse racing in Greece. ODIE S.A. started its activities in 1968, by virtue of Emergency Law 598/1968 (GG Series A, No. 256) «On the establishment of a horse racing organization and other similar provisions». Horse racing was taking place in the racecourse at the Faliro Delta. Mutual betting on horse racing used to be played in the racecourse premises or in the special horse racing betting agencies.

In 2003, ODIE S.A. was relocated to Markopoulo-Attica, where it is now based, in the new racecourse constructed for the 2004 Olympics. At that time it had a branch in Athens and was cooperating with the agencies of OPAP S.A. across the country.

Early 2013, the Greek State launched the procedure for the concession of its exclusive rights to operate mutual betting on horse racing and, on 23rd September 2014, the company under the name «OPAP Investments LTD», a subsidiary of OPAP S.A., was declared provisional successful bidder in the relevant tender.³⁰

On 24th April 2015, a concession agreement was concluded between the «Hellenic Republic Asset Development Fund S.A.» and «Hellas Horse Races S.A.» of the OPAP S.A. Group, which granted the latter the exclusive right to operate and manage mutual betting on horse races for a period of twenty years.

On 23rd October 2015, by virtue of Law 4338/2015 (GG Series A, No. 131), the Hellenic Parliament ratified the concession agreement with «Hellas Horse Races S.A.». On 9th November 2015, by virtue of Law 4342/2015 (GG Series A, No. 143), para. 5, article 51, the Hellenic Parliament ratified the last condition precedent of the concession agreement.

«Hellas Horse Races S.A.» was officially authorized to start operating horse races once all conditions had been fulfilled, on 10th December 2015, but the date was changed to early January of the following year after a representation by the Hellenic Republic Asset Development Fund S.A.

HORSE RACING CATEGORIES

- GREEK HORSE RACING
- FRENCH HORSE RACING
- SOUTH AFRICAN HORSE RACING

In 2015, ODIE S.A. provided the following horse racing categories:

- Greek Horse Racing,
- French Horse Racing and
- South African Horse Racing.

The permanent staff of ODIE S.A. in 2015 was 54 people³¹.

In 2015, which is the year when the concession of the exclusive right to organize and operate mutual betting on horse racing was still ongoing, the turnover showed a significant decline by 24.5% as opposed to 2014. It should be noted that during the entire period ODIE S.A. was not fully operative, as it was waiting for the completion of the concession.

From 2010 onwards the turnover of mutual betting on horse racing has been experiencing equally high rates of decline on an annual basis, and, as a result, the total decline for the entire ten-year period was 89.7%.

The only exception, i.e. a positive change, was in 2008, when turnover increased by 4.8% in comparison to the previous year.

As regards the turnover of ODIE S.A., per race day³², the figures presented refer to the period 2010-2015. It should be noted that the most marked fall was seen in betting on Greek horse racing and was 94.2%, while a significant drop was also reported in the equivalent bets on South African horse racing (51.55%).

Year	ODIE S.A.	
	Turnover (in euros)	%
2006	337,517,392	
2007	283,149,650	-16.10%
2008	296,755,065	4.80%
2009	260,095,000	-12.40%
2010	193,433,000	-25.60%
2011	123,462,000	-36.20%
2012	84,388,000	-31.60%
2013	65,022,000	-22.90%
2014	49,722,757	-29.20%
2015	34,749,215	-24.50%

TOTAL BETTING TURNOVER OF ODIE S.A. 2010-2015 PER HORSE RACING CATEGORY (in euros)

Year	HORSE RACING CATEGORY									
	GREEK	%	FRENCH	%	ENGLISH	%	SOUTH AFRICAN	%	QUINTE	%
2010	160,445,327	-	32,987,796	-	-	-	-	-	-	-
2011	62,427,031	-61.1%	57,715,988	75.0%	3,319,186	-	-	-	-	-
2012	43,110,180	-30.9%	28,418,640	-50.8%	10,631,597	220.3%	2,227,382	-	-	-
2013	31,428,566	-27.1%	25,623,043	-9.8%	4,207,122	-60.4%	3,498,895	57.1%	264,914	-
2014	18,864,732	-40.0%	27,396,238	6.9%	-	-	3,263,569	-6.7%	198,217	-25.2%
2015	8,143,475	-56.8%	25,526,648	-6.8%	-	-	1,079,092	-66.9%	-	-

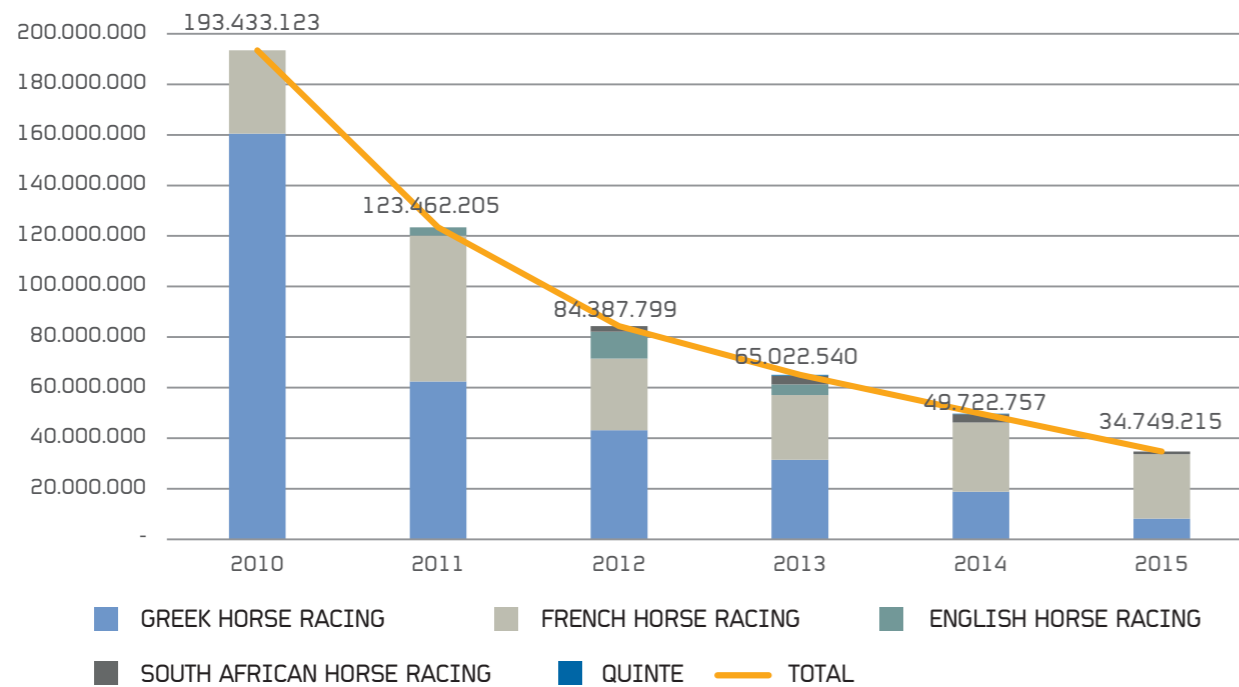
30. Source: HRADF S.A. - Press Release of 23.09.2014.

31. Source: Data provided to the HGC by ODIE S.A. on the account of the company liquidator.

32. In the period 2010-2015, the following horse races were conducted: Greek, French, English and QUINTE.

2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

Evolution of turnover of ODIE S.A. per horse racing category (2010-2015)



Betting on Greek Horse Racing and French Horse Racing accounted for 94.79% of total turnover in this period. In 2014 and 2015, French Horse Racing had the biggest share of the horse racing betting market, while Greek Horse Racing's share continued on the downward path it had taken since 2012 already.

PERCENTAGE SHARE OF TOTAL GAMBLING TURNOVER FOR HORSE RACING IN 2010-2015

HORSE RACING CATEGORIES	2010	2011	2012	2013	2014	2015	ΣΥΝΟΛΟ
GREEK HORSE RACING	82.95%	50.56%	51.09%	48.33%	37.94%	23.43%	58.90%
FRENCH HORSE RACING	17.05%	46.75%	33.68%	39.41%	55.10%	73.46%	35.89%
ENGLISH HORSE RACING	-	2.69%	12.60%	6.47%	-	-	3.30%
SOUTH AFRICAN HORSE RACING	-	-	2.64%	5.38%	6.56%	3.11%	1.63%
QUINTE	-	-	-	0.41%	0.40%	-	0.08%
TOTAL	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

2.3.5. GAMBLING OPERATORS SUBJECT TO THE PROVISIONS OF PARAGRAPH 12, ARTICLE 50 OF LAW 4002/2011

Online gambling is one of the fastest growing gambling sectors at European and international level. In Greece, twenty-four (24) gambling operators are active in this field, on the basis of the transitional regime of paragraph 12, Article 50 of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180),

The operators were placed under the transitional regime of paragraph 12, Article 50 of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180), following the conditions and the procedure established by decision POL 1248/13.12.2011 of the Alternate Minister of Finance.

The companies placed under the above regime, as announced³³ by the Ministry of Finance, are:

1. PERSONAL EXCHANGE INTERNATIONAL LIMITED
2. DIAMOND LINK LIMITED
3. LUCKY STREAM LIMITED
4. SILVER LINK LIMITED
5. GLB GmbH
6. ON LINE AMUSEMENT SOLUTIONS N.V.
7. ON LINE AMUSEMENT SOLUTIONS LIMITED
8. GAMBLING MALTA LIMITED
9. REBELS GAMING LTD
10. SPORTING ODDS LTD
11. KINGMAKER LTD
12. PADDY POWER PLC
13. B2B GAMING SERVICES MALTA LIMITED
14. CASHPOINT MALTA LIMITED
15. AS IMG KASIINOD
16. MAGIC SERVICES LIMITED
17. ELDORADO SPORTWETTEN GmbH
18. STS SPORTWETTEN GmbH
19. YEZ GAMING LTD
20. DOMS HOLDINGS (UK) LIMITED
21. LOGFLEX LIMITED

33. The announcement was posted at the following webpage <http://www.minfin.gr/portal/el/resource/contentObject/id/adce2057-71fb-4925-b094-42ca230af81f>, which is no longer accessible.

2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

- 22. DOMS CARS UK LIMITED
- 23. LOVE 2 CELEBRATE LIMITED
- 24. MERIDIAN GAMING LIMITED

It should be noted that under paragraph 12, article 50 of Law 4002/2011, the companies falling under the transitional regime are allowed to provide the gambling and betting services prescribed in the relevant operating and service provision licenses they hold.

Moreover, the responsibility for the audit and collection of state revenue lies with the Ministry of Finance and, in particular, the tax authorities.

It was the Local Tax Office for Large Enterprises that was originally named as the competent service for the above operators. Later on, when the latter was abolished, it was replaced by the Local Tax Office which is responsible for the registered office of the company's representative.

Consequently, the responsibilities of the HGC for these companies are limited to the approval and inspection of the implementation of communication programs and to issues relative to money laundering.

A detailed description of the situation in relation to the transitional regime of paragraph 12 article 50 of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180) has been produced by the HGC and a relevant recommendation was transmitted to the Ministry of Finance.

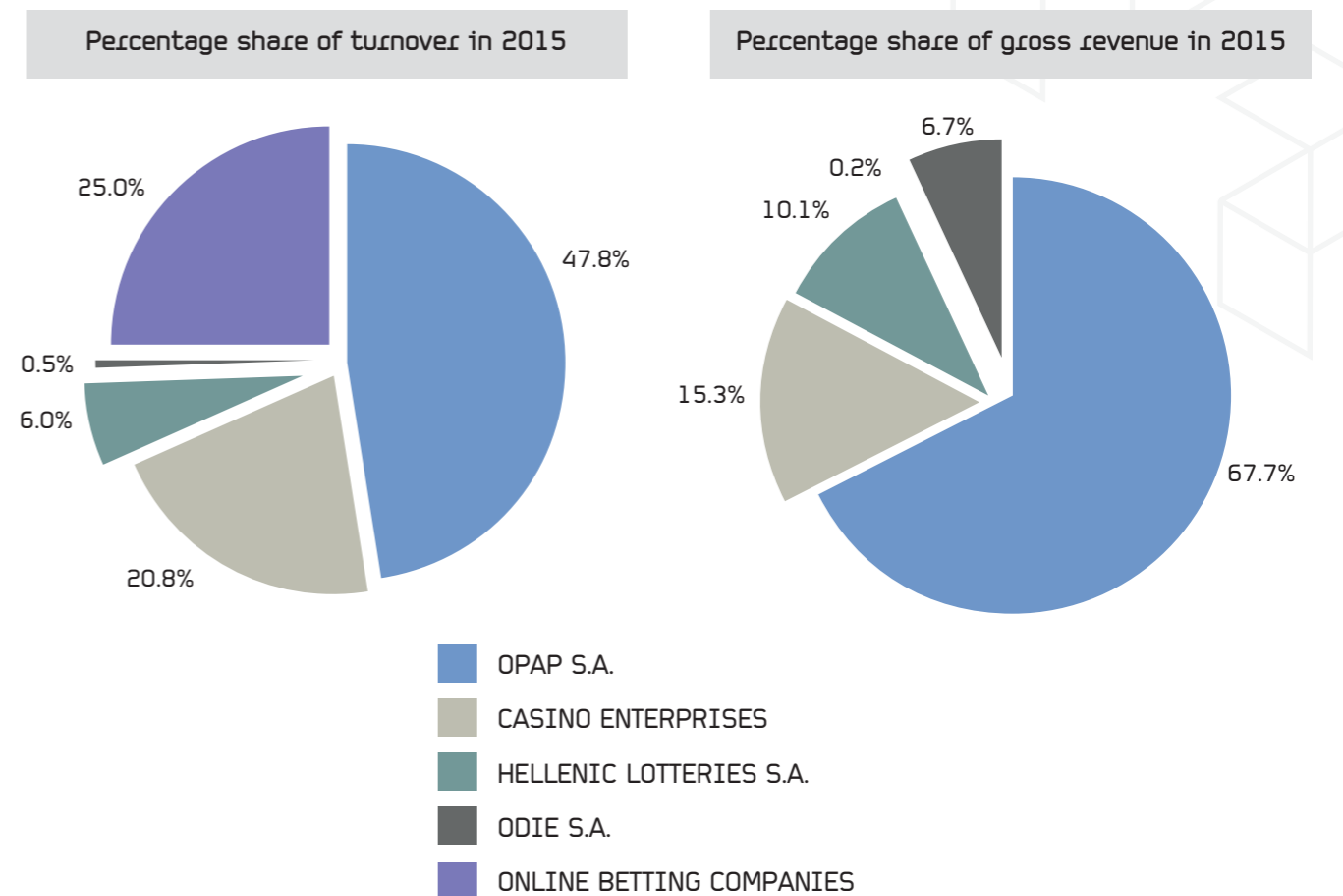
A final settlement of the issue by granting licenses to online gambling providers is expected to be a catalyst for the smooth operation of this market and remedy the deficiencies of the current legislative framework for the operation and inspection of the companies subject to the transitional regime.

The responsibility for the activation of the relevant process lies with the Ministry of Finance.

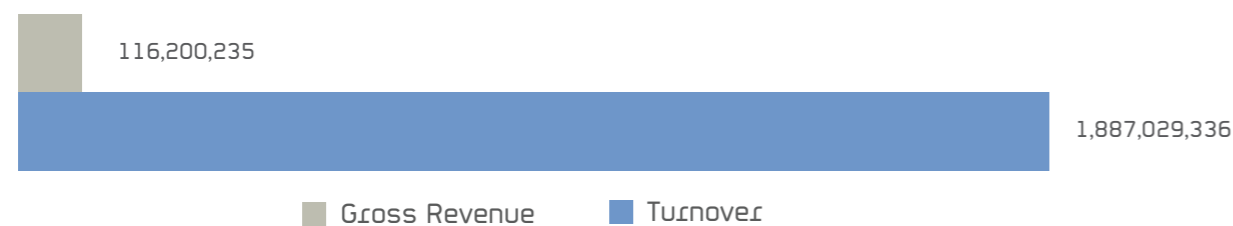
Below you can find the turnover and gross revenue for online gambling. These figures were derived from the data declared to the HGC by twenty-one (21) out of the twenty-four (24) companies which are subject to the transitional regime of paragraph 12, Article 50 of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180).

In 2015, the online gambling turnover of the companies subject to the transitional regime of paragraph 12, article 50 of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180) was 1,887,029,336 euros, which accounts for 25% of total gambling turnover in Greece.

However, on the basis of gross revenue, which equals turnover less players' winnings, the above operators' share is calculated at 6.7%, i.e. 116,200,235 euros, out of which 34,903,093 euros are the Greek State's share of online gambling revenue.



Financial Data on online gambling operated by the companies that are subject to paragraph 12 article 50 of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180) for 2015



2 AN OVERVIEW OF THE GREEK GAMBLING MARKET

2.4 ILLEGAL GAMBLING

The gambling market has some particular characteristics that create a need for strict legislation regarding its regulation and inspection. Illegal gambling carries an inherent element of risk as regards the commission of crimes, such as fraud, and it is a common way of spending money from illegal sources. Players may end up addicted, bankrupt or dependent on creditors, commit crimes for money that they could then spend on gambling, or become socially isolated and less productive. Furthermore, illegal gambling does not produce any state revenue.

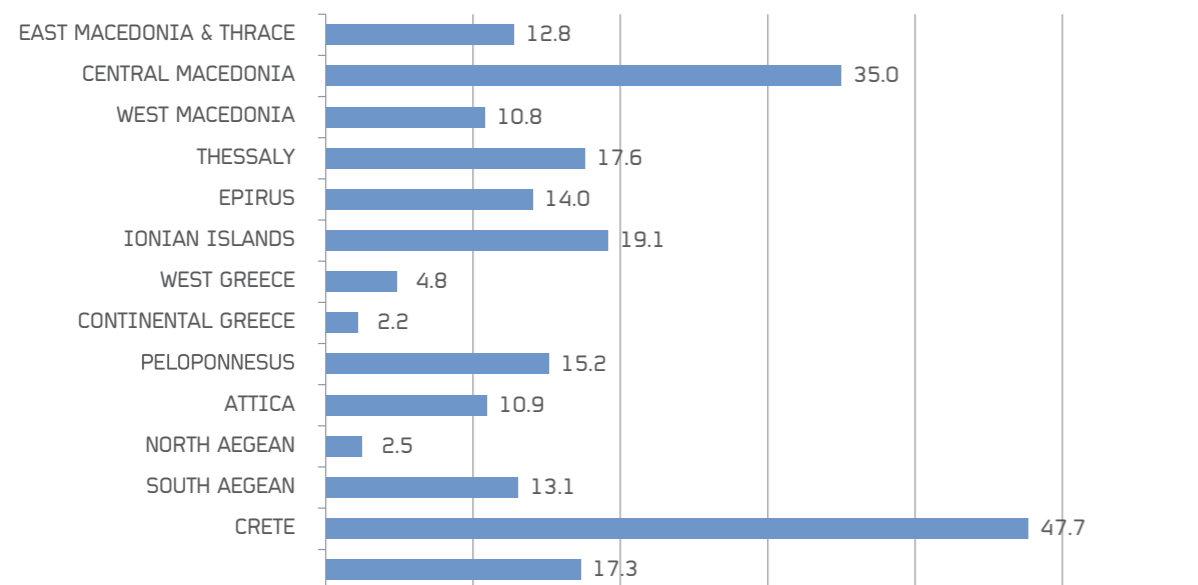
Illegal gambling includes, for example: games played on gaming machines (fruit machines), illegal bets, games played in gambling clubs or other shops and online games and bets.

In its effort to deal with the problem, the State supports the creation of legal, licensed and closely monitored gambling operator networks, with a view to attract the players, but also implements strong repressive measures.

According to Hellenic Police data³⁴, in 2015, four hundred and eighty (480) violations were revealed, 1,513 people were arrested and 160,085.36 euros were seized.

As regards the geographical distribution of the people arrested in the same year, increased criminality is reported in two Regions, as shown by the number of adults arrested per Region. Specifically, in Crete and Central Macedonia the arrest rate per 100,000 adults is 47.7 and 35 respectively.

People arrested per 100,000 adults per Region (2015)



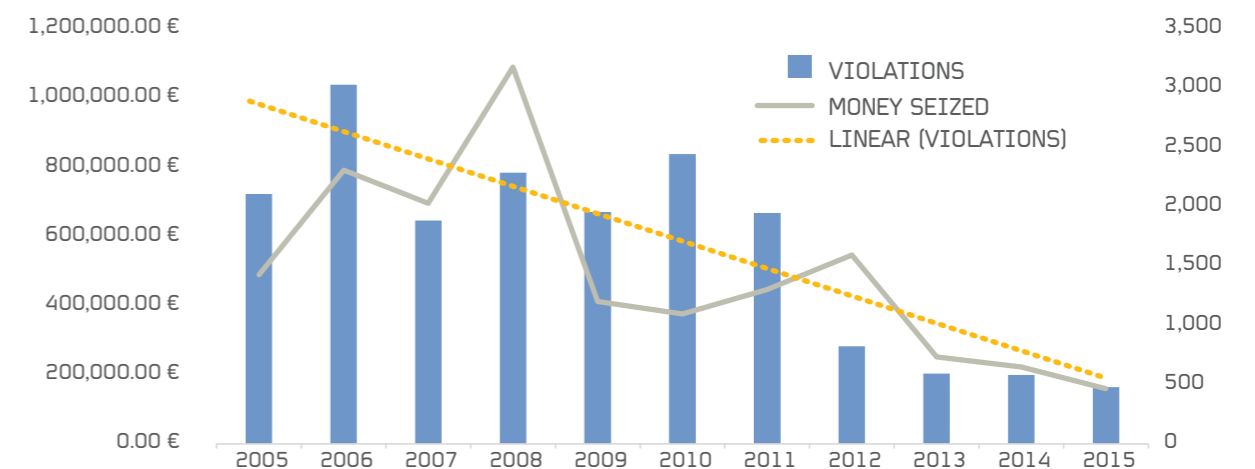
34. Source: Hellenic Police HQ - the data was provided by request of the HGC.

In the period 2005-2015, 18,149 violations were revealed, 28,987 people were arrested and 5,483,891.47 euros were seized along with a significant quantity of illegal gaming equipment, as shown in the following table.

	VIOLATIONS	PEOPLE ARRESTED	MONEY SEIZED
2005	2,109	2,617	€489,495.15€
2006	3,031	3,141	€792,108.97€
2007	1,886	2,405	€695,986.21€
2008	2,289	2,913	€1,090,116.91€
2009	1,958	2,362	412,079.15€
2010	2,446	3,497	€376,097.31€
2011	1,949	3,199	€447,002.35€
2012	825	3,090	€546,475.90€
2013	594	2,295	€251,873.60€
2014	582	1,955	€222,570.56€
2015	480	1,513	€160,085.36€
TOTAL	18,149	28,987	€5,483,891.47€

According to the data made available by the Hellenic Police, the number of violations has declined since 2010. The violations and amounts of money seized decreased in 2015 as compared to 2006, by 84.2% and 79.8% respectively.

Violations – Money seized (2005-2015)



The HGC performs its regulatory tasks with the aim of establishing an institutional framework and standards, in order to ensure that both gambling and the permitted gaming activities are organized and carried out with due regard to transparency and impartiality, that illegal operations and profiteering are prevented, and that the interests of the consumers and the public are effectively protected. The regulatory tasks of the HGC consist in a series of Regulations that apply either to the gaming market as a whole (horizontal) or to specific games or game categories, or, finally, to the operation and the operators of such games.

More specific issues, i.e. regarding licensing terms, the organization and operation of gaming activities and commercial communication, are regulated by the Gaming Regulation, which is established by Presidential Decree that is issued following a recommendation by the HGC. The Regulation also sets proper and easily controllable rules and standards, so as to ensure that all kinds of games of chance, including the licensed amusement games, are organized and carried out with due regard to the law, that illegal operations and profiteering are prevented, and that the interests of the public, especially minors, and the State are protected.

The law (article 54, law 4002/2011) stipulates that until the Gaming Regulation is issued, the issues included in its scope will be regulated by the HGC's decisions. This interim provision has proven a wise choice, because otherwise it would have been impossible and counter-productive to deal with all the specific issues concerning gaming at the same time and as a whole through the long-winded processes required for a Presidential Decree.

The activities in the field of gaming regulation are divided into three individual sections, which present: a) the development and implementation of a statutory framework for gaming, b) the licensing of gaming activities in the cases managed by the HGC, and c) the certifications required for the organization of games.

The projects in this field were carried out by the Directorate of Regulation and Social Responsibility.

3.1 DEVELOPMENT AND IMPLEMENTATION OF A STATUTORY FRAMEWORK FOR GAMING

The Action Plan 2013-2015 included projects on decisions issued to regulate matters that are related to the Gaming Regulation for almost all the games operated in the Greek Territory (these are called, for the sake of brevity, «Regulations on the operation and compliance inspection» of the individual games).

The annual activity report covers the HGC's activities per game, game category or gaming operator and is presented in conjunction with the projects of the approved Action Plan 2013-2015.

3.1.1 DRAFTING A REGULATION ON THE OPERATION AND COMPLIANCE INSPECTION OF ELECTRONIC AMUSEMENT GAMES PLAYED ON GAMING MACHINES

The project «Drafting a Regulation on the operation and compliance inspection of amusement

games played on gaming machines» (project: 1.1 of the approved Action Plan 2013-2015) was completed and entered into force by virtue of Decision No. 110/2/20.06.2014 (GG Series B, No. 1801) of the HGC, titled: «Drafting a Regulation on the operation and compliance inspection of electronic amusement games played on gaming machines». In the effort to improve the regulatory framework, which is a standard objective of the HGC, the Regulation was amended and codified by Decisions 15/4B/11.07.2014 (GG Series B, No. 2035), 130/2/18.11.2014 (GG Series B, No. 3225) and 139/2/15.01.2015 (GG Series B, No. 223) of the HGC, whereby various provisions, mainly related to compliance inspection, the objective determination of administrative sanctions in case of infringements and the delineation of the areas destined for the installation of gaming machines, were incorporated into the regulatory framework.

3.1.2 DRAFTING A REGULATION ON THE OPERATION AND COMPLIANCE INSPECTION OF ONLINE AMUSEMENT GAMES

As regards the project «Drafting a Regulation on the operation and compliance inspection of online amusement games» (project: 1.2 of the approved Action Plan 2013-2015, the preparatory research and data collection that were necessary for the implementation of the project have been completed.

The research has not found any similar statutory framework elsewhere in Europe. The counterparts of the HGC across the world have not opted for regulating the licensing of providers of online amusement games; thus, no similar experience can be found and used.

It should be noted that these games follow the same trend of development and expansion as the Internet and social networks, which grow fast and produce new data all the time.

At the same time, research so far has shown that the games in question fall under many different categories, such as role playing games, massive multiplayer online role playing games, real time strategy games, etc., which constantly evolve and change depending on content and the equipment used to play the game, such as mobile gaming.

According to literature, a larger number of better documented and, above all, long-term studies is required in order to provide answers as regards the influence of such games.

3.1.3 DRAFTING A REGULATION ON THE OPERATION AND COMPLIANCE INSPECTION OF GAMES OF CHANCE PLAYED ON VLT GAMING MACHINES

Under the project «Drafting a Regulation on the operation and compliance inspection of games of chance played on VLT gaming machines» (project: 1.4 of the approved Action Plan 2013-2015), it was deemed necessary to implement the following amendments of Decision No. 115/2/11.07.2014 (GG Series B, No. 2041) of the HGC titled «Regulation of the operation and compliance inspection of games of chance played on VLT gaming machines», as in force.

a. Decision No. 143/2/6.02.2015 (GG Series B No. 328) of the HGC, regulated matters concerning

- The establishment of a maximum allowed daily spending limit per Player. This limit has to be set by the players themselves to help them internalize the rules of responsible gaming.
- The maximum allowed time limit for participation in games, which is set on a weekly or monthly basis, in order to minimize the factors (duration, frequency, quantity, intensity of game) that lead to problem gambling.
- The establishment of an Operator obligation to interrupt a gaming session when a player exceeds a certain spending limit. The aim is to create a «cooling-off» period during which the players will have the opportunity, on the one hand, to reduce their maximum allowed daily spending limit to the minimum level and, on the other hand, to rethink their gambling habits.
- The definition of a minimum distance between certified premises and schools or residential institutions in order to protect minors from exposure to gambling and avoid normalization (the principle of normalization) of gambling.
- The definition of a minimum distance between certified premises in order to avoid concentration of gambling shops in certain urban areas, which would lead to economies of scale and alteration of these areas.

b. Decision No. 148/2/20.03.2015 (GG Series B, No. 613) of the HGC regulated matters concerning the opening hours and the dimensions of sanitary facilities in the shops.

c. Decision No. 158/4/6.02.2015 (GG Series B No. 1120) of the HGC, amended a series of provisions which aim at

- allowing the Greek State to exercise a consistent and systematic restrictive policy in the gambling sector, in order to protect the public interest, minimize the negative social consequences of gambling (e.g. the waste of disposable income, problem gambling, etc.) and protect vulnerable groups,
- observing the principles (rules) of responsible gaming and minimizing the factors (duration, frequency, quantity, intensity of game) that lead to problem gambling,
- allowing the HGC to exercise its powers and duties of supervision and compliance inspection effectively,
- further ensuring a seamless, sound and reliable operation of gambling services,
- further ensuring an unimpeded inspection of compliance with the withholding and payment to the State of the applicable tax on players' winnings, and the matching of the money spent by the players on gambling with their declared annual income, and
- allowing the payment of the fines imposed by the HGC within a short time from the date the infringement was assessed and the fine was established as a means to encourage compliance and self-restraint on the part of the inspected offender, as there is a direct link between the assessment of the infringement and the sanction imposed.

In this context, the main new rules regarding the participation of players in the games are:

- The personal details required for the issuance of the personal player card will also include from now on the player's Tax Identification Number (TIN).
- A maximum daily loss is established and set at 80 euros.
- The limit for the time spent by players on gaming is reduced to 10 hours per week and 32 hours per month from 12 and 40 hours respectively.
- A gaming session is interrupted when the player has lost 20 euros (instead of 80 euros).
- The maximum jackpot per gaming hall is reduced from 100,000 to 20,000 euros.
- The daily opening hours of gaming halls are reduced by 3 hours.

On 1st July 2015, OPAP S.A. announced to the Athens Stock Exchange the suspension of its activities as an operator of games of chance played on VLT gaming machines for business reasons.

d. Finally, Decision No. 166/4/23.07.2015 (GG Series B, No. 2295) of the HGC regulated matters concerning the supporting documents on fire-safety, but also the straight-line distance from the casinos that already operate in a certain area, which must be larger than five (5) km, as set out in Law. 4002/2011 (GG Series A, No. 180).

3.1.4 DRAFTING THE TECHNICAL SPECIFICATIONS (TS) FOR THE OPERATION OF GAMES OF CHANCE PLAYED ON VLT GAMING MACHINES.

The project «Drafting the technical specifications (TS) for the operation of games of chance played on VLT gaming machines» (project 1.19 of the approved Action Plan 2013-2015) was completed with Decision No. 115/3/11.07.2014 (GG Series B, No. 2042) of the HGC, titled «Regulation of matters related to the technical specifications (TS) for the operation of games of chance played on VLT gaming machines», which lays down the technical specifications that have to be fulfilled by all kinds of machines, equipment, software applications or systems connected with the operation of games of chance played on VLT gaming machines.

In the effort to improve the regulatory framework, which is a standard objective of the HGC, the above Regulation was amended by Decision No. 138/5/19.01.2015 (GG Series B, No. 223) of the HGC. The improvements refer to issues regarding the operation of gaming machines and the Central IT System.

3.1.5 DRAFTING A REGULATION ON THE OPERATION AND COMPLIANCE INSPECTION OF ONLINE GAMBLING

According to the provisions of article 45 of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180), the operation of online gambling in the territory of Greece is the responsibility of the State, exclusively, which acts through its specially authorized gambling providers. The relevant licenses are announced by Decision of the Ministry of Finance and are granted through an international auction.

The above ministerial decision has not been issued yet and, consequently, the regulation will be

issued as soon as the relevant matters are settled, as laid down in Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180).

3.1.6 DRAFTING REGULATIONS ON THE OPERATION AND COMPLIANCE INSPECTION OF THE GAMES OPERATED BY OPAP S.A.

As part of the regulation of the games of chance operated by OPAP S.A., the following instruments were issued in 2015:

- a) Decision No. 168/4/30.7.2015 (GG Series B, No. 1959) amending Decision No. 2170/2009 (GG Series B, No. 78) titled «Approval of the «Regulation on the Organization and Operation of the number game KINO operated by OPAP S.A.», as in force, following submission of the relevant proposal by OPAP S.A. and
- b) Decision No. 188/3/30.7.2015 (GG Series B, No. 2928) amending Ministerial Decision No. 2170/2009 (GG Series B, No. 78) titled «Approval of the Regulation on the Organization and Operation of the Number Game KINO operated by OPAP S.A.», as in force, following submission of the relevant proposal by OPAP S.A.

The above amendments concern the number game KINO BONUS.

It should be noted that the HGC has now given priority to the drafting of new regulations for the operation and compliance inspection of the games operated by OPAP S.A.; the relevant projects are part of the Action Plan 2016-2018. Until the new regulations are issued, the current regulations remain in force, in the form stipulated by the ministerial decisions issued when they were originally introduced.

3.1.7 DRAFTING REGULATIONS ON THE GAMES OF CHANCE OPERATED BY HELLENIC LOTTERIES S.A.

The HGC has given priority to the issuance of regulatory decisions on the games operated by Hellenic Lotteries S.A., because the previous operator, i.e. before the concession, was a public sector service and, as a result, a new regulatory framework to ensure the supervision and inspection of compliance of the private provider should be drafted as a matter of urgency. The concession agreement with Hellenic Lotteries S.A., a company of the OPAP S.A. group, entered into force on 1st May 2014; thus, the HGC has already issued all the necessary decisions regarding the regulation of State Lotteries.

3.1.8 DRAFTING A REGULATION ON THE OPERATION AND COMPLIANCE INSPECTION OF MUTUAL BETTING ON HORSE RACING

As part of the project «Drafting a Regulation on the operation and compliance inspection of mutual betting on horse racing» (project: 1.6 of the approved Action Plan 2013-2015) Decision No. 171/14.8.2015 (GG Series B, No. 1708) of the HGC was issued, titled «Regulation on Mutual Betting on Horse Racing».

The regulation provides, among others, for the creation of special regulations on each type of mutual

betting on horse racing, which will determine the terms and conditions for their operation, the method of calculating and paying out winnings to players, the course of action in case of cancellation of races, the maintenance of records and submission of reports, the imposition of administrative sanctions, etc.

It should be noted that priority was given to the regulation of mutual betting on horse racing, which is now operated by a new provider, «Hellas Horse Races S.A.», a private company, member of the OPAP Group, in accordance with the concession agreement dated 29.4.2014, as its previous operator was ODIE S.A. which was owned by the State. Furthermore, Decision No. 191/5/11.01.2016 of the HGC approved the accession agreement that must be concluded between the player and the company Hellas Horse Races S.A., whereby the following issues are regulated: the terms and conditions for participation in mutual betting on horse racing, rules of conduct in the places where mutual betting on horse racing is carried out, as well as the method of paying out winnings to players.

Finally, the completion of the «Technical Regulation on Mutual Betting on Horse Racing is expected for 2016.

3.1.9 DRAFTING A NEW REGULATION ON THE OPERATION AND COMPLIANCE INSPECTION OF CASINO GAMING

As part of the project «Drafting a new Regulation on the operation and compliance inspection of casino gaming» (project: 1.9 of the approved Action Plan 2013-2015), it was deemed necessary to modernize the existing legislative framework and the following amendments were made to the Regulation on the Administrative Control and Supervision of the Operation of Casinos (GG Series B, No. 929/4.7.2003), as in force.

- a. Decision No. 144/2/13.02.2015 (GG Series B No. 362) of the HGC added rules concerning the procedure of ascertaining an infringement, the method of imposing sanctions and the severity of penalties per infringement.
- b. Decision No. 166/8/23.07.2015 (GG Series B No. 1662) of the HGC added rules concerning the procedure of maintaining records and modified the method of calculating the reserve.
- c. Decision No. 160/4B/18.06.2015 (GG Series B, No. 1370) of the HGC defined the procedure to be followed in case of urgent removal of technical equipment and materials used in casino gambling, and technical matters concerning the operation of the roulette.
- d. Decision No. 166/7/23.7.2015 (GG Series B, No. 1763) of the HGC imposed the provisional suspension of the provisions of article 35 of Decision No. T/6736/2003 (GG Series B, No. 929) of the Ministry of Development, titled «Regulation on the Administrative Control and Supervision of the Operation of Casinos» regarding the calculation of the minimum reserve to be held as a safety and the implementation of a new methodology for its calculation, due to the exceptional financial circumstances in Greece (capital controls). For the same reason, the HGC took similar decisions on OPAP S.A., Hellenic Lotteries S.A. and Hellas Horse Races S.A. In particular, Decisions No.163/6/9.07.2015 (GG Series B, No. 1607) and 191/6/11.01.2016 (GG Series B, No. 500) determined the maximum payout limit for the winning tickets/slips of OPAP S.A., Hellenic Lotteries S.A. and Hellas Horse Races S.A. that can be paid in cash

by the retail shops (agencies) and the cashiers of OPAP S.A., which will now be one thousand five hundred (1,500) euros before taxes.

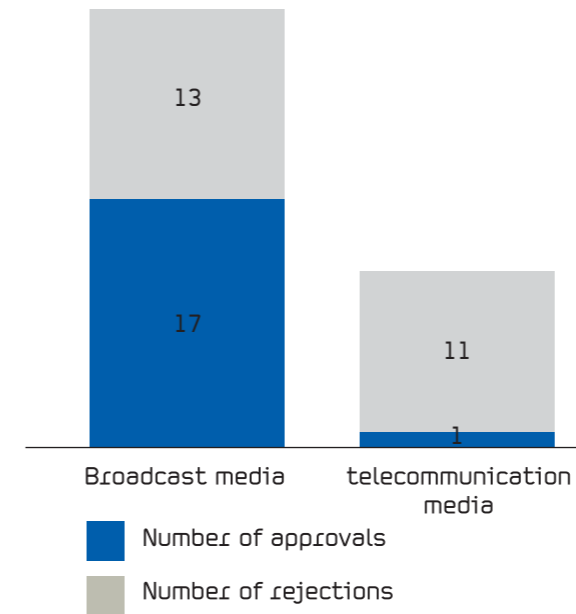
Further improvements to the existing Regulation on the Administrative Control and Supervision of the Operation of Casinos have been scheduled for 2016, with the aim of improving the rules, making compliance inspection more effective and simplifying the procedures.

While modernizing the existing regulation, the HGC also works on the drafting of a new «Regulation on the operation and compliance inspection of casino gambling» (project 1.9 of the approved Action Plan). The new regulation will replace the existing one and will adopt modern perceptions and methods for the supervision and compliance inspection of casino enterprises. It will also codify some existing statutory provisions that will remain in force. The final draft is expected to be approved by the end of 2016, once it has been put to national and European consultation (through TRIS), following the procedure provided for in Directive 98/34/EC.

3.1.10 DRAFTING REGULATIONS ON THE OPERATION AND COMPLIANCE INSPECTION OF GAMES OF CHANCE PLAYED ON BROADCAST AND TELECOMMUNICATION MEDIA

As regards the project «Drafting a Regulation on the operation and compliance inspection of games of chance played on broadcast and telecommunication media» (project: 1.8 of the approved Action Plan 2013-2015):

- The provisions of article 106 of Law 4209/2013 (GG Series A, No. 253) reformulated and supplemented the provisions of article 53 of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180), thus eliminating the legal uncertainty that existed as regards licenses for gambling on broadcast and telecommunications media. The new provisions determined the games played on broadcast and telecommunications media which are subject to a license, as well as all the necessary details on the licensing procedure. With a view to protect consumers, particularly minors and vulnerable groups, only mixed games are subject to a license, i.e. the games that necessarily consist of at least one phase that is based on skill and at least one phase that is based on luck; in other words games of pure chance are excluded. Furthermore, the game of chance has to be played and broadcast live and a natural person has to take part in it as a presenter.
- In this context, by virtue of its Decision No. 93/2/28.01.2014 (GG Series B, No. 205), the HGC put into force the «General Principles and Rules on the Operation of Gambling on Broadcast Media», according to which the above games may be operated during the transitional period until the Regulation is issued and licenses are granted, provided that the operators of the above games submit a Declaration of Acceptance of the terms of the above decision of the HGC. Subsequently, the HGC has to check the Declaration of Acceptance to establish that it is comprehensive of all the elements required and enter the game and its details in the List of games of chance played on broadcast and telecommunications media published on the HGC website (www.gamingcommission.gov.gr). The games may be played and broadcast only after their details have been posted on the website of the HGC.



In 2015, the HGC received Declarations of Acceptance of the General Principles for forty-two (42) games. Thirty (30) of those Declarations concerned games on broadcast media and the other twelve (12) referred to games played on telecommunications media. Rules of operation were issued for a total of eighteen (18) games, seventeen (17) of them being played on broadcast media and one (1) on telecommunications media, while twenty-four (24) games were rejected, thirteen (13) of them being played on broadcast media and eleven (11) on telecommunications media. As regards the twenty-four (24) games that were rejected, a reply letter was sent to the providers explaining the grounds for rejection. On 31st December 2015 twenty-nine (29) games were still displayed on the website. Eighteen (18) of them from the year 2015 and eleven (11) from 2014.

c. Finally, in the effort to protect the consumers at large and particularly minors and vulnerable groups, who are subject to unlimited solicitation by the relevant providers to take part in such games being inexperienced and ignorant, the HGC, by its Decisions 124/2/29.09.2014 and 158/3/05.06.2015, recommended to the Greek state to impose a blanket ban on gambling on broadcast and telecommunications media³⁵.

3.1.11 DRAFTING A REGULATION ON GAMING PENALTIES

The project «Drafting a Regulation on Gaming Penalties» (project: 1.11 of the approved Action Plan 2013-2015) was already completed in 2014, by specifying the administrative sanctions applicable in case of violation of the legislative and regulatory framework for the organization and operation of games.

A Working Group was formed already in 2014, by virtue of Decision No. PRP4685140714/14.07.2014 of the President of the HGC, in order to specify the administrative sanctions applicable in case of violation of the legislative and regulatory framework for the organization and operation of games.

The deliverable of the Working Group titled «Preparation of a draft decision on the regulation of matters related to the imposition of administrative sanctions in case of violation of the legislative and regulatory framework for the organization and operation of games», is being gradually incorporated into the relevant sections of the Gaming Regulation.

³⁵ See paragraph 8.3

In this context, in 2015, the regulation of matters related to the imposition of administrative sanctions in case of violation of the legislative and regulatory framework for the organization and operation of games was incorporated into:

- a. Regulation on Commercial Communication in Gambling, by virtue of Decision No. 163/4G/09.07.2015 (GG Series B, No. 1824) of the HGC, as in force, and
- b. Regulation on Mutual Betting on Horse Racing, by virtue of Decision No. 171/14.08.2015 (GG Series B, No. 1708) of the HGC.

3.1.12 HORIZONTAL REGULATIONS

By Decision No. 144/3a/13.02.2015 (GG Series B No. 403) of the HGC, titled: «Drawing up the special Register of paragraph 3, article 52A of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180) as in force», the HGC has created the Special Register of gambling equipment providers of paragraph 3, article 52A of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180), which includes all the persons or entities that import and/or trade in any kind of gambling equipment except for playing cards. Non-registered persons or entities are not allowed to import or trade in the above equipment. Twenty-two (22) companies applied and were entered into the register in 2015.

By Decision No. 156/3/27.04.2015 (GG Series B No. 1370) of the HGC, titled: «Defining the dismantling process and the type and content of the special report of paragraph 2, article 52A of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180), as in force», the HGC defined the procedure for dismantling any type of gaming machine and/or gaming equipment that is found during inspections not to have a statutory certification or suitability license. These are dismantled on the spot by the inspecting body, after having been reported and photographed.

By Decision No. 161/2/23.06.2015 (GG Series B No. 2295) of the HGC, titled: «Defining the prior approval for the marketing and sale of all types of gambling equipment, except for playing cards, of paragraph 4, article 52A of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180), as in force», the HGC defined the procedure for the prior approval that it grants for the marketing and sale of all kinds of gambling equipment, except for playing cards. One (1) notification was received and approved in 2015.

3.2 LICENSING OF GAMING OPERATIONS

An administrative license is required for the operation of the permitted games, which is issued - in the majority of cases - by the Minister of Finance. According to the applicable provisions, the HGC is responsible for issuing the licenses regarding the operation of games of chance on broadcast and telecommunications media.

The HGC is also responsible (article 38, Law 4002/2011) for granting the relevant licenses for the operation of amusement games played on gaming machines.

In addition, the HGC has a responsibility, which was handed over to it by the Ministry of Tourism, in accordance with article 92 of Law 4182/2013 (GG Series A, No. 185), to modify any license for the establishment and operation of the casinos operating in the country.

The annual activity report in this field covers the activities per game, game category or gaming operator and is presented in conjunction with the projects of the approved Action Plan 2013-2015.

3.2.1 ISSUANCE OF OPERATING LICENSES FOR ELECTRONIC AMUSEMENT GAMES PLAYED ON GAMING MACHINES.

An operator of amusement games played on gaming machines can be a sole proprietorship, a legal entity in the form of a partnership or a company with share capital, which is taxed in accordance with the general provisions of Law 2238/1994 (GG Series A, No. 151), as in force. It is not allowed to grant an operation license for amusement games to not-for-profit legal entities.

Natural persons who are in the management or administration of the companies that apply for an operation license should not have:

- a) a final conviction for felony or any punishment for theft, misappropriation, fraud, infidelity, receipt, handling and dealing with the proceeds of crime, active or passive bribery, dangerous or serious bodily injury, concealment of a crime, currency crimes, generally dangerous crime, crime against personal freedom, crime against sexual freedom, crime related to the exploitation of sexual life and any crime laid down in the laws on drugs, arms, explosives and tax evasion,
- b) a final conviction for felony or any punishment for a crime laid down in the legislative and regulatory framework for gaming.

To issue a license for electronic amusement games played on gaming machines (project: 2.1 of the approved Action Plan 2013-2015), a relevant application needs to be filed with the HGC, which should contain the details of the operator applying and the number of certified gaming machines to be operated by the undertaking, in accordance with Decision No. 130/2/18.11.2014 (GG Series B, No. 3225) of the HGC. «Regulation of matters related to the operation and compliance inspection of Electronic Amusement Games Played on Gaming Machines», as in force. Applications are not only electronically filed, but also managed and processed, through the «IT System for the Operation and Compliance Inspection of the operation and certification of electronic amusement games and games of chance played on gaming machines». The competent department of the HGC evaluates the applications and verifies that the necessary supporting documents have all been submitted and are complete. Any modification of the status of any operating license is also made electronically. Finally, the system supports the creation of a relevant Register for Licensed Operators of Electronic Amusement Games, which is posted on the website of the HGC (www.gamingcommission.gov.gr).

The submission of applications for license started in the 1st quarter of 2015. By 31st December 2015 fifty-two (52) operating licenses for electronic amusement games played on gaming machines were submitted, out of which forty-nine (49) were approved and one (1) was rejected, as shown in the table below. In percentage terms, 96.2% of the applications were processed and 94.2% were approved. The number of gaming machines that correspond to the forty-nine (49) licensed operators is one thousand one hundred and seven (1,107) gaming machines. Seven hundred and thirty-five (735) of those machines have been certified and entered in the relevant register, while the applications for the remaining ones have not been filed yet (see section 3.3.1).

Issuance of operating licenses for electronic amusement games played on gaming machines (2015)						
Type of Application	Applications Filed	Applications Approved	Applications Rejected	Capacity of gaming machines	Processing rate	Approval rate
Operating License	52	49	1	1,107	96.2%	94.2%

The project is ongoing and is expected to be also running under the new Action Plan 2016-2018.

3.2.2 EXAMINATION OF APPLICATIONS FOR MODIFICATION OF THE TERMS OF CASINO LICENSES AND THEIR OPERATING CONDITIONS

As from the date that Decision No. 85/8/16.12.2013 (GG Series B, No. 3353) of the HGC entered into force, an approval is no longer required for making minor changes to certain aspects of the operation of casino enterprises, the only requirement being that the HGC is timely notified of those changes; in this way, the procedure was simplified and administrative costs were reduced not only to the benefit of casinos, but also of the HGC and by extension of the Greek State. As a result of the new provisions, in 2015, the HGC received and reviewed a total of one hundred and eighty-two (182) notifications of changes, as shown in the following table.

Notifications of changes in the operation of casinos		
No.	Type	Amount
1	Modification of stand-alone progressive functions	2
2	Installation or modification or relaunch of interconnected progressive functions	22
3	Abolition of stand-alone progressive functions	1
4	Abolition of interconnected progressive functions and transfer of the progressive amount	7
5	Gaming reserve	3
6	Operating hours	21
7	Changes in personnel	9
8	Changes of position of technical equipment or changes in casino areas	19
7	Removal or destruction of machines or tables	38
10	Rearrangement of tables and machines	16
11	Reduction in the variable starting amount of an interconnected progressive function and its transfer	2
12	Installation or modification of machines and/or tables	24
13	Works performed	8
14	Transport to/ from the warehouse and installation of equipment and material in the gaming area	8
15	Installation or modification of operations of maximum profit	2
Total		182

Two (2) of those notifications were related to modifications in stand-alone progressive functions, twenty-two (22) to the installation or modification or relaunch of interconnected progressive functions, one (1) to the abolition of a stand-alone progressive function, seven (7) to the abolition of interconnected progressive functions and transfer of the progressive amount, three (3) to the gaming reserve, twenty-one (21) to trading hours, nine (9) to changes in personnel, nineteen (19) to changes of position of technical equipment or changes in casino areas, thirty-eight (38) to the removal or destruction of machines or tables, sixteen (16) to the rearrangement of tables and machines, two (2) to the reduction of the variable starting amount of an interconnected progressive function and its transfer, twenty-four (24) to the installation or modification of machines and/or tables, one (1) to works performed, eight (8) to the transport to/ from the warehouse and the installation of equipment and materials in the gaming area, seven (7) to the certification of persons and two (2) to the installation or modification

of operations of maximum profit. It should be noted that the above modifications are carried out by the casino enterprises under the supervision of the Inspection Teams of the HGC that are present on-site, no earlier than seven (7) calendar days from the relevant notification.

Furthermore, the HGC examined several requests for the rearrangement of casino gaming areas and issued eight (8) decisions.

Finally, four (4) decisions were issued by the HGC, whereby the licenses for the establishment, function and operation of four (4) casinos were amended. Specifically:

- By virtue of its Decision No. 166/6/23.07.2015 (GG Series B, No. 2295), the HGC approved the request of the joint venture operating the Florina Casino to amend Decision No. 2554/21.12.1995 (GG Series B, No. 1083) of the Minister of Tourism titled «Granting a license for the establishment, function and operation of a casino in the area of Florina» as to the duration of the rearrangement of the casino gaming areas, which was deemed necessary by the joint venture in order to make the casino operational.
- By virtue of its Decision No. 186/2/20.11.2015 (GG Series B, No. 2716) the HGC approved the amendment of Decision No. 2064/1.12.1994 (GG Series B, No. 904) of the Minister of Tourism titled «Decision No. 2096/9.12.1994 (GG Series B 994/30.12.1994) of the Minister of Tourism granting a license for the establishment, function and operation of a casino in Porto Carras, in Chalkidiki», as in force, with regard to the relocation of the Salon Prive private gaming facilities to Hotel MELITON.
- By virtue of its Decision No. 146/2a/06.03.2015 (GG Series B, No. 494) the HGC approved the amendment of Decision No. T/633/29.5.1996 (GG Series B, No. 438) of the Minister for Development titled «Granting a license for the establishment, function and operation of a casino on the island of Rhodes», as in force, with regard to the composition of technical equipment and materials used in casino gambling.
- By virtue of its Decision No. 155/7/24.04.2015 the HGC approved the amendment of Decision No. 18/3- 1-1996 (GG Series B, No. 17) of the Minister for Development titled «Granting a license for the establishment, function and operation of a casino in Achaia», as in force, with regard to the approval of its relocation.

3.2.3 ISSUANCE OF OPERATING LICENSES FOR GAMBLING ON BROADCAST MEDIA

The «Issuance of operating licenses for gambling on broadcast media»(project: 2.3 of the approved Action Plan 2013-2015), will start once the relevant Regulation has been approved and published.

The project is ongoing and is expected to be also running under the new Action Plan 2016-2018.

3.2.4 CHARACTERIZATION OF GAMES

In the project «Characterization of games played on broadcast or other telecommunications media as games that involve or do not involve chance», (project: 3.4 of the approved Action Plan 2013-2015), thirty-seven (37) applications for characterization were submitted to the HGC in 2015, as shown in the table below.

Type of Application	Number of Applications	Number of Decisions
Characterization of games on broadcast media as games that involve or do not involve chance.	28	12
Characterization of TV games TV as games that involve or do not involve chance.	9	6
Total	37	12

Twenty-eight (28) of those applications were related to the characterization of games played on broadcast media and nine (9) to telecommunications media. Eighteen (18) decisions were issued, twelve (12) on games played on broadcast media and six (6) on games played on telecommunications media. As for the remaining applications, which did not contain the information needed to allow characterization, explanatory letters were sent to the providers.

In addition, copies of the recommendations on the characterization of games were granted to the providers having requested such copies in writing and clarifications were provided as to the regulatory framework concerning the games in question.

As to the project «Characterization of games as electronic amusement games or other» (project 3.14 of the approved Action Plan 2013-2015), fifteen (15) requests for clarification of the nature of certain electronic amusement games were submitted in order to decide whether they fall under item cc, paragraph a, article 25 of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180), which specifies that such games have to be certified by the HGC.

Type of Request	Submitted by		
	Public Authorities	Individuals	Total
Characterization of games as electronic amusement games or other	2	13	15

As shown in the table above, thirteen (13) of those requests were submitted by individual citizens and two (2) of them by other co-competent authorities. All the requests were handled promptly and answered in full.

Finally, the HGC received various questions from individual citizens or social stakeholders regarding either clarifications on the legality or non-legality of the operation of games in social gatherings or the granting of operating licenses for various types of games through the existing operators.

It should be noted that once a game is characterized as game of chance, its operation is governed by the provisions of the legislative and regulatory framework applicable to gambling and is subject to the limitations established by the law.

In 2015, a total of four (4) questions of this nature were received, two (2) from individual citizens and two (2) from social stakeholders.

The following table presents a breakdown of the questions processed by type and entity having raised the question.

Submitted by			
Type of Question	Individuals	Social stakeholders	Total
Characterization of games as electronic amusement games or other	2	2	4

All the above questions and requests were handled promptly and answered in full.

3.3 CERTIFICATES FOR ORGANIZING GAMES

Both the primary and the secondary (statutory) legislation set some rules and specifications that have to be fulfilled by the technical equipment, systems and other means used, the professionals involved and the sites of distribution of these games to ensure the credibility of gambling.

The HGC has been assigned the responsibility for issuing the certifications or suitability licenses that is required in each case for the technical equipment used in gambling, the professionals involved, as well as the sites providing such services. Equivalent certifications are also necessary for the operation of electronic amusement games played on gaming machines, mainly in order to prevent the conversion of the above games into games of chance.

The annual activity report in this field covers the activities per game, game category or gaming operator and is presented in conjunction with the projects of the approved Action Plan 2013-2015.

3.3.1 CERTIFICATION OF THE OPERATION OF ELECTRONIC AMUSEMENT GAMES PLAYED ON GAMING MACHINES

The electronic submission, processing and handling of applications for «Certification of Technicians in the field of electronic amusement games» (project: 3.11 of the approved Action Plan 2013-2015) started in July 2014, on the basis of Decision No. 107/5/30.05.2014 (GG Series B, No. 1637) of the HGC titled “Drafting a regulation on the certification of Technicians in the field of electronic amusement games and gaming machines and in the field of VLT games and gaming machines, as well as on the creation of the relevant registers”, as in force, following the activation of the respective application of the IT system for the management and compliance inspection of the operation and certification of electronic amusement games and games of chance played on gaming machines.

In 2015, fifty-seven (57) applications for the certification of Technicians in the field of electronic amusement games and gaming machines were processed and handled, out of which fifty-three (53) were approved and four (4) were rejected, as shown in the following table. In percentage terms, 100% of the applications were processed and 93% were approved. Out of fifty-seven (57) applications for certification of Technicians in the field of electronic amusement games and gaming machines, sixteen (16) concern applications that had already been submitted in 2014.

Certification of technicians in the field of electronic amusement games played on gaming machines (2015)					
Type of Application	Applications Filed	Applications Approved	Applications Rejected	% Applications Processed	% Applications Approved
Technicians of electronic amusement games and gaming machines	57	53	4	100%	93%

The electronic submission, processing and handling of applications for:

- «Certification of electronic amusement games» (project 3.1 of the approved Action Plan 2013-2015).
- «Certification of gaming machines used for electronic amusement games» (project 3.5 of the approved Action Plan 2013-2015).
- «Certification of premises operating electronic amusement games» (project 3.7 of the approved Action Plan 2013-2015).

started as soon as the IT system of the HGC was put into full and productive operation, early December 2014.

A breakdown of certifications, by certification type, and the results of the evaluation of the supporting documents required for 2015 are presented in the following table.

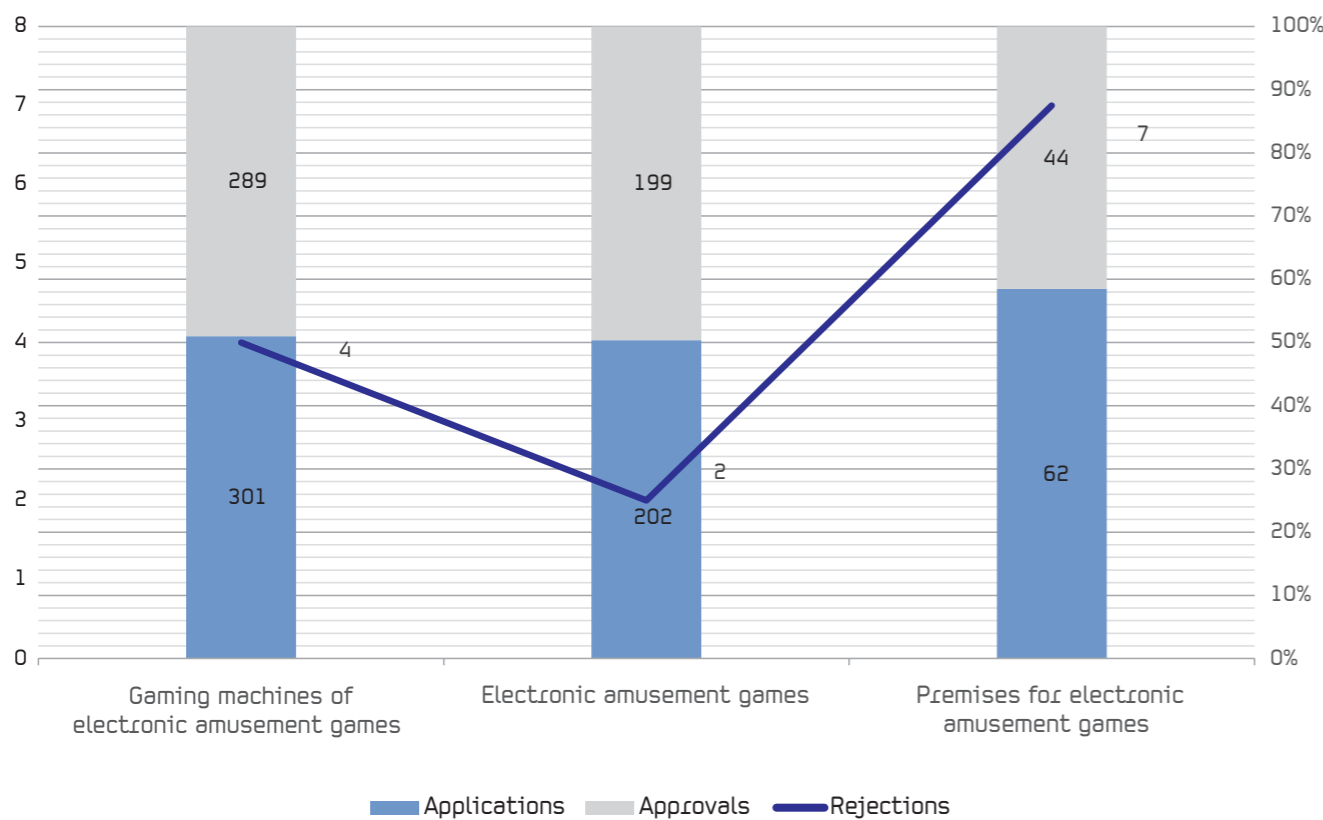
Certification of the operation of electronic amusement games played on gaming machines (2015)						
Type of Application	Applications Filed	Applications Approved	Applications Rejected	Number of items	% Applications Processed	% Applications Approved
Gaming machines for electronic amusement games	301	289	4	735 ³⁶	97,3%	96,0%
Electronic amusement games	202	199	2	199 ³⁷	99,5%	98,5%
Premises for electronic amusement games	62	44	7	591 ³⁸	82,3%	71,0%
Total	565	532	13		96,5%	94,2%

36. Number of gaming machines certified and published in the Register.

37. Number of games certified and published in the Register.

38. Number of gaming machines allowed in the premises which have been certified and published in the Register.

Certification of the operation of electronic amusement games played on gaming machines (2015)



A total of five hundred and sixty-five (565) applications for certification of Gaming machines, Games and Premises for electronic amusement games played on gaming machines have been submitted, out of which five hundred and thirty-two (532) have been approved and thirteen (13) have been rejected. In percentage terms, 96.5% of the applications were processed and 94.2% were approved. The smallest percentage of applications processed and approved concerns the certification of premises operating electronic amusement games (82.3% and 71% respectively). The main reasons why the applications for certification in question were rejected were either an application for revocation of the application by the applicants themselves, or the failure to present the required documents, despite the service's repeated reminders. It is worth, however, noting that long periods are required to retrieve any missing documents for this specific type of applications, because many of these documents need to be issued by other jointly responsible bodies and services (urban planning and local authorities, health services, fire or/and port service etc.).

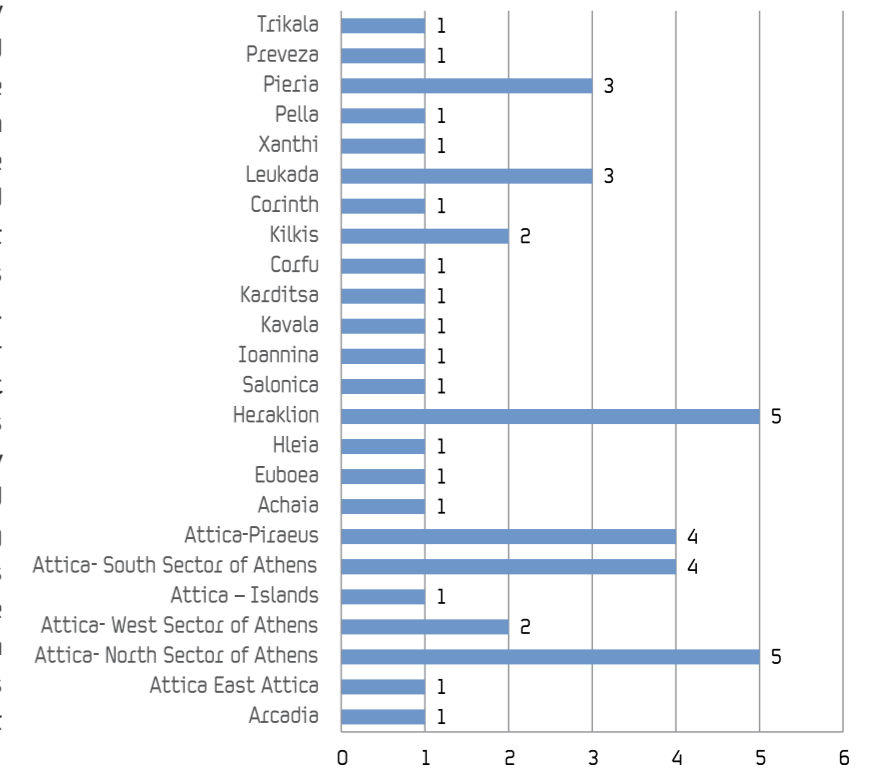
The result of the above process was the gradual compilation of the registers for the Operators of the certified Games, Gaming machines and Premises operating electronic amusement games played on gaming machines as well as of the Certified Technicians of electronic amusement games played on gaming machines.

On the basis of the approvals granted, all licensed operators have now been entered in the relevant Registers, along with the gambling equipment (Games, Gaming Machines, Premises) and the certified Technicians. This is an overview of the data currently available in the relevant registers:

Registers for the operation of electronic amusement games played on gaming machines.	Registered items	Capacity	Gaming machines	Number of gaming machines allowed in the certified premises
Operators	49	1.107		
Gaming machines	735		735	
Games	199			
Premises	44			591
Technicians	80			

The information in the registers shows that forty-nine (49) licenses for Operators with a total capacity of one thousand one hundred and seven (1,107) gaming machines have been issued and are in force. Seven hundred and thirty-five (735) of these gaming machines have been certified and entered in the Register, while for the rest the relevant applications have not been submitted yet. Moreover, one hundred and ninety-nine (199) electronic amusement games and forty-four (44) premises were certified across the country with a total capacity of five hundred and ninety-one (591) allowed gaming machines. The following chart shows the geographical distribution of the certified premises for the operation of electronic amusement games played on gaming machines per Regional Unit.

Distribution of electronic amusement games and gaming machines, per Regional Unit (2015)



Finally, a total of eighty (80) technicians of electronic amusement games played on gaming machines were entered in the Register, out of which seventy-six (76) are natural persons and four (4) legal entities. Among the technicians who had already been certified in 2014, eighteen (18) did not pay the annual duty to renew their certification and were removed from the Register. The number of applications for the certification of Technicians of electronic amusement games played on gaming machines is expected to be progressively lower over the following years, as the rate of increase in operating licenses and certifications of electronic amusement games played on gaming machines stabilizes and the specific market gradually becomes more balanced from a regulatory point of view. All the registers are published on the HGC website (www.gamingcommission.gov.gr).

The projects are ongoing and are expected to be also running under the new Action Plan 2016-2018.

3.3.2 CERTIFICATION RELEVANT TO VTL GAMBLING.

The electronic submission, processing and handling of applications for «Certification of Technicians in the field of games of chance and VLT gaming machines» (project: 3.12 of the approved Action Plan 2013-2015) was made possible in July 2014, following the activation of the IT system for the management and compliance inspection of the operation and certification of electronic amusement games and games of chance played on gaming machines and in application of Decision No. 107/5/30.05.2014 (GG Series B, No. 1637) of the HGC, as in force.

The certified Technicians are entered in the Technicians' Register that the HGC keeps and has published on its website (www.gamingcommission.gov.gr), which allows an entry search on the basis of specific search criteria, such as specialty or geographical area. The Register is being constantly updated.

From 1st January until 31st December 2015, a total of one hundred and twenty-one (121) new applications for certification of VLT Technicians (116 natural persons and 5 legal entities) were submitted.

A total of one hundred and forty-five (145) applications were approved, taking also into account the applications for the year 2014, and nineteen (19) were rejected, while eighty-two (82) applications were revoked. The total number of certified Technicians of games of chance and VLT gaming machines that were entered in the Register was two hundred and fifty-one (251).

The electronic submission, processing and handling of applications for:

- «Certification of games of chance played on VLT gaming machines» (project 3.2 of the approved Action Plan 2013-2015),
- «Certification of VLT gaming machines» (project 3.6 of the approved Action Plan 2013-2015),
- «Certification of premises operating games of chance played on VLT gaming machines» (project 3.8 of the approved Action Plan 2013-2015),

d. «Certification of Manufacturers of games of chance and VLT gaming machines» (project 3.9 of the approved Action Plan 2013-2015),

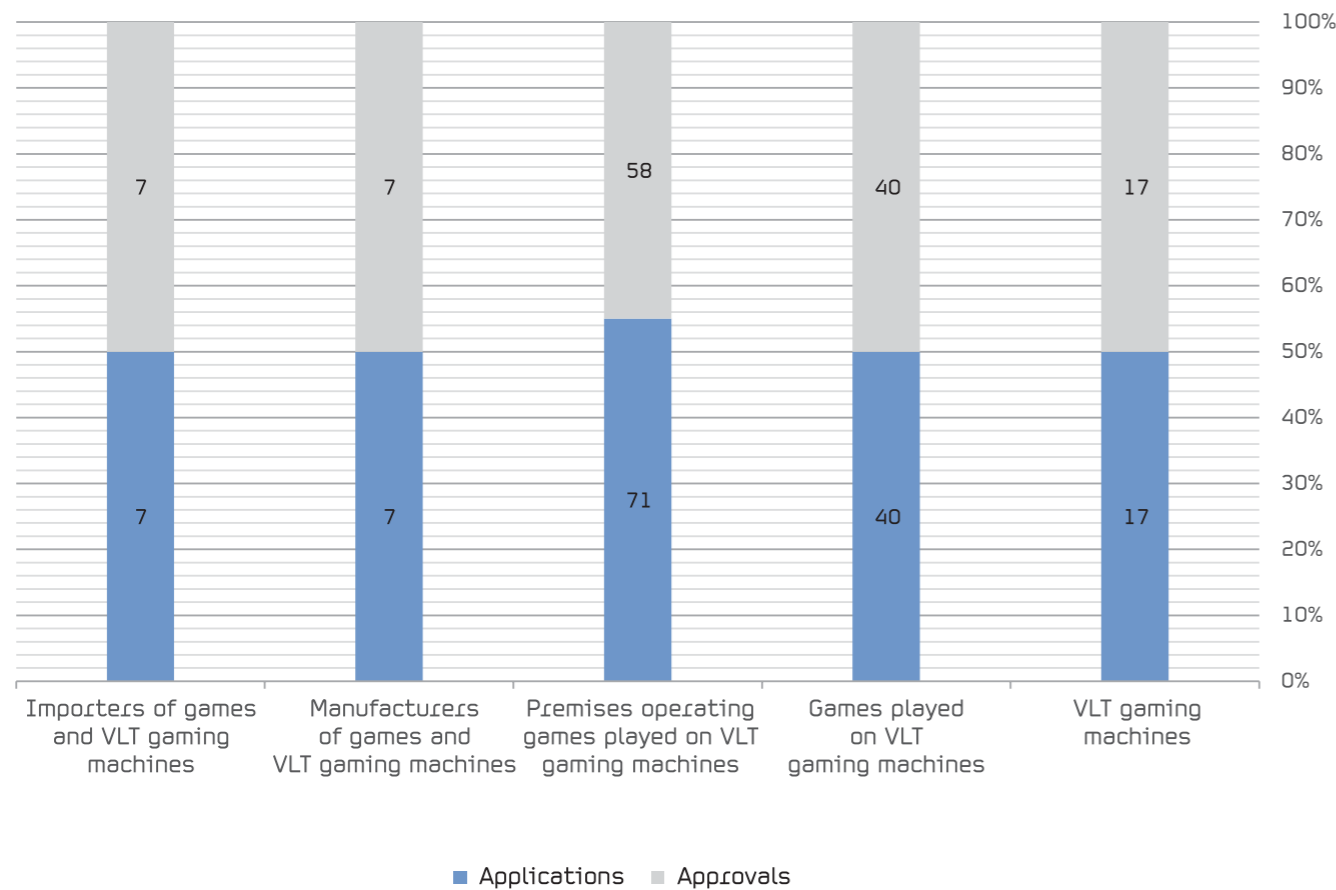
e. «Certification of Importers of games of chance and VLT gaming machines» (project 3.10 of the approved Action Plan 2013-2015),

started as soon as the «IT system for the management and compliance inspection of the operation and certification of electronic amusement games and games of chance played on gaming machines» was put into full productive operation, early December 2014.

A breakdown of certifications, by certification type, and the results of the evaluation of the supporting documents required for 2015 are presented in the following table.

Certification of Importers, Manufacturers, Premises, Games and VLT Gaming Machines (2015)						
Type of Application	Applications Filed	Applications Approved	Applications Rejected	Certified Gaming Machines	Applications Processed i (%)	Applications Approved (%)
Importers of games and VLT gaming machines	7	7	0		100.0%	100.0%
Manufacturers of games and VLT gaming machines	7	7	0		100.0%	100.0%
Premises operating games played on VLT gaming machines	71	58	0		81.7%	81.7%
Games played on VLT gaming machines	40	40	0		100.0%	100.0%
VLT gaming machines	17	17	0	6,739	100.0%	100.0%
Total	142	129	0		90.8%	90.8%

Certification of Importers, Manufacturers, Premises, Games and VLT Gaming Machines (2015)



A total of 142 applications for certification of the operation of games of chance played on VLT gaming Machines, seven (7) of which concerned importers, seven (7) manufacturers, seventy-one (71) gambling premises, forty (40) games and seventeen (17) gaming machines, accounting for a total capacity of six thousand seven hundred and nine (6,709) gaming machines. The applications for certification of importers, manufacturers, games and gaming machines were all processed and approved in their entirety. As regards gambling premises, in a total of seventy-one (71) submitted applications, fifty-eight (58) were processed and approved, and as a result the percentage of applications processed and approved was 81.7%.

The timeline of the submitted applications and the approved certifications, by application type and month, is shown in the following tables.

Certification of Importers, Manufacturers, Premises, Games and VLT Gaming Machines (2015)

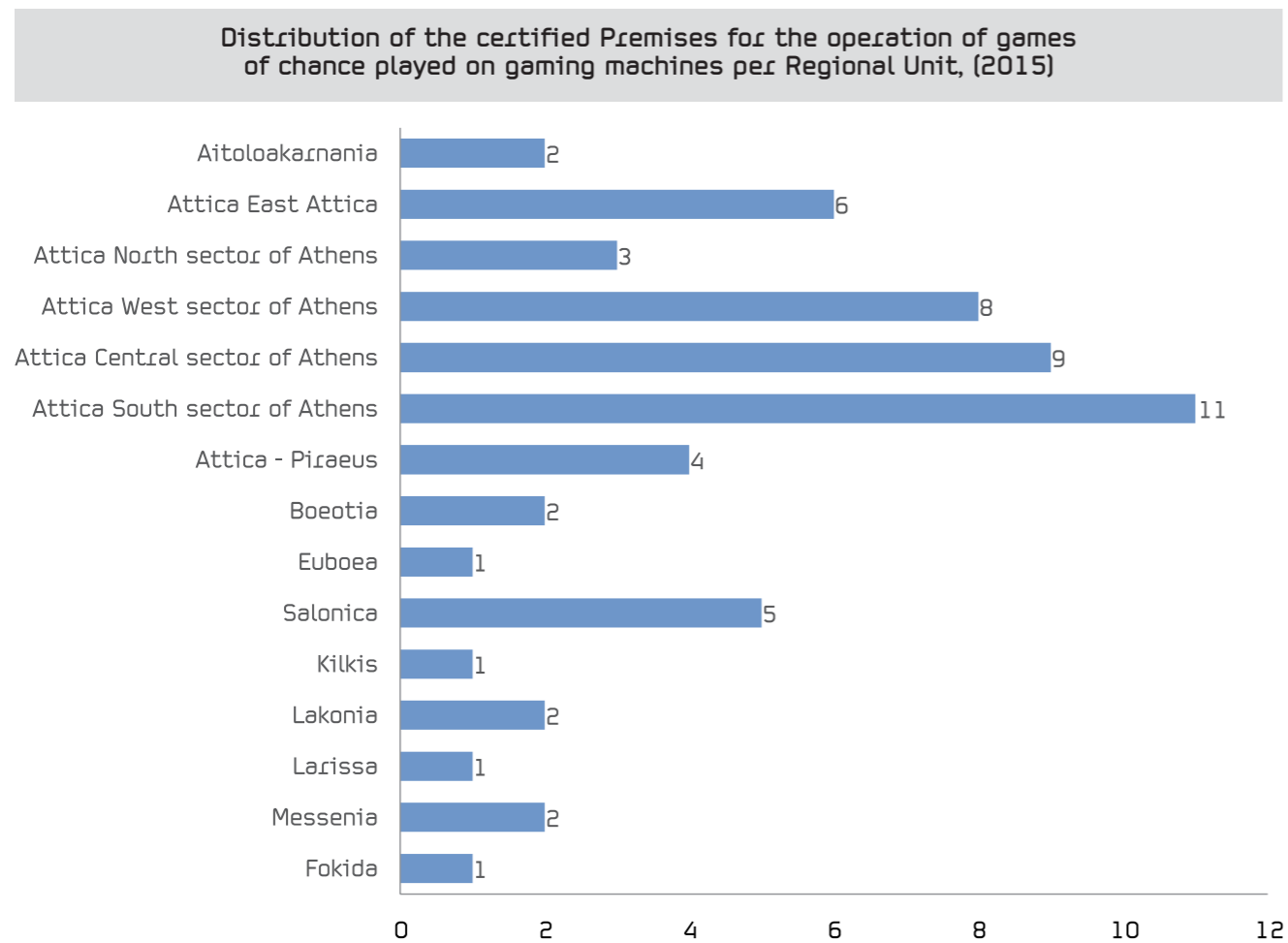
Application Type	Applications Filed							
	until 06/2015	07/2015	08/2015	09/2015	10/2015	11/2015	12/2015	Total
Importers of games and VLT gaming machines	4	0	3	0	0	0	0	7
Manufacturers of games and VLT gaming machines	7	0	0	0	0	0	0	7
Premises operating games played on VLT gaming machines	4	10	16	27	14	0	0	71
Games played on VLT gaming machines	30	0	5	0	5	0	0	40
VLT gaming machines (for every x gaming machines)	10 (6,271)	0 (0)	3 (30)	3 (390)	1 (48)	0 (0)	0 (0)	17 (6,739)
Total	55	10	27	30	20	0	0	142

Certification of Importers, Manufacturers, Premises, Games and VLT Gaming Machines (2015)

Application Type	Applications approved							
	μέχρι 06/2015	07/2015	08/2015	09/2015	10/2015	11/2015	12/2015	Total
Importers of games and VLT gaming machines	4	0	1	2	0	0	0	7
Manufacturers of games and VLT gaming machines	7	0	0	0	0	0	0	7
Premises operating games played on VLT gaming machines	0	0	10	15	30	3	0	58
Games played on VLT gaming machines	25	4	1	5	5	0	0	40
VLT gaming machines (for every x gaming machines)	10 (6,271)	0 (0)	0 (0)	6 (420)	1 (48)	0 (0)	0 (0)	17 (6,739)
Total	46	4	12	28	36	3	0	129

In particular, until 1st July 2015 (when OPAP S.A. announced to the Athens Stock Exchange the suspension of its business activities in the field of VLTs), a total of fifty-five (55) applications for certification had been submitted, four (4) of which concerned premises, thirty (30) referred to games, and ten (10) to gaming machines, accounting for a total capacity of six thousand two hundred and seventy-one (6,271) gaming machines.

The following chart shows the geographical distribution of the premises that have been certified for the operation of games of chance played on VLT gaming machines per Regional Unit.



Until 31st December 2015, the items included in the registers of certified importers, manufacturers, premises, games and VLT gaming machines that the HGC compiles and publishes on its website were:

Registers of the operation of games of chance played on VLT gaming machine	Registered items 2015
Importers	7
Manufacturers	7
Premises	58
Games	40
Gaming machines	6.739
Technicians	251

The projects are ongoing and are expected to be also running under the new Action Plan 2016-2018.

3.3.3 PROVISION OF SUITABILITY LICENSES FOR TECHNICAL EQUIPMENT AND MATERIALS USED IN CASINO GAMING

The project «Provision of suitability licenses for technical equipment and materials used in casino gaming», previously titled «Certification of casino gambling and gaming machines» (project: 3.3 of the approved Action Plan 2013-2015) started in the 3rd quarter of 2013, is ongoing and is expected to be also running under the new Action Plan 2016-2018. Until 31st December 2015, the following actions had been taken:

- As part of the licensing of Manufacturers of technical equipment and materials used in casino gaming, in a total of eight (8) applications, two (2) suitability licenses were granted and six (6) were renewed or modified.
- As part of the licensing of Maintenance Technicians for technical equipment and materials used in casino gaming, a total of sixty-four (64) Maintenance Technicians were granted a suitability license. Fifty-nine (59) of them were casino employees and five (5) were employees of a third company.
- As part of the licensing of technical equipment and materials used in casino gaming, in a total of two hundred (200) applications, one hundred and ninety-four (194) new suitability licenses were issued. For the remaining applications additional documents were requested.

3.3.4 PROCESSING OF QUESTIONS ON THE OPERATION OF GAMES

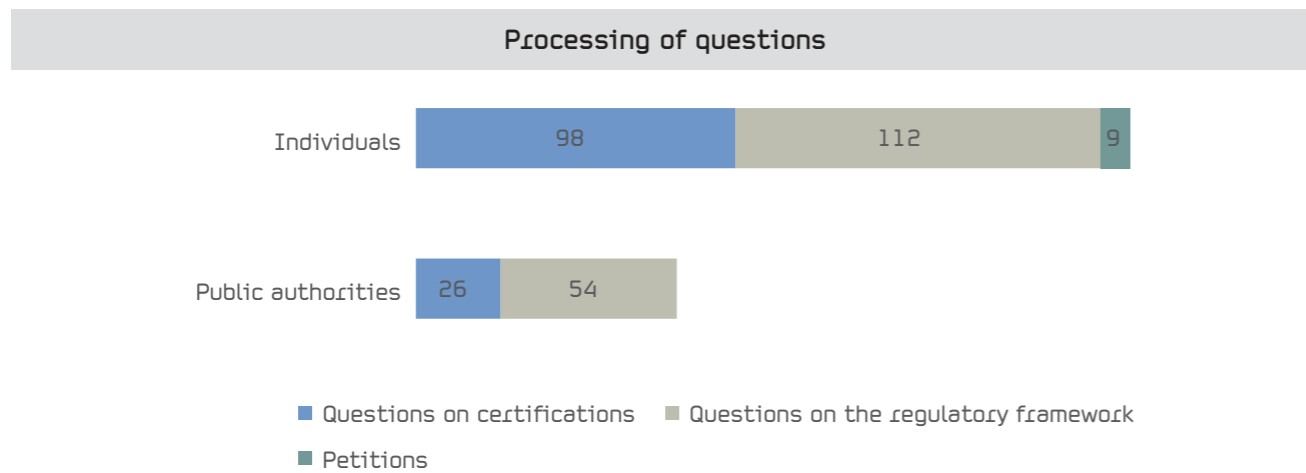
In 2015 a total of two hundred and ninety-nine (299) questions were submitted, regarding the organization and operation of games, by both interested Individuals and Public Authorities for purposes within their field of competence. The following table shows the distribution of the processed questions, according to type and submission body.

3 ANNUAL ACTIVITY REPORT ON GAMING REGULATION

	Public authorities	Individuals	Total
Questions on certifications	26	98	124
Questions on the regulatory framework	54	112	166
Petitions	-	9	9
Total	80	219	299

In a total of two hundred and ninety-nine (299) questions, two hundred and nineteen (219) were submitted by interested Individuals and eighty (80) by Public Authorities. Out of two hundred and nineteen (219) citizens' questions, ninety-eight (98) concerned certifications, one hundred and twelve (112) clarifications on the regulatory framework, while nine (9) of them were petitions.

All the above questions and requests were handled promptly and answered in full.



According to the applicable law, the HGC is the competent Authority for the monitoring and inspection of the gaming market, as well as of electronic amusement games. Indicatively, inspections intend to ensure the legality of games, compliance with the rules on gaming, compliance with the terms of gambling licenses, sound economic management, and due payment of winnings to players, to the State and to the beneficiary agencies.

It should be noted that inspections of any kind of game which is organized and operated without the license or/and certification that the law requires for the premises, the gaming machines and the games are conducted by the Hellenic Police Authorities [Law 4002/2011, article 52A].

The annual activity report in the field of compliance inspection procedures in the gaming market is presented per gaming operator group in conjunction with the respective game or game group they operate, as set out in the approved Action Plan 2013-2015. This section does not report on inspections concerning compliance with implementing measures to fight money laundering or issues regarding the implementation of commercial communication programs, given that these issues are analyzed in different sections of this report.

In 2015, the projects in this field were carried out by the Directorate of Audit and Compliance of Exclusive Rights Gaming Providers and the Directorate of Audit and Other Gaming Providers.

4.1 INSPECTION OF GAMING SERVICE PROVIDERS WITH NON EXCLUSIVE RIGHTS

4.1.1 COMPLIANCE INSPECTION PROCEDURES FOR ELECTRONIC AMUSEMENT GAMES

In 2015 the operation of electronic amusement games played on gaming machines was permitted, for the first time, only to operators holding the necessary Operating License, but the permission concerned only certified games installed on certified gaming machines operating in certified shops. Any operation of games that violates Decision No. 130/2/18.11.2014 (GG Series B, No. 3225) of the HGC, «Regulation of matters regarding the operation and compliance inspection of electronic amusement games played on gaming machines», as in force, leads to serious criminal and administrative sanctions.

In this framework, the HGC designed, developed and put into operation the “Information system for the management and inspection of the operation and certification of electronic amusement games played on gaming machines”, which allows interested parties to apply for the relevant license and certification. The deadline for the market to comply with the provisions of the decision was 28th February 2015.

Consequently, project 4.17 of the approved Action Plan 2013-2015 «Compliance inspection of amusement games played on gaming machines» was completed in the second half of 2015, when on-site and administrative inspections started. After the first round of inspections, warnings were

issued to the inspected operators and shops in order to achieve compliance with the applicable provisions.

The project is ongoing and is expected to be running as part of the Action Plan 2016-2018.

Finally, inspection of online amusement games (project 4.19 of the approved Action Plan 2013-2015) is not possible for the moment, given that the regulatory framework for the operation of these games has not been fully studied yet.

4.1.2 INSPECTIONS FOR TRACKING UNAUTHORIZED ONLINE GAMBLING PROVIDERS

Inspections for tracking unauthorized online gambling providers continued in 2015 (project 4.10 of the approved Action Plan 2013-2015); this process had already been launched by Decision No. 51/3/26.04.2013 (GG Series B, No. 1147) of the HGC.

The process involves regular inspection of the Internet to track websites that provide gambling services within the Greek territory. If it is confirmed that the gambling services provided are unauthorized, the websites are included in the black list kept by the HGC.

The list of unauthorized online gambling service providers (black list) has been kept and continuously updated since July 2013.

Additionally, from its 6th version (21/04/2015) onwards, the list of unauthorized online gambling service providers (black list) also includes all natural and/or legal persons that are reported to provide unauthorized services via the websites included in the list. The black list is published on the HGC website in a processable format and provides all the information that the competent authorities need to take the necessary action, but also to inform the public.

The following three (3) updated versions of the black list were issued and published in 2015:

- On 21st April 2015, the 6th version of the black list was published,
- On 24th April 2015, the 7th version of the black list was published,
- On 30th April 2015, the 8th edition of the black list was published.

All stakeholders are automatically notified of each updated version of the black list published by the HGC once it has been posted on its website. These are:

- Internet service providers (ISPs),
- the Hellenic Telecommunications and Post Commission (EETT), which is the Regulatory Authority for the ISPs,
- the Bank of Greece, which is the Regulatory Authority supervising credit and payment institutions, as well as
- the competent prosecuting and law enforcement authorities, so that they can take all the necessary actions that are laid down in the law.

The project 4.10 of the approved Action Plan 2013-2015 is ongoing and it is also included in the Action Plan 2016-2018, under the title «Inspections for tracking websites offering unauthorized online gambling services and drafting the respective black list». At the same time, the HGC is reviewing the black list in order to achieve the necessary improvements.

Moreover, as part of its online inspections, the HGC has extended the scope of its inspection activities under the Action Plan 2016-2018 to the «Inspection of Internet service providers (ISPs) to assess compliance with the requirements for denial of access to websites that provide unauthorized gambling services». These are inspections of ISPs whose registered office or centre of effective management or permanent establishment is in Greece, as laid down in the general provisions of Law 2238/1994, as in force, to establish whether the unauthorized gambling websites which are included in the relevant black list of the HGC are provided access through an IP located in the Greek territory.

4.1.3 COMPLIANCE INSPECTION OF CASINO GAMBLING

As regards compliance of casino enterprises with the financial obligations created by their gambling operations, the Greek State's share of the gross profit of casinos has been paid regularly and on a daily basis since 1st July 2014.

The money is deposited into an HGC account via web banking and then regularly paid, on a weekly basis, to the Greek State, following article 22 of Law 4255/2014 (GG Series A, No. 89), and Decision No. 111/2/24.06.2014 of the HGC. It should be noted that the HGC monitors and electronically crosschecks the financial data in real time via an electronic application that it has developed.

Following the same Decision, the HGC also checks the casinos as to whether they pay in time the relevant rights due to Local Authorities and other beneficiaries, as well as whether they meet their obligations for the settlement of older debts to the Greek State.

In 2015, following a study on data for casino gaming activities, the minimum gaming reserve that casinos hold as a safety measure, which is distinguished in the reserve for usual gaming activities and the reserve for progressive functions (jackpots), has been reassessed. Such issues were resolved with Decision No. 166/7/23.7.2015 (GG Series B, No. 1763) and Decision No. 166/8/23.7.2015 (GG Series B, No. 1662) of the HGC.

Throughout the year, casinos have been continuously inspected, on-site and on a daily basis, by inspection teams which consist of specifically authorized HGC officials, in accordance with the relevant Regulation.

In particular, in 2015, in the context of the above regular inspection, the HGC received and assessed approximately 3,160 Daily Bulletins on Inspection Findings, 108 monthly inspection reports and 180 inspection reports on the gaming reserve that casinos hold as a safety measure, and it drafted 800 monthly inspection plans. Moreover, the HGC realized approximately 900 monthly reports and validations of inspectors' travel expenses (after collecting all the necessary supporting documents for the payment of travel allowances), as well as validations of the hours worked at night or on bank holidays by the inspection teams.

Finally, the HGC also conducted special inspections whenever it was deemed necessary to verify compliance with specific issues or to deal with specific incidents. Most of these inspections related to the operation of casino enterprises in general, in accordance with the legal provisions applicable in each case, as well as the investigation of various incidents reported by the users of casino services.

In 2015, an administrative fine was imposed in one case, strict warnings were given in two cases and a declaratory act for the temporary cessation of operation was issued in one case.

The project is ongoing and is expected to be running as part of the Action Plan 2016-2018.

4.1.4 COMPLIANCE INSPECTION OF GAMBLING ON BROADCAST MEDIA

Project 4.16 of the approved Action Plan 2013-2015 «Inspection of gambling on broadcast media» is aimed at implementing inspection procedures that ensure the transparency and credibility of gambling on broadcast media, preventing the excessive participation of citizens in gambling and ensuring the protection of minors and other vulnerable groups.

In this context, the HGC, by order of the Prosecutor at the Court of First Instance of Athens, investigated two companies that operate games of chance on broadcast media and more specifically, on television. The inspection report which shows the results of the investigation was forwarded to the Pretrial Investigation Department of the Public Prosecutor's Office of Athens in order to take further action.

At the same time, the inspection findings allowed the HGC to propose to the Greek State a blanket ban on the operation of this category of games³⁹.

The project is ongoing and is expected to be running as part of the Action Plan 2016-2018

4.2 INSPECTION OF GAMING SERVICE PROVIDERS WITH EXCLUSIVE RIGHTS

4.2.1 COMPLIANCE INSPECTION OF GAMES OF CHANCE OPERATED BY OPAP S.A.

The inspections that the HGC conducts in this field are only intended to establish key figures, such as the turnover and the payment of winnings, as well as the collection of the Greek State's share of gross gaming revenue, as according to paragraph 5, article 27 of Law 2843/2000 (GG Series A, No. 219), which remains in force, the inspection of the gaming operations of OPAP S.A., the declaration of winners and the judgment of appeals are carried out by the 15-member "Committee for Inspection, Declaration of Winners and Judgment of Appeals", as specified in the joint decision of the Minister of Finance and the Minister of Culture.

39. See paragraph 8.3

However, Decision No. 29157/2000 (GG Series B, No. 1417) on the establishment of this committee was abolished by paragraph 29, article 24 of Law 4141/2013 (GG Series A, No. 81). Having regard to the above points, the HGC recommended, by Decision No. 162/5/02.07.2015, the abolition of all provisions of paragraph 5, article 27 of Law 2843/2000 (GG Series A, No. 219)⁴⁰.

In this context, in 2015, the «Inspection of games of chance operated by OPAP S.A.» (project 4.11 of the approved Action Plan) was carried out according to schedule. Specifically, regular inspections of the system for the distribution of profits, the payment of winnings and of the Greek State's share of gross gaming revenue were conducted.

The inspection of the games operated by OPAP S.A. (project: 4.11 of the approved Action Plan 2013-2015) is ongoing and is expected to continue running as part of the Action Plan 2016-2018 as well.

4.2.2 COMPLIANCE INSPECTION OF GAMES OF CHANCE PLAYED ON GAMING MACHINES

The inspection of games of chance played on gaming machines (project: 4.15 of the approved Action Plan 2013-2015) was initially scheduled to start in the 2nd quarter of 2014, provided that the gaming machines would have been installed and operated by the operator (OPAP S.A.), but this timetable was revised and the project was rescheduled for the 2nd quarter of 2015.

However, the installation and operation of the gaming machines had not been completed until the time this report was drafted, i.e. the end of March 2016. As a matter of fact, the HGC has not yet received any time schedule of action from the operator in order to safely establish when inspections will start.

It should be noted that project 4.15 of the approved Action Plan 2013-2015 is scheduled to be running as part of the Action Plan 2016-2018, once OPAP S.A. has completed the installation and started the operation of the gaming machines.

4.2.3 COMPLIANCE INSPECTION OF GAMES OF CHANCE PLAYED ON GAMING MACHINES

As regards project 4.13 of the approved Action Plan 2013-2015, the following information is available:

The Regulation on the Operation of mutual betting on horse racing was published with Decision No. 171/14.8.2015 (GG Series B, No. 1708). Subsequently, by virtue of Law 4338/2015 (GG Series A, No. 131), the Hellenic Parliament ratified the concession agreement with «Hellas Horse Races S.A.» and by virtue of Law 4342/2015 (GG Series A, No. 143), para. 5, article 51, the Hellenic Parliament ratified the last condition precedent of the concession agreement.

Hellas Horse Races S.A. would officially undertake to start horse races on 10 December 2015, upon fulfillment of all provisions. This deadline was extended by the Greek State until the beginning of January of the following year.

Project 4.13 is ongoing and is expected to be running as part of the Action Plan 2016-2018 as well.

40. See paragraph 8.4

4.2.4 COMPLIANCE INSPECTION OF THE GAMES OPERATED BY HELLENIC LOTTERIES S.A.

The project «Inspection of games of chance operated by HELLENIC LOTTERIES S.A.» (project 4.12 of the approved Action Plan) is carried out according to schedule. In this context, regular periodic inspections are conducted for each State Lottery game, regarding the payment of winnings and the Greek State's share of gross gaming revenue.

Additionally, in 2015 on-site inspections of specific procedures followed by the Operator were conducted, as well as special inspections regarding the issue and reissue of the Instant Lottery game (SCRATCH). As a result of these inspections the HGC issued warnings to the Operator.

The project «Inspection of games of chance operated by HELLENIC LOTTERIES S.A.» is ongoing and is included in the new Action Plan of the HGC for the period 2016-2018.

4.3 PLANNING, ORGANIZATION AND TOOLS TO SUPPORT INSPECTIONS

Given that the gaming market and the environment in which it evolves is constantly changing, the basic aim of the HGC is to have a modern inspection mechanism which can timely and effectively respond to new challenges and, at the same time, ensure transparency at all phases of the inspection.

Therefore, a complete inspection system is required in order to conduct effective and valid inspections of gaming operators, games and gaming venues.

This system will use all the available tools so as to determine the inspection needs, prioritize them, record the findings and the results of inspections in a concrete way, optimize the available human and material resources and, last but not least, constantly improve the procedures.

In light of the above, in 2015, the HGC:

- Completed and put into force the Regulation on Gaming Inspection.
- Set up a Gaming Inspectors' Register.
- Drafted Inspection Manuals to be used in various inspection fields.
- Developed supportive tools to manage inspections.

As part of the Action Plan 2016-2018 the HGC plans to further extend its activities for the continuous improvement of inspection procedures.

The following sections provide a detailed presentation of the above points.

4.3.1 REGULATION ON THE GENERAL PRINCIPLES OF INSPECTION

Given that compliance inspection of the gambling market has many general characteristics which are common regardless of the provider or the type of game, it is necessary to standardize and harmonize inspection actions in order to ensure that common rules and procedures are followed, regardless of the inspection body.

This is the main objective of the «Regulation on the General Principles of Inspection» (project 4.20 of the approved Action Plan 2013-2015) which has been completed. The Regulation was approved

and entered into force by virtue of Decision No. 168/6/30.07.2015 (GG Series B, No. 1959) of the HGC.

This project sets the general principles of the inspection procedure, which are a tool to achieve, among other things, a proper definition and prioritization of inspection needs, the implementation of a specific methodology to ensure the independence and impartiality of inspection bodies, data and information confidentiality, accuracy and clarity of inspection findings and results, an effective management of materials and human resources, continuous improvement of inspection procedures, etc.

This decision also defines the objective of compliance inspection as the effort to ascertain that the inspected operators comply with the applicable regulatory framework for games and stipulates that compliance inspection mainly aims at confirming compliance with a) the licensing terms of the concession agreements signed with the Greek State, b) the legislative and other statutory provisions for the organization and operation of games, c) the guidelines and recommendations approved by decision of the HGC, d) the clauses on the payment of winnings and of the Greek State's and the HGC's share, as laid down in the applicable law.

Specifically, it determines the methodology of Compliance Inspection. The compliance inspection procedure starts by identifying, assessing and prioritizing the risks in all areas, fields, categories, systems, operations or/and activities related to the organization and operation of games. Then, the plan of regular inspections is drafted based on the results of the above evaluation and by applying special parameters and criteria (such as frequency, geographical dispersion, available materials, human resources, etc.). The next phase of the procedure consists in carrying out planned regular inspections, as well as special inspections, by applying all the necessary compliance inspection processes. The compliance inspection procedure is concluded with an assessment of the inspection results and continuous improvement of the inspection methodology.

4.3.2 SETTING UP A GAMING INSPECTORS' REGISTER

The processes used for compliance inspection and the officials that will be assigned with the inspections should be equipped with a wide number of tools, qualifications and specialized knowledge for their successful conduct.

In this respect and within the scope of its responsibilities as the competent authority for the supervision and control of all gaming in the Greek territory, the HGC has taken all the necessary steps in order to set up a Gaming Inspector's Register, according to article 18, Law 3229/2004 (GG Series A, No.38), as replaced with paragraph 2, article 23, Law 4141/2013 (GG Series A, No. 81) and in force.

Specifically, Decision No. 168/6/30.7.2015 (GG Series B No. 1959) of the HGC, titled: «Approval of issues relevant to the Regulation of Gaming Inspection and the operation of the Gaming Inspectors' Register» sets the terms and conditions and the necessary procedures for setting up the Gaming Inspectors' Register and managing, training and evaluating inspectors.

More specifically, the decision determines which conditions need to be fulfilled by the staff that

will be included in the Gaming Inspectors' Register. According to the procedure and the conditions described in articles 12 and 13, chapter B of the decision, they are mainly required to have a university degree, knowledge of a foreign language, and information technology and Internet skills.

This decision also provides for the continuous education and training of the officials included in the Gaming Inspectors' Register, the evaluation of their performance, as well as their obligations and the conditions of their removal from the Register.

As a result, the HGC took the steps required for the selection of candidates for the Gaming Inspectors' Register. The HGC initially turned to its own employees, given that, at this point, the existing personnel has the necessary know-how for the Greek gambling market.

Finally, once the relevant procedures had been completed, the Gaming Inspectors' Register was set up by Decision No. 192/4/14.01.2016 of the HGC. It should be noted that the existing teams for on-site administrative inspections and supervision of casinos were also included in the register.

4.3.3 INSPECTION MANUALS

Inspection manuals are yet another instrument for standardizing the basic actions that have to be carried out by the authorized officers of the Commission who will participate in the inspection teams during all stages of the inspection procedure, thus contributing to the completeness, reliability and accuracy of the inspections.

These manuals are specialized according to the type of game, the number and dispersion of inspected persons and entities, the size of the gaming service provider, etc., so as to serve as a guide for the inspectors as to the inspection points, the stages, the inspection method, the documentation and the method of recording results.

In this context, the following compliance inspection manuals were completed: project 4.1 of the approved Action Plan 2013-2015 titled: «Manual on compliance inspection procedures for electronic amusement games played on gaming machines», project 4.3 of the approved Action Plan 2013-2015 titled: «Manual on compliance inspection procedures for games of chance played on gaming machines», project 4.8 of the approved Action Plan 2013-2015 titled: «Drafting a Manual on Compliance Inspection Procedures for Commercial Communication», as well as project 4.23 of the approved Action Plan 2013-2015 titled: «Drafting a manual on compliance inspection procedures for lotteries».

Projects 4.4, 4.5, 4.21, 4.22 are at the stage of completion, as well as drafting manuals on compliance inspection procedures for online gambling (tracking of unauthorized websites and including them in the black list) and for casinos, given the fact that inspection procedures are fully covered by the existing statutory provisions. The HGC has included the completion of these projects in the Action Plan 2016-2018.

It should be noted that drafting manuals is a dynamic process, which consists in the manuals being continuously updated, so as to include possible amendments of the regulatory framework, as well as improvements that are based on feedback from the inspections.

4.3.4 REGISTRIES AND DATABASES

The HGC keeps registries and databases that include analytical data necessary for the inspections, and makes sure that they are continuously improved and specified. In this context, the following projects were extended and updated: «Creation of a data center», «Development of an IT system to support processes, licensing, certification and compliance inspection and to monitor the relevant registers» and «Development of an IT system for supervision and compliance inspection (ITSCI)» (projects: 7.11, 7.12 and 7.15 of the approved Action Plan 2013-2015 respectively).

Moreover, various applications that monitor the correct operation of State Lotteries have been developed in order to better organize the inspection procedure: a) an application to monitor «Laiko» Lottery, b) an application to monitor «Ethniko» Lottery and c) an application to monitor SCRATCH. Specifically, these applications have been developed in order to allow the administrative monitoring/validation of data relevant to the operation of games and data from the monthly declarations on the payment of the Greek State's share of gross gaming revenue.

In addition, a data recording and reporting application for State Lotteries was developed (dynamic web based database .ftp), project 4.26 of the approved Action Plan, titled «Development of a data recording and reporting mechanism for State Lotteries», in order to record data relevant to the operation of games, such as sales, payments, cancellations etc. and data concerning the general management of State Lotteries, i.e. the sales network, complaints etc. Hellenic Lotteries S.A. is responsible for feeding the primary data from the reports into the database on a daily, weekly and quarterly basis. The data and reports generated by the mechanism developed by the HGC are used for monitoring and supervising State Lotteries and they constitute the basis for specific administrative inspections.

All the above applications and databases have been developed by the Information and Technology Directorate of the HGC.

The annual activity report in the field of Social Responsibility is presented in conjunction with the projects of the approved Action Plan 2013-2015.

The projects in this field were carried out by the Directorate of Regulation and Social Responsibility.

5.1 ACTIONS FOR THE PREVENTION AND CONTROL OF PROBLEM GAMBLING

In 2015, the work of the HGC in the field of prevention and control of problem gambling included the following actions:

5.1.1 PREVALENCE STUDY FOR GREECE

The project (project: 5.1 of the approved Action Plan 2013-2015) includes a country-wide prevalence study carried out in Greece under the title «Problem Gambling Prevalence Study».

The HGC proposed a draft methodology for the above study by adopting the best practices that came out from the evaluation of prevalence studies on problem gambling in other countries, with an emphasis on the British model, the analysis of methodological approaches and the investigation of the most frequently used tools internationally, after having evaluated them in relation to the targeted result and the Greek reality.

After updating and enriching the technical requirements of the project with new research questions, the HGC started and completed the drafting of technical requirements, such as the documents for the specifications of the bidders and the compliance tables included in the call for tenders for the selection of a contractor to implement the project. The call for tenders will be conducted in 2016.

5.1.2 STUDY ON THE MEASUREMENT AND EVALUATION OF THE POTENTIAL RISKS OF GAMBLING

The HGC began a study titled: «Measurement and evaluation of the potential risks of gambling» (project: 5.11 of the approved Action Plan 2013-2015) with the use of the tool «AsTERiG – Assessment Tool to Measure and Evaluate the Risk Potential of Gambling Products».

The objective of the study is to measure and evaluate each game type to determine how addictive gambling can be, in order to propose policies for the protection of the public by minimizing the negative effects of problem gambling. The part of the study that addresses casino gambling has already been completed. The study is expected to be completed within 2016.

5.1.3 SYNERGIES WITH OTHER BODIES FOR THE PROTECTION OF THE PUBLIC AND CONTROL OF ADDICTION

Under the project «Synergies with other bodies for the protection of the public and control of addiction» (project: 5.4 of the approved Action Plan 2013-2015), the HGC systematically and constructively approaches and cooperates with specialized bodies. In 2015 the following actions were implemented:

a. Partnership with the Therapy Center for Dependent Individuals (KETHEA)

The HGC continued its partnership with the Therapy Center for Dependent Individuals (KETHEA). The program of KETHEA titled «ALPHA» offers counseling sessions to addicted players under the guidance of a psychology specialist so as to enable them to overcome their addiction and to prevent their relapse. With this partnership the HGC aims at acquiring experience and know-how so that it fulfills its commitment to implement actions for the prevention and control of problem gambling.

b. Partnership with Gamblers Anonymous

The HGC continued its cooperation with Gamblers Anonymous Greece, which represents Gamblers Anonymous L.A. - U.S.A. in Greece. Its recovery program of «twelve steps» is addressed to people with gambling and alcohol problems. With this cooperation the HGC aims at acquiring experience and know-how so that it fulfills its commitment to implement actions for the prevention and control of problem gambling.

The project is ongoing and is expected to be running as part of the Action Plan 2016-2018 as well.

5.2 ACTIONS TO RAISE PUBLIC AWARENESS AND PROMOTE RESPONSIBLE GAMING

Responsible Gambling is the total of regulations and provisions aiming at limiting the negative effects of overexposure, as well as helping gamblers to make responsible and conscious decisions. Responsible Gambling consists of actions aiming at the protection of gamblers and the public at large from possible damage and, generally, from the negative effects of excessive gambling. Emphasis is given particularly to minors and vulnerable groups.

In the context of raising public awareness and promoting responsible gambling, the following actions were implemented in 2015:

5.2.1 PRINCIPLES OF RESPONSIBLE GAMBLING

The HGC published Decision No. 163/5/9.7.2015 (GG Series B, No. 1788) titled: «Principles of Responsible Gambling» (project: 5.3 of the approved Action Plan 2013-2015) aiming at ensuring that all gambling activities are performed in a socially responsible manner in order to minimize negative effects from irresponsible gambling. This aim is reached mainly through:

- The commitment for social responsibility and empathy of all stakeholders in the gaming market.
- Moderate and rational commercial communication according to law and to the decisions and guidelines of the HGC.
- Honest and fair gaming in the framework of law and of the decisions of the HGC.
- The creation and maintenance of a safe and supportive environment for the provision of gambling products and services.

e. Procedures set up by the operators to protect vulnerable groups and exclude minors from gambling.

The Principles of Responsible Gambling govern all games of chance. They apply to license holders, gambling operators, providers, players, telephone and Internet service providers (ISPs), advertisers and all stakeholders in the gambling market.

5.2.2 DEVELOPMENT OF WEB-BASED AUDIOVISUAL MATERIAL FOR THE HGC WEBSITE

The HGC created a special section on its website (www.gamingcommission.gov.gr), titled e-AsSOS. The platform includes tools and applications to inform the public and raise public awareness and to develop the skill of self-protection in gamblers, so that gambling remains entertaining and does not become a source of problems. In particular the following actions were performed in 2015:

a. Development of an online interactive application titled «Find your way»

The web based information application titled «Find your way» (project: 5.7 of the approved Action Plan 2013-2015) was planned and implemented in the form of an interactive game aiming at informing players on the principles of responsible gambling. The application was uploaded in the section «RESPONSIBLE GAMBLING - e-AsSOS platform» of the HGC website.

This interactive application was adapted for high school students, as part of the educational-preventive actions that the HGC has planned for the protection of minors.

b. Development of an interactive education tool titled «all roads lead to knowledge».

The development of the web based application titled: «all roads lead to knowledge» started in 2015 (project: 5.13 of the approved Action Plan 2013-2015). It has the form of an interactive game aiming at informing the public so that they adopt a healthy attitude towards gambling. The application rests on the principle that knowledge is power; therefore, it is a game testing one's knowledge of games of chance. In an entertaining way, the application aims at raising public awareness and helping people refute their false perceptions of gambling. The game consists of three fields: history, mathematics and ethics with regard to gambling (responsible gambling). The application is expected to be completed in 2016 when it will be uploaded on the RESPONSIBLE GAMBLING - e-AsSOS platform on the HGC website.

c. Development of an interactive application titled «Prodromos the Gaming Machine»

Similarly, the development of the application titled «Prodromos the Gaming Machine» (project: 5.14 of the approved Action Plan 2013-2015), an interactive game aiming at promoting responsible gambling, began in 2015. Prodromos is a man-like Video Lottery Terminal (VLT) gaming machine, which informs in an entertaining way while it directs the public towards a more responsible and conscious attitude towards gambling. The application is expected to be completed in 2016 and uploaded on the RESPONSIBLE GAMBLING - e-AsSOS platform on the HGC website.

The projects are ongoing and are expected to be running as part of the new Action Plan 2016-2018.

5.3 ACTIONS TO EDUCATE AND PROTECT THE PUBLIC AND VULNERABLE GROUPS

The HGC is steadily oriented towards rational gambling among adults and the protection of vulnerable groups, especially of minors. In this context, the HGC continuously plans and implements thematic educational actions (project: 5.6 of the approved Action Plan 2013-2015). In 2015 the following actions were implemented:

5.3.1 DEVELOPMENT OF HEALTH EDUCATION PROGRAM FOR THE PROTECTION OF TEENAGERS FROM THE INFLUENCE OF COMMERCIAL COMMUNICATION ON GAMBLING

The HGC began the development of a Health Education Program titled «Prevention and education of teenagers with regard to the risks of gambling advertising: SPOT IT!» and it has completed the relevant educational material. The program addresses high school students and aims at raising awareness of the specific age group which is at a transitional stage between adolescence and adulthood in relation to gambling. Specifically, it is a program for the protection of this age group from the influence of commercial communication on gambling and aims at creating a critical attitude and a strong defense against a barrage of gambling advertisements.

The project is ongoing and is expected to be running, via new partial actions, as part of the Action Plan 2016-2018 as well.

5.4 OTHER STUDIES AND RESEARCH FOR THE PROTECTION OF THE PUBLIC AND OF VULNERABLE GROUPS

The work done by the HGC in this field in 2015 includes the following actions:

5.4.1 STUDY ON THE MAPPING AND INVESTIGATION OF ILLEGAL GAMBLING IN GREECE

The project (project: 5.16 of the approved Action Plan 2013-2015) includes a country-wide study carried out in Greece under the title «Study on the mapping and investigation of illegal gambling in Greece» and it is carried out by the Directorate of Planning and Research. The study investigates the gambling behavior of consumers in connection with illegal gambling and tries to find out the profile, the degree and the frequency of participation of gamblers in illegal games per type of game and illegal gambling venue.

The HGC reviewed the international and Greek literature on illegal gambling, evaluated the best practices that emerged from this review and analyzed the most suitable methodological approaches. The HGC conducted working meetings with scientific bodies in the field of social research in order to define the individual research fields and the methodology of the project. Then, the HGC proposed a draft methodology for studying the gambling behavior of consumers in connection with illegal gambling, and defined the research objectives and the research hypotheses.

The HGC plans to include the research issues of the study on illegal gambling in the problem

gambling prevalence study (project: 5.1 of the approved Action Plan) since both studies are based on the collection of primary quantitative data on the behavior of consumers that use legal or illegal gambling networks and can, therefore, be conducted on the same sample population. Then, a separate specialized analysis of the primary quantitative data may follow, depending on the needs of each study. The HGC is working in this direction with a view to save an important amount of costs.

5.4.2 STUDY ON AGE RATING FOR ELECTRONIC AMUSEMENT GAMES

THE HGC following Decision No. 130/2/18.11.2014 (GG Series B, No. 3225) titled «Regulation of matters regarding the operation and compliance inspection of electronic amusement games played on gaming machines», as in force, sets as a prerequisite for the certification of electronic amusement games to bear an age rating label according to the Pan-European Game Information – “PEGI” system.

In case the game does not have an authorized age rating label, its content should have been inspected by the manufacturer, the importer or any other person who legally owns or operates the game with regard to the descriptive elements it contains (such as violence, bad language, sex, discrimination, drug use etc.).

This study was planned (project: 5.10 of the approved Action Plan 2013-2015) for those games that do not have an age rating labeling authorization. The study is at the stage of collecting and utilizing the data taken from the international practice and literature in combination with quantitative and qualitative data taken from the relevant certification applications submitted to the HGC.

Research has shown that the age rating system of PEGI developed by the Interactive Software Federation of Europe (ISFE) is used in more than thirty (30) European countries and is supported by large industries.

6.1 DRAFTING A REGULATION ON COMMERCIAL COMMUNICATION

The project «Drafting a Regulation on Commercial Communication» (project: 1.12 of the approved Action Plan 2013-2015) is aimed at adopting and implementing a framework of principles for responsible advertising, so as to minimize the negative effects that the commercial communication activities of gambling service providers may have on the public, especially on vulnerable social groups, as a result of their participation in gambling.

Decision No. 106/2/23.5.2014 (GG Series B No. 1368) of the HGC, titled: «Regulation of matters relating to commercial communication in gambling» as amended and codified by its Decision No. 108/2/6.6.2014 (GG Series B, No. 1727) and Decision No. 127/4/23.10.2014 (GG Series B, No. 3125) provided the gambling service providers with a framework of principles which has to apply to the design, production, distribution, promotion and advertisement of gambling operations and, in general, to anything that comes under the heading of Commercial Communication.

According to the Regulation, the providers are obliged to submit to the HGC the commercial communication plans they have drafted for the games they operate and should not proceed to implement the plan before obtaining the necessary approval.

Then, the need to complete and further specify the above framework, so as to ensure, on the one hand, social order and protection of the public, particularly minors and vulnerable groups, from addiction and waste of assets, and to achieve, on the other hand, the best possible compatibility of the regulatory framework with the actual market, has led to the issuance of a new decision of the HGC with No. 163/4C/09.07.2015 (GG Series B, No. 1824) and with the same title: «Regulation of matters relating to commercial communication in gambling».

The last decision of the HGC, among other things:

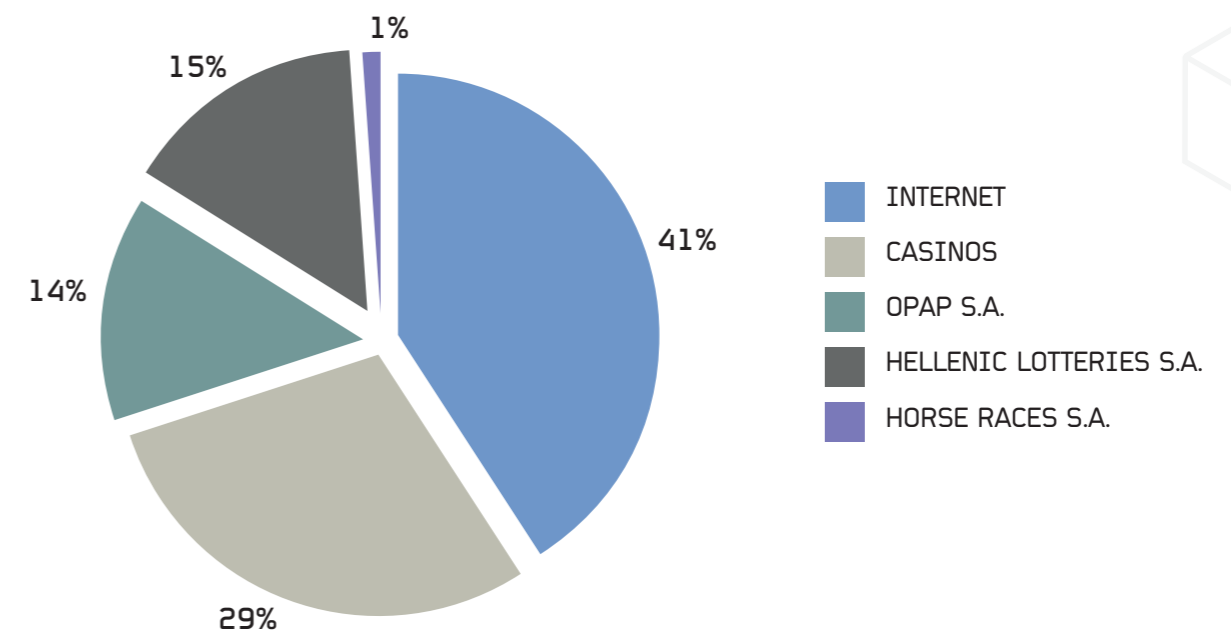
- Establishes the obligation of operators to submit to the HGC the commercial communication plans they have drafted for approval before they proceed to their implementation (Article 8).
- Introduces special provisions for the protection of minors (Article 4).
- Regulates commercial announcements in the framework of Sponsorship programs (Article 5).
- Regulates issues of commercial announcements relevant to programs of Corporate Responsibility (Article 6).
- Establishes the obligation of providers to submit commercial communication plans according to the standard guide issued by the HGC. (Article 8, paragraph 8.2.1).
- Defines issues relevant to administrative sanctions in case of violation of the decision (Articles 13 and 14).

The above Regulation was amended by Decision No. 184/3/12.11.2015 (GG Series B, No. 2487) of the HGC, in order to improve the regulatory framework for the issues related to commercial communication that are included in the Regulation, so that it can serve the principles of legality of the administration, proportionality of the measures to the pursued objectives, good

administration, tolerance towards the citizen and legitimate expectation.

A total of two hundred and fifteen (215) gambling service providers submitted their commercial communication plans for approval between 1st January and 31st December 2015, out of which eighty-nine (89) plans are from companies providing online gambling services that are subject to the transitional regime of paragraph 12, article 50 of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180), sixty-three (63) come from casinos, twenty-nine (29) from OPAP S.A., thirty-three (33) from Hellenic Lotteries S.A. and one (1) from Hellas Horse Races S.A. The percentage distribution of requests for approval of Commercial Communication Plans per gambling service provider is shown in the chart.

Percentage distribution of requests for approval of Commercial Communication Plans per provider



From all the commercial communication plans assessed, one hundred and two (102) were approved, eighty six (86) were rejected and twenty-seven (27) are still pending, as some additional information is needed or/and they have to be amended in accordance with the remarks of the HGC.

In order to facilitate the submission and approval of commercial communication plans, the HGC has issued a standard guide, according to article 8, para. 8.2.1 of the above Regulation and according to its Decision No. 177/3/01.10.2015, which is available on its website and provides assistance in drafting and submitting the plans. Besides, several meetings were held with representatives of the gambling service providers in order to provide clarifications on the Regulation and the submission procedure.

Finally, in the context of continuous training of the HGC officials (project: 5.15 of the approved Action Plan 2013-2015) the HGC designed training material in order to organize information workshops for the HGC employees that are included in the Gaming Inspections' Register. The workshops aim at training officials on matters relating to the new Regulation of Commercial Communication issued by Decision No. 163/4C/9.7.2015 (B 1824) of the HGC, as in force. The workshops were conducted in January 2016.

The above project in the field of commercial communication of gambling service providers was carried out by the Directorate of Regulation and Social Responsibility.

6.2 COMPLIANCE INSPECTION OF COMMERCIAL COMMUNICATION OF GAMBLING SERVICE PROVIDERS

Project 4.18 «Inspection of compliance with the rules on commercial communication» concerns the inspection of the commercial communication used by gambling service providers so as to ensure the rational use of commercial communication, to promote Responsible Gaming and to direct consumers towards legal gaming networks.

The discrepancies between the implemented commercial communication and the approved plans identified during compliance inspection were:

- non compliance of gambling service providers with the obligation to submit their Commercial Communication plan for approval to the HGC, as well as
- Implementation and promotion of Commercial Communication without prior approval of the HGC.

The results of the inspection led to administrative sanctions in four cases, while the decision on penalties is still pending in two more cases.

The project is ongoing and is expected to be running as part of the Action Plan 2016-2018 as well.

According to Law 3691/2008 (GG Series A, No. 166) “Prevention and suppression of money laundering and terrorist financing and other provisions”, as amended by Law 3932/2011 (GG Series A, No. 49) and in force, the HGC is the competent Authority for the prevention of money laundering and terrorist financing in the gambling market and for the imposition of disciplinary and administrative penalties in case of breach of the obligations deriving from the applicable law.

The project in this field was carried out in 2015 by the AML Office.

In the scope of these competencies, the HGC performed the following actions:

7.1 IMPLEMENTATION OF THE REGULATION ON THE FIGHT AGAINST MONEY LAUNDERING AND TERRORIST FINANCING BY OBLIGATED PARTIES IN THE GAMBLING SERVICES MARKET

The project «Regulation on the implementation of measures to fight money laundering and terrorist financing by Obligated Parties in the gambling services market» (project: 1.20 of the approved Action Plan 2013-2015) was completed in 2014. The Regulation specifying the implementation of the provisions of Law 3691/2008 (GG Series A, No. 166), as in force, was approved and came into force by HGC Decision No. 129/2/07.11.2014 (GG Series B, No. 3162).

The above mentioned Regulation defines the Obligated Parties, their obligations, due diligence measures and administrative sanctions imposed in cases of violation of the applicable legal and regulatory framework. Obligated Parties are defined as all parties lawfully organizing or operating games of chance in the Greek territory, including any entities that make up their physical (land-based) network and excluding casinos, for which a specific separate decision is to be issued in 2016.

For the implementation of the Regulation, the HGC mapped the market as to the degree of compliance of Obligated Parties, found gaps in their compliance and informed the Obligated Parties on their obligations, providing them with the necessary help so that they achieve full compliance. A comprehensive approach was followed for the inspection of the Obligated Parties' compliance with the Regulation, with the creation and compilation of information material concerning all the stages of the gaming procedure, from the start, with the declaration of intention by the potential player, until the game is over and a certificate of winnings is granted.

The HGC notified in writing the websites through which the Obligated Parties monitor the lists of persons subject to restrictive measures. The lists are issued on the basis of the relevant Regulations of the European Union and the Decisions of the UN Security Council.

During the initial stage of implementation of the Regulation, the HGC chose to provide assistance and support to the Obligated Parties and make use of their cooperation and continuous dialogue so as to identify any problems arising from the implementation of the Regulation.

7.2 DATA COLLECTION AND EVALUATION

As part of the data collection and evaluation process, the HGC drew up a precise inventory of the situation with regard to the compliance of Obligated Parties with the Regulation and with Law 3691/2008, as in force. In this context, the following actions were implemented in 2015:

- a. All Obligated Parties were notified of their obligations of compliance with the Regulation. The HGC's priority was that all Obligated Parties appoint a Compliance Officer.
- b. An administrative control was conducted for the degree of compliance of the Obligated Parties with the provisions of paragraph 3.2, article 3 and paragraphs 4.2 and 4.3 of the HGC Decision No. 129/2/7.11.2014 (GG Series B, No. 3162) on the obligation of appointing a Compliance Officer.
- c. In cases of deficiencies or gaps in compliance, the HGC offered the necessary assistance so that the Obligated Parties achieve full compliance.
- d. In cooperation with the competent Authorities, the HGC requested and collected data on the means of payment used by the Obligated Parties to pay shares and winnings to players (the unique accounts of players), on the place of payment, and on all the relevant certificates of winnings.
- e. In cooperation with the Anti-Money Laundering and Counter-Terrorist Financing Authority (article 7, Law 3691/2007) and other competent Authorities, the HGC collected statistical data on the geographical and age distribution of the inspected persons and the type of game under inspection.
- f. Aiming at supporting the HGC inspections, with regard to the specialization of the administrative penalties and fines of article 52, Law 3691/2008, as in force, the following tasks were performed as regards compliance of the Obligated Parties:
 - Recording of infringements (inspection points)
 - Definition of the criteria and the methodology used to estimate the gravity of infringements and to calculate fines.
 - Definition of the importance of an infringement based on four criteria:
 - i) the Protection of Public Interest
 - ii) the Protection of Social Interest
 - iii) the Prevention of money laundering and terrorist financing or the risk thereof, and
 - iv) the Compliance with the regulatory provisions (number of individual obligations having been violated).

7.3 COOPERATION WITH COMPETENT BODIES, LAW ENFORCEMENT AND PROSECUTING AUTHORITIES

The HGC cooperated on a case-by-case basis with the competent police and law-enforcement services, authorities and bodies in Greece, in order to retrieve and transmit information, it collected, processed, analyzed, evaluated and compiled crime-related information, data and complaints about crimes committed through the gaming industry and it cooperated with the equivalent departments of foreign authorities or international organizations to exchange experience and know-how.

To this purpose, in 2015 the HGC cooperated with the following bodies in Greece:

- the Ministry of Finance
- the Ministry of Citizen Protection
- the General Secretariat of Information Systems (GGPS)
- the Anti-Money Laundering and Counter-Terrorist Financing Authority (Authority established by article 7 of Law 3691/2008).

In 2015, the HGC fostered close cooperation in the field of information exchange on topics relevant to combating money laundering with foreign Authorities and international organizations, such as:

- The FATF (Inter-governmental body developing and promoting policies to combat money laundering and terrorist financing).
- The FIOD, the Dutch Authority for Combating Money Laundering.

Finally, the HGC participated in the consultation for the revision of the 3rd Directive on fighting money laundering and terrorist financing and submitted proposals to the European Commission. After the consultation was completed, Directive No. 2015/849 of the European Parliament and of the Council, the fourth Directive relevant to this field, was issued on 20th May 2015. Moreover, the HGC participates in the law-making committee formed by Decision of the Minister of Finance for the transposition of the above Directive into the Greek Law.

7.4 PARTICIPATION OF THE HGC IN A WORKSHOP MEETING ON FIGHTING MONEY LAUNDERING AND TERRORISM IN BRUSSELS

The President and the officials of the HGC participated in the 2nd Transposition Workshop Meeting – 4th Directive On The Prevention Of Money Laundering and Terrorist Financing (2015/849), which took place on 27th November 2015 in Brussels.

According to the applicable provisions⁴¹ defining the scope of its operation and its competencies, the HGC, among other things:

- Collects, studies and processes data on state revenue from the operation of games of chance.
- It studies and evaluates the existing statutory framework for the operation of games of chance, the inspection mechanisms for their control and the protection of the financial interests of the State.
- It recommends measures to improve the existing institutional framework for the protection of the interests of the State and the players.

In 2015, in the scope of these competencies, the HGC submitted recommendations to the State on the following issues:

8.1 RECOMMENDATION ON THE OPTIMIZATION OF THE PUBLIC REVENUE COLLECTION PROCESS

According to paragraph 5, article 50 of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180), as in force, the Greek State's share of gambling revenue is paid to the State every three months. The HGC, taking also into consideration the terms of the relevant concession agreements and in order to protect public interest, issued Decision No. 162/4/02.07.2015 recommending the amendment of paragraph 5, article 50 of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180). According to the recommendation, (a) the State's share is paid on the working day following the final outcome of each betting event or lottery game round or on the day of gaming on VLT gaming machines and (b) the uncommitted amounts of gambling winnings are paid to the Greek State monthly, within 28 days from the end of the month in which they were won.

8.2 RECOMMENDATION ON THE IMPLEMENTATION OF RESTRICTIVE PROVISIONS IN CASINO GAMING

Law 2206/1994 (GG Series A, No. 62), as in force, creates a strict legal framework of firm state control on the establishment, organization and operation of casinos. Moreover, according to the explanatory report of Law 2206/1994, the aim of the provisions regulating casinos is to protect the public from the risks posed by their operation. Another similar limitation, which is dictated by reasons of public and social interest, is also the payment of an entrance fee by the customers entering the gambling areas of casinos. Item 9, subparagraph 7, article 1 of Law 4093/2012 (GG Series A, No. 222) led to the adoption of a single entrance fee of 6 euros for all casinos.

By virtue of paragraphs 6, 7 of Decision No. 128269/1226/0015/POL.1292/ 16.11.1995 (GG Series B, No. 982) of the Minister of Finance, the purpose of the law, which is to discourage the participation

of citizens, especially low-income classes, in gambling and make gambling less attractive to customers, is compromised. Also, paragraph 8 of the decision cancels the dissuasive character of the entrance fee since, by virtue of the specific paragraph, financial incentives in the form of a discount are provided to those interested to visit casinos more frequently.

The HGC, takes into consideration the restrictive role that the State wishes to play in relation to gambling, which focuses on safeguarding social interest and protecting the public by discouraging the use of means and activities that promote the active participation of consumers in gambling, and not on the maximization of profit against public interest. Therefore, Decision No. 158/1/05.06.2015 of the HGC recommends that Decision No. 128269/1226/0015/POL.1292/ 16.11.1995 (GG Series B, No. 982) of the Minister of Finance is abolished, the decision provided in the last section of item 9, subparagraph E.7, article 1 of Law 4093/2012 (GG Series A, No. 222) is issued, and that the terms of commercial communication, as provided for in Decision No. 108/2/6.6.2014 (B 1727) of the HGC, are reexamined and completed in order to avoid offering an indirect premium for the entrance fee and, thus, indirectly advertise and promote gambling.

8.3 RECOMMENDATION ON THE PROHIBITION OF THE OPERATION AND BROADCASTING OF GAMES OF CHANCE ON BROADCAST MEDIA

Decision No. 93/2/28.01.2014 (GG Series B No. 205) of the HGC, titled: «General Principles and Rules For Gambling on Broadcast and Telecommunications Media, according to article 53, paragraph 6 of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180), as in force» allowed the operation of the above games of chance for a transitional period until the Regulation is issued and licenses are granted, on condition that a Declaration of Acceptance of the terms of the above decision is submitted to the HGC by the providers.

The HGC, takes into consideration the restrictive role that the State wishes to play in relation to gambling, which focuses on safeguarding social interest and protecting the public by discouraging the use of means and activities that promote the active participation of consumers in gambling, and not on the maximization of profit against public interest. Considering the very high penetration of broadcast and telecommunication media and their capacity to massively address the audience, the possibility of anonymous participation and the occurrence of serious compliance issues in the games operated during the transitional period, the HGC issued Decision No. 158/3/05.06.2015, recommending to the Greek State a blanket ban on the operation and broadcasting of these games, by abolition of article 53 of Law 4002/2011 (GG Series A, No.180), as well as of any other provision relevant to this article, in order to protect human dignity and to prevent the exploitation of the need and of the lack of experience of minors and vulnerable groups, as well as of the public and the consumers in general. The HGC had made a similar recommendation to the State in 2014, by its Decision No. 124/2/29.09.2014.

41. Article 17 of Law 3229/2004 (GG Series A, No. 38), items d, e and g.

8.4 RECOMMENDATION ON THE RATIONALIZATION OF OPAP S.A. INSPECTION BODIES AND ON REGULATION OF ISSUES RELEVANT TO THE INSPECTORS' REGISTER

Paragraph 5, article 27 of Law 2843/2000 (GG Series A, No. 219) provides for the creation of a Committee for Inspection, Declaration of Winners and Judgment of Appeals for all the games operated by OPAP S.A. Based on this enabling provision, administrative regulations and administrative deeds were issued that set up the Committee, which consists of fifteen (15) members and an equal number of substitute members, the mandate of whom is three (3) years. The special duties and competencies and the fees of regular and substitute members, of the secretary and of the participating expert which are payable by OPAP S.A. are also defined.

Joint Decision No. 29157/2000 (GG Series B, No. 1417) of the Minister of Finance and the Minister of Culture, titled: «Approval of the General Regulation on the Organization and Operation of the games operated by OPAP S.A.» established the Committee for Inspection. This decision was abolished by paragraph 29, article 24 of Law 4141/2013 (GG Series A, No. 81). The will to abolish the multi-member inspection committees of OPAP S.A. is also present in the Explanatory Report of Law 4141/2013 (GG Series A, No. 81).

According to the second section of item a, article 17, Law 3229/2004 (GG Series A, No. 38), as amended by paragraph 7, article 54, Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180) as in force, as well as of paragraph 3, article 28, Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180), as in force, the inspection of the games operated by OPAP S.A. is the responsibility of the HGC. Moreover, according to the first section of paragraph 3A, article 28, Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180), as in force, preventive compliance inspection of OPAP S.A. is the responsibility of the three-member Inspection Committee, which oversees and ensures the compliance of OPAP S.A. with the applicable law and its contractual obligations towards the Greek State.

Having regard to the above and with a view to serve the principles of good administration, equal treatment of citizens and legitimate expectation and protect public interest, the HGC issued Decision No. 162/5/02.07.2015, recommending the abolition of all provisions of paragraph 5, article 27 of Law 2843/2000 (GG Series A, No. 219), as well as of all the delegated administrative regulations and administrative deeds that were issued by virtue of such provisions. In addition, in the same decision the HGC recommended the amendment of article 18, Law 3229/2004 (GG Series A, No. 38), on setting up the Inspectors' Register, as in force, with regard to the competence of the Minister of Finance to determine the remuneration of the members of the Inspectors' Register.

8.5 RECOMMENDATION ON THE OPTIMIZING THE PROCEDURE FOR THE MODIFICATION OF THE NUMBER AND COMPOSITION OF THE TECHNICAL EQUIPMENT AND MATERIALS USED IN CASINOS

Paragraph 2, article 1, Law 3139/2013 (GG Series A, No. 100), as in force, provides for a different procedure, which only applies to the Casino of Parnitha, for the modification of the number or the composition of the technical equipment and materials used in casino gambling. Following

paragraph 2, article 1 of the above law «the number and the type of games of the sub-item bb, item c, paragraph 1 are modified by the joint decision of the Minister of Economy and Finance, and the Minister of Development, and published in the Government Gazette following an opinion by the Committee on the Supervision of the Operation of Casinos».

Since this procedure is more time consuming than the procedure followed for other casinos, and given that the administration must address similar requests in the same manner, the HGC recommended to the Minister of Finance the amendment of the relevant provisions by its Decision No. 184/4/12.11.2015.

9 COURT CASES AND ASSISTANCE BY THE HGC IN PARLIAMENTARY CONTROL

9.1 LEGAL DISPUTES

The legal disputes that the HGC managed during 2015 cover all the fields of its competences and concern all gambling service providers. Specifically:

- A number of legal disputes were raised regarding the implementation and interpretation of the terms of casino operating licenses, such as the dispute raised by a casino as to the amount of the Greek State's share of its gross revenue and as to the annual operation duty paid. No Judgment has yet been issued on the merits of the case. However, the interim protection rulings have been in favor of the HGC, since the opponent's applications for interim judicial protection have been rejected and the terms of the contractual agreements remain in force.
- Other cases concern disputes about the HGC's decisions on the characterization of games played on broadcast media as games of chance. These cases were heard before the Council of State in 2015 and the Judgments are still pending.
- Disputes also emerged about the HGC's decisions on the setting up of collective bodies. Indicatively, we could mention the dispute about the decision of the HGC to set up a Three-Member Inspection Committee on OPAP S.A., which was resolved before the Council of State in favor of the HGC with the rejection of the application for annulment by OPAP S.A.

Moreover, in 2015, the HGC, as the universal successor of the Greek State following paragraph 10, article 28, Law 4002/2011, managed indemnification cases against the Greek State deriving from the application of the abolished Law 3037/2002 (a total of 13 cases). At first instance, the result has been in favor of the HGC and, by extension, in the interests of the Greek State. However, Judgment for a number of appeals is still pending.

Additionally, the HGC drafted opinions and transmitted administrative files in order to assist the Legal Council of State on the casino related cases that the Greek State still manages. The HGC's contribution was very important in the case of a casino requesting an indemnification of almost €26,000.000 from the Greek State. The HGC submitted the necessary information and opinions to the court and the relevant claims were rejected.

In order to defend the Greek State's interests in the best way, the HGC has assisted, and still does, the Legal Council of State in the request for arbitration that OPAP S.A. has filed against the Hellenic Republic before the London Court of International Arbitration.

Finally, the HGC immediately responded to the requests by the Ministry of Foreign Affairs and provided opinions and remarks on three (3) preliminary rulings sent to the Court of Justice of the European Union (CJEU), following the requests by the judicial authorities of Italy, Poland and Austria for the interpretation of EU law on the gaming market.

9.2 ASSISTANCE PROVIDED BY THE HGC IN PARLIAMENTARY CONTROL

In 2015, twenty-five (25) parliamentary questions on gambling were submitted to the Greek Parliament for Parliamentary Scrutiny. Most of them concerned the installation of VLT gaming machines by OPAP S.A.

The HGC assisted the Greek State with data and information in order to inform the Hellenic Parliament.

The annual activity report in the field of cooperation between the HGC and other institutions is presented in conjunction with the projects of the approved Action Plan 2013-2015.

The project in this field was carried out by the Directorate of Regulation and Social Responsibility.

10.1 COOPERATION AT THE EUROPEAN AND INTERNATIONAL LEVEL

10.1.1 PARTICIPATION OF THE HGC IN AN EU EXPERT GROUP

Already since 2013, the HGC has been participating in the «Expert Group on Online Gambling» set up by the European Commission (DG Internal Market and Services) on the formulation of a common framework of principles and standards for online gambling (TOWARDS A COMPREHENSIVE EUROPEAN FRAMEWORK FOR ONLINE GAMBLING). As part of the project «Representation of the HGC in an EU Group of Experts» (project: 5.8 of the approved Action Plan 2013-2015), in 2015 the representatives of the HGC participated in the following ordinary meetings:

a. Meeting on 18th September 2015

The 12th Regular Meeting of the Expert Group was dedicated to the final drafting of the Administrative Cooperation Arrangement between the gambling regulatory authorities of the Member States, so that the content would be finalized. Ultimately the Arrangement was signed by the heads of the gambling regulators during a special event on 27th November 2015. The HGC contributed significantly to the work of the Expert Group for the finalizing of the content of the above Agreement. In the context of the meeting, the European research project ALICE RAP (Addiction and Lifestyles in Contemporary Europe - Reframing Addictions Project) made a presentation whose topic was how to protect consumers and prevent disorders from irresponsible gambling. The agenda of the meeting also included a discussion and a briefing on the European Commission Recommendation on the guiding principles for the protection of consumers and players of online gambling services and, in particular, for the prevention of minors from gambling online. Moreover, the national delegation presented the inspection systems applied on these games. The meeting was concluded with a briefing on recent developments regarding the manipulation of sports competitions for betting purposes, mainly at the level of the Council of Europe.

b. Meeting on 26th November 2015

The 13th regular meeting agenda started with the renewal of the Expert Group's mandate to work on online gambling for the period 2016-2018. Then, there was a discussion on the reorganization and the updating of the database (CIRCA BC) which works as an information bank for regulatory Authorities. The agenda also included a presentation on European standardization, following Regulation No. 1025/2012 (EU). This was followed by the presentation of the 4th Directive on fighting against money laundering and terrorist financing.

Two studies were also presented: The first one was on the profile of gamblers and the second on social games. The meeting was concluded with a briefing on recent developments as regards the Council of Europe Convention on the Manipulation of Sports Competitions for betting purposes.

c. Participation in the event for the signing of the Administrative Cooperation Arrangement between the gambling regulatory authorities of the EEA Member States.

On 27th of November the Administrative Cooperation Arrangement between the gambling regulatory authorities of most EEA Member States concerning online gambling services was signed. On behalf of Greece, the Arrangement was signed by the President of the HGC.

On 27th November 2015 a Special Event was organized for the signing of the Administrative Cooperation Arrangement between the gambling regulatory authorities of most EEA Member States concerning online gambling services. In the context of the event, the relative Administrative Cooperation Arrangement between the gambling regulatory authorities was signed under the chairmanship of the EU delegation. The HGC delegation, participated in the event and was headed by the President of the HGC who signed the Arrangement.

10.1.2 COOPERATION WITH EQUIVALENT AUTHORITIES AND AGENCIES ABROAD

As part of the project «Cooperation with equivalent authorities and agencies abroad» (project: 5.9 of the approved Action Plan 2013-2015), the following information visits and cooperation activities took place in 2015:

a. Workshop meeting with the European Commission DG Internal Market

The President and the officials of the HGC participated in a workshop meeting with officials of the European Commission DG Internal Market on the subject of European Commission's initiatives to enhance cooperation between the EU national regulators in the field of online gambling services. During this meeting, the President briefed the European Commission delegates, among other things, on the newly appointed officials of the HGC, the Authority's immediate priorities and its will to contribute to the works of the Expert Group in a decisive and constructive manner. The meeting took place on 12th and 13th August 2015 in Brussels.

b. Training of the HGC officials by the Independent Certification Organization GLI and the company IGT. The HGC officials participated in a training program organized by the Independent Certification Organization GLI and the company IGT, in order to acquire know-how on gaming machines certification. The training took place in Amsterdam, Netherlands on 24-27 November 2015.

c. Cooperation with other equivalent regulatory Authorities in Europe

The HGC fosters close cooperation with equivalent Authorities in Europe to allow information exchange on issues related to its regulatory and supervisory activities.

d. Participation in international and European associations and networks

The HGC is a member of the International Association of Gaming Regulators (IAGR) and the Gaming

Regulators European Forum – GREF. In 2015, the HGC also renewed its subscription to the Gambling Compliance data bank.

10.2 PARTICIPATION OF THE HGC IN CONFERENCES AND OTHER EVENTS

In 2015, the HGC participated in the following conferences and events:

10.2.1 PARTICIPATION IN THE CONFERENCE «EIG - EXCELLENCE IN iGAMING» 2015

The President of the HGC participated in the EIG Conference (Excellence in iGaming) which took place on 22-23 October 2015 in Berlin. The President had a speech during the round table titled: «Regulated Markets - Who's next, what's next».

10.2.2 PARTICIPATION IN THE 4TH INTERNATIONAL INTERDISCIPLINARY CONGRESS «E-LIFE 2015»

The President and the officials of the HGC participated in the 4th International Interdisciplinary Congress «E-LIFE 2015», organized by the Hellenic Association for the Study of Internet Addiction Disorder, in order to come into contact and exchange views with the scientific community on the prevention and fight against the negative outcomes of Internet addiction. The congress took place on 6&7 November 2015 in Athens. One of the HGC officials spoke in the congress session titled: «Users of social media participating in games of chance».

The annual activity report in the field of development and implementation of systems for the organization and operation of the HGC is presented in conjunction with the projects of the approved Action Plan 2013-2015.

11.1 SETTING UP SYSTEMS FOR THE OPERATION OF THE HGC

11.1.1 SETTING UP A SYSTEM FOR THE DRAFTING OF THE HGC BUDGET

Project 7.3 «Setting up a System for the drafting of the HGC Annual Budget» of the approved Action Plan 2013-2015 concerns the acquisition of new, tailor-made software which fully automates all relevant procedures. The process is to be completed in March 2016.

In the context of project 7.3, the installation and parameterization of software according to the HGC needs is expected to contribute to saving resources (material resources, man-hours, etc) related to the drafting and monitoring of the execution of the budget, following the recent applicable laws on managing State money.

The above project was carried out by the Directorate for Financial and Administrative Affairs.

11.1.2 SETTING UP QUALITY MANAGEMENT SYSTEMS

Setting up quality management systems is necessary for the continuous improvement of the internal organization and operation of the HGC. The HGC initiated the procedure for getting its quality management system certified according to the ELOT EN ISO 9001 standard and its information security management system according to the ELOT EN ISO 27001 standard.

The HGC's decision to get these systems certified demonstrated the need to select and use a consultant who would assist to this end. In 2015, the HGC drafted a call for tenders for the «Provision of support services for the development and application of systems of quality management and information security management».

The call for tenders initiated a tender process which turned fruitless and will be relaunched in 2016.

The projects are carried out by the Directorate of Planning and Research, they are ongoing and are also included in the Action Plan 2016-2018.

11.1.3 DEVELOPMENT OF A SYSTEM FOR THE COLLECTION AND PROCESSING OF STATISTICAL DATA

The HGC plans the development of an integrated structure and mechanism for the systematic collection, monitoring, management and utilization of information, in order to ensure a more efficient and effective operation and to achieve its objectives.

Therefore, the HGC took down all necessary information as well as the process for its collection. Following a systematic study of the data, the HGC drafted a procedure for the identification,

collection, processing and dissemination of statistical data. The HGC plans to develop an electronic database to record data and to offer classified access to users.

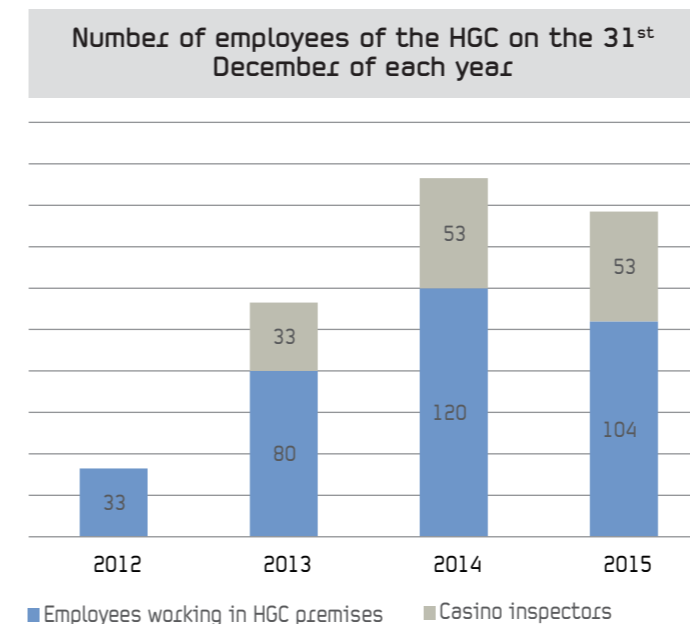
11.2 STAFFING AND DEVELOPMENT OF HUMAN RESOURCES IN THE HGC

11.2.1 STAFFING OF THE HGC

The financial situation in Greece has led the HGC to adopt as a standard principle, right from the outset, that it must make full use of all human resources already available to the Greek State before seeking to acquire extra ones, so as to avoid increased costs both for the HGC and the State as a whole. Therefore the HGC staff was mostly seconded or transferred from other services.

According to Law 4261/2014 (GG Series A, No. 107) article 173, paragraph 29, staff secondment to the HGC has a duration of four (4) years and may be extended for another four (4) years after expiry.

Also, paragraph 1, article 23, Law 4141/2013 (GG Series A, No. 81) as amended by Law 4261/2014 (GG Series A, No. 107) article 173, paragraph 25 and in force stipulates that: «Permanent staff and staff contracted for an indefinite term working in the public sector, legal entities governed by public law, 1st or 2nd level local government, public utilities or legal entities governed by private law of the wider public sector, which has been seconded to and is working at the HGC on 31st December 2014, may apply for transfer to the vacant statutory posts of the HGC within a deadline ending on 16th January 2015 upon recommendation of the HGC and by decision of the Minister of Finance and the competent Minister, without an opinion by the service council or any respective competent agency, by way of derogation from the applicable provisions». Until now, the transfer of the employees already seconded to the HGC has not been completed.



Based on the above, on 31st December 2015, the HGC staff was made up of 157 seconded employees, out of which 104 work in the HGC premises and 53 make up the inspection teams for casino enterprises assigned with the daily, on-the-spot and continuous inspection of the nine casinos across Greece, which is a significant reduction in comparison to the previous year. The small number of staff of the HGC in 2015 puts into risk the Authority's smooth operation.

The eighty (80) statutory posts of the HGC are still all vacant.

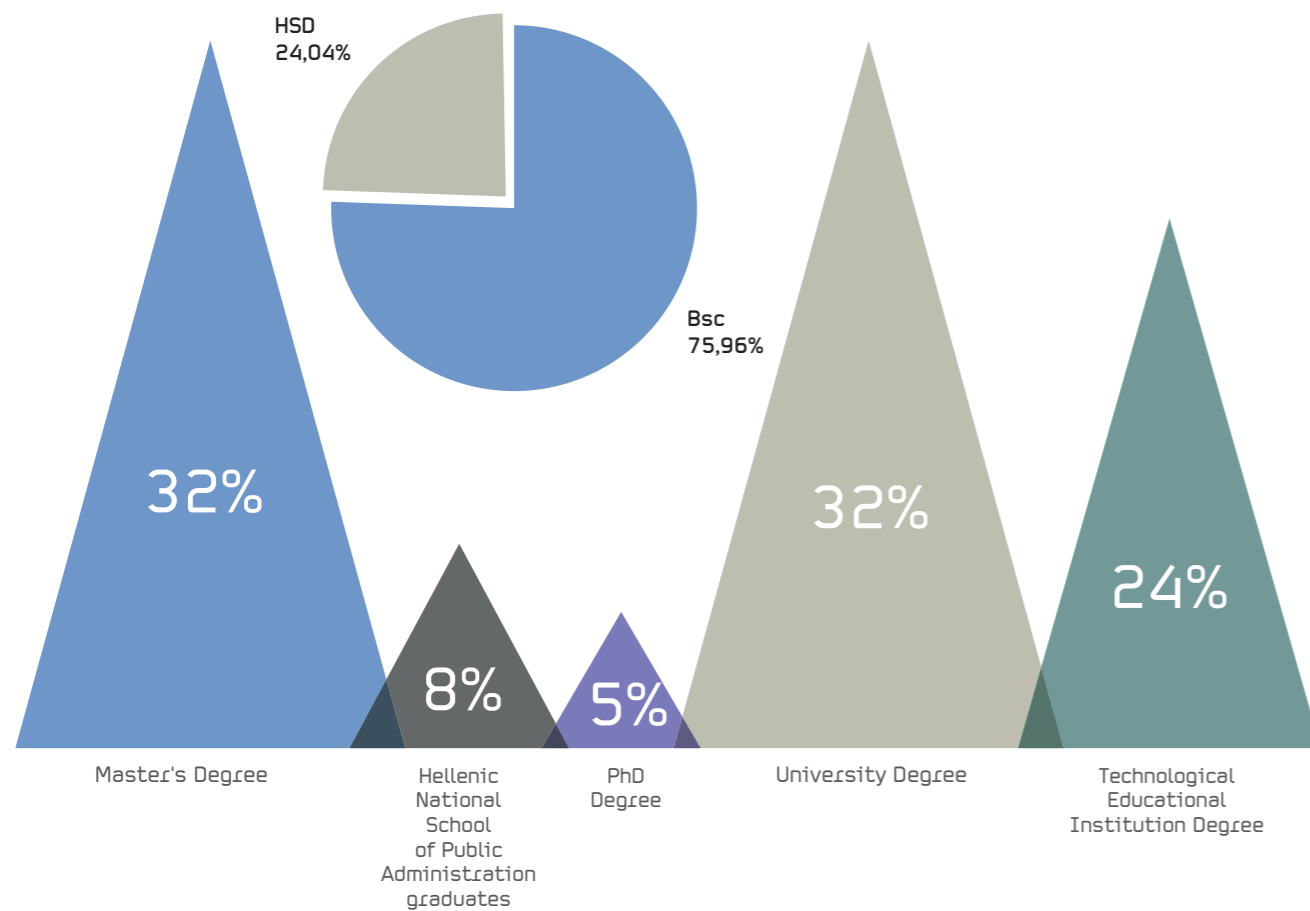
However, the number and the range of responsibilities that the HGC that were allocated to the HGC as a result of the legislative measures taken in the time

period 2012-2014 created the need for a further increase in the statutory posts of the HGC to two hundred and twenty (220), so that the Authority would be able to cope with its regulatory and supervisory-inspection work.

The staff consists mainly of Mechanical Engineers, Electrical Engineers, IT Engineers, Technical Engineers, Mathematicians, Physicists, Economists, Management and Humanities graduates, etc.

As regards the educational level of the staff working in the HGC premises, the Authority seeks to maintain the ratio of tertiary or higher level education graduates to secondary or compulsory education graduates at 75% to 25% respectively.

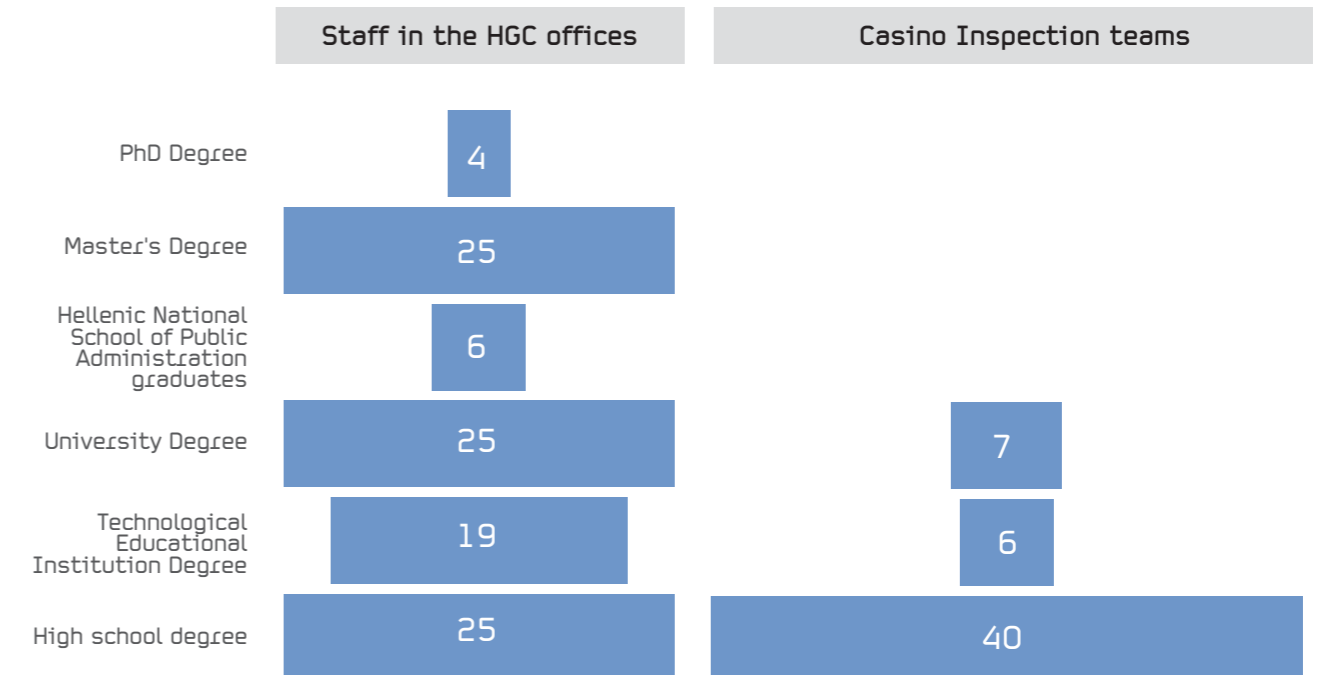
Staff with a higher education degree serving in the HGC offices



The educational level of all HGC employees, including the Casino Inspection Teams is shown in the table.

EDUCATIONAL LEVEL	TOTAL NUMBER OF EMPLOYEES		TOTAL
	Employees in the offices	Casino Inspection Teams	
PhD Degree	4	-	4
Master's Degree	25	-	25
Hellenic National School of Public Administration	6	-	6
University Degree	25	7	32
Technological Educational Institution Degree	19	6	25
High School Degree	25	40	65
Total	104	53	157

Educational level of the HGC employees



Finally, the break-down of the HGC's employees per operational sector is 71% in operational actions (regulation, authorization, certification, inspection and social protection), and 29% in strategic planning and administration.

11.2.2 STAFF TRAINING

The HGC considers it necessary to ensure that an adequate level of continuous training is provided to its staff (projects 7.7 and 7.8 of the approved Action Plan 2013-2015) in the various fields of its activities.

Given that the staff working for the HGC comes from different services and agencies of the public and the wider public sector, continuous training enhances the employees' loyalty to the HGC and their commitment to their job.

The HGC staff was trained by participating in education and training programs organized by external providers, as well as with the organization of specialized training delivered in-house.

In 2015, 96 participations in 44 different education and training programs organized by external providers were approved and carried out in Greece or abroad.

Moreover, the HGC developed in-house training for all its employees, in order to offer them expert knowledge on the implementation of modern organizational and administrative procedures, with an emphasis on those related to the inspection mechanism.

For that purpose and due to the large number of participants, as well as in order to enhance effective learning, the training program was planned on the basis of the «closed training courses» model and took place on 10 & 11 October 2015. The program was titled «Training of the HGC staff in the implementation of inspection and new administrative procedures» and it consisted of three thematic units. The first unit, which accounted for the largest part of the training, concerned the operation and organization of the HGC's inspections. In the second unit, the first results of the preparation for the drafting of the HGC Action Plan 2016-2018 were presented. Finally, the program was concluded with the presentation of the electronic document management application that the HGC has been gradually adopting.

After the end of the program and within a short period of time, a hands-on training was organized for the entire staff so that they all gradually practice on the operation of the electronic document management application, under the guidance of the Information and Technology Directorate, which is responsible for implementing this project.

In 2015, the HGC staff had a total of 3,331 hours of training.

The project regarding further training is ongoing, it is included in the Action Plan 2016-2018 and it is carried out by the Directorate for Financial and Administrative Affairs.

11.3 COMMUNICATION OF THE HGC

Projects 7.20 to 7.25, falling under project 7.10 of the approved Action Plan 2013-2015 were completed in the previous year and the «Communication plan of the HGC» is now part of the official tasks performed on a daily basis and included in the Action Plan 2016-2018.

More specifically, in 2015:

- a) Printed and online press news reports as well as broadcast news reports dedicated to issues of interest to the HGC were being clipped on a daily basis (e.g. gaming market, electronic amusement games, addiction, money laundering etc.) and all employees were constantly kept updated.
- b) Moreover, the HGC issues press releases and announcements, which are posted on its website and forwarded to all media outlets (printed and electronic) in Greece, in order to inform the public on the HGC's work, but also to clarify specific issues that were deemed worthy of further clarification.
- c) The website of the HGC www.gamingcommission.gov.gr is updated on a daily basis, as part of the project «Communication Plan of the HGC», so as to provide up-to-date information and services to citizens and enterprises.

The project is ongoing, it is included in the Action Plan 2016-2018 (as an action) and it is carried out by the President's Office as regards the issues under paragraphs (a) and (b) above, and by the Directorate of Planning and Research as regards paragraph (c).

11.4 DEVELOPMENT OF IT SYSTEMS AND SUPPORT

As part of the projects «Creation of a data center», «Development of an IT system to support processes, licensing, certification and compliance inspection and to monitor the relevant registers» and «Development of an IT system for supervision and compliance inspection (ITSCI)» (projects: 7.11, 7.12 and 7.15 of the approved Action Plan 2013-2015), in 2015, the Information and Technology Directorate contributed to defining the architecture of various applications, in cooperation with the Service Units concerned, and then, after drafting the technical specifications, developed and implemented the following projects:

- Extending the web-based application and database for the supervision, inspection and monitoring of the financial management of casinos and the collection of the Greek State's share of gross gaming revenue.
- Upgrading of the web-based application for the provision of services and support to the HGC users.
- Web-based application for managing the annual leave of the HGC staff.
- Transfer of web pages and applications from the Information Society to the HGC
- Development of an application to support compliance inspections of Internet service providers (ISPs) as regards blocking access to black-listed websites
- Development of a data warehouse to receive and process complaints on the Hellenic Lotteries S.A. games.

- Development of a system of collection and processing of statistical data.

In addition, the following projects are ongoing and are expected to be completed in 2016:

- Infrastructure that ensures the continuous operation of the HGC's IT systems. (Disaster Recovery)
- Upgrading of the HGC's DataCenter equipment and software.
- Wireless microwave Internet connection
- Purchase and implementation of an electronic signature application for the HGC's activities
- Penetration tests on the HGC's IT systems
- Improvements in buildings

Finally, the Information and Technology Directorate, being the competent directorate, carried out all the necessary interventions and maintenance works on buildings, electromechanical equipment, communications equipment and IT systems for the smooth operation of all the infrastructure owned by the HGC.

11.5 TREATMENT OF OPERATIONAL NEEDS AND OTHER FINANCIAL AND ADMINISTRATIVE ISSUES

In 2015, approximately 1350 payment orders were issued and paid regarding suppliers and deductions for social security funds, out of which 300 were sent to the General Commissioner of the Court of Audit along with the necessary documentation. After being reviewed, the relevant expenditure was approved.

In 10 cases among the total of the orders sent to the General Commissioner of the Court of Audit

- Visa Denial and Return Reports were issued in 8 cases, out of which 6 were successfully contested and 2 were admitted.
- Check sheets were issued in 2 cases, for which an answer was provided and the explanations of the HGC were accepted. 600 travel expense reports for trips in Greece and abroad were settled, after having been reviewed and approved by the General Commissioner of the Court of Audit.

The following records were uploaded on the IT systems related to transparency, in accordance with the applicable law

- 70 payroll-remuneration records were uploaded on the Single Payment Authority system.
- 24 records of tax payments (of 1%, 4% and 8%), the annual record of payment of salaries and the aggregate customers and suppliers statements were uploaded on the M.I.S. of the General Secretariat of Information Systems (GSIS) - taxisnet.
- 40 entries were made in the Single Payment System, which were related to acknowledgment of charges

and payment of charges and fees associated with telecommunication services.

- 300 approved payment orders were uploaded on the transparency portal «Diavgeia».

200 Approvals of Expenditure and Commitments were issued and uploaded on «Diavgeia».

500 domestic and international bank transfers were recorded and executed via internet banking.

44 public procurement contracts for the purchase of goods and services by the HGC were drafted and signed after the necessary clearance of the draft agreements was obtained from the Court of Audit, in order to cover the operational needs of the HGC, showing an increase of 120% in comparison to the previous year.

The contracts were awarded to the lowest bidder following an extensive market research and receipt of the relevant offers.

Specifically, 3 tenders and one invitation to submit offers were prepared and carried out, for a total budget of 87,000 euros (VAT excluded), in accordance with applicable law. Then two out of the three tenders and the invitation to submit offers were awarded and the relevant agreements were signed.

These are analyzed in the table below:

TYPE	Budget (VAT excluded)	Awarding Price (VAT excluded)
Tenders		
1. Security services for the building and the offices of the HGC	23,000.00 €	21,748.56 €
2. Cleaning services for the building and offices of the HGC	30,000.00 €	28,246.04 €
3. Support services provided to the HGC for the development and implementation of quality management and information security systems	20,000.00 €	Cancellation of the Tender results & relaunch of new tender in 2016
Invitation to submit offers		
1. Maintenance and technical management of the electromechanical equipment and the building where the premises of the HGC are located.	14,000.00 €	11,700.00 €

In the effort to abide by the procurement procedures and the rules on transparency provided for in the applicable law, 222 notices were posted on the website of the «National eProcurement System (ESIDIS)», i.e. a 58% increase in comparison to the previous year.

Moreover, in order to comply with the requirements of Law 4305/2014 on the availability and free use of public documents - «Open Public Data», a Project Management Team was formed with the participation of officials from all the departments of the HGC. The team's main task was to record and assess the total of documents, information and data of the Authority, as well as to continuously update such data and their distribution process in order to comply with the principle of the availability of data in the HGC.

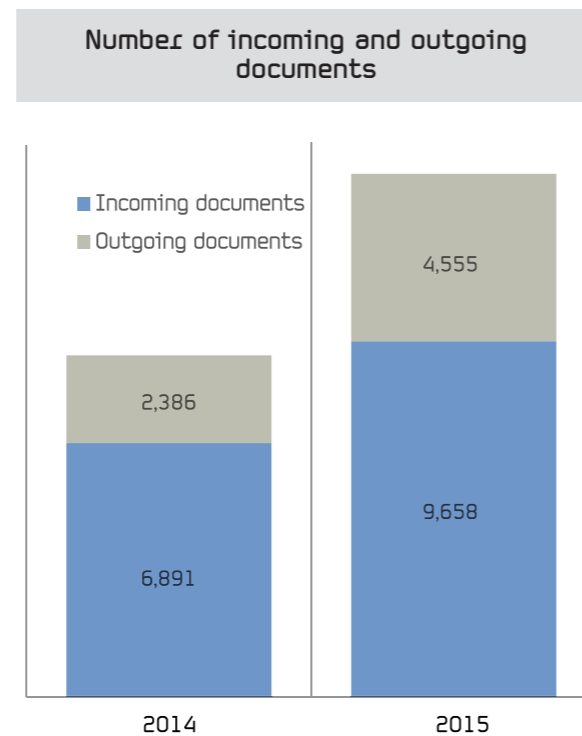
Finally, throughout the year, the work of the cleaning staff team was being inspected on a daily basis and the necessary guidance was provided in order to ensure the cleanliness of the premises, the equipment and the external areas of the building to the HGC standards.

As far as the management and processing of documents is concerned, the following information is available for the year 2014:

The central register of incoming and outgoing documents is kept in manuscript and electronically. The total volume of incoming and outgoing documents was equivalent to 14,213 unique reference numbers, an increase of 54% in comparison to the previous year.

Specifically, 9,658 documents (40% increase) were received from various services, bodies and citizens and forwarded to the competent HGC service units and 25,000 true copies were made of the 4,555 outgoing documents (almost double in comparison to the previous year) that were forwarded to various services, bodies and citizens.

On 13/11/2015, the «Electronic Register -Document Management» application was launched and started being used by the staff in the Central Services of the HGC after they had completed the necessary training. The staff of the HGC manages all incoming and outgoing documents with the use of this application, depending on their application access level which is based on their rank.



DOCUMENTS	2014	2015
Incoming documents	6,891	9,658
Outgoing documents	2,386	4,555
TOTAL	9,277	14,213

The above project was carried out by the Directorate for Financial and Administrative Affairs.

As from 2014, following a recommendation by the HGC, all the categories of expenditure incurred by the Authority are subject to prudential supervision by the Court of Audit by virtue of Presidential Decree 31/2014 (GG Series A, No. 56).

An effort is continuously made to keep expenditure at the lowest possible level, but also to collect revenues. As a result, the HGC budgets prepared for the years 2014, 2015 and 2016 were all in surplus.

Following para. 8, article 28 of Law 4002/2011, such surplus is paid in whole or in part to the Greek State, by decision of the Minister of Finance. Against this background, the HGC decided (Decision No. 194/4/15.02.2016) to recommend to the Minister of Finance to issue a decision for the payment to the Greek State of the surplus amount of 5,000,000 euros that resulted from the management of the HGC's accounts.

Moreover, the HGC, in compliance with Legislative Decree A 41/2015 immediately transferred its cash balance of 6.7 million euros to the Bank of Greece.

12.1 FINANCIAL DATA FOR THE YEAR 2015

12.1.1 REVENUE

According to the provisional financial accounts, the revenue of the HGC in 2015 is estimated at 8,700,877.05€ and is broken down as follows:

1. Revenue from the 0.5% Share of Gross Gaming Revenue (GGR)

This is the share of revenue from all games under item a, paragraph 7, article 28 of Law 4002/2011 (GG Series A, No. 180), as replaced by paragraph 6, article 173 of Law 4261/2014 (GG Series A, No. 107) and in force, which is paid to the HGC. The revenues of the HGC from this source amounted to 7,796,833.81€ in 2015.

2. Revenue from Administrative Fees and Charges

It is revenue from administrative fees and charges for the issuance of licenses and renewal of license terms and the certification of gaming machines, games, shops, manufacturers, technicians and importers in the field of amusement games played on gaming machines and VLT gaming machines. It also includes revenue from equivalent administrative fees and charges for the certification of manufacturers-importers and technicians (items a and b, paragraph 4, article 50 of Law 4002/2011) and from administrative fees and charges for the certification of manufacturers-suppliers and maintenance technicians for casinos (technical equipment and materials used in casino gaming - Ministerial Decision T/6736/1.7.2003).

In this respect, the revenue of the HGC from administrative fees and charges in 2015 amounted to 760,860.00€

3. Other revenue

Other revenue amounted to 23,903.92€.

4. Financial Revenue

Placement of the cash available to the HGC in foreign Bank Deposits generated revenue from credit interest in the amount of 119,279.32€.

12.1.2 EXPENDITURE

In the field of expenditure, an effort was made to keep operating expenses, supplies and other costs at the lowest possible level, by managing the available resources more effectively and measuring the productivity of each action.

According to the provisional financial data, total expenditure in 2015 is estimated at 5,530,414.60€ and was covered with own resources.

These are the categories of expenditure incurred in 2015:

1. Fixed - Investment Costs

Investment Costs amounted to 26,890.08€ and consist of the costs of establishment, the purchase of computers, electronic systems and the necessary software, the purchase of telecommunications equipment and other equipment.

Investment Costs account for 0.49% of the total expenditure of the HGC.

2. Operating Expenses

Operating Expenses amounted to 5,503,524.52€ and include:

- Payroll costs: The cost of employees' salaries, including employer contributions and other labor costs, amounted to 4,401,303.56€. This amount refers to the salaries of all the people seconded to the HGC in the period January-December 2015. Payroll costs account for 79.97% of the total Operating expenses and 79.58% of the total expenditure of the HGC.

- Other Operating Expenses:

This cost is estimated at 575,265.40€ and is broken down as follows:

Operating expenses for third-party costs in the amount of 186,788.57€ (3.39% of total operating expenses).

Various costs, such as rents, power supply, water supply, telecommunications, building maintenance and other services, totaling 388,476.83€ (7.06% of total operating expenses).

- Other expenses:

These expenses include reception, hosting and promotion costs, subscriptions, stationery, consumables and travel costs, totaling 526,955.56€ (9.57% of total Operating Expenses). It

should be noted that travel costs and, in particular, per diem for the casino inspectors who have to travel across the country and be physically present in the casino enterprises 24hours a day and throughout the year account for 88.36% of this category of expenditure.

12.2 THE HGC BUDGET FOR 2016

In October 2015, the HGC drafted its annual Budget of Revenue and Expenditure for 2016, which is in surplus. The above Budget was approved by Decision No. 179/9/19.10.2015 of the HGC. Finally, the approved Budget was published on the website of the program «Diavgeia».

Having regard to the principles that the HGC has been committed to serve and the rules of: «Maximum utilization of available resources», «Effective utilization of resources» and «Cost-effective management» that it has adopted and implements, the budgets that were prepared both for 2015 and 2016 were in surplus.

The 2016 Budget was drawn up by the Directorate for Financial and Administrative Affairs, in cooperation with all the service units of the HGC.

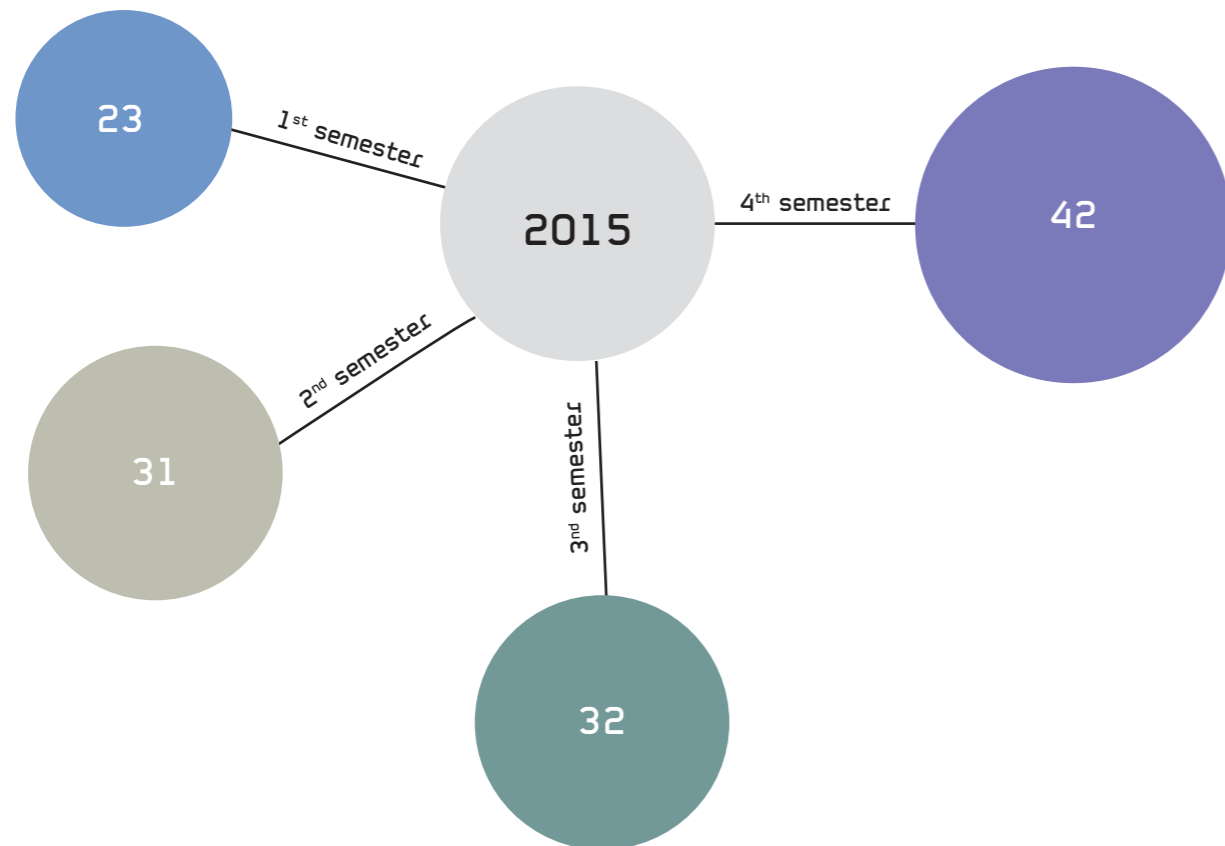
13 HGC MANAGEMENT ACTIVITIES

The members of the HGC had regular meetings and issued decisions on issues relating mainly to the regulation and supervision of the gaming market, regulatory, inspection and compliance matters, proposals for technical regulations, as well as issues relating to the internal organization and operation of the HGC.

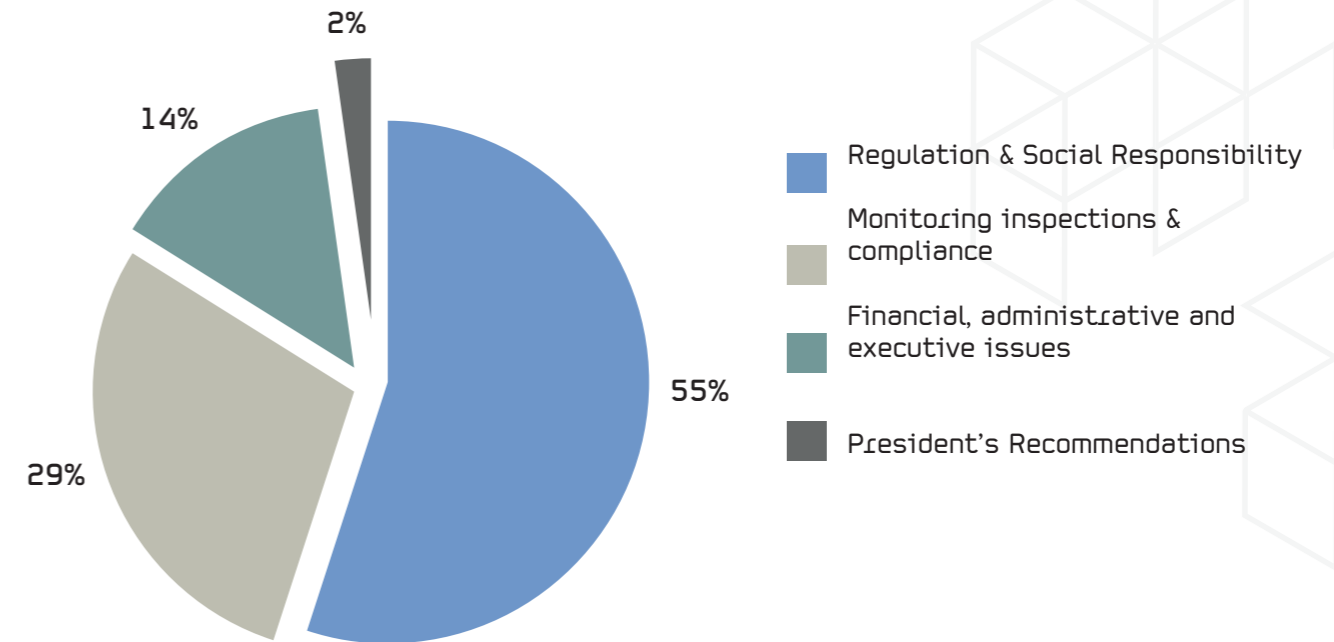
Fifty-two (52) meetings took place, one hundred and fifty-five (155) issues were examined and one hundred and twenty-eight (128) related decisions were taken.

In addition, by a unanimous decision of the HGC, two (2) dialogue committees were set up in order to meet with officials of OPAP S.A., following the provider's relevant complaint. These two committees consisted of Members from the HGC who were assisted by the Authority's officials and exchanged views with OPAP S.A. on issues related to the Regulation of VLT gaming machines that were raised by the provider.

DECISIONS OF THE HGC ON A QUARTERLY BASIS



DECISIONS OF THE HGC IN 2015



The Secretariat of the HGC has kept minutes of the meetings and has issued exact copies and excerpts of the relevant decisions.

14 AN OVERVIEW OF THE ACTION PLAN 2013-2015

14.1 A SUMMARY ACTIVITY REPORT ON THE ACTION PLAN 2013-2015

In the interest of a more comprehensive management of the planning, implementation and evaluation of its work, the HGC had drafted and implemented, already in its first year of operation, a three-year Action Plan for the period 2013-2015.

In its first Action Program, the HGC defined its strategic goals and identified 7 operational priorities. It also determined which projects should be implemented in order to achieve the program goals, observe the law, fulfill the responsibilities of the HGC, cater for the needs created by the forthcoming market conditions (for instance, privatizations, fines for electronic amusement games) and cover basic organizational demands. At the same time it defined the method of implementation of certain projects and appraised the needs as regards the statutory framework, resources and infrastructure (e.g. the IT system for the reception and management of applications for certification, the inspection manuals). Finally, the projects were put in order of priority and the schedule for their implementation was prepared.

It should be noted that all these things had to be done, not by a mature and experienced agency, but an authority that was less than a year in existence and had no more than 30 employees overall, when the gaming market was under expansion and deep restructuring.

These are the most important projects that the HGC implemented from the day it started operating and until completion of the Action Plan 2013-2015.

Proposals for technical regulations, improvements and corrections.

It is worth stating that, from Law 4002/2011 onwards, 14 pieces of legislation have included provisions for gaming and the HGC, in most cases, following a recommendation by the HGC.

Regulation on electronic amusement games - Abolition of fines. Launch of licensing and certification procedures.

As soon as the draft regulation on electronic amusement games was prepared and the EU was notified the fines imposed by the European Commission to Greece were lifted.

Upon publication of the regulation, the licensing and certification procedure was launched with the support of an online IT system.

Regulation on State Lotteries. Special regulations - privatization

The Regulation introduces for the first time provisions for the supervision and compliance inspection of private operators of state lotteries. Among others, emphasis was placed on the certification of all stakeholders, the traceability of lottery tickets, the certification of randomization equipment and procedures and the creation of inspection paths.

Regulation and Technical Specifications (TS) for VLTs - privatization

Emphasis was placed on the specifications for systems, machines and premises and on matters related to the protection of the public and players, such as distance from schools, opening hours, spending limits. Amendment of legislation on inspection methods so as to allow inspections at any time and not only real time.

Regulation on Mutual Betting on Horse Racing - privatization

Dealing with multiple betting choices (domestic and foreign horse races, domestic and foreign bets, bets on real and historical facts, online betting services. Technical requirements and mandatory certification of automated betting management systems (totalizator betting).

Regulation on online gambling penalties Black list

Met with strong reaction from the providers, mainly through their association (RGA), and caused the intervention of the EU. Temporary suspension until the EU is notified of the technical regulations. In July 2013 the first black list was drawn up with 438 unlicensed gambling sites. It is now in its 8th edition.

Broadcast media. Law amendment. General principles of operation. Inspections. Proposal for abolition.

Lack of international experience on regulation. There are no rules or specifications at an international level that have managed to ensure the integrity of draws. Inspection difficulties when carried out abroad. Having ascertained the great extent of infringements committed and under the influence of the general disapprobation expressed by the society, the HGC proposed a blanket ban of these games.

Regulation on Commercial communication.

Integration of the relevant provisions into a horizontal regulation. Strict rules for protection of the public. Establishment of a procedure for prior review and approval. Regulations on sponsorships and actions promoting social responsibility.

Undertaking casino supervision and compliance inspection. Amended regulation.

As soon as this responsibility was undertaken,

the relevant framework for supervision and compliance inspection was fully updated. Note, among others, the delegation of tasks to casinos (banned players, employees' certificates of suitability), the simplification of administrative approvals (replaced with notifications), the abolition of the renewal requirement for technical equipment and materials, the modification of the method of calculating reserves, etc.

Relocation of Thrace Casino. Provision for operation of casinos on a seasonal basis, subject to certain conditions. Measures to deal with the difficulties caused by capital controls.

Casinos. Revoked licenses due to debt. Modification of collection of State rights.

Sanctions imposed (proposal for withdrawal of licenses to the Ministry of Finance) due to non-payment of state rights. Modification of legal framework, transfer of responsibility to the HGC. Forced payment and settlement of debt under threat of closure. New method of payment of state rights, which is now carried out on a daily basis.

Responsible Gaming.

A Code of Principles for the protection of minors and vulnerable groups, as well as fairness in gaming activities.

Regulation of the online operation of «Pame Stochima».

A regulation was issued also allowing the operation of the pre-defined bet on the internet. Emphasis was placed, among others, on the identification of players, electronic transactions, the methods of maintaining and ensuring the integrity of electronic files, etc.

Anti-Money Laundering Regulation (AML)

Compliance with the relevant EU Directive, winner's name on winning tickets as a condition for the issue of tax certificates. Integration of

14 AN OVERVIEW OF THE ACTION PLAN 2013-2015

all provisions on providers, apart from casinos. Measures to deal with the difficulties caused by capital controls.

Transitional regime for online gambling. Weaknesses of the regulatory framework and its implementation

The weaknesses of the regulatory framework and its implementation are identified and highlighted. The spirit of the legal provisions is violated by making use of subsidiaries and white label agreements in order to avoid back taxes. The establishment of a final licensing regime needs to be accelerated and the transitional regime abolished.

Regulation on Inspections.

It sets out the general principles for inspection activities and regulates matters related to the

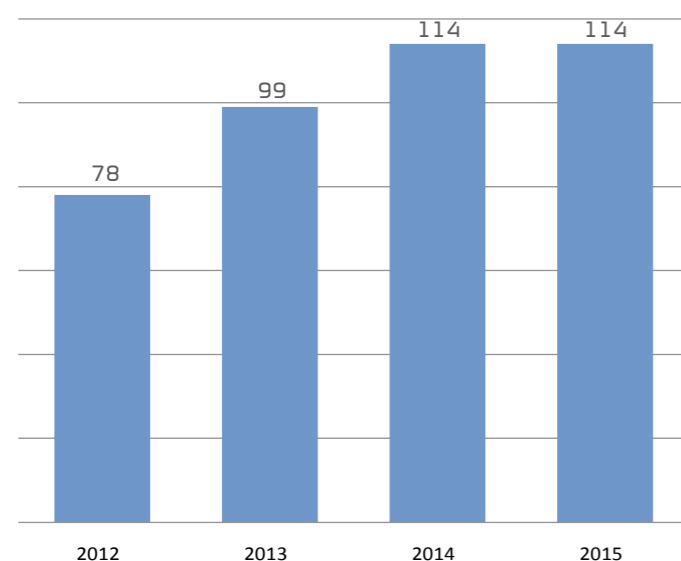
type and frequency of inspections, the selection of inspected entities, the criteria of selection for inspectors, etc. Other issues regarding the setting up and operation of a Gaming Inspectors' Register are also regulated thereby.

Proportional system of sanctions.

It ensures the proportionality of sanctions, in the most objective manner -to the extent possible-, both as regards infringements within the same market field and same or similar infringements in different fields, also providing the legal grounds for decisions on the imposition of sanctions. The degree of severity of each offense is defined on the basis of 4 criteria (public interest, fulfillment of terms and conditions for the operation of games, crime deterrence, social repercussions).

14.2 AN OVERVIEW OF THE PROGRESS IN THE IMPLEMENTATION OF THE ACTION PLAN 2013-2015

Plan of action 2013-2015 (total projects per year)



Initially, the Action Plan 2013-2015 included 78 projects and, as expected, in the course of time new projects were added and the priority of others was redefined, mainly due to external factors (e.g. accelerated transfer of the responsibility for casino supervision, evolution of privatizations).

In its final form, the Plan included 114 projects. More specifically, in 2012, the HGC drafted the first Action Plan, with 2013-2015 as its reference period, which was approved by virtue of Decision No. 46/4/5.3.2013 of the HGC.

The following table shows the number of projects per stage of implementation on a yearly basis, as well as the objectives achieved (completed and ongoing projects)

as a share of total projects. For a better overview of the progress that the HGC has made in the implementation of its projects, the year of inception is also reported on.

Initially, the share of total projects under the Action Plan corresponding to completed and ongoing projects was 21% and the remaining 79% were the projects that the HGC should implement in the period 2013-2015; this was expected since the program was still in its first year of planning.

In the following year, we had completely the opposite situation, with the greatest part of the Action Plan projects having been completed or already running. These projects accounted for 72% of the total projects that the HGC had set as a target to complete.

In 2014, the Action Plan 2013-2015 performed even better with 85% of projects having been completed or already running, and a further improvement in 2015.

ACTION PLAN			
2012: YEAR OF INCEPTION			
Project implementation stage	Projects per implementation stage	Share of total projects, per implementation stage	Share of total projects corresponding to completed and ongoing projects
Completed	4	5%	21%
Ongoing	12	15%	
Awaiting implementation	62	79%	Share of total projects awaiting implementation
Rescheduled	0	0%	79%
Total	78	100%	

14 AN OVERVIEW OF THE ACTION PLAN 2013-2015

ACTION PLAN

2013: FIRST YEAR OF IMPLEMENTATION

Project implementation stage	Projects per implementation stage	Projects, per stage of implementation, as a percentage of total	Completed and ongoing projects as a percentage of total projects
Completed	12	12%	72%
Ongoing	59	60%	
Awaiting implementation	28	28%	Share of total projects awaiting implementation
Rescheduled	0	0%	
Total	99	100%	28%

2014: SECOND YEAR OF IMPLEMENTATION

Project implementation stage	Projects per implementation stage	Projects, per stage of implementation, as a percentage of total	Completed and ongoing projects as a percentage of total projects
Completed	59	52%	85%
Ongoing	38	33%	
Awaiting implementation	17	15%	Share of total projects awaiting implementation
Rescheduled	0	0%	
Total	114	100%	15%

2015: THIRD YEAR OF IMPLEMENTATION

Project implementation stage	Projects per implementation stage	Projects, per stage of implementation, as a percentage of total	Completed and ongoing projects as a percentage of total projects
Completed	79	69%	87%
Ongoing	20	18%	
Awaiting implementation	4	4%	Share of total projects awaiting implementation
Rescheduled	11	10%	
Total	114	100%	13%

More specifically, the progress of all the projects included in the Action Plan 2013-2015 in the last year of its implementation was as follows:

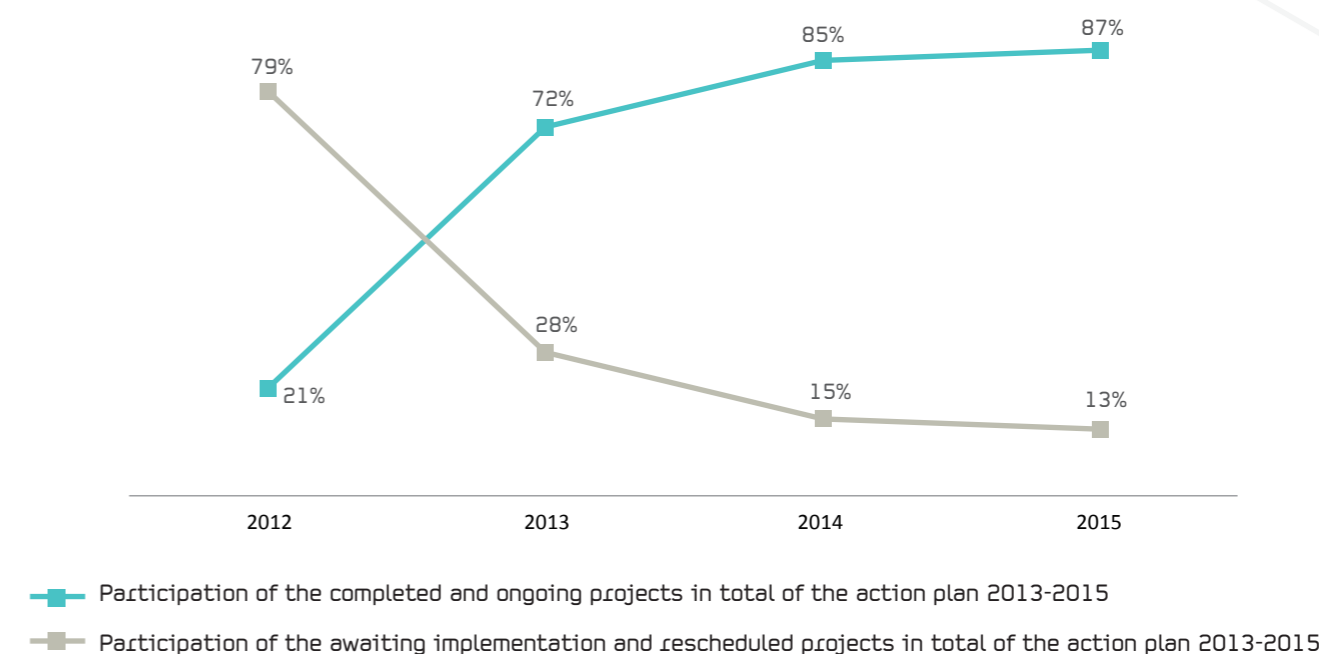
Completed: 79 projects. These include 50 separate projects and 29 projects-actions, whose planning and initial stage of implementation have been completed, but which will be ongoing from now on, as they are part of the daily activities of the HGC as a service.

Ongoing: 20 projects, which have started and are being regularly implemented.

Awaiting implementation: 4 projects which have been scheduled to start as part of the Action Plan 2016-2018.

Rescheduled: 11 projects that have to be rescheduled. These are projects that were merged with other projects under the Action Plan 2016-2018 or projects whose implementation depends on possible changes in the statutory framework for gambling.

PROGRESS OF IMPLEMENTATION OF THE ACTION PLAN 2013-2015



The project percentage complete per Operational Priority is presented in the following table.

The percentage of completion of projects under Operational Priorities 3, 5 and 7, which refer to certification, development of actions for the protection of the public and development of systems for the organization and operation of the HGC, is between 88% and 100%, i.e. above the average 87% for the Action Plan as a whole.

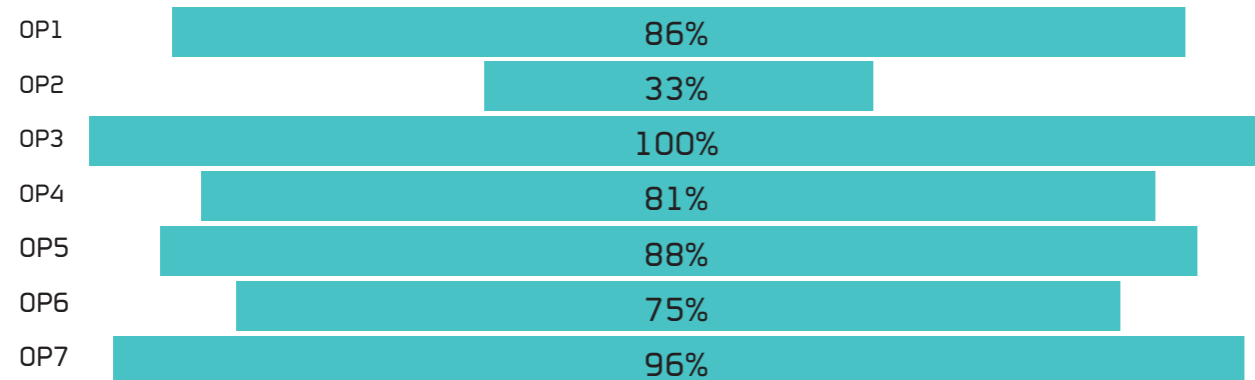
14 AN OVERVIEW OF THE ACTION PLAN 2013-2015

The percentage of completion of projects under Operational Priorities 1, 4 and 6, which refer to the implementation of the statutory framework for gaming, the compliance inspection mechanism and the development and implementation of the statutory framework for the operation of the HGC, is between 75% and 86%.

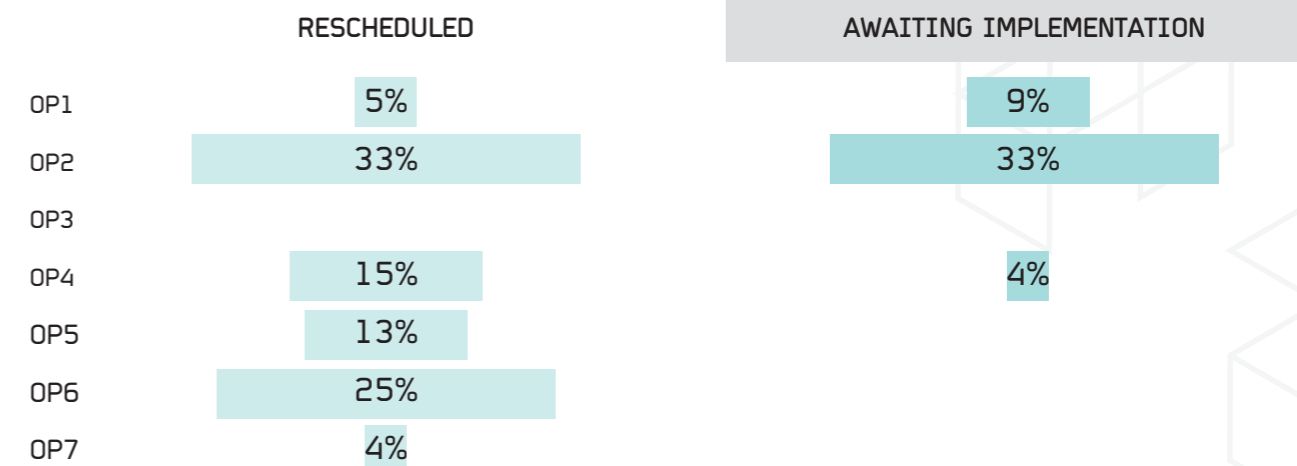
ACTION PLAN 2013-2015					
	Completed	Ongoing	Awaiting implementation	Rescheduled	Total
OP1	15	4	2	1	22
OP2	1		1	1	3
OP3	14				14
OP4	13	8	1	4	26
OP5	9	5		2	16
OP6	6			2	8
OP7	21	3		1	25
Total	79	20	4	11	114

The projects under Operational Priority 2, referring to the licensing of gaming operations are 33% complete. The project-action «Issuance of operating licenses for electronic amusement games played on gaming machines» is completed, whereas the project «Issuance of operating licenses for online gambling.» and «Issuance of operating licenses for Gambling on Broadcast Media» have not started yet and will be rescheduled.

Share of total projects under the Action Plan 2013-2015 corresponding to completed and ongoing projects, per Operational Priority



Share of total projects under Action Plan 2013-2015 corresponding to completed and ongoing projects, per Operational Priority



The following tables presents in detail the projects and actions of the Action Plan 2013-2018 with a timetable of implementation per Operational Priority.

14 AN OVERVIEW OF THE ACTION PLAN 2013-2015

ACTION PLAN 2013-2015						
PROJ. CODE	PROJECT TITLE	Strategic Goal				IMPLEMENTATION STAGE
		SG1	SG2	SG3	SG4	
Operational Priority (OP1): Development and implementation of a statutory framework on gaming						
1.1	Drafting a regulation on the operation and compliance inspection of electronic amusement games on gaming machines.	●				Completed
1.2	Drafting a regulation on the operation and compliance inspection of online amusement games.	●				Rescheduled
1.3	Drafting a regulation on the operation and compliance inspection of games of chance played on VLT gaming machines.	●				"Ongoing Action Plan 2016-2018"
1.4	Drafting a regulation on the operation and compliance inspection of online gambling.	●				Completed
1.5	Drafting regulations on the operation and compliance inspection of the games operated by OPAP S.A.	●				"Ongoing Action Plan 2016-2018"
1.6	Drafting a regulation on the operation and compliance inspection of mutual horse racing betting.	●				Completed
1.7	Drafting a General regulation on the operation and compliance inspection of the State Lotteries game.	●				Completed
1.8	Drafting a regulation on the operation and compliance inspection of gambling on broadcast media.	●				"Ongoing Action Plan 2016-2018"
1.9	Drafting a regulation on the operation and compliance inspection of casino gambling.	●				"Ongoing Action Plan 2016-2018"
1.10	Overview of gaming laws.	●	●	●		"Completed (official tasks performed on a daily basis)"
1.11	Drafting a regulation on gaming penalties.		●	●		Completed
1.12	Drafting a regulation on commercial communication.	●	●	●		Completed
1.13	Drafting a Special regulation on the operation and compliance inspection of the "Ethniko" lottery game.	●				Completed
1.14	Drafting a Special regulation on the operation and compliance inspection of the "Laiko" lottery game.	●				Completed
1.15	Drafting a Special regulation on the operation and compliance inspection of the Special Lotteries game.	●				Completed
1.16	Drafting a Special regulation on the operation and compliance inspection of the Instant Lottery game.	●				Completed

ACTION PLAN 2013-2015						
PROJ. CODE	PROJECT TITLE	Strategic Goal				IMPLEMENTATION STAGE
		SG1	SG2	SG3	SG4	
Operational Priority (OP1): Development and implementation of a statutory framework on gaming						
1.17	Checking the legality of operation of the companies falling under the transitional regime of paragraph 12, article 50 of of Law 4002/2011.	●		●		Completed
1.18	Drafting a regulation on the certification of Technicians in the field of electronic amusement games and gaming machines and in the field of VLT games and gaming machines, as well as on the creation of the relevant registers.	●				Completed
1.19	Drafting the technical specifications (TS) for the operation of games of chance played on VLT gaming machines.	●				Completed
1.20	Regulation on the implementation of measures to fight money laundering and terrorist financing by Obligated Parties in the gambling services market.	●	●			Completed
1.21	Study titled "The case of casino-style online games. Game and User."	●		●		Awaiting implementation Action Plan 2016-2018
1.22	Regulation on the implementation of measures by casino enterprises to fight money laundering and terrorist financing in gambling.	●	●			Awaiting implementation Action Plan 2016-2018
Operational Priority (OP 2): Licensing of gaming operations						
2.1	Issuance of operating licenses for electronic amusement games played on gaming machines.	●	●	●		Completed (official tasks performed on a daily basis)
2.2	Issuance of operating licenses for online gambling.	●	●	●		Rescheduled
2.3	Issuance of operating licenses for gambling on broadcast media.	●	●	●		Awaiting implementation Action Plan 2016-2018

14 AN OVERVIEW OF THE ACTION PLAN 2013-2015

ACTION PLAN 2013-2015						
PROJ. CODE	PROJECT TITLE	Strategic Goal				IMPLEMENTATION STAGE
		SG1	SG2	SG3	SG4	
Operational Priority (OP3): Certifications						
3.1	Certification of electronic amusement games.	●	●	●		Completed (official tasks performed on a daily basis)
3.2	Certification of games of chance played on VLT gaming machines.	●	●	●		Completed (official tasks performed on a daily basis)
3.3	Certification of casino gambling and gaming machines.	●	●	●		Completed (official tasks performed on a daily basis)
3.4	Characterization of games played on broadcast or other media as games that involve or do not involve chance.	●	●	●		Completed (official tasks performed on a daily basis)
3.5	Certification of gaming machines used for electronic amusement games.	●	●	●		Completed (official tasks performed on a daily basis)
3.6	Certification of VLT gaming machines.	●	●	●		Completed (official tasks performed on a daily basis)
3.7	Certification of premises operating electronic amusement games played on gaming machines.	●	●	●		Completed (official tasks performed on a daily basis)
3.8	Certification of premises operating games of chance played on VLT gaming machines.	●	●	●		Completed (official tasks performed on a daily basis)
3.9	Certification of Manufacturers of games of chance and gaming machines.	●	●	●		Completed (official tasks performed on a daily basis)
3.10	Certification of Importers of games of chance and gaming machines.	●	●	●		Completed (official tasks performed on a daily basis)
3.11	Certification of Technicians in the field of electronic amusement games and gaming machines.	●	●	●		Completed (official tasks performed on a daily basis)
3.12	Certification of Technicians in the field of games of chance and gaming machines.	●	●	●		Completed (official tasks performed on a daily basis)
3.13	Definition of Fees and Charges for the operation of games of chance played on VLT gaming machines.	●	●	●		Completed
3.14	Characterization of games as electronic amusement games or other.	●	●	●		Completed (official tasks performed on a daily basis)

ACTION PLAN 2013-2015						
PROJ. CODE	PROJECT TITLE	Strategic Goal				IMPLEMENTATION STAGE
		SG1	SG2	SG3	SG4	
Operational Priority (OP 4): Development and implementation of a compliance inspection mechanism for the gaming market						
4.1	Drafting a manual on compliance inspection procedures for electronic amusement games played on gaming machines.	●	●			Completed
4.2	Drafting a manual on compliance inspection procedures for online gambling.	●	●			Rescheduled
4.3	Drafting a manual on compliance inspection procedures for games of chance played on gaming machines.	●	●			Completed
4.4	Drafting a manual on compliance inspection procedures for OPAP S.A. and its retailers.	●	●			Ongoing Action Plan 2016-2018
4.5	Drafting a manual on compliance inspection procedures for games of chance operated by OPAP S.A.	●	●			Ongoing Action Plan 2016-2018
4.6	Drafting a manual on compliance inspection procedures for casino gambling.	●	●			Ongoing Action Plan 2016-2018
4.7	Drafting a manual on compliance inspection procedures for gambling on broadcast media.	●	●			Ongoing Action Plan 2016-2018
4.8	Drafting a manual on compliance inspection procedures for commercial communication.	●	●	●		Ολοκληρώθηκε
4.9	Staffing of the Gaming Inspectors' Register.		●	●		Completed (official tasks performed on a daily basis)
4.10	Compliance inspection of online gambling.		●	●		Completed (official tasks performed on a daily basis)
4.11	Compliance inspection of the games of chance operated by OPAP S.A.		●	●		Ongoing Action Plan 2016-2018
4.12	Compliance inspection of the games of chance operated by HELLENIC LOTTERIES S.A.		●	●		Completed (official tasks performed on a daily basis)
4.13	Compliance inspection of mutual horse racing betting.		●	●		Ongoing Action Plan 2016-2018
4.14	Compliance Inspection of casino gambling.		●	●		Completed (official tasks performed on a daily basis)
4.15	Compliance Inspection of games of chance played on VLT gaming machines.		●	●		Ongoing Action Plan 2016-2018

14 AN OVERVIEW OF THE ACTION PLAN 2013-2015

ACTION PLAN 2013-2015						
PROJ. CODE	PROJECT TITLE	Strategic Goal				IMPLEMENTATION STAGE
		SG1	SG2	SG3	SG4	
Operational Priority (OP 4): Development and implementation of a compliance inspection mechanism for the gaming market						
4.16	Compliance inspection of gambling on broadcast media.		●	●		Completed (official tasks performed on a daily basis)
4.17	Compliance inspection of amusement games played on gaming machines.		●	●		Completed (official tasks performed on a daily basis)
4.18	Inspection of compliance with the rules on commercial communications.	●	●	●		Completed (official tasks performed on a daily basis)
4.19	Compliance inspection of online amusement games.		●	●		Rescheduled
4.20	Drafting a Regulation on Compliance Inspection of Games.	●	●			Completed
4.21	Drafting a manual on compliance inspection procedures for mutual horse racing betting.	●	●			Ongoing Action Plan 2016-2019
4.22	Drafting a manual on compliance inspection procedures for HELLENIC LOTTERIES S.A. and retailers.	●	●			Ongoing Action Plan 2016-2019
4.23	Drafting a manual on compliance inspection procedures for lotteries.	●	●			Completed
4.24	Drafting a manual on compliance inspection procedures for online amusement games.	●	●			Rescheduled
4.25	Setting up an Experts' Register.		●			Rescheduled
4.26	Development of a data recording and reporting mechanism for State Lotteries.		●	●		Completed

ACTION PLAN 2013-2015						
PROJ. CODE	PROJECT TITLE	Strategic Goal				IMPLEMENTATION STAGE
		SG1	SG2	SG3	SG4	
Operational Priority (OP 5): Development of an action plan for protection of the public and vulnerable groups						
5.1	Problem gambling prevalence study.			●		Ongoing Action Plan 2016-2019
5.2	Development of an online interactive application used to inform players and raise awareness as regards responsible gaming.			●		Completed
5.3	Drafting a code of conduct on minors and responsible gaming.			●		Completed
5.4	Development and promotion of synergies with other bodies as regards protection of the public and control of addiction.			●		Completed (official tasks performed on a daily basis)
5.5	Actions for the prevention and control of problem gambling.			●		Completed
5.6	Planning and implementation of thematic training actions (per target group and training need) related to the goals falling under this priority.			●		Completed (official tasks performed on a daily basis)
5.7	Development of web-based audiovisual material for the HGC website.			●		Completed
5.8	Representation of the HGC in an EU Group of Experts.	●	●	●		Completed (official tasks performed on a daily basis)
5.9	Cooperation with equivalent authorities and agencies abroad.	●	●	●		Completed (official tasks performed on a daily basis)
5.10	Study titled "Methodology and criteria for the age rating of electronic amusement games".	●		●		Rescheduled
5.11	Study on the measurement and assessment of potential risks of gambling in Greece (the case of casino games).			●		Ongoing Action Plan 2016-2018
5.12	Information workshops for gaming service providers on matters relating to the Regulation of Commercial Communication.	●		●		Ongoing Action Plan 2016-2018
5.13	Development of an interactive education tool titled "all roads lead to knowledge".			●		Ongoing Action Plan 2016-2018

14 AN OVERVIEW OF THE ACTION PLAN 2013-2015

ACTION PLAN 2013-2015						
PROJ. CODE	PROJECT TITLE	Strategic Goal				IMPLEMENTATION STAGE
		SG1	SG2	SG3	SG4	
Operational Priority (OP 5): Development of an action plan for protection of the public and vulnerable groups						
5.14	Development of an interactive education application titled "the precursor is the gaming machine"			●		Ongoing Action Plan 2016-2019
5.15	Education and training of the HGC staff working in the Directorates of Audit on the Regulation on Commercial Communication.			●		Completed
5.16	Study on the mapping and investigation of illegal gambling in Greece.		●	●		Rescheduled
Operational Priority (OP 6): Development and implementation of the statutory framework of operation of the HGC						
6.1	Drafting a Regulation on the Organization, Operation and Structure of the HGC.				●	Completed
6.2	Drafting a Regulation on Financial Operation and Management.				●	Completed
6.3	Drafting a Regulation on the purchase of goods and services, and leases.				●	Completed
6.4	Drafting a Regulation on Studies and Projects.				●	Completed
6.5	Drafting a Regulation on Travel.				●	Completed
6.6	Drafting a Staff Regulation.				●	Rescheduled
6.7	Drafting a Regulation on the Code of Conduct for the Members and Staff of the HGC.				●	Completed
6.8	Codification of gaming laws.				●	Rescheduled

ACTION PLAN 2013-2015						
PROJ. CODE	PROJECT TITLE	Strategic Goal				IMPLEMENTATION STAGE
		SG1	SG2	SG3	SG4	
Operational Priority (OP 7): Development of the systems of organization and operation of the HGC						
7.1	Setting up a performance evaluation System.				●	Completed
7.2	Setting up a monitoring system for the HGC Strategic Plan and Operational Plan.				●	Rescheduled
7.3	Setting up a system for the drafting of the HGC annual budget.				●	Completed
7.4	Setting up an internal communication and external electronic communication system for the HGC.		●	●	●	Completed
7.5	Setting up a quality management system (ELOT EN ISO 9001).				●	Ongoing Action Plan 2016-2019
7.6	Setting up a database for the international regulatory framework.				●	Completed
7.7	Education and training of the staff: analysis of needs.	●	●	●	●	Completed (official tasks performed on a daily basis)
7.8	Education and training of the staff: planning and implementation of actions.	●	●	●	●	Completed (official tasks performed on a daily basis)
7.9	Setting up a system for the monitoring and management of the financial and physical scope of training and information events.				●	Completed
7.10	Communication plan of the HGC.	●	●	●	●	Completed (official tasks performed on a daily basis)
7.11	Creation of a data center.		●	●	●	Completed
7.12	Development of an IT system to support processes, licensing, certification and compliance inspection and to monitor the relevant registers.	●	●		●	Completed
7.13	Purchase of ICT equipment.				●	Completed
7.14	Purchase of office equipment.				●	Completed
7.15	Development of an IT system for supervision and compliance inspection (ITSCI).		●	●	●	Completed
7.16	Finding premises for the HGC.				●	Completed

14 AN OVERVIEW OF THE ACTION PLAN 2013-2015

ACTION PLAN 2013-2015						
PROJ. CODE	PROJECT TITLE	Strategic Goal				IMPLEMENTATION STAGE
		SG1	SG2	SG3	SG4	
Operational Priority (OP 7): Development of the systems of organization and operation of the HGC						
7.17	Staffing of the HGC.				●	Ongoing Action Plan 2016-2019
7.18	Setting up a system for the drafting of the HGC annual activity report.				●	Completed
7.19	Setting up a Security Techniques System (ELOT EN ISO 27000).				●	Ongoing Action Plan 2016-2019
7.20	Redesigning the HGC website.	●	●	●	●	Completed
7.21	Development and management of social networks and media.	●	●	●	●	Completed
7.22	Drafting a list of accredited journalists.	●	●	●	●	Completed
7.23	Creation of a Communication Identity.	●	●	●	●	Completed
7.24	Installing signs in the HGC premises.				●	Completed
7.25	Development of best Communication Practices - Communication Tools.				●	Completed

15.1 CENTRAL GOAL OF THE ACTION PLAN 2016-2018

In contrast to the previous program, which had as an objective to create the necessary infrastructure, and focused at the same time on completing the regulatory framework for the operation and compliance inspection of games and on granting the necessary licenses and certifications, the new Action Plan has specified as its main operational objective to fully activate the inspection activities of the HGC.

The fundamental principles underlying planning, the Mission and the Vision of the HGC were formulated after having been adapted to the current requirements.

On this basis, a motto was established, which summarizes the objectives of the HGC and will from now characterize its image.

The four (4) Strategic Goals of the Action Plan 2013-2015 remain relevant and, having been reformulated in order to express their potential for fulfillment, they were adopted by the HGC to serve as guidance for the realization of the new Action Plan 2016-2018.

Finally, seven (7) Operational Priorities corresponding to an equal number of strategies for the development of the HGC's action were identified like in the previous Action Plan. The first five priorities contain the purely operational actions of the HGC (regulation, licensing, certification, compliance inspection and social protection), the sixth priority refers to its executive and administrative functions, while the seventh one includes projects to improve its operation.

15.2 MAIN CHARACTERISTICS OF THE ACTION PLAN

15.2.1 BOTTOM-UP APPROACH

The planning process was based on the widest possible participation of all service units of the HGC, which submitted the proposed projects and actions for the period 2016-2018. As opposed to other models which favor the top-down approach in planning, the bottom-up approach is considered the most appropriate method to mobilize human resources and ensure that its potential is exploited as widely as possible.

15.2.2 DURATION

It lasts three years, i.e. it covers the period 2016-2018. It was not possible to plan for longer than three years, given that the regulation and supervision of the gambling market is influenced by the prevailing political, social and economic circumstances on the one hand and by the rapid technological advances on the other hand.

15.2.3 ROLLING PLANNING

An important innovation in the Action Plan 2016-2018 is the introduction of the rolling planning concept. The basic principle underlying this type of planning is that there is no need to plan all the activities of the HGC anew, each time a programming period ends (zero-based planning).

In addition, with rolling planning new information that arises after evaluating implementation can be incorporated in the plan.

In other words, at the end of the first year of implementation (2016), the Action Plan will be reviewed and revised for the remaining two years (2017-2018) on the basis of the results that have been achieved and, at the same time, an extra year, 2019, will be added, so that the Action Plan remains a three-year plan (2017-2019).

15.2.4 PROJECT AND ACTION

When the Action Plan 2013-2015 was drafted on the basis of the knowledge and experience available at the time, the term «projects» was used both for infrastructure projects, which have a specific content and timeline for completion and for ongoing actions, i.e. a network of actions which are included in the responsibilities of the HGC and are constantly running (such as certification, inspections, etc.).

The Action Plan 2016-2018 analyzes the work of the HGC into projects and actions for reasons of clarity.

In particular, project means any endeavor whose objective is to generate a unique product or service.

In the HGC's case, these projects are mainly the drafting of regulations, manuals or studies, the development of IT systems, applications, etc. and their code contains the letter E.

Action means any task that is part of the HGC's responsibilities and consists of a series of repeated similar actions which are executed by one or more posts in a service unit. The actions developed as part of the operation of the HGC are mainly actions related to regulation and inspection and actions of an executive or administrative nature, as well as actions with regard to licensing, certification, etc., which contain the letter Δ in their code.

15.2.5 PROJECT AND ACTION PLANNING FORMS

Special forms were created for the planning of the individual projects and actions, in order to organize the drafting of the Action Plan 2016-2018 more efficiently. These forms have incorporated all the necessary information for a better planning of the HGC's activities and a more solid monitoring of their implementation.

15.2.6 ESTABLISHING A MEASUREMENT CULTURE - FIGURES (DATA)

Already from the first year of the Plan, the HGC established a culture of measuring the parameters that influence its work or are influenced by it. At the same time, it consolidated policies for the management and safe maintenance of its data.

ACTION PLAN 2016-2018

The mission of the HGC is to regulate, supervise and inspect gaming in order to ensure legality and fairness in gaming activities, the interests of players, minors and the public at large, and the state revenue collection process

“lawful gambling, fairness, security for all”

MISSION, VISION AND MOTTO

The mission of the HGC is to regulate, supervise and inspect gaming in order to ensure legality and fairness in gaming activities, the interests of players, minors and the public at large, and the state revenue collection process.

The HGC has a vision to make all games lawful and safe and free from negative financial, legal and social impacts.

Lawful gambling, fairness, security for all

“The HGC has a vision to make all games lawful and safe and free from any safe and free from negative financial, legal and social impacts.”

STRATEGIC GOALS

The four (4) Strategic Goals of the Action Plan 2013-2015 remain relevant and, having been reformulated in order to better express their potential, they were adopted by the HGC to serve as guidance for the the new Action Plan 2016-2018.

The Strategic Goals of the Action Plan 2016-2018 are:

STRATEGIC GOAL 1

Strengthen regulation and compliance inspection procedures so as to ensure: a) fair participation, b) transparent and fair gambling, and c) the Greek State's rights.

STRATEGIC GOAL 2

Promote further measures to protect gambling from: a) crimes committed or enabled during gambling and b) a link with the violation of the rules of public order.

STRATEGIC GOAL 3

Strengthen interventions for the protection of players, minors and the public from the damaging effects of gambling.

STRATEGIC GOAL 4

Constantly improve the organization and the method of action of the HGC.

STRATEGIC GOAL 1

Strengthen regulation and compliance inspection procedures so as to ensure: a) fair participation, b) transparent and fair gambling, and c) the Greek State's rights.

STRATEGIC GOAL 2

Promote further measures to protect gambling from:
a) crimes committed or enabled during gambling and
b) being linked with the violation of the rules of public order.

STRATEGIC GOAL 3

Strengthen interventions for the protection of players, minors and the public from the damaging effects of gambling.

STRATEGIC GOAL 4

Constantly improve the organization and the method of action of the HGC.

OPERATIONAL PRIORITIES

In the new Action Plan 2016-2018, seven (7) Operational Priorities corresponding to an equal number of strategies for the development of the HGC's action were identified like in the previous Action Plan. The first five priorities contain the purely operational actions of the HGC (regulation, licensing, certification, compliance inspection and social protection), the sixth priority refers to its executive and administrative functions, while the seventh one includes projects to improve its operation.

The Strategic Goals of the Action Plan 2016-2018 are:

OP1: DEVELOPMENT AND IMPLEMENTATION OF A STATUTORY FRAMEWORK FOR GAMING

The strategy outlined in Operational Priority 1 includes the drafting of the individual regulations for the operation and compliance inspection of gaming which make up the Gaming Regulation, by game. Setting proper and easily controllable rules and standards ensures that the permitted gaming and gambling activities are organized and carried out with due regard to the applicable laws and rules for responsible gaming, that illegal operations and profiteering are prevented, and that the interests of consumers and the public are effectively protected.

OP2: LICENSING OF GAMING OPERATIONS

The object pursued by Operational Priority 2 is to ensure that amusement games and games of chance are organized and carried out in accordance with the law, through legally authorized operators. The effective implementation of the related actions is bound to generate revenues for the HGC as well as significant additional state revenue, which is safely collectible. Such revenue will derive from operating license fees, from the State's share of the GGR, from taxation on players' winnings as well as from the increase in the license holders' taxable income, in accordance with the applicable laws.

OP3: CERTIFICATES FOR ORGANIZING GAMES

Operational Priority 3 includes actions which ensure that games of chance and amusement games played on gaming machines, as well as those operated by casinos are organized and operated in accordance with the law. This is achieved by having only certified games, gaming machines and premises and by certifying the manufacturers, importers and technicians of such games. The implementation of the actions falling under this priority generates revenue for the HGC (certification duties and stamp duties), as laid down in the applicable law, which is used to cover the relevant administrative costs.

OP4: DEVELOPMENT AND OPERATION OF A COMPLIANCE INSPECTION MECHANISM FOR THE GAMING MARKET

Operational Priority 4 reflects the strategy which is the main focus of the Action Plan 2016-2018. This strategy intends to encourage compliance of the gaming market with the applicable law. The HGC does not have as its main goal and priority to impose sanctions. This goal will be achieved by monitoring and inspecting compliance of games and their operators, and by ensuring that the

rules on commercial communication are observed. Compliance inspection will be continuous and systematic and will make use of modern technological equipment and methods.

The successful implementation of the actions included in this priority will contribute to the protection of consumers and will also create the circumstances that make the business of illegal gambling an unattractive choice.

OP5: DEVELOPMENT OF ACTIONS FOR THE PROTECTION OF PLAYERS, MINORS AND THE PUBLIC.

The object pursued by Operational Priority 5 is to maintain the participation of adults in the games of chance and of minors in electronic amusement games at rational levels and to prevent the excessive waste of money. For that reason, a set of measures facilitating controls -and, if necessary, imposing restrictions- as regards the content, nature and intensity of the commercial communication used by gaming providers are implemented, in combination with mechanisms to control players' age, such as the use of personal player cards for online gambling and games of chance played on gaming machines. To effectively combat gaming addiction special studies and surveys will be carried out, along with proper educational programs and support tools for the addicted, in compliance with international standards.

OP6: EXECUTIVE AND ADMINISTRATIVE OPERATIONS.

Operational Priority 6 contains all the executive and administrative actions of the HGC, which are necessary for its operation and for supporting its main operational activities.

OP7: DEVELOPMENT-IMPROVEMENT OF THE STATUTORY FRAMEWORK FOR THE ORGANIZATION AND THE OPERATING SYSTEMS OF THE HGC.

The object pursued by Operational Priority 7 is the continuous improvement of the way the HGC operates, by expanding and modernizing the internal systems that support the operational, executive and administrative activities of the HGC.

PROJECTS AND ACTIONS

The following tables presents in detail the projects and actions of the Action Plan 2016-2018 with a timetable of implementation per Operational Priority.

ACTION PLAN 2016-2018										
CODE	PROJECT/ACTION TITLE	SG1	SG2	SG3	SG4	2015	2016	2017	2018	
OP1: DEVELOPMENT OF A STATUTORY FRAMEWORK FOR GAMING										
1E01	Drafting a Regulation on the operation and compliance inspection of the number game KINO operated by OPAP S.A.	●	●	●						
1E02	Drafting a Regulation on the operation and compliance inspection of the number game 5 of 45 and 1 of 20 (JOKER)	●	●	●						
1E03	Drafting a Regulation on the operation and compliance inspection of the number game LOTTO operated by OPAP S.A.	●	●	●						
1E04	Drafting a Regulation on the operation and compliance inspection of the number game PROTO operated by OPAP S.A.	●	●	●						
1E05	Drafting a Regulation on the operation and compliance inspection of the number game 5 of 35 (EXTRA 5) operated by OPAP S.A.	●	●	●						
1E06	Drafting a Regulation on the operation and compliance inspection of the number game SUPER 3 operated by OPAP S.A.	●	●	●						
1E07	Drafting a Regulation on the operation and compliance inspection of the betting games of pre-defined yield operated by OPAP S.A.	●	●	●						
1E08	Drafting a Regulation on the operation and compliance inspection of the game FOOTBALL PROGNOSTICS (PROPO) operated by OPAP S.A.	●	●	●						
1E09	Drafting a Regulation on the operation and compliance inspection of the game PROPOGOAL operated by OPAP S.A.	●	●	●						
1E10	Drafting a Regulation on the operation and compliance inspection of the game BINGO LOTTO operated by OPAP S.A.	●	●	●						
1E11	Drafting a new Regulation on the operation and compliance inspection of casino gaming	●	●	●						
1E13	Drafting a Technical Regulation on Mutual Betting on Horse Racing.	●	●	●						
1E14	Drafting a Regulation on the operation and compliance inspection of online gambling	●	●	●						
1E15	Drafting a Regulation on the operation and compliance inspection of gambling on broadcast and telecommunications media.	●	●	●						
1E16	Drafting a Regulation on the agents of OPAP S.A.	●	●	●						
1E17	Drafting a Regulation on the implementation of measures by casino enterprises to fight money laundering and terrorist financing in gambling.	●	●	●						
1Δ01	Improvement of the regulatory framework	●	●	●						

ACTION PLAN 2016-2018									
CODE	TITLE OF PROJECT/ACTION	SG1	SG2	SG3	SG4	2015	2016	2017	2018
OP2: LICENSING OF GAMING OPERATIONS									
2Δ01	Licensing the operation of electronic amusement games	●	●	●					
2Δ02	Examination of applications for modification of the terms of casino licenses and their operating conditions telecommunications media	●	●	●					
2Δ03	Issuance of operating licenses for gambling on broadcast and telecommunications media	●	●	●					
2Δ04	Characterization of games as involving or not involving chance	●	●	●					
OP3: ISSUING THE NECESSARY CERTIFICATES FOR ORGANIZING GAMES									
3Δ01	Certification relevant to VLT gambling	●	●	●					
3Δ02	Suitability licenses for casino gaming	●	●	●					
3Δ03	Certification of the operation of electronic amusement games	●	●	●					
3Δ04	Setting up a Register of Certifications Bodies which are accredited or recognized by the HGC.	●	●	●					
3Δ05	Supervision of the marketing of gambling equipment.	●	●	●					
OP4: DEVELOPMENT AND OPERATION OF A COMPLIANCE INSPECTION MECHANISM FOR THE GAMING MARKET									
4Δ01	Compliance inspection of exclusive rights gaming providers		●	●					
4Δ02	Inspection of the payment of financial obligations of exclusive rights gambling providers		●						
4Δ03	Inspection of adaptation of commercial communication programs of exclusive rights gambling providers		●	●					
4Δ04	Management of complaints and grievances regarding of exclusive rights gambling providers	●	●	●					
4Δ05	Evaluation and improvement of inspections that are related to of exclusive rights	●	●	●					
4Δ06	Compliance inspection of non-exclusive rights gaming providers		●	●					
4Δ07	Inspections aiming at tracking websites that provide gambling services without having a license and issuance of a black list.	●	●	●					

ACTION PLAN 2016-2018									
CODE	PROJECT/ACTION TITLE	SG1	SG2	SG3	SG4	2015	2016	2017	2018
OP4: DEVELOPMENT AND OPERATION OF A COMPLIANCE INSPECTION MECHANISM FOR THE GAMING MARKET									
4Δ08	Compliance inspection of Internet service providers (ISPs) to assess compliance with the requirements for denial of access to websites that provide unauthorized gambling services		●	●					
4Δ09	Confirmation of licensing parameters for the companies that are subject to the transitional regime of paragraph 12, article 50 of Law 4002/2011)	●		●					
4Δ10	Supervision of gambling on broadcast or telecommunications media	●	●	●					
4Δ11	Inspection of payment of financial obligations of non-exclusive rights gambling providers		●						
4Δ12	Inspection of implementation of commercial communication programmes of non-exclusive rights gambling providers		●	●					
4Δ13	Management of complaints and grievances against non-exclusive rights gambling providers	●	●	●					
4Δ14	Evaluation and improvement of inspections of non-exclusive rights gambling providers	●	●	●					
4Δ15	Drafting and maintenance of a Register of Beneficial Owners of gambling providers		●						
4Δ16	Compliance inspection of licensed operators of electronic amusement games		●	●					
4Δ17	Compliance inspection of licensed operators of electronic amusement games	●	●	●					
4Δ18	Evaluation and improvement of inspections relating to electronic amusement games played on gaming machines	●	●	●					
4Δ19	Drafting and maintenance of a Gaming Inspectors' Register	●	●	●					
4Δ20	Setting up compliance inspection teams	●	●	●					
4Δ21	Coordination and monitoring of compliance inspection teams as regards on-site inspections of casino enterprises	●	●	●					
4E01	Drafting a manual on compliance inspection procedures	●	●						

ACTION PLAN 2016-2018									
CODE	PROJECT/ACTION TITLE	SG1	SG2	SG3	SG4	2015	2016	2017	2018
OP5: DEVELOPMENT OF ACTIONS FOR THE PROTECTION OF PLAYERS, MINORS AND THE PUBLIC									
5Δ01	Raising awareness and informing players and the public on the principles of Responsible Gaming			●					
5Δ02	Approval of commercial communication programs for gambling providers			●					
5E01	Problem gambling prevalence study (PREVALENCE STUDY)			●					
5E03	Study on the measurement and comparative evaluation of potential risks from problem gambling			●					
5E06	Study titled "The case of casino-style online games. Game and user. (mapping out the internet & social casino gaming)"	●		●					
OP6: EXECUTIVE AND ADMINISTRATIVE OPERATIONS									
6Δ01	Development and expansion of partnerships				●				
6Δ02	Communication policy management				●				
6Δ03	Monitoring of Internal Processes				●				
6Δ04	Analysis of External Processes				●				
6Δ05	Human resources development				●				
6Δ06	Fiscal management				●				
6Δ07	Planning and implementation of security policies				●				
6Δ08	Development and support of technological infrastructure				●				

ACTION PLAN 2016-2018									
CODE	PROJECT/ACTION TITLE	SG1	SG2	SG3	SG4	2015	2016	2017	2018
OP7: DEVELOPMENT-IMPROVEMENT OF THE STATUTORY FRAMEWORK FOR THE ORGANIZATION AND THE OPERATION SYSTEMS OF THE HGC									
7E01	Modernizing and developing the technological infrastructure of the HGC.				●				
7E02	Strengthening security policies.				●				
7E03	Developing systems and applications to support compliance inspection.				●				
7E04	Developing systems and applications to support executive tasks.				●				
7E05	Developing systems and applications to support administrative tasks.				●				



Hellenic Gaming Commission (HGC)
Independent Administrative Authority
17 Acharnon St. and Mavrokordatou Square, 104 38 Athens
T: +30 211 1075000 F: +30 211 1075005
www.gamingcommission.gov.gr

Fees on betting and online casino

In 2022, the application fee for betting or online casino is DKK 295,800 and DKK 414,100 for a combined licence. The fee must be paid upon submission of the application. The fee must be paid by bank transfer. You will find information about account number etc. in the application form.

If you apply for a renewal of your licence, you must pay an application fee of DKK 118,300 (in 2022). You must pay the fee no later than when you submit your application. If you apply for a renewal of your licence to offer both betting and online casino, you must pay a total application fee of DKK 147,900 (in 2022).

You must also pay an annual fee depending on the gross gaming revenue of a calendar year. For new licences, the fee must be paid no later than a month after the licence has become effective.

At the turn of the year, existing licence holders will receive an invoice from the Danish Gambling Authority with the charge of a prepaid fee for the calendar year and possible adjustment of the prepaid fee for the previous year. The gross gaming revenue for the previous year and the coming year is calculated by the Danish Gambling Authority and placed within the intervals below. Subsequently, we will calculate the fee you must pay. The invoice must be paid no later than a month after the date of collection.

Fees in 2021

- The fee is DKK 58,500 if your gross gaming yield in 2021 is less than DKK 5,000,000
- The fee is DKK 146,200 if your gross gaming yield in 2021 is DKK 5,000,000 to DKK 10,000,000
- The fee is DKK 263,100 if your gross gaming yield in 2021 is DKK 10,000,000 to DKK 25,000,000
- The fee is DKK 526,100 if your gross gaming yield in 2021 is DKK 25,000,000 to DKK 50,000,000
- The fee is DKK 935,200 if your gross gaming yield in 2021 is DKK 50,000,000 to DKK 100,000,000
- The fee is DKK 1,753,500 if your gross gaming yield in 2021 is DKK 100,000,000 to DKK 200,000,000
- The fee is DKK 2,922,500 if your gross gaming yield in 2021 is DKK 200,000,000 to DKK 500,000,000
- The fee is DKK 5,260,500 if your gross gaming yield in 2021 is DKK 500,000,000 or more

Fees in 2022

- The fee is DKK 59,200 if your gross gaming yield in 2022 was less than DKK 5,000,000
- The fee is DKK 147,900 if your gross gaming yield in 2022 was DKK 5,000,000 to DKK 10,000,000
- The fee is DKK 266,200 if your gross gaming yield in 2022 was DKK 10,000,000 to DKK 25,000,000
- The fee is DKK 532,400 if your gross gaming yield in 2022 was DKK 25,000,000 to DKK 50,000,000
- The fee is DKK 946,400 if your gross gaming yield in 2022 was DKK 50,000,000 to DKK 100,000,000
- The fee is DKK 1,774,500 if your gross gaming yield in 2022 was DKK 100,000,000 to DKK 200,000,000
- The fee is DKK 2,957,500 if your gross gaming yield in 2022 was DKK 200,000,000 to DKK 500,000,000

- The fee is DKK 5,323,500 if your gross gaming yield in 2022 was DKK 500,000,000 or more

If a licence expires or is returned during the year, subsequent adjustments to the annual fee in relation to the actual gross gaming revenue for the year will not be made.

Gambling providers with an annual gross gaming revenue of less than DKK 1 million may obtain a restricted revenue licence for a maximum of one year. The fee for a restricted revenue licence is DKK 59,200. Furthermore, it is possible to apply for a one-year restricted turnover licence if the gross gaming revenue does not exceed DKK 5 million and if the payout ratio does not exceed 20 percent. In case the application is rejected, half of the fee will be refunded (DKK 29,600).

Both the application fees and the annual fees are adjusted according to section 20 in the Act on Income Tax.

Spillemyndigheden - Englandsgade 25, 6. sal - 5000 Odense C.

mail@spillemyndigheden.dk | 72 38 79 13

CVR: 34730415 | EAN: 5798000033962

[Accessibility statement \(danish\) \(https://www.was.digst.dk/spillemyndigheden-dk\)](https://www.was.digst.dk/spillemyndigheden-dk)

Language EN (fees-betting-and-online-casino) [DA \(/gebyr-paa-vaeddemaal-og-onlinekasino\)](#)

The Gambling Commission website uses cookies to make the site work better for you. [Some of these cookies are essential to how the site functions and others are optional.](#) (/cookies). Optional cookies help us remember your settings, measure your use of the site and personalise how we communicate with you. Any data collected is anonymised and we do not set optional cookies unless you consent.

Accept all cookies

Set cookie preferences (/cookie-preference)

LICENCE ACTIVITIES

Remote general betting standard real events licence

This licence allows you to provide facilities for remote (online) gambling to consumers in Britain. It allows the provision of facilities for betting on real events (but not virtual events) by means of remote communication (for example, a website).

Part of

[Licences and Fees](#) (/licensees-and-businesses/guide/licence-activities).

Regardless of where you are based in the world, you need a licence from us if:

- you are providing facilities for gambling to consumers in Great Britain online (or through any other means of remote communication)
- any part of your remote gambling equipment is based in Great Britain.

There is a remote operating licence for each type of gambling activity you might want to provide.

Important

This page contains upcoming changes to application and annual fees.

New application fees came into effect on 1 October 2021.

New annual fees for remote operators also came into effect on 1 October 2021, and for non-remote operators they will come into effect on 6 April 2022.

[Read the consultation response on proposals for changes to Gambling Commission fees \(link opens in a new tab\)](https://www.gov.uk/government/consultations/proposals-for-changes-to-gambling-commission-fees-from-1-october-2021)
(<https://www.gov.uk/government/consultations/proposals-for-changes-to-gambling-commission-fees-from-1-october-2021>)

If your gross gambling yield from telephone betting is £550,000 or more then you will need this licence.

Where you offer betting on both real events and virtual events, you will also be required to hold the general betting (standard) (virtual events) operating licence in addition to this licence.

If you are a gambling software business that provides facilities for remote betting but only in circumstances in which you host those facilities through other operators' platforms, then you may be eligible to hold a general betting (host) operating licence. To hold a host licence, your business:

- must hold a gambling software operating licence, and
- must not contract directly with any of the customers who place bets on the facilities you provide ie only customers of another operator can access your betting facilities via that other operator's website or app.

Please see the [general betting \(host\) \(real events\)](#) (/licensees-and-businesses/licences-and-fees/remote-betting-host-real-events-licence), and [general betting \(host \(virtual events\)\)](#) (/licensees-and-businesses/licences-and-fees/remote-betting-host-virtual-events-licence) licences for further details.

Current application fees

Fee category	Annual gross gambling yield	Application Fee
F1	Less than £550,000	£4,693
F2	£550,000 or greater, up to but excluding £2 million	£4,693
F3	£2 million or greater, up to but excluding £5.5 million	£4,693
G1	£5.5 million or greater, up to but excluding £15 million	£10,323
G2	£15 million or greater, up to but excluding £55 million	£10,323
H1	£55 million or greater, up to but excluding £110 million	£13,643

Fee category	Annual gross gambling yield	Application Fee
I1	£110 million or greater, up to but excluding £220 million	£23,435
J1	£220 million or greater, up to but excluding £550 million	£28,154
K1	£550 million or greater, up to but excluding £1 billion	£41,243
L1	£1 billion or greater	£41,243

Current annual fees

Your first annual fee is due 30 days after your licence is issued and is reduced by 25% (ancillary and linked licence annual fees are not subject to this reduction).

After this, fees are due every year before the anniversary of the day your licence was issued.

Fee category	Annual gross gambling yield	Annual Fee
F1	Less than £550,000	£5,282
F2	£550,000 or greater, up to but excluding £2 million	£13,432
F3	£2 million or greater, up to but excluding £5.5 million	£15,536
G1	£5.5 million or greater, up to but excluding £15 million	£51,334
G2	£15 million or greater, up to but excluding £55 million	£72,365
H1	£55 million or greater, up to but excluding £110 million	£116,602

Fee category	Annual gross gambling yield	Annual Fee
I1	£110 million or greater, up to but excluding £220 million	£213,052
J1	£220 million or greater, up to but excluding £550 million	£435,640
K1	£550 million or greater, up to but excluding £1 billion	£767,027
L1	£1 billion or greater	£1,077,027 plus £200,000 for each complete additional £500 million of annual gross gambling yield above £1 billion

Betting: which licence do you need?

PDF 110.5 kB

(//assets.ctfassets.net/j16ev64qyf6l/3wlr2LmcKbQjAcOxlvm1i/0e3a6847d834af652526453922074fb4/Betting-advice-for-remote-non-remote-and-betting-intermediaries.pdf)

Host licences: your questions answered

PDF 143.7 kB

(//assets.ctfassets.net/j16ev64qyf6l/KoowwtqgE2jFqSdgKzh2g/76b6e761ec46cceae6a014a6a6ccb0cf/Host-licences-your-questions-answered.pdf)

Related activities

- **Non-remote general betting standard operating licence** (/licensees-and-businesses/licences-and-fees/non-remote-general-betting-standard-operating-licence)
- **Non-remote general betting limited operating licence** (/licensees-and-businesses/licences-and-fees/non-remote-general-betting-limited-operating-licence)
- **Non-remote betting intermediary licence** (/licensees-and-businesses/licences-and-fees/non-remote-betting-intermediary-operating-licence)
- **Non-remote pool betting operating licence** (/licensees-and-businesses/licences-and-fees/non-remote-pool-betting-operating-licence)
- **Remote general betting standard virtual events licence** (/licensees-and-businesses/licences-and-fees/remote-general-betting-standard-virtual-events-licence)
- **Remote betting host real events licence** (/licensees-and-businesses/licences-and-fees/remote-betting-host-real-events-licence)
- **Remote betting host virtual events licence** (/licensees-and-businesses/licences-and-fees/remote-betting-host-virtual-events-licence)
- **Remote general betting limited licence** (/licensees-and-businesses/licences-and-fees/remote-general-betting-limited-licence)
- **Remote betting intermediary operating licence** (/licensees-and-businesses/licences-and-fees/remote-betting-intermediary-operating-licence)
- **Remote betting intermediary trading rooms only licence** (/licensees-and-businesses/licences-and-fees/remote-betting-intermediary-trading-rooms-operating-licence)
- **Remote pool betting licence** (/licensees-and-businesses/licences-and-fees/remote-pool-betting-licence)

Last updated: 30 September 2021

▶ [Show updates to this content](#)

The Gambling Commission website uses cookies to make the site work better for you. [Some of these cookies are essential to how the site functions and others are optional.](#) (/cookies). Optional cookies help us remember your settings, measure your use of the site and personalise how we communicate with you. Any data collected is anonymised and we do not set optional cookies unless you consent.

Accept all cookies

Set cookie preferences (/cookie-preference)

LICENCE ACTIVITIES

Non-remote general betting standard operating licence

This licence allows you to provide betting facilities at betting shops and at tracks and or courses.

Part of

[Licences and Fees \(/licensees-and-businesses/guide/licence-activities\)](#).

Important

This page contains upcoming changes to application and annual fees.

New application fees came into effect on 1 October 2021.

New annual fees for remote operators also came into effect on 1 October 2021, and for non-remote operators they will come into effect on 6 April 2022.

[Read the consultation response on proposals for changes to Gambling Commission fees \(link opens in a new tab\).](https://www.gov.uk/government/consultations/proposals-for-changes-to-gambling-commission-fees-from-1-october-2021)
(<https://www.gov.uk/government/consultations/proposals-for-changes-to-gambling-commission-fees-from-1-october-2021>)

Back to top

In addition to an operating licence, you will also need to apply to the relevant local licensing authorities for a betting premises licence for each shop.

The operating licence allows you to offer up to four gaming machines in each betting premises. The machines have to be in category B2 or lower, but not category B3A. If you choose not to offer gaming machines your annual fee under this licence may be lower.

Activities

This page details fees for the following:

Application fees

- [Non-remote general betting standard](#) (Link:)
- [Non-remote general betting standard \(no gaming machines\)](#) (Link:)

Annual fees

- [Non-remote general betting standard](#) (Link:)
- [Non-remote general betting standard \(no gaming machines\)](#) (Link:)

Current application fees - General betting standard

[Back to top](#)

Fee category	Annual gross gambling yield	Application Fee
A1	Less than £200,000	£1,406
A2	£200,000 or greater, up to but excluding £750,000	£1,406
A3	£750,000 or greater, up to but excluding £1.25 million	£1,406
B1	£1.25 million or greater, up to but excluding £2 million	£1,406
B2	£2 million or greater, up to but excluding £4 million	£1,406
B3	£4 million or greater, up to but excluding £7.5 million	£1,406

[Back to top](#)

Fee category	Annual gross gambling yield	Application Fee
C1	£7.5 million or greater, up to but excluding £14 million	£4,920
D1	£14 million or greater, up to but excluding £30 million	£24,605
E1	£30 million or greater, up to but excluding £125 million	£27,485
E2	£125 million or greater, up to but excluding £325 million	£31,805
E3	£325 million or greater, up to but excluding £550 million	£44,686

[Back to top](#)

Fee category	Annual gross gambling yield	Application Fee
E4	£550 million or greater, up to but excluding £750 million	£57,646
E5	£750 million or greater, up to but excluding £1 billion	£57,646
E6	£1 billion or greater, up to but excluding £1.25 billion	£57,646
E7	£1.25 billion or greater, up to but excluding £1.5 billion	£57,646
E8	£1.5 billion or greater, up to but excluding £1.75 billion	£57,646
E9	£1.75 billion or greater	£57,646

[Back to top](#)

Non-remote general betting standard - no gaming machines

This licence is for where there are no gaming machines on a betting premises.

Current application fees

[Back to top](#)

Fee category	Annual gross gambling yield	Application Fee
A1	Less than £200,000	£1,406
A2	£200,000 or greater, up to but excluding £750,000	£1,406
A3	£750,000 or greater, up to but excluding £1.25 million	£1,406
B1	£1.25 million or greater, up to but excluding £2 million	£1,406
B2	£2 million or greater, up to but excluding £4 million	£1,406
B3	£4 million or greater, up to but excluding £7.5 million	£1,406

[Back to top](#)

Fee category	Annual gross gambling yield	Application Fee
C1	£7.5 million or greater, up to but excluding £14 million	£4,920

Current annual fees - General betting standard

Your first annual fee is due 30 days after your licence is issued and is reduced by 25% (ancillary and linked licence annual fees are not subject to this reduction).

After this, fees are due every year before the anniversary of the day your licence was issued.

[Back to top](#)

Fee category	Annual gross gambling yield	Annual Fee
A1	Less than £200,000	£1,324
A2	£200,000 or greater, up to but excluding £750,000	£1,477
A3	£750,000 or greater, up to but excluding £1.25 million	£2,498
B1	£1.25 million or greater, up to but excluding £2 million	£3,637
B2	£2 million or greater, up to but excluding £4 million	£4,300
B3	£4 million or greater, up to but excluding £7.5 million	£5,422

[Back to top](#)

Fee category	Annual gross gambling yield	Annual Fee
C1	£7.5 million or greater, up to but excluding £14 million	£12,758
D1	£14 million or greater, up to but excluding £30 million	£30,200
E1	£30 million or greater, up to but excluding £125 million	£46,633
E2	£125 million or greater, up to but excluding £325 million	£106,873
E3	£325 million or greater, up to but excluding £550 million	£193,573

[Back to top](#)

Fee category	Annual gross gambling yield	Annual Fee
E4	£550 million or greater, up to but excluding £750 million	£280,308
E5	£750 million or greater, up to but excluding £1 billion	£372,145
E6	£1 billion or greater, up to but excluding £1.25 billion	£474,187
E7	£1.25 billion or greater, up to but excluding £1.5 billion	£576,228
E8	£1.5 billion or greater, up to but excluding £1.75 billion	£678,270

[Back to top](#)

Fee category	Annual gross gambling yield	Annual Fee
<hr/> E9	£1.75 billion or greater	£778,270 plus £100,000 for each complete additional £250 million of annual gross gambling yield above £1.75 billion

Annual fees - General betting standard - from 6 April 2022

[Back to top](#)

Fee category	Annual gross gambling yield	Annual Fee
A1	Less than £200,000	£1,523
A2	£200,000 or greater, up to but excluding £750,000	£1,699
A3	£750,000 or greater, up to but excluding £1.25 million	£2,873
B1	£1.25 million or greater, up to but excluding £2 million	£4,183
B2	£2 million or greater, up to but excluding £4 million	£4,945
B3	£4 million or greater, up to but excluding £7.5 million	£6,235

[Back to top](#)

Fee category	Annual gross gambling yield	Annual Fee
C1	£7.5 million or greater, up to but excluding £14 million	£14,672
D1	£14 million or greater, up to but excluding £30 million	£34,730
E1	£30 million or greater, up to but excluding £125 million	£53,628
E2	£125 million or greater, up to but excluding £325 million	£122,904
E3	£325 million or greater, up to but excluding £550 million	£222,609

[Back to top](#)

Fee category	Annual gross gambling yield	Annual Fee
E4	£550 million or greater, up to but excluding £750 million	£322,354
E5	£750 million or greater, up to but excluding £1 billion	£427,967
E6	£1 billion or greater, up to but excluding £1.25 billion	£545,315
E7	£1.25 billion or greater, up to but excluding £1.5 billion	£662,662
E8	£1.5 billion or greater, up to but excluding £1.75 billion	£780,011

[Back to top](#)

Fee category	Annual gross gambling yield	Annual Fee
E9	£1.75 billion or greater	£895,011 plus £100,000 for each complete additional £250 million of annual gross gambling yield above £1.75 billion

Non-remote general betting standard - no gaming machines

This licence is for where there are no gaming machines on a betting premises.

Current annual fees

If you intend to provide betting at licensed premises but will not make any gaming machines available for use on those premises, the annual fees for your general betting (standard) operating licence will be as shown in the table below. The application fee for your licence will be the same as shown in the table at the top of this page.

[Back to top](#)

Fee category	Annual gross gambling yield	Annual Fee
A1	Less than £200,000	£1,224
A2	£200,000 or greater, up to but excluding £750,000	£1,377
A3	£750,000 or greater, up to but excluding £1.25 million	£2,398
B1	£1.25 million or greater, up to but excluding £2 million	£3,537
B2	£2 million or greater, up to but excluding £4 million	£4,200
B3	£4 million or greater, up to but excluding £7.5 million	£5,322

[Back to top](#)

Fee category	Annual gross gambling yield	Annual Fee
C1	£7.5 million or greater, up to but excluding £14 million	£12,658

Annual fees - (General betting standard - no gaming machines) - from 6 April 2022

[Back to top](#)

Fee category	Annual gross gambling yield	Annual Fee
A1	Less than £200,000	£1,408
A2	£200,000 or greater, up to but excluding £750,000	£1,584
A3	£750,000 or greater, up to but excluding £1.25 million	£2,758
B1	£1.25 million or greater, up to but excluding £2 million	£4,068
B2	£2 million or greater, up to but excluding £4 million	£4,830
B3	£4 million or greater, up to but excluding £7.5 million	£6,120

[Back to top](#)

Fee category	Annual gross gambling yield	Annual Fee
C1	£7.5 million or greater, up to but excluding £14 million	£14,557

Ancillary activities

If you are applying for a **non-remote general betting (standard) operating licence** and want to offer facilities for betting by telephone or by email (where you would be manually processing the bet), you should apply for an ancillary remote licence in addition to your main licence.

You may be able to apply for an ancillary remote licence if:

- the gross gambling yield from bets taken under your ancillary licence will be less than the gross gambling yield from bets taken under your non-remote operating licence

And

- the gross gambling yield from bets taken under your ancillary licence will be less than £550,000 per annum.

You will also need to apply for an operating licence if you intend to provide self-service betting terminals (bet receipt terminals) in any of your betting premises.

With the exception of the restricted circumstances above, set out in detail in regulation 16 of the current Fees Regulations (SI 2017 No.303), any other provision of facilities for remote gambling will require a full remote betting operating licence.

We do not consider that providing software to customers in licensed betting premises, which the customers download onto their own devices to participate in remote gambling falls within the scope of any of the ancillary licences provided for by the Fees Regulations.

Ancillary remote application fee: £100
There is no annual fee for this ancillary licence.

[Back to top](#)

undertake in relation to the above licences may bring with them requirements in relation to gaming machines or gambling

software.

If you apply for one of these licences you can also apply for [linked licences \(/licensees-and-businesses/licences-and-fees/linked-licences-gaming-machine-technical\)](#) if you intend to maintain the gaming machines on your betting premises yourself.

Betting: which licence do you need?

PDF 110.5 kB

(//assets.ctfassets.net/j16ev64qyf6l/3wLR2LmcKbQjAcOxlvum1i/0e3a6847d834af652526453922074fb4/Betting-advice-for-remote-non-remote-and-betting-intermediaries.pdf)

Related activities

- **Non-remote general betting limited operating licence** (/licensees-and-businesses/licences-and-fees/non-remote-general-betting-limited-operating-licence)
- **Non-remote betting intermediary licence** (/licensees-and-businesses/licences-and-fees/non-remote-betting-intermediary-operating-licence)
- **Non-remote pool betting operating licence** (/licensees-and-businesses/licences-and-fees/non-remote-pool-betting-operating-licence)
- **Remote general betting standard real events licence** (/licensees-and-businesses/licences-and-fees/remote-general-betting-standard-real-events-licence)
- **Remote general betting standard virtual events licence** (/licensees-and-businesses/licences-and-fees/remote-general-betting-standard-virtual-events-licence)
- **Remote betting host real events licence** (/licensees-and-businesses/licences-and-fees/remote-betting-host-real-events-licence)
- **Remote betting host virtual events licence** (/licensees-and-businesses/licences-and-fees/remote-betting-host-virtual-events-licence)
- **Remote general betting limited licence** (/licensees-and-businesses/licences-and-fees/remote-general-betting-limited-licence)
- **Remote betting intermediary operating licence** (/licensees-and-businesses/licences-and-fees/remote-betting-intermediary-operating-licence)
- **Remote betting intermediary trading rooms only licence** (/licensees-and-businesses/licences-and-fees/remote-betting-intermediary-trading-rooms-operating-licence)

[Back to top](#) **Remote betting intermediary trading rooms only licence** (/licensees-and-businesses/licences-and-fees/remote-betting-intermediary-trading-rooms-operating-licence)

Last updated: 30 September 2021

▶ [Show updates to this content](#)

[Back to top](#)

Licensing system for online gambling

Which tax-rate yields both high channelization and high tax revenues?

The Association of Online Gambling Operators (BOS)
26 September 2016

Translated version



Authors:

David Nordström, Economist (project leader)

Amanda Stefansdotter, Economist

Karl Lundvall, Managing Economist

Henrik Ballebye Okholm, Partner

Petter Svärd, Research Assistant

Preface

The Swedish government has given a special investigator the task to submit a proposal for a new gambling regulation based on a licensing system, which will contain, among other things, a full system of taxes and levies.

Against this background, The Association of Online Gambling Operators (BOS) has asked Copenhagen Economics to conduct a report in order to provide insights into which tax-rate would yield high channeling rates, meaning that a large proportion of Swedish online gambling is done within the forthcoming licensing system, as well as high tax revenues.

The report have been conducted during the period of June to September 2016. The report has been prepared in a Swedish version and in a translated English version. The Swedish version is the original.

Content

Preface	0
Executive Summary	3
1 Introduction	6
1.1 The framework	7
1.2 Mission and disposition	9
2 What can we learn from other countries?	10
2.1 How is the channeling rate affected by the tax-rate?	11
2.2 How is the tax revenue affected by the tax-rate?	11
3 What can we learn from Swedish market conditions?	15
3.1 What can be learned from Swedish gambling operators?	15
3.2 What can be learned from Swedish consumers?	21

List of figures

Figure 1 A tax-rate of 15 to 20 percent gives a high channeling rate and favorable tax revenues	4
Figure 2 Costs and benefits for gambling operators to be part of a licensing system – gambling operators decision making	7
Figure 3 The equation for state tax revenue from gambling	8
Figure 4 Compromise between channelization and tax revenues	9
Figure 5 Many countries have introduced a licensing system	10
Figure 6 Channeling rates and tax-rates in six countries, 2015	11
Figure 7 Total gambling volumes (GGR) and tax revenues, SEK/cap., 2015	12
Figure 8 GGR (licensed volumes) for France and Denmark, 2013-2015	13
Figure 9 Tax revenues as a share of total GGR, 2015	14
Figure 10 Countries where BOS's members have licenses in as of 1 Jan. 2016	16
Figure 11 Increased costs of taxation at different tax-rates and the operators margins, average, 2015	17
Figure 12 Gambling operators margins and GGR, 2015	18
Figure 13 Calculated market shares (stakes) for online gambling and grouping of Swedish operators, 2016	20
Figure 14 How will the tax-rate in a future Swedish licensing system affect your offer to Swedish consumers? It will...	22
Figure 15 Consumer overlap between operators from different groups	23

List of tables

Table 1 Grouping of Swedish operators	21
Table 2 Which operator would you choose if you could not play at the operator where you play the most today?	24

Executive Summary

The Swedish government has given a special investigator the task to submit a proposal for a new gambling regulation based on a licensing system, which will contain, among other things, a full system of taxes and levies. The system will replace the current regulation, where a few actors have the exclusive right to offer online gambling to Swedish consumers.

The directive states "*... the conditions for funding of government operations and publicly beneficial purposes is to be preserved to the largest extent possible.*"¹ Further, "*The demand for online gambling should be channelized to safe and controlled offers*"². The concept of channelization, or channeling rate, usually refers to the proportion of Swedes online gambling that occurs within the licensing system.

The directive expresses conflicting objectives. In order to maximize the channeling rate and to attract as many gambling operators as possible in joining the licensing system the tax-rate should be set to zero percent. This would minimize the cost of acquiring a license, which would increase the probability that the operators would choose to acquire a license. However, such a solution would also mean that the tax revenues would be zero, and, consequently, that there are no conditions for funding. A tax-rate that also ensures state funding should thus be set to higher than zero.

However, a higher tax-rate means that it will become more expensive and thus less attractive for the gambling operators to operate within the licensing system. If the tax-rate is set too high, gambling operators would choose to refrain from participating in the licensing system, and thus cannot be taxed and the demand for online gambling cannot be channelized to the offers within the system, i.e. channelization and tax revenues fall.

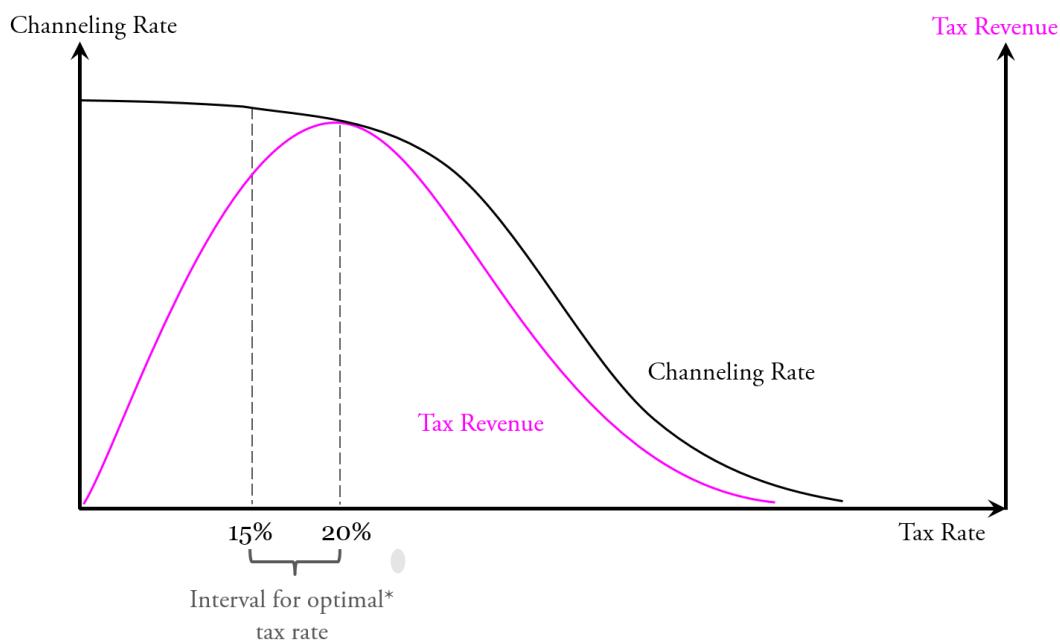
A tax-rate on online gambling within a licensing system therefore needs to balance these effects in order to achieve both high channelization rates as well as high tax revenues.

¹ Kommittédirektiv, Omreglering av spelmarknaden, Dir. 2015:95, p. 1 (freely translated by Copenhagen Economics)

² Kommittédirektiv, Omreglering av spelmarknaden, Dir. 2015:95, p. 7 (freely translated by Copenhagen Economics)

Our overall conclusion is that a tax-rate of online gambling which gives both a high channeling rate as well as high (Swe. “goda”) tax revenues lies within the range of 15 to 20 percent of the gross gambling revenue (GGR), see figure 1.³

Figure 1 A tax-rate of 15 to 20 percent gives a high channeling rate and favorable tax revenues



Source: Copenhagen Economics.

Our assessment is that a high channeling rate is reached at a tax-rate of 15 percent, and does not increase significantly at lower tax-rates. The result is that tax-rates below 15 percent would at best give marginal increases in the channeling rate, but at the expense of a substantial reduction in tax revenue. The basis for this assessment are three observations:

Firstly, an international outlook shows that tax-rate affects the channeling rate negatively. However, the UK has a tax-rate of 15 percent and a channeling rate that amounts to 95 percent. A lower tax-rate would therefore increase UK’s channeling rate with, at most, 5 percentage points.

Secondly, we assess that most of the gambling operators on the Swedish market will join the licensing system. A review of the composition and the cost structure of the operators show that most are expected to join the licensing system and be able to remain competitive at a 15 percent tax-rate.

³ Gross Gambling Revenue (GGR) is defined as total revenue less winnings.

Thirdly, we believe that Swedish consumers will follow the joining gambling operators. A consumer survey conducted as part of this study indicates that no significant substitution to gambling operators outside the licensing system are expected to occur at a 15 percent tax-rate.

We further conclude that the tax-rate should not exceed 20 percent. The reason being that at higher tax-rates gambling operators as well as consumers will choose not to join the licensing system. The result is that the channeling rate becomes low and that tax revenues cannot be expected to be higher than at a tax-rate of 20 percent. The basis for this conclusion are three observations:

Firstly, an international outlook shows that tax-rates above 20 percent results in channeling rates under 80 percent. There is no apparent indication that tax revenues would increase further if tax-rates would be above 20 percent, as gambling volumes and, in particular, the channeling rate, is expected to drop considerably above this level.

Secondly, an examination of the Swedish gambling market indicates that gambling operators, preferably smaller but also larger, would not have the financial strength to act within a system of higher tax-rates. This conclusion draws partly from a survey of The Association of Online Gambling Operators (BOS) members, which shows that gambling operators increasingly choose to refrain from attaining a license at tax-rates above 20 percent. Furthermore, gambling operators' margins and competitiveness, particularly smaller operators, would be adversely affected by higher costs of taxation.

Thirdly, higher tax-rates would cause consumers to substitute to a significant extent to gambling operators outside the licensing system. The reason being that gambling operators within the system will be less competitive and that consumers largely see these operators as substitutable to operators outside the system.

Chapter 1

Introduction

For the third time in the last 10 years, a public special investigator has received the task of reviewing the Swedish gambling legislation.⁴ This time a *licensing system* is the focus of the investigation, which means that an unlimited number of gambling operators that meet certain requirements can apply for a license to offer games to Swedish consumers.⁵ In return for a license, the operators have to follow the rules dictated by the gambling legislation, which includes paying tax in Sweden. The system will replace the current regulation, where only a few actors have the exclusive right to offer gambling to Swedish consumers.⁶

There are good reasons to reregulate the Swedish gambling market. Foreign-licensed operators are continuously taking market shares, which is resulting in reduced state control over gambling and a lower tax revenue – which leads to a lower fulfilment of two of the gambling-policy objectives. A licensing system will therefore create opportunities to meet these objectives more adequately. The goal of the former, to have control over gambling market, aims at curbing gambling addiction, and is calculated as the proportion of online gambling that take place within the licensing system. This share is defined as the degree of channeling, or the *channeling rate*. The second goal means that profits made from gambling today which goes to the public shall be maintained. Today's surplus is distributed to charities (Swe. "fölkrorelserna"), the horse racing industry and the state.

The **channeling rate** is defined as the proportion of gambling that consumers conduct through domestically licensed channels. When the gambling is conducted through domestically licensed operators it is taxable, which is not the case when the gambling occurs through foreign licensed operators. If consumers, for example, gamble for 300 million through domestically licensed operators, and for 50 million through foreign licensed operators, the tax base would be 300 million and the channeling rate within the country would be 86 percent (300/350).

Many factors affects how high the channeling rate becomes. One important factor is the tax gambling operators pay, as well as other costs that arise due to regulation. This may include, for example, administrative costs, restrictions on marketing and supply, and the cost of acquiring a license. Businesses weigh these costs against the benefits of joining the system, which may include, for example, the opportunity to market themselves to Swedish consumers, long-term stability of its business model and increased legitimacy (see the illustration in figure 2). The higher the cost, the lower the probability that operators decide to obtain a license: at a given total cost, it is more profitable to remain outside the system. At this point operators could either stop offering games to domestic consumers, or continue without a license. Another important factor is whether technical solutions are put in place to keep unlicensed operators outside the market. For example, the public investigator is to examine the possibility of introducing IP blocking,

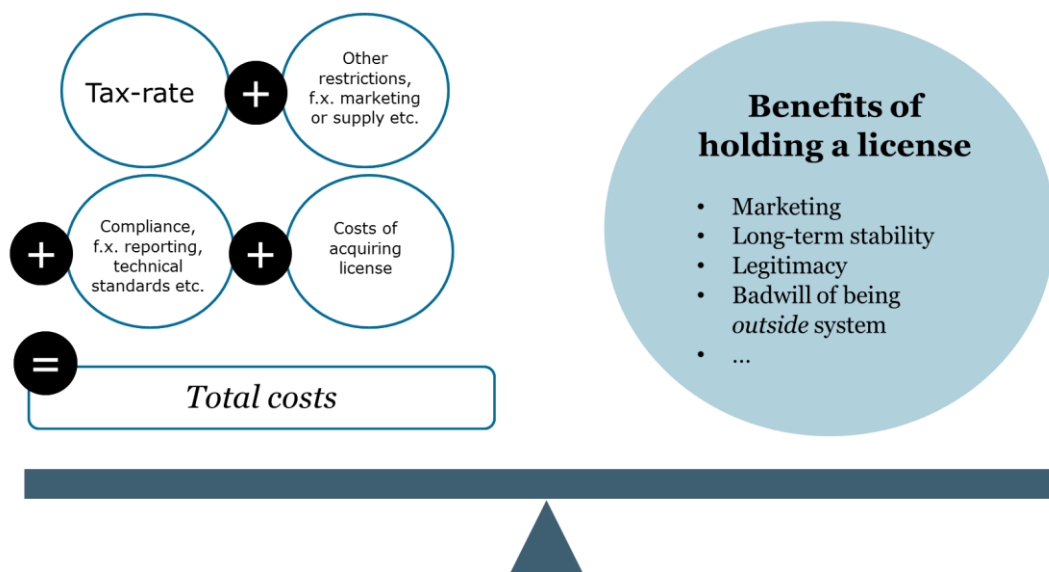
⁴ Omreglering av spelmarknaden (kommittédirektiv 2015:95) was decided at the cabinet meeting of 24 September 2015.

⁵ Kommittédirektiv 2015:95, p. 7

⁶ For example, Svenska Spel has the sole right to offer casinos and gambling machines in Sweden and ATG has the right to offer gambling on horse races.

i.e. a ban on electronic communication domains and IP addresses where illegal gambling occurs, as well as prohibit banks to transfer payments between consumers and gambling operators that are lacking a license.

Figure 2 Costs and benefits for gambling operators to be part of a licensing system – gambling operators decision making



Source: Copenhagen Economics based on interviews with The Association of Online Gambling Operators members.

The tax-rate will thus affect the channeling rate and the state's tax revenue. The following section puts forth an economic framework describing the consequences that the tax-rate has for these parameters.

1.1 The framework

In most markets where policymakers aim to achieve high tax revenues there is a need to balance the tax-rate by the quantity sold of the particular good or service. Increasing the tax-rate yields higher revenue for each unit sold, but also a decrease in sold units as the good becomes more expensive. At a certain tax-rate maximum tax revenue is reached – at that point, the tax-rate cannot increase further without a decline in sales resulting in overall lower tax revenues.

However, since gambling is a digitalized cross-border service, the equation is more complicated than that. Gambling, and thus the taxable volumes, can take place within Sweden, or anywhere else in the world. The higher tax-rate within a licensing system, the higher the proportion of gambling that is expected to take place outside Sweden (lower channeling rate). Taxes are a cost of business, and the higher they are; the lower is the probability that

operators apply for a license. The lower the channeling rate, the smaller the tax base (gambling occurs outside Sweden) and thus lower tax revenues. The maximum tax revenues on the gambling market is attained precisely at the level where the state cannot raise the tax-rate without yielding lower tax revenues due to the declination of gambling volumes *and* reduced channeling.

Figure 3 The equation for state tax revenue from gambling

The equation is presented as a sequence of terms in colored boxes: 'Tax-rate' (light blue), a black circle with a white 'X', 'Channelization' (grey), another black circle with a white 'X', 'Volumes' (cyan), a black circle with a white '=', and 'Tax revenues' (dark blue).

$$\text{Tax-rate} \times \text{Channelization} \times \text{Volumes} = \text{Tax revenues}$$

Source: Copenhagen Economics.

A higher tax-rate will lead to a lower channeling rate and lower gambling volumes, i.e. reduce *taxable* gambling which in turn leads to lower tax revenues. A high channeling rate and thus control of the gambling is also an objective in itself. Would the state only prioritize this goal, it is possible to set the tax-rate to zero percent, which would result in maximum channeling rates. Nevertheless, taking the other goal of the state into account – high tax revenues – channelization is to some extent compromised to achieve tax revenues. A tax-rate of zero percent is thus too low in terms of the tax revenue that is foregone.

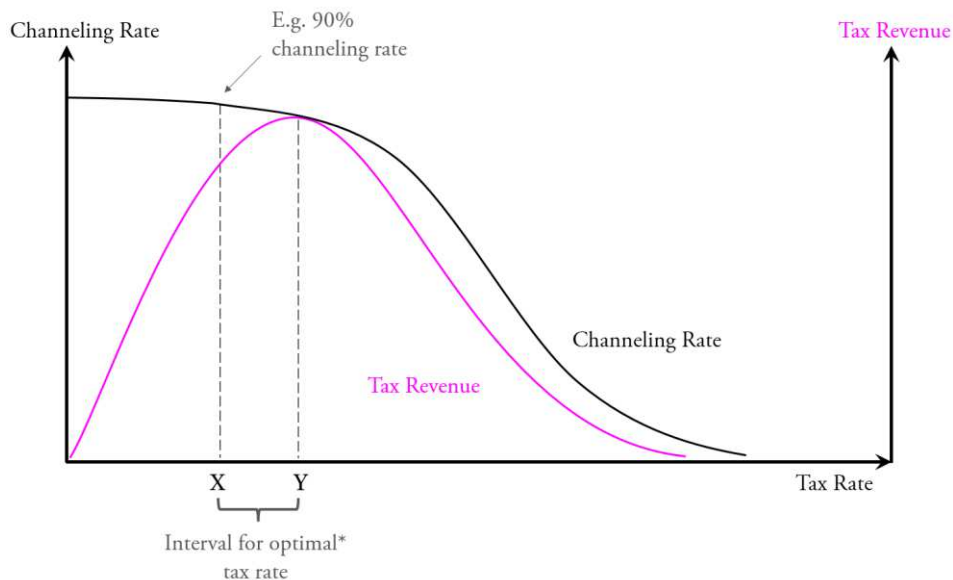
It is possible that the state sets a target of a minimum level of channeling that is to be reached within the forthcoming licensing system. If this channeling rate (hypothetically) is set to 90 percent, then the tax-rate should be set to X in Figure 4 below, creating a lower level of tax revenue.

In order to maximize the tax revenue the tax-rate should instead be point Y in figure 4. The point illustrates that the ideal tax-rate is where the state cannot increase it without reducing the tax revenues. As shown above: the lower the channeling, the smaller tax base and thus lower tax revenue.⁷

The interval between X and Y thus indicates the range that yield both high a channelization and high tax revenues.

⁷ Figure 4 assumes constant volumes.

Figure 4 Compromise between channelization and tax revenues



Note: *) Optimal as concerns the goals of high channelization and high tax revenues. The figure is illustrative.

Source: Copenhagen Economics.

1.2 Mission and disposition

The Association of Online Gambling Operators (BOS) has given Copenhagen Economics the task to identify the range of tax-rates on online gambling that can yield both high channeling rates and high tax revenues. The mission is limited to tax-rate effects and does not investigate further the effects of other regulatory requirements in a forthcoming Swedish licensing system. The results from the investigation are presented in this report.

Chapter 2 contains an international outlook that aims to highlight the lessons that can be drawn from other countries that have adopted a licensing system. In particular it examines how the tax-rate influences the channeling rate and the tax revenues in the six countries where licensing is deemed most similar to a future Swedish system.

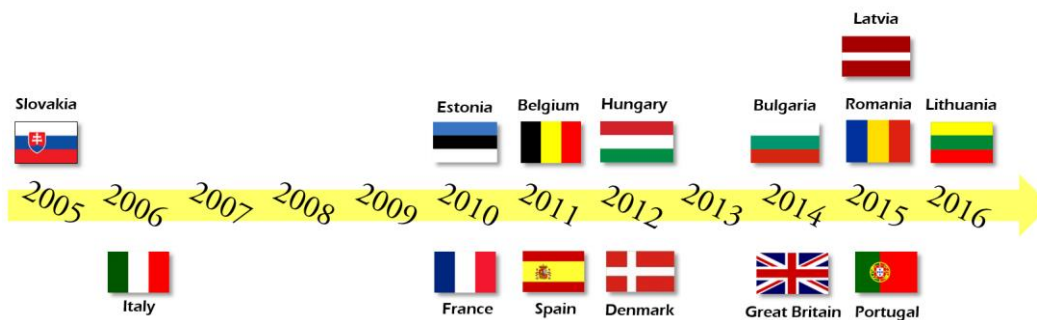
Chapter 3 examines in more detail how specific market conditions in Sweden can be expected to influence the channeling rate and tax revenues. Firstly, the gambling operators are investigated in regards to how they can be expected to behave following different tax-rates and thereafter how Swedish consumers are expected to behave.

Chapter 2

What can we learn from other countries?

In 2016, over 14 countries in Europe have introduced a licensing system for gambling, see figure 5. The outcomes in these countries in terms of channeling rates and tax revenues can partly be used to assess likely outcomes for Sweden at different tax-rate regimes. This chapter examines what lessons can be learned from these countries regarding the relationship between tax-rate, channeling rate and tax revenues.

Figure 5 Many countries have introduced a licensing system



Source: Belgium, (<http://www.iclg.co.uk/practice-areas/gambling/gambling-2016/belgium>); Bulgaria, (<http://www.dkh.minfin.bg/en/page/9>); Denmark, (<https://spillemyndigheden.dk/sites/default/files/Draft%20for%20the%20Act%20of%20gambling.pdf>); Estonia, (<https://www.riigiteataja.ee/en/eli/530102013105/consolide>); France, (<http://www.lotteriinspektionen.se/Global/Broschyren/Spelmarknaden%202015.pdf>); Italy, (<http://www.lotteriinspektionen.se/Documents/Externa%20dokument/Spelmarknadensutveckling2013.pdf>); Latvia, (<https://ceegc.eu/northern-europe/focus-on-latvia-regulation-explained/>); Lithuania, (<https://finmin.lrv.lt/en/competence-areas/taxation/main-taxes/lottery-and-gambling-tax>); Portugal, (http://www.pgdlisboa.pt/leis/lei_mostra_articulado.php?nid=2340&tabela=leis&nversao=); Slovakia, (<http://www.mfsr.sk/en/Default.aspx?CatID=389>); Spain, (<http://www.dgojuego.minhap.gob.es/en/normas-vigor>); Great Britain, (<http://www.legislation.gov.uk/ukpga/2014/17/contents>); Hungary, (<http://www.lotteriinspektionen.se/Global/Broschyren/Spelmarknaden%202014webb.pdf>).

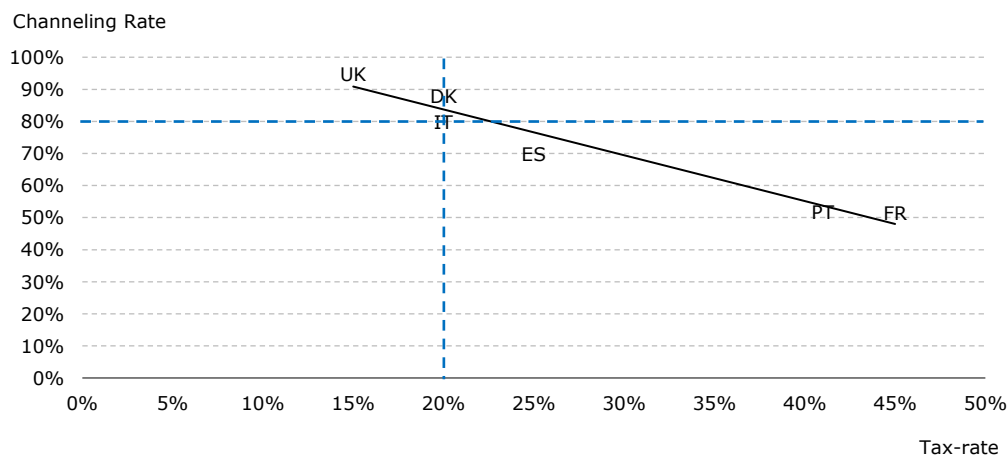
We assess that the countries that are most relevant to compare with Sweden are the United Kingdom, Denmark, Italy, Spain, Portugal and France.⁸ Although these countries are relatively similar to Sweden, there are also dissimilarities that are more difficult to observe and control. In addition, the number of observations are low. The conclusions that can be drawn from are therefore subject to some uncertainty.

⁸ These countries have similar macroeconomic conditions as the Swedish and, as far as we understand, do not have any restrictions on the number of operators that can apply for a license.

2.1 How is the channeling rate affected by the tax-rate?

A countrywide comparison of channeling rates and tax-rates indicates that there is a negative relationship between these, see figure 6. The country with the lowest tax-rate, the United Kingdom, is also the country with the highest channeling rate. The two countries with the highest tax-rates, France and Portugal, exhibits the lowest channeling rates. It can also be noted that all countries with tax-rates above 20 percent have channeling rates less than 80 percent.

Figure 6 Channeling rates and tax-rates in six countries, 2015



Note: Tax-rate as percent of GGR. France and Portugal are transformed from tax-rate on stakes.

Source: Tabell A.1.

The results further show that the tax-rate is not the sole factors affecting the channeling rate. Both Italy and Denmark have tax-rates of 20 percent, but have channeling rates of 80 and 88 percent respectively.

Even though the statistical material is limited, it still points clearly to a negative relationship between tax-rate and channeling rate. The conclusion established from the above analysis is therefore that higher tax-rates in a licensing system means lower channeling rates. As regards levels, we find that a licensing system with a tax-rate above 20 percent is not likely to yield channeling rates of 80 percent or more. Furthermore, the channeling rate cannot expect to increase significantly at tax-rates below 15 percent, as exemplified by the UK.

2.2 How is the tax revenue affected by the tax-rate?

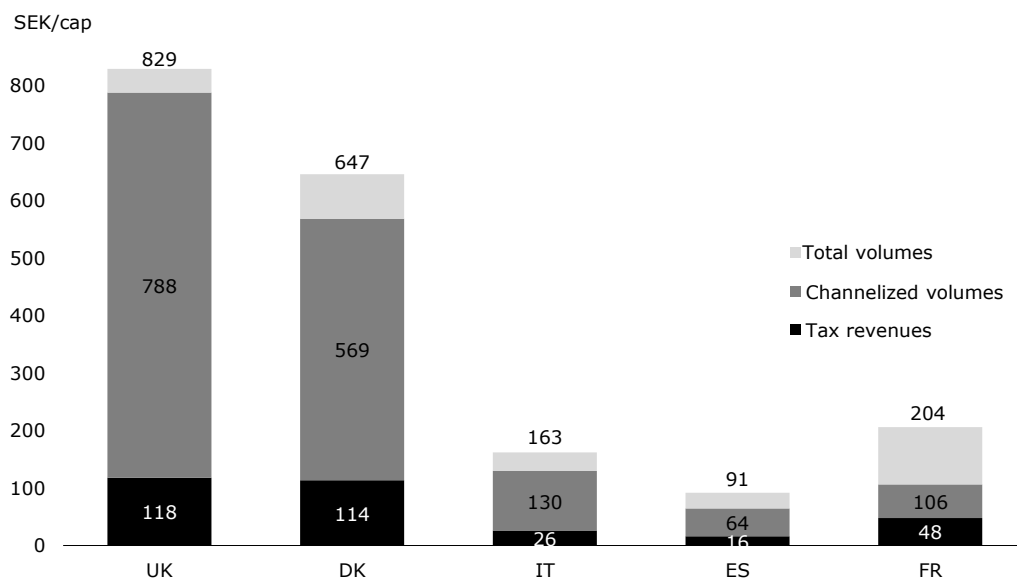
The size of the tax revenue within a licensing system does not solely depend on the tax-rate, but also the channeling rate and the gambling volumes.⁹ At the same time, there is an in-

⁹ See Figure 3

terdependent relationship between these three variables, as the tax-rate affects the channeling rate and the volumes. In order to disentangle how the tax revenue is affected by the tax-rate, channeling rate and the gambling volumes must also be considered.

Looking at total tax revenue per capita, the UK and Denmark show considerably higher numbers than the other countries, see figure 7.¹⁰ As illustrated in the figure, this is driven by two effects: the channeling rate is the first and most obvious cause, but in particular, the gambling volumes are higher than in other countries. Although Denmark and the UK have a lower tax-rate than Spain or France, the higher channeling rates in addition to larger gambling volumes fully compensates for the lower tax-rates and thus generate a larger per capita tax revenue.

Figure 7 Total gambling volumes (GGR) and tax revenues, SEK/cap., 2015



Note: The countries are sorted according to tax-rate, where the UK has the lowest tax-rate and France the highest.

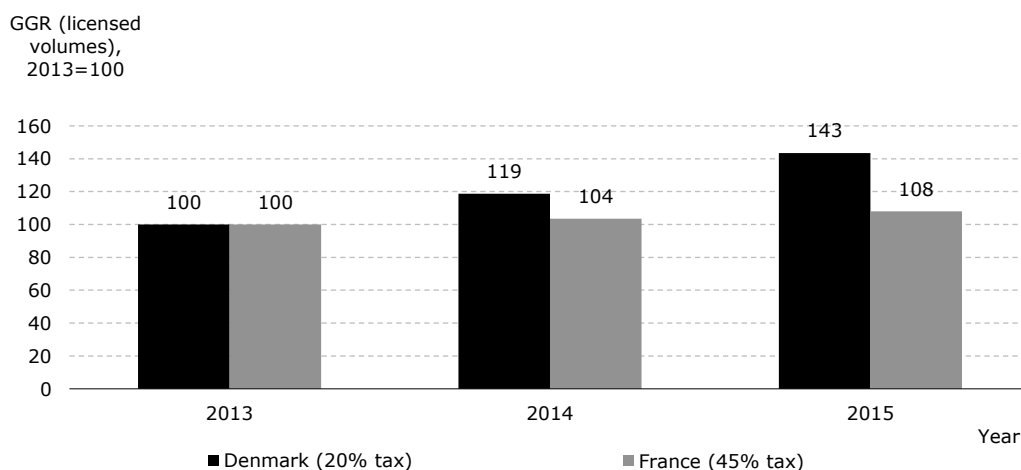
Source: Table A.1.

In the figure above there is no clear relationship between tax-rate and gambling volumes. A comparison between Denmark and Italy shows that the gambling volumes differs significantly, even though the tax-rates in the two countries are the same. Furthermore, France has the highest tax-rate but exhibits nonetheless relatively large gambling volumes.

¹⁰ It has not been possible to get reliable estimates for Portugal.

Therefore, the relationship between tax-rates and gambling volumes is scrutinized further. This is achieved by comparing the developments in GGR (licensed volumes) over time for France and Denmark, see figure 8.¹¹ The series are adjusted for potential effects caused by changes in channelization over time. The figure shows that Denmark's GGR increased by just over 40 percent 2013-2015, in contrast with France's GGR, which increased with 8 percent.

Figure 8 GGR (licensed volumes) for France and Denmark, 2013-2015



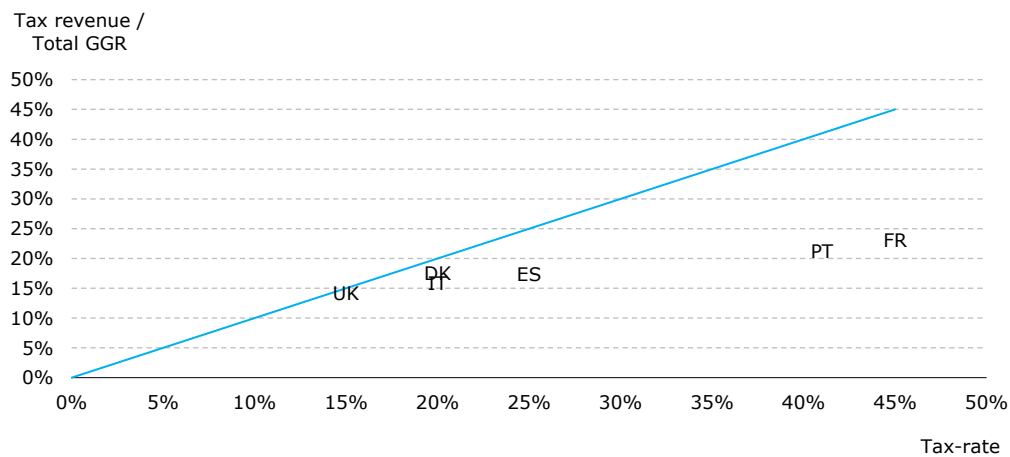
Source: Copenhagen Economics based on H2 and operators, Danske Spillemyndigheden and ARJEL.

The results above indicates that the tax-rate can be expected to affect the gambling volumes negatively. Denmark, with a tax-rate less than half that of France, has a growth in gambling volumes approximately five times larger than France.

One way to account for how the channeling rate affects the tax revenue is to measure the tax revenues share of the total gambling revenues (both licensed and non-licensed), see figure 9. The figure shows that an increased tax-rate leads to a lower channeling rate, but the tax revenues share of the gambling volumes is not particularly affected when the tax-rate increases. Countries with higher tax-rates are further away from the blue line in the figure, which shows what the tax revenues would have been under the assumption that the tax-rate does not affect the channeling rate. This shows that when the tax-rate increases more consumers choose to gamble at non-licensed operators, which in turn reduces the tax revenue.

¹¹ These two countries are considered to have the most reliable and comparable time-series data.

Figure 9 Tax revenues as a share of total GGR, 2015



Note: The blue line indicates a 1:1 relationship between the variables.

Source: Table A.1.

This effect, where an increased tax-rate does not lead to any significant increase in tax revenue, seems to appear at tax-rates of about 20 percent. In Spain, the tax revenue's share of the gambling volumes is *equal* to Denmark, despite a tax-rate that is 25 percent larger.¹² The tax-rate in France is 125 percent higher than in Denmark, but the tax revenue as a share of gambling volumes is only about 30 percent higher.¹³

Although the analysis above is subject to some uncertainty, we cannot find any evidence that supports the idea that the tax revenues increases additionally when tax-rates increase over 20 percent. The countries with the highest tax revenue per capita are subject to tax-rates of 15 and 20 percent respectively. Furthermore, higher tax-rates seem to have a negative impact on gambling volumes. Higher tax-rates also means that the channeling rate decreases, which reduces the taxable part of the gambling volumes. The consequence of both these two effects is decreased tax revenues.

¹² Denmark has 20% tax-rate and Spain has 25%. $25\%/20\%-1=25\%$. Tax revenue/Total GGR is 18% in both countries

¹³ Denmark has 20% tax-rate and France 45%. $45\%/20\%-1=125\%$. Tax revenue/Total GGR is 18% in Denmark and 24% in France. $23\%/18\%-1=33\%$

Chapter 3

What can we learn from Swedish market conditions?

A comparison of other countries gives an indication of which tax-rate that should be implemented in a forthcoming Swedish licensing system. However, a more precise analysis must consider the country specific conditions that the Swedish market exhibits. This chapter will thus investigate how Swedish gambling operators, and Swedish consumers, can be expected to behave following the introduction of a licensing system.

The results draws on analyzes of a consumer survey conducted by Ipsos during the summer of 2016, a survey to BOS's members during the summer of 2016, as well as a number of interviews with BOS board members during the spring/summer of 2016.¹⁴

3.1 What can be learned from Swedish gambling operators?

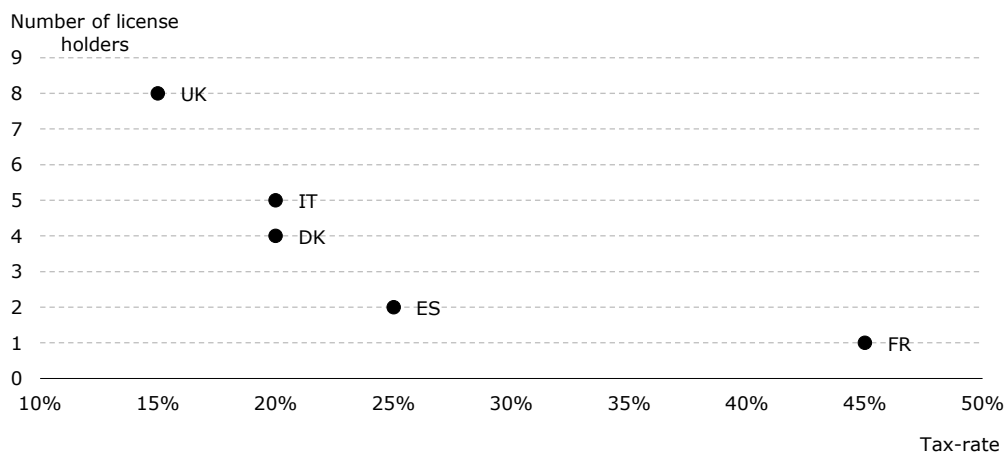
In a licensing system with a tax-rate over 20 percent, it is expected that some or several of the larger gambling operators that is currently active in Sweden choose not to participate in the system. The consequence is that tax-rates above 20 percent results in low channeling rates and the risk that tax revenues are also low. At a 15 percent tax-rate, most operators are expected to join. The consequence is that channeling rates up to 90 percent or higher can be expected.

¹⁴ See a more detailed description of the empirics in the appendix.

At which tax-rates does gambling operators choose to participate in a Swedish licensing system?

In the survey to BOS's members, it appears that gambling operators mainly attains licenses in countries with tax-rates of 15 to 20 percent, see figure 10. All of the respondents had a license in the UK (eight out of eight). Approximately half of the respondents had a license in Denmark and/or Italy, and only one of the respondents had a license in France. The gambling operators that participated in the survey are foremost larger operators that are members in BOS and listed on the stock market.

Figure 10 Countries where BOS's members have licenses in as of 1 Jan. 2016



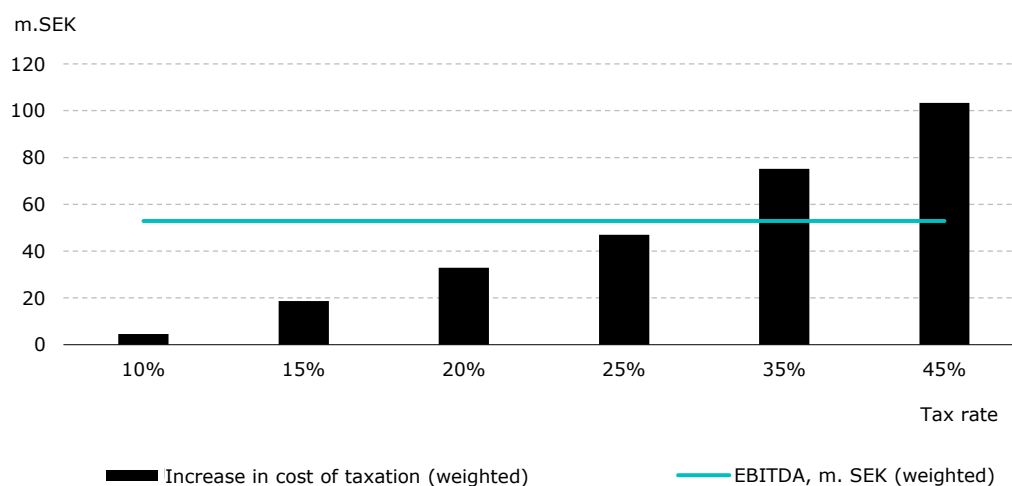
Note: n=8. The operators also holds licenses in other countries than those included here.

Source: Copenhagen Economics survey to BOS members.

According to the interviews conducted with BOS's board members, it is of importance that all of the larger gambling operators participate in the licensing system. If any of the larger operators would choose not to participate, these would not compete on equal terms, thereby disadvantaging the licensed operators.

An increased tax-rate compared with today's rate will affect the gambling operators margins substantially, see figure 11. A tax-rate, for example, of 20 percent will increase the gambling operators' average tax costs by SEK 33 million, which constitutes roughly two thirds of the operators' average margins, SEK 53 million. In terms of the operators' average margin *today* a tax-rate above 25 percent means that the tax revenues increase such that the margin becomes negative. The consequence is that the gambling operators would need to increase their margins in order to facilitate the increased costs of taxation.

Figure 11 Increased costs of taxation at different tax-rates and the operators margins, average, 2015



Note: Weighing is based on turnover. Operators included are Unibet, Mr Green, LeoVegas, Betsson, Cherry, Betfair, Ladbrokes, William Hill and Bwin.

Source: The operators' annual reports 2015 and Ipsos consumer survey.

The possibilities for the gambling operators to compensate for the increased tax costs are considered limited for tax-rates above 15 percent. To maintain their margins at higher tax-rates the gambling operators need to decrease their overall costs, or to pass-on the increased tax expenses to consumers via increased gambling prices.¹⁵

During the interviews with BOS's board members, several members stated that they already begun taking cost-efficiency measures to attempt to facilitate increased costs of taxation. Figure 11 shows that already at low tax-rates significant efficiency improvements are required.

The possibility to pass-on the tax expenses is limited the higher the tax-rates are. The reason being that higher tax-rates means lower rates of channeling and thus that consumers

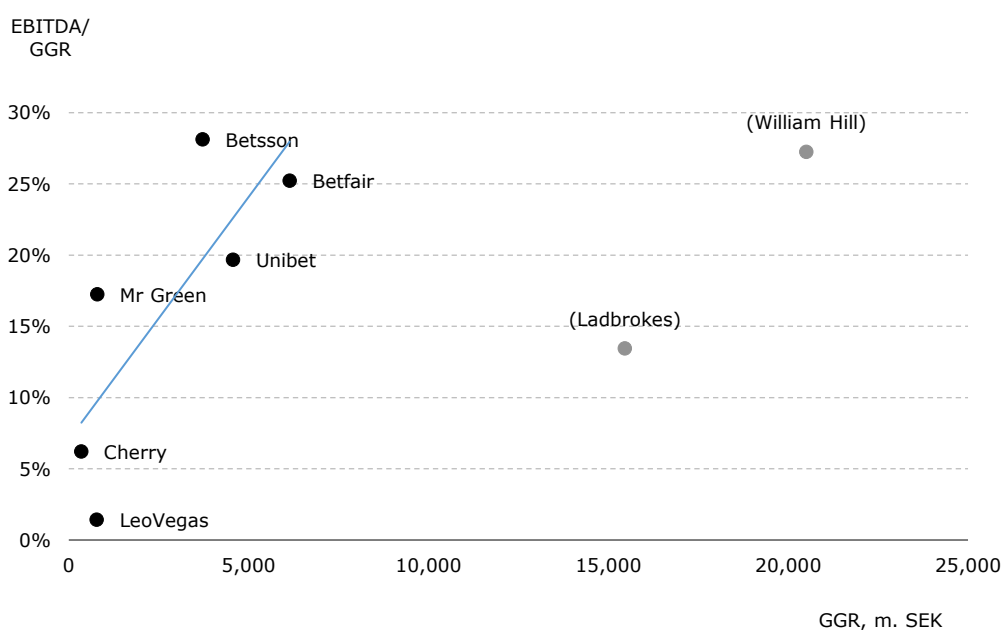
¹⁵ Furthermore, joining a licensing system can be expected to yield additional advantages that can increase the margin. From the interviews and the survey to BOS members, it is perceived that in particular improvements in the possibilities to marketing is seen as an advantage. Increased marketing increases demand and thus the margin of a revenue-maximizing operator.

increasingly choose to gamble at operators outside the licensing system, as these do not need to increase the price.

Consequently, gambling operators' possibilities to handle increased tax expenses already at tax-rates of 15 to 20 percent without considerable losses in their margins is limited. This decreases the incentive to participate in the licensing system as the profitability deteriorates significantly.

Smaller gambling operators tend to have smaller margins than larger operators, see figure 12.¹⁶ When operators have smaller margins it also means that they have less room for maneuver to facilitate increased tax expenses before the profitability becomes small or even negative. Larger gambling operators are thus better prepared for increased tax expenses.

Figure 12 Gambling operators margins and GGR, 2015



Note: The regression line is based on all observations excluding Ladbrokes and William Hill. These two operators also offer physically organized gambling. Thus, the operators have a different cost structure as they have to carry e.g. costs for premises and staff to conduct physically organized gambling.

Source: The operators' annual reports 2015.

In summary, we find that tax-rates above 20 percent creates a significant risk that larger gambling operators would refrain from participating in a licensing system. Smaller operators can be expected to participate to at least some extent at tax-rates of 20 percent, as higher tax-rates may lead to low or even negative margins. Some of the smaller operators

¹⁶ William Hill and Ladbrokes differ from the other operators in that the margin is relatively low considering the operators GGR. One explanation to this is that these two operators also offer physically organized gambling. Thus, the operators have a different cost structure as they have to carry e.g. costs for premises and staff to conduct physically organized gambling.

will not have any choice other than *not* to participate at 15 percent tax-rate, even if this share of the operators is considered small.

Which gambling operators' are important in a Swedish licensing system?

In order to achieve a high channeling rate as well as large tax revenues within a Swedish licensing system a sufficiently large share of the gambling operators active on the Swedish market need to participate. Which operators that chooses to participate depends on the tax-rate, but also on how prone the gambling operators in general are to obtain a license.

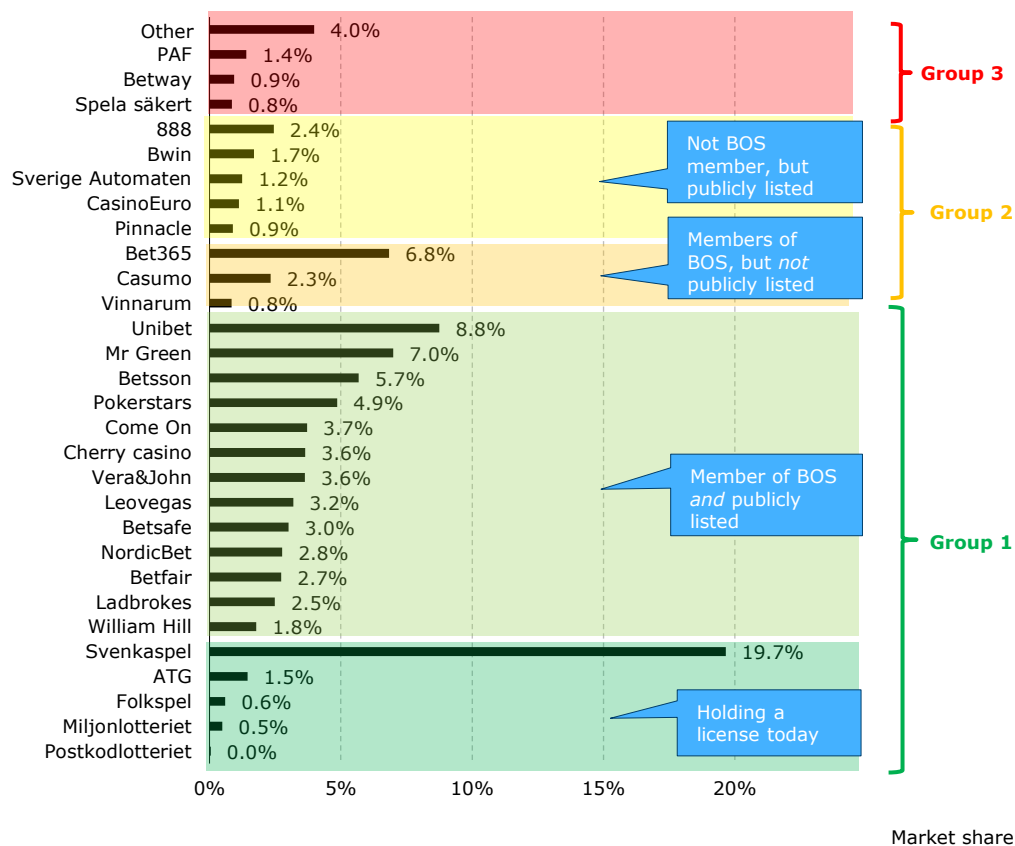
We consider that operators that are active today on the Swedish market can be categorized into three groups, based on how prone the operators are to partake in a Swedish licensing system.¹⁷ The first group are considered as the most prone and the third group as least prone.

- Group 1:
 - Gambling operators already holding a Swedish license today (state owned/governed and charity gambling)
 - Gambling operators which are members of BOS *and* publicly listed
- Group 2:
 - Gambling operators which are members of BOS *or* publicly listed
- Group 3:
 - Other gambling operators (not holding a Swedish license today, not a member of BOS nor publicly listed)

Based on Ipsos consumer survey, the gambling operators have been divided into three groups based on where the respondents gamble, and the corresponding market shares have been estimated, see figure 13. In total, the respondents stated that they play on 61 different gambling operators. Svenska spel is by far the largest operator, with a market share of 20 percent. Unibet is second, holding a market share of approximately nine percent, and barely half as large as Svenska Spel. A number of gambling operators have relatively small market shares: between one and two percent.

¹⁷ The state owned/governed operators are only active on the Swedish market. Furthermore, state ownership/governance imply that the operator can be expected to join the licensing system. Likewise, operators that hold a Swedish license today and are primarily active on the Swedish market can be expected to join. BOS mission is to ensure the implementation of a licensing system in Sweden. Membership in BOS thus imply that the operator has an explicit will to join a licensing system. Publicly traded operators often have institutional owners, such as pension funds. Such owners can be presumed to be willing to join a licensing system in order to avoid the uncertainty that follows from operating outside the system. Further, publicly traded members of BOS that have been interviewed has indicated that publicly traded operators are prone to join a licensing system.

Figure 13 Calculated market shares (stakes) for online gambling and grouping of Swedish operators, 2016



Note: n=1 014. Market shares are based on respondents volumes distributed over the operators that the respondent indicate it uses. ComeOn is owned by Cherry. Cherry is publicly listed and therefore both are categorized as publicly listed. Betsson owns NordicBet and Betsafe and therefore all three are categorized as BOS members. Unibet’s market share includes MariaBingo, as it is owned by Unibet. Vinnarums market share include Bertil Bingo, as Bonnier owns both. Postkodlotteriets market share is calculated to 0,04%.

Source: Copenhagen Economics, based on Ipsos consumer survey.

The size distribution of the gambling operators within the different groups is shown in table 1. Group 1 covers three quarters of the market and is thus the largest group. In terms of size, there is a significant spread within the groups. In both group 1 and group 2, the smallest gambling operators have market shares of about one percent. Group 3 contains considerably more, and smaller, gambling operators than the other groups.

Table 1 Grouping of Swedish operators

Group	Operators	Market share (average)
1. Licensed today, Members of BOS <i>and</i> publicly listed	18	75% (4,2%)
2. Member of BOS <i>or</i> publicly listed	8	17% (2,2%)
3. Other operators	35	7% (0,2%)
Total	61	100%

Note: Market shares based on stakes.

Source: Figure 13.

The channeling rate is estimated to be 75 percent if only the operators within group 1 choose to participate in the licensing system, according to the table above. In order to reach a channeling rate above 80 percent at least some of the operators within group 2 need to join. In order to reach a channeling rate up to 90 percent, almost all operators within group 2 must join. Group 3 contains a large number of small gambling operators. If the channeling rate is to reach 95 percent or more, it is necessary that many of these operators also participate in the licensing system.¹⁸

To achieve a licensing system with both a high channeling rate as well as high tax revenues it is therefore important that gambling operators within group 2 joins. If most of these operators refrain from joining, the channeling rate and thus the tax revenues will be low. The operators within this group are generally small and have an average market share of 2.2 percent, which is roughly half the size of the average market share of group 1. We consider that the operators within group 2 are somewhat less likely than group 1 to participate in a licensing system.

The results suggest that the tax-rate should not be higher than 20 percent, since at that level there is a risk that some gambling operators within group 1, especially the smaller ones, and most operators within group 2, choose not to join the licensing system. At tax-rates closer to 15 percent, most of the operators within group 2 are likely to join and possibly some within group 3.

3.2 What can be learned from Swedish consumers?

At a tax-rate above 20 percent, consumers are expected to gamble less at gambling operators that choose to acquire a license in Sweden. The reduction follows either from consumers increasing their gambling at foreign licensed gambling operators, or by reducing their overall gambling volumes. The consequence is that the channeling rate, and, in particular,

¹⁸ Note that market shares and consequently channelization is calculated based on *stakes*, not GGR. To the extent that different operators have different repayment rates, market shares based on GGR may differ. Our assessment is that the repayment rates are similar across operators. This is based on a comparison of odds for a number of sports events for a number of operators, including both state owned and publicly listed operators. The comparison shows that repayment rates varies between 91-94 percent.

tax revenues, decrease. At a tax-rate of 15 percent the substitution rate to gambling operators outside the Swedish system is considered limited.

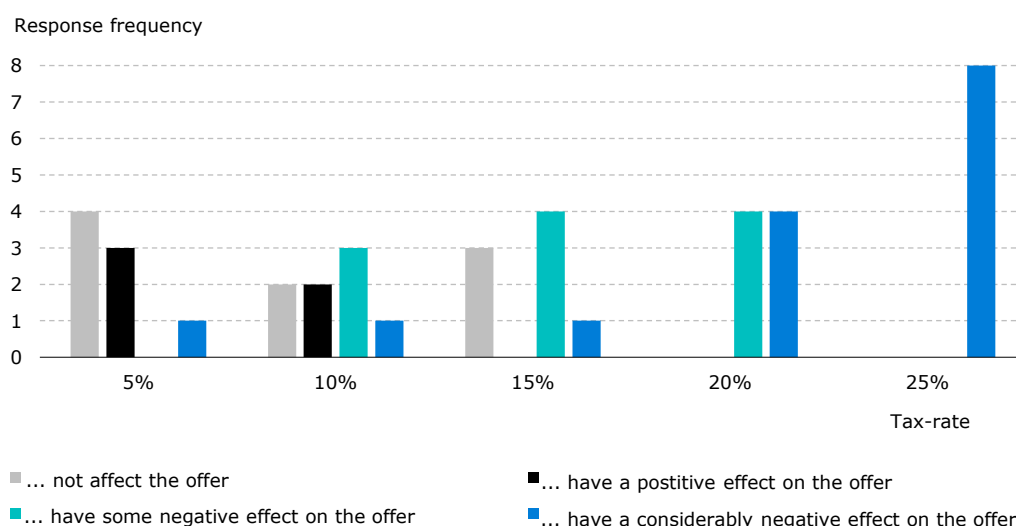
How does the tax-rate affect Swedish licensed gambling operators’ offers?

A tax on GGR is comparable to an *ad valorem*-tax. This type of tax is characterized by its effect on the operators marginal cost of producing additional output, in this instance additional gambling volumes. When the tax-rates increase, the operator must increase the price in order to compensate for the increased cost.¹⁹

As stated above, operators’ margins are negatively affected at tax-rates of 15 to 20 percent, in particular smaller operators. Operators that choose to participate in the licensing system at these tax-rates thus need to increase prices, or reduce the quality of its services, to compensate for the increased costs of taxation. This will consequently affect the licensed gambling operators’ competitiveness compared to the operators outside the system.

Tax-rates of 20 percent or more will affect the gambling operators’ price and/or quality is supported by the survey to BOS’s members. All respondents indicate that tax-rates of 20 percent or more will either have “some”, or “a considerably”, negative impact on their offers, see figure 14.

Figure 14 How will the tax-rate in a future Swedish licensing system affect your offer to Swedish consumers? It will...



Note: n=8.

Source: Copenhagen Economics survey to BOSs members.

¹⁹ Philander, K.,S., 2013, A Normative Analysis of Gambling Tax Policy, UNLV Gaming Research & Review Journal, Volume 17 Issue 2.

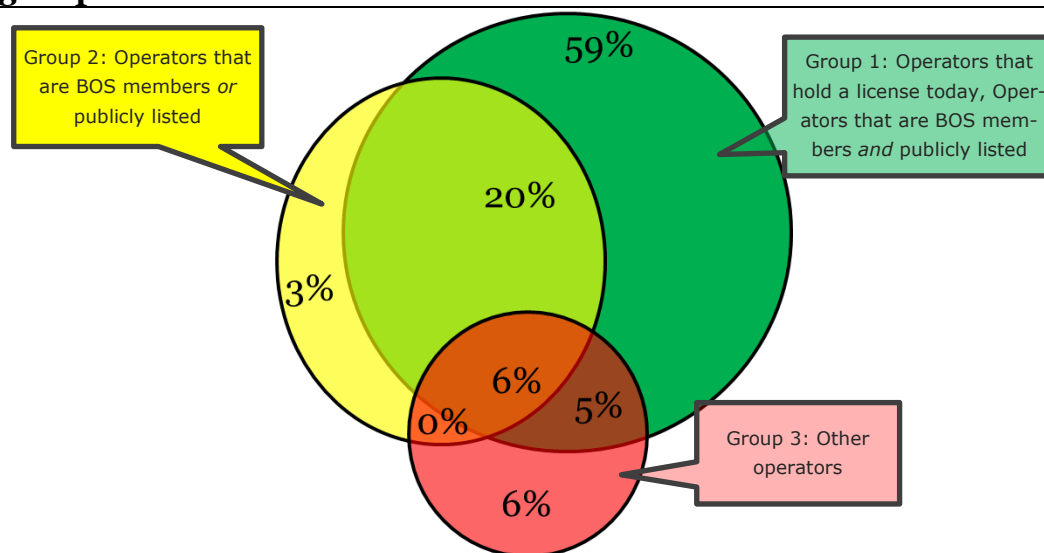
In conclusion, the results stated above indicate that gambling operators within the licensing system are at risk of being in a disadvantageous competitive position compared to the operators outside the licensing system. This effect is expected to occur already at tax-rates of 15 percent and increases thereafter.

To what extent will consumers join the licensed gambling operators?

Increased tax-rates mean that gambling operators within the licensing system may be less competitive compared to operators outside the system. The consequence is that consumers choose to gamble less at the licensed gambling operators, either by reducing the total gamble volumes or by substituting to operators outside the system.

A significant proportion of the consumers, 32 percent²⁰, state that they play on gambling operators from several different groups, see figure 15. The largest overlap is between group 1 and 2, where 20 percent of consumers place themselves. Approximately 6 percent gamble on operators from all three groups. Almost 70 percent gamble only on gambling operators within one group, preferably within group 1.

Figure 15 Consumer overlap between operators from different groups



Note: n=963. The percentages indicates the share of respondents that are located within each surface in the diagram. Note that due to rounding, the sum is not equal to 100 percent.

Source: Copenhagen Economics based on Ipsos consumer survey

²⁰ 20%+6%+5%. Note rounding up.

Gambling operators in different groups are interchangeable from the consumer’s perspective, and thus constitute substitutes. Approximately 8 out of 10 state that they currently most frequently gamble at a gambling operator from group 1, and about a quarter of these (21 out of 80 percent) state they would choose an operator from another group if their preferred operator did not exist, see table 2.

Table 2 Which operator would you choose if you could not play at the operator where you play the most today?

		Operator that I would choose instead				Total
		Group 1	Group 2	Group 3	None	
Operator where I play the most today	Group 1	37%	14%	7%	21%	80%
	Group 2	8%	2%	0%	1%	11%
	Group 3	5%	1%	1%	3%	10%
Total		50%	17%	8%	25%	100%

Note: n=955.

Source: Copenhagen Economics based on Ipsos consumer survey.

In total, more than a third of the respondents, 36 percent²¹, would choose an operator from another group than their preferred operator today. A quarter of the consumers, preferably those within group 1, state that they would not gamble on any other operator other than the one where they gamble the most today.

Overall, this suggests that a significant proportion of consumers are willing to substitute between gambling operators from different groups. Therefore, at tax-rates above 20 percent a significant substitution away from operators participating in the licensing system is expected. This is due to two interrelated factors.

Firstly, fewer gambling operators are expected to acquire a license, and those that do are expected to be less competitive. *Secondly*, many consumers perceive gambling operators outside the licensing system as substitutes for the licensed gambling operators. This will consequently result in less gambling by consumers within the licensing system, either in favor of gambling operators outside the system that receives increased gambling volumes, or by reduced overall gambling. The result in both cases is that the channeling rate, but particularly the tax revenue, decreases.

²¹ 14%+7%+8%+0%+5%+1%. Note rounding.

Appendix A

Description of data and information collected for the purpose of this study

For the purpose of this report, data and information was collected from a number of sources. These are described below.

A.1 Interviews and survey to The Association of Online Gambling Operators members

During the summer 2016 interviews were conducted with four out of five of BOS current board members: Mr Green (17 June), Unibet (17 June), Betsson (20 June), PAF (30 June).

A survey was distributed to all members of BOS that are operators. The survey consisted of seven questions regarding the operators licenses in other countries, costs of acquiring a license, as well as potential benefits of joining a Swedish licensing system. One Swedish and one English version was distributed via mail to representatives of the operators.

The survey was distributed 11 July 2016 to a total of 15 members. Thereafter a number of reminders were distributed during the summer in order to increase the response rate. The last submission of the survey was received 22 August 2016. In total eight operators answered the survey, which gives a response rate of 53 percent.

A.2 Ipsos consumer survey

During the summer, Ipsos conducted a consumer survey on behalf of Copenhagen Economics.

The survey was conducted with Ipsos web-panel. The target group were Swedes +18 years that are gambling for money at least once per quarter. The survey contained 12 questions in total concerning the respondents gambling habits. The survey started 14 July 2016 and closed 26 July 2016. In total 1 014 respondents participated.

Table A.1 Key statistics, 2015

Country	Tax-rate	Channelization	GGR per capita (SEK)			Tax revenues		Tax revenue / total GGR●
			Total*	Channelized	Not channelized	Total (m. SEK)	Per capita (SEK)†	
United Kingdom	15%	95%	829	788	41	7 667	118	14%
Denmark	20%	88%	647	569	78	644	114	18%
Italy	20%	80%	163	130	33	1 575	26	16%
Spain	25%	70%	91	64	27	747	16	18%
Portugal	41% [”]	52%						21%‡
France	45% [”]	52% [◊]	204	106	98	3 182	48	24%

Note: “Portugal and France have been transformed from tax revenues on stakes. Tax-rate for Portugal is calculated under the assumptions that betting and games of chance generate equal gambling volumes and that the average repayment rate is 80 percent.

* Total GGR per cap. = Channelized GGR per cap./ Channelization.

† Tax-rate* Channelized GGR per cap.

‡ Channelization * Tax-rate, which is an approximation of Tax revenue / total GGR

◊ France channelization has been estimated on the basis that approximately 700 000 consumers in France play online-casino. The original channelization provided by EGBA did not consider these consumers in the calculation of channelization.

● Tax revenue per cap/Total GGR per cap.

Source: https://www.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/229993/remote_gambling_summary_of_responses.pdf; <https://spillemyn-digheden.dk/sites/default/files/Draft%20for%20the%20Act%20of%20gambling.pdf>; <http://www.lotteriinspektionen.se/Documents/Externa%20dokument/Spel-marknadensutveckling2013.pdf>; <http://www.dgojuego.minhap.gob.es/en/normas-vigor>; http://www.pgdisboa.pt/leis/lei_mostra_articulo.php?nid=2340&tabela=leis&nversao=; <https://www.service-public.fr/professionnels-entreprises/vosdroits/F1279>, <http://www.egba.eu/facts-and-figures/interactive-map/>. <http://www.arjel.fr/IMG/pdf/2016T1.pdf>, H2 and operators. Joakim Rönngren, ex. dir. com. Lotteriinspektionen (<http://bos.nu/tag/joakim-ronnberg/>). The Gambling Commission: <http://www.gamblingcommission.gov.uk/Gambling-data-analysis/statistics/Industry-statistics.aspx>; Danish Online Gambling Association, DOGA: <http://doga.squarespace.com/market-numbers-2015>; Dirección General de Ordenación del Juego: <http://www.dgojuego.minhap.gob.es/en/descarga-datos-mercado-juego-online>; ARJEL: <http://www.arjel.fr/IMG/pdf/2016T1.pdf>UU. European Gaming & Betting Commission, <http://www.egba.eu/facts-and-figures/interactive-map/>, Eurostat: <http://ec.europa.eu/eurostat/tgm/table.do?tab=table&init=1&language=en&pcode=tps00001&plugin=1>.

Czech Republic				GGR	35%			GGR	GGR	23%	GGR	Live games: 25% Other casino games: 35%		
Denmark	Sports betting: 24 (online and offline). Casinos: 9 (offline) + 36 (online). Gaming machines: 260.	GGR	28%	GGR	41-71%	GGR	45-75%	GGR	GGR	28%	GGR	28%		
Estonia		GGR	5%					GGR	GGR	5%	GGR	5%		
Finland								GGR	GGR	12%	GGR	12%		
France		GGR	41,1% (27.9% + 6.6% for the benefit of the National Centre for Sport + 6.6% for the benefit of social security).	GGR	Progressive tax from 6% to 83.5%	GGR	Casinos: progressive tax from 6% to 83.5%	Mixed	GGR	54.9% (33.7% + 10.6% for the benefit of the National Centre for Sport + 10.6% for the benefit of social security).	X	X	Turnover	Poker: 2%
Germany	Online sports betting: 35.	Turnover	5.3%	GGR	19%			Mixed	Turnover	5.3%	GGR	5.3%	Money brought to the table (stakes?).	Poker: 5.3%
Greece	Offline: 1. Online: 15.	GGR +	35%	GGR +	35%	GGR +	35%	GGR (GGR + customer winnings)	GGR +	35%	GGR +	35%		
		a) 100-200 Euro	2.5%	a) 100-200 Euro	2.5%	a) 100-200 Euro	35%		a) 100-200 Euro	2.5%	a) 100-500 Euro	15%		
		b) 200-500 Euro	5%	b) 200-500 Euro	5%	b) 200-500 Euro	2.5%		b) 200-500 Euro	5%	b) >500 Euro	20%		
		c) >500 Euro	7.5%	c) >500 Euro	7.5%	c) >500 Euro	7.5%		c) >500 Euro	7.5%				



Hungary	11 offline casinos. 3 online casinos.							GGR (GGR + specific thresholds for online casinos)	GGR	15%	GGR	on GGR < HUF10bn: 30%; on GGR > HUF10bn: 3bn HUF + 10%; on GGR difference between online and land based (if online > offline) 15%.		
Ireland		Turnover	2% (€50k DeMinimis relief per operator)					Mixed	Turnover	2% (€50k DeMinimis relief per operator)			GGR	Intermediaries: 15%
Italy		GGR	Sports 20% Horse-racing 44%	Turnover	AWP 24% VLT 8.60%	GGR	Virtual betting: 22%	GGR	GGR	Sports 24% Horse-racing 47%	GGR	25%	GGR	Virtual betting: 22% Betting exchanges: 20%
Latvia	19	GGR	15%		431 € per month per device		2340 € per month for each table for organising roulette, card or dice games.	GGR	GGR	10%	GGR	10%		
Lithuania								GGR	GGR	13%	GGR	13%		

Luxembourg								X	X	X	X	X		
Malta		GGR	5%	GGR	12.5%, 15%, 30% dependin g on the type and location.			GGR (GGR + VAT)	GGR	5% + VAT 18%	GGR	5% + VAT 18%		
Netherlands		GGR	29% (will be 29.5% from Jan 2023)	GGR	29% (will be 29.5% from Jan 2023)	GGR	29.5%	GGR	GGR	29.5%	GGR	29.5%		
Norway	5 (monopoly operators)							N/A						
Poland		Turnover	12%	GGR	50%			Mixed	Turnover	12%	GGR	50%	Turnover	Bingo: 10% Promotio nal lottery 15% Numerical lottery: 20%.
Portugal	15							Mixed	Turnover	8%	GGR	25%	GGR	Mutual betting: 25% Betting exchanges : 35%.
Romania								GGR	GGR	25% (23% direct GGR tax and 2% tax on deposits)	GGR	25% (23% direct GGR tax and 2% tax on deposits)		
Slovakia								Mixed	Turnover	6%	GGR	22%		
Slovenia		GGR	5%	GGR	18%			GGR	GGR	5%	GGR	18%		



Spain	77							GGR	GGR	20 % (10% in Ceuta and Melilla)	GGR	20 % (10% in Ceuta and Melilla)	GGR	20% (10% in Ceuta and Melilla)
Sweden	92	GGR	18%	GGR	18%	GGR	18%	GGR	GGR	18%	GGR	18%	GGR	18%
UK	570 gaming machine licensees 700 bookmakers 50 Casinos 280 online sports betting licensees 217 online casinos	The tax base is charged as a percent of profits, which is calculated as "stakes received less winnings paid out".	Fixed odds and totalisator bets: 15% Financial spread bets: 3% Other spread bets: 10% Betting exchanges charge 15% of the commission charges to users who are UK people. The pool betting duty (PBD): 15%.	Machine Games Duty is based on the total net takings from a machine.	Lower rate of 5% when the maximum cost per game is 20 pence or less and the cash prize is £10 or lower. Standard rate of 20% when the cost per game is between 20 pence and £5 and the cash prize is £11 or more. Higher rate of 25% when the cost per game is more than £5 and the prize is any.	GGR	The first £2.686m of GGR — 15% The next £1.852m of GGR — 20% The next £3.243m of GGR — 30% The next £6.845m of GGR — 40% The remainder — 50%	GGR	GGR	Fixed odds and totalisator bets: 15% Financial spread bets: 3% Other spread bets: 10% Betting exchanges charge 15% of the commission charges to users who are UK people. The pool betting duty (PBD): 15%.	GGR	21%		

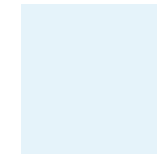
Contact:

Daniele Perrone
Senior Legal Advisor

T: +32 2 554 0890

E: daniele.perrone@egba.eu

EGBA | European Gaming &
Betting Association



BGC Positions about the Taxation of Winnings in Brazil

1. The overall financial burden for sports betting operators will be very high in Brazil.

When comparing with other regulated markets, one must bear in mind that several layers of taxes and fees will apply to licensed sports betting operators once the Sports Betting Law 2018 is fully implemented. Overall, the financial burden for online sports betting operators will be very high in Brazil:

- **Sports Betting Tax** (as per the Sports Betting Law as amended in 2021)
 - o a 5% GGR tax for offline and online sports betting; plus
 - o a 0,05% Turnover tax for online and 0,1% on Turnover for offline.
- **Inspection fee** (as per the Sports Betting Law 2018):
 - o Monthly payments based on winnings according to a schedule set out in Annex of the Sports Betting Law.
- **Licensing fee** (as per the upcoming Presidential Decree):
 - o We understand that it could be around BRL 30 million for five years.
- **Purchasing/service tax:**
 - o PIS, COFINS and ISS: it amounts overall to 14,25% on GGR (the Supreme Court ruled last year that it should be based on GGR).
- **Tax on winnings (to be reformed):**
 - o 30% on the whole amount paid out to customers.

- Only the part of the winnings above BRL 1,903.98 (around 360 Euros) is taxed.
- **Corporate tax:** when applying for a licence, operators will have to incorporate in Brazil as per the Sports Betting Law 2018. As a result, they will be liable for a combined 34% tax on their profits (25% for IRPJ and 9% for CSL).

In summary, online sports betting operators will have to pay 19,25% on GGR, 0,05% on Turnover, 30% of their customers' winnings above BRL 1,903.98, inspection monthly fees, BRL 20-25 million in licensing fees for five years and 34% of their profits.

2. Taxation of winnings across regulated markets

The taxation of winnings is an exception rather than the rule across regulated markets. Where it applies, there is virtually always a threshold. Alternatively, losses can be deductible (often the case when Personal Income Tax applies).

Country	Tax on winnings
Argentina	N/A
Austria	N/A
Belgium	N/A
Bulgaria	N/A
Colombia	Personal Income Tax applies (losses may be deductible)
Croatia	N/A
Cyprus	N/A
Czech Republic	Personal Income Tax applies above EUR 42k
Denmark	N/A
Estonia	N/A
Finland	N/A
France	N/A

Germany	N/A
Greece	<p>Tax paid on earnings per ticket.</p> <p>“Ticket” means one or more bets placed by the player at the same point in time.</p> <p>Earnings per ticket tax is paid at the following rates:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Profits up to €100 = 0 % • Profits from €100.01 to €500 = 2.5 % • Profits from €200.01 to €500 = 5.0 % • Profits from €500.01 or more = 7.5 %
Hungary	Personal Income Tax applies
Ireland	N/A
Italy	N/A
Latvia	23% above EUR 3k
Malta	N/A
Mexico	Personal Income Tax applies (losses may be deductible)
Netherlands	N/A
Poland	10% above EUR 500
Romania	It applies to withdrawals as follows: <ul style="list-style-type: none"> • 3 percent of winnings for winnings below €2,040 • 20 percent for winnings between €2,040 and €13,600 • 40 percent for winnings exceeding €13,600

Slovakia	N/A
Spain	Personal Income Tax applies (losses may be deductible)
Sweden	N/A
United Kingdom	N/A
United States	Personal Income Tax applies at federal level (losses may be deductible)

Source: Gambling Compliance/Vixio

3. The tax on winnings has a detrimental impact on the channelling rate and the overall GGR generated by licensed operators

The taxation of winnings often proves to be very difficult to predict for customers. The lack of predictability makes the tax unfair to customers, who often unable to precisely determine what their actual winnings are. It also makes regulated gambling products much less attractive to customers, who are being encouraged to seek larger winnings with unlicensed operators.

From the operators' perspective, it also has major drawbacks both in administrative and commercial terms. Although the taxation of winnings applies in principle to customers' earnings, operators are often required to manage its application (e.g. when operators are required to withhold the tax on behalf of tax authorities). Furthermore, winnings are highly critical to operators because they are subsequently used by customers in their future gambling activities. In effect, the taxation of winnings wipes out the winnings over time and reduces the overall GGR. The effect is twofold: less GGR for licensed operators and less tax revenues for the government.

H2GC has modelled for the BGC the impact of the tax on winnings under different scenarios (See charts below). It appears that, regardless of the tax model used, the tax on winnings always has a detrimental impact on the channelling rate and therefore on the overall GGR.

% Onshore sports betting

Tax model

Current Model w/o Tax on Winnings
 30% tax on prizes above R\$ 1,903
 15% tax on net prizes - no offset losses
 20% tax on net prizes - monthly offset
 15% tax on withdrawals

	2024e	2025e	2026e	2027e
90%	84%	93%	94%	94%
84%	86%	87%	87%	87%
72%	74%	75%	75%	75%
77%	80%	80%	80%	80%
80%	82%	83%	83%	83%

GGR - BRL (m)

Tax Model

Current Model w/o Tax on Winnings
 30% tax on prizes above R\$ 1,903
 15% tax on net prizes - no offset losses
 20% tax on net prizes - monthly offset
 15% tax on withdrawals

	2024e	2025e	2026e	2027e
7,119	7,560	9,017	10,579	
6,470	7,014	8,366	9,815	
6,003	5,470	6,524	7,654	
4,681	6,247	7,451	8,742	
5,346	6,587	7,857	9,217	
5,637				

Table Progressiva

Current Model w/o Tax on Winnings

30% tax on prizes above R\$ 1,903

15% tax on net prizes - no offset losses

20% tax on net prizes - monthly offset

15% tax on withdrawals

7,119

8,089.20

9,559.02

11,213.74

ABAESP - Associação Brasileira de Apostas Esportivas

(Obs.: Foram recebidas 2644 mensagens com esse conteúdo.)

Sugere os seguintes pontos:

- Isenção de imposto ao apostador ou tributação sobre o resultado auferido em determinado período;
- Tributação sobre o GGR, e não sobre o *turnover*;
- Tributação na faixa de 15 a 20% do GGR;
- Possibilidade de apostas pré-jogo, apostas ao-vivo (*live*), e troca de apostas (através de bolsas de apostas esportivas);
- No período de 6 meses entre a publicação do decreto e o início da operacionalização das apostas esportivas no Brasil, não deve haver qualquer tipo de quarentena em relação aos operadores que já oferecem seus produtos ao consumidor nacional, assim como qualquer vedação de publicidade durante tal período.

Emily Caroline de Camillo | Felsberg Advogados

1. Verificar a possibilidade de criação de um sistema de apostas que faça o mapeamento do total de ganhos e perdas sequenciais do apostador, de forma que a “conta” do apostador possa ser bloqueada e o apostador fique impedido de jogar por um certo período em caso de observância de um determinado número de perdas sequenciais (evitar vício).
2. Art 3ª. A porcentagem indicada está inconsistente com o disposto na Lei 13.756/18. Considerando a hierarquia das leis e a sobreposição da lei sobre o decreto, explicar qual porcentagem será de fato aplicada para destinação do produto da arrecadação das apostas de quota fixa.
3. Art.4º, § único. Considerando a preocupação em prevenir fraude e lavagem de dinheiro, bem como o cumprimento do requisito da maioria, informar se a identificação ocorrerá somente mediante a informação do número do CPF e passaporte, conforme o caso, ou haverá necessidade de envio de cópia de documento.
4. Art. 10. Informar como será o processo de solicitação e comprovação da anuência do operador, bem como quem poderá solicitar referida anuência, se qualquer pessoa, física ou jurídica, e quais os requisitos para que este terceiro, se for esse o caso, possa comercializar os bilhetes ou captar apostas.
5. Art. 11. Confirmar como será o tratamento com relação às empresas estabelecidas em outros países e que por meio da internet conseguem apostadores brasileiros, inclusive aquelas detidas por brasileiros, se haverá prazo para regularização ou mesmo incentivos para que referidas empresas decidam constituir-se no Brasil para fins de obter autorização para serem operadoras de aposta de quota fixa.

6. Art. 12. Confirmar o prazo de análise que o Ministério da Economia terá para conceder a autorização, bem como se haverá possibilidade de aditamentos no pedido, pelo operador, ou mesmo prazo para cumprimento de exigência caso falte alguma parte da documentação ou ela não esteja em conformidade com o disposto neste regulamento.
 7. Art. 12. II. Informar qual seria a certidão financeira solicitada, pois não há um modelo específico a ser solicitado.
 8. Art. 12. III. Informar se brasileiros que operam com sites hospedados em outros países onde o jogo é regulamentado e legal são considerados como operando ilegalmente, nos termos desta regulamentação. Caso positivo, informar se haverá prazo para regularização nos termos da lei brasileira e quais os procedimentos a serem adotados. Ademais, caso existam casos de pessoas que atualmente operem ilegalmente, informar se haverá algum prazo para regularização e, então, possibilidade de obtenção de autorização nos termos deste regulamento.
 9. Art. 30. Considerando que há operadoras de apostas esportivas estrangeiras que atualmente patrocinam e são fontes de renda para times de futebol brasileiros, será necessário regulamentar se referidas empresas poderão continuar patrocinando nos moldes atuais ou se deverão adaptar seus negócios ao presente regulamento, incluindo a obrigação de constituir empresa no Brasil. Ademais, informar se haverá algum tipo de penalidade ou mesmo proibição para empresas estrangeiras que não sigam o disposto neste regulamento e continuem patrocinando times de futebol sem constituir empresa no Brasil.
 10. Art. 32. III. Importante criar mecanismos de fiscalização não somente para evitar que as pessoas acima indicadas possam comercializar aposta de quota fixa, mas também que pessoas direta ou indiretamente ligadas ao esporte objeto da aposta (Ex: os técnicos dos times de futebol ou árbitro do jogo apostado) possam apostar em referido jogo, evitando a manipulação de resultados, tal como ocorrido no episódio conhecido como a “máfia do apito”.
 11. Art. 37. I. Redação está confusa, pedimos esclarecimentos sobre o entendimento do acima disposto.
 12. Art. 37. III. Esclarecer se o pagamento referido neste inciso III do artigo 37 está relacionado a apostas em um jogo ou modalidade específica. Caso positivo, deixar claro no regulamento que cada apostador somente poderá realizar uma aposta em seu CPF por jogo/modalidade.
-

Rodrigo Bustamante | CODERE

- Definição do escopo jurisdicional: esclarecer se estará autorizada a possibilidade de apostar no exterior através de sites autorizados pelo Estado Brasileiro, e se essa possibilidade estará limitada a cidadãos brasileiros ou se também será estendida a cidadãos estrangeiros não residentes no Brasil.
- Em determinados artigos do Projeto do Decreto, menciona-se a possibilidade de efetuar pagamentos de prêmios a pessoas domiciliadas em países considerados de risco pelo

GAFI ou considerados de tributação favorecida pela RFB, portanto, considera-se adequado esclarecer se as apostas serão ativadas para esses e outros países estrangeiros e em que condições.

- Sugere a utilização do GGR como base tributária. A carga tributária total (de todos os níveis governamentais) não deveria exceder 20% da GGR.
- Licenças: incluir no decreto o valor a ser pago pelas licenças e sua duração (recomendado não menos de 10 anos).
- Art. 3. Sugere-se considerar a inclusão de outras entidades esportivas.
- Art. 4. Sugere-se que o apostador crie uma conta de jogo nomeada e única por operador, válida para as apostas físicas e online. O escopo jurisdicional das apostas online para os apostadores estrangeiros não residentes deveria ser esclarecido/definido.
- Art. 8. Sugere-se que o vencimentos dos prêmios não seja aplicável para o canal online (os prêmios são depositados na conta do jogo do cliente).
- Art. 12, inciso III – Estabelecer de maneira clara que este requisito deve ser estendido ao Grupo Econômico ao qual pertence a empresa que postula obter uma autorização de operação de apostas esportivas.
- Art. 13. Contemplar a possibilidade de estabelecer a reserva financeira de garantia através de uma apólice de garantia ou instrumento similar de companhias de seguros ou financeiras.
- Art. 14. Sugere-se que o acesso irrestrito às informações dos sistemas deve ser concedido através da disponibilização de uma réplica em tempo real do banco de dados do operador.
- Art. 18. É recomendável que possam assinar a notificação procuradores, representantes legais ou funcionários com responsabilidades executivas da empresa inspecionada.
- Art. 21. Medidas Administrativas de Precaução: demandam intervenção da justiça e que não deveriam ser decididos pela autoridade administrativa.
- Art. 23. Multas de até 100% do faturamento bruto. Sugere-se esclarecer a qual período corresponde este faturamento.
- Art. 24. Responsabilidade: Esclarecer a que se refere "exercício irregular da atividade".
- Incluir na Publicidade o número de autorização ou similar, para evitar publicidades de sites não autorizados.
- Proteção de menores na publicidade.

- Limitação da Comunicação: Proibir a aparição de pessoas ou personagens de relevância ou notoriedade pública, reais ou fictícios, que são atraentes específica ou principalmente para o público menor de idade; definir limitações de horários para a publicidade específica para cada um dos canais de comunicação; proibir o envio de material promocional para pessoas que tiverem solicitado a autoexclusão.
 - Art. 32. Entendemos que a proibição deveria determinar que a proprietários, gerentes, diretores e funcionários seja proibida a realização de apostas.
 - Art. 33 (parágrafo 2, pontos I e II) e Art. 35: Poderia ser aplicável às apostas físicas, mas para as apostas online é habitual que os prêmios sejam concedidos e disponibilizados ao cliente diretamente, e somente após a realização de uma verificação prévia. Sugerimos a remoção das referências a terceiros potencialmente envolvidos, para reduzir o risco de fraudes e que a pessoa verificada seja a destinatária final do prêmio correspondente.
 - Art. 35. Não fica claro quais pessoas seriam identificadas como agentes e o que se quer dizer com beneficiário final.
 - Art. 36. Modificar o requisito a fim de que seja necessária a identificação, e o arquivo se limite aos prêmios superiores a determinado valor. Sugere-se acrescentar adicionalmente a frase “que o vencedor seja identificado e verificado”, e substituir "a análise" por "verificação".
 - Art. 37. Esclarecer o escopo jurisdicional que o Regulador quer outorgar à operação das apostas esportivas online. Nesse sentido, nos referimos a quais pessoas estarão autorizadas a apostar conforme sua nacionalidade e domicílio (dentro ou fora da União).
 - Art. 41. Sugere-se reduzir o escopo quanto à informação a ser armazenada, levando-se em consideração a referência a correspondências.
 - Art. 43. Essa obrigação é muito ampla para o operador, uma vez que a única forma que tem de acessar informações dos clientes a serem verificados, é consultar bases de informações públicas.
-

Gabino Oliveira | Gobet

- Requisitos on-line e off-line num só decreto - no que se refere ao capítulo VI, branqueamento de capitais e prevenção de fraudes, às vezes é difícil identificar se um parágrafo trata principalmente de modo offline ou não, por exemplo, os artigos 34, 35, 36 e 37.
- Não está muito claro quais regras a cumprir em relação à prevenção do branqueamento de capitais. Por um lado, foi referido a outras leis relacionadas com esta parte da minuta, por outro, este decreto contém também normas próprias que devem impedir o branqueamento de capitais.

- Imposto de jogo diferente na minuta e na lei primária.
- Especificações necessárias: especificações técnicas em relação ao ambiente do servidor e relatórios; métodos de pagamento e as instituições bancárias permitidas, KYC detalhado; procedimento de licenciamento; risk management; prevenção de jogos manipulados (integridade esportiva); como a entidade legal deve ser configurada.
- Capítulo I, Art. 2, III: aposta virtual pode ser confusa com ‘virtual bets’ o que são apostas geradas por computador de um evento esportivo. Sugerimos de preferir o termo ‘aposta online’ ou ‘aposta por internet’.
- Capítulo I, Art. 2, VI: definir um imposto sobre a renda da pessoa física sem considerar as apostas perdidas é algo que deve ser evitado.
- Capítulo II, Art. 3, §1º: Entendemos que operador paga os valores ao Ministério que os redistribui, sugerimos reformular o parágrafo de maneira explícita.
- Capítulo II, Art. 4: não está claro quando o cliente deve ser verificado e por qual meio.
- Capítulo II, Art. 6: explicitar horário e canais de atendimento.
- Capítulo II, Art. 8, II: os prêmios devem ser pagos automaticamente aos clientes dentro de um período de 90 dias, ou refere este parágrafo ao sistema offline e não particularmente ao sistema online?
- Capítulo III, Art. 12, § 1º, III: uma declaração por si só não será suficiente para garantir que os operadores, que muitas vezes dispõem de uma complexa rede de empresas, de fato, não operem em mercados onde não possuem licenças. Seria fundamental trabalhar em estreita colaboração com os reguladores em todo o mundo.
- Capítulo III, Art. 12, §1º, V: Sugerimos, portanto, a inclusão de um parágrafo para conceder licenças por um período mais curto se um operador violar regras repetidamente noutra jurisdição em que está licenciado.
- Capítulo III, Art. 12, §2: é preciso melhor definir quais dados e quais informações serão de facto realmente necessárias para garantir due dilligence e qual fornecimento de dados pode causar um montante de informações que vai acima do que é preciso para garantir um controle suficiente.
- Capítulo III, Art. 13: Este montante pode ser depositado numa conta que permite aproveitar juros?
- Capítulo III, Art. 14, III, § 1º: tempo real – envio de relatórios automatizados por e-mail ou acesso ao back office.
- Capítulo III, Art. 18, § 1º: Em relação à entidade legal, significa que é aceito ter um representante legal, como é o caso na Colômbia, e se for o caso, é aceito nomear uma segunda pessoa responsável dentro do grupo de empresas do operador?
- Capítulo III, Art. 23: Em relação ao valor das multas cumulativas, não está claro para qual período a receita bruta é tomada como base de cálculo, mas, como entendemos, ainda há um ato a ser publicado a esse respeito.
- Capítulo IV, Sobre Publicidade: Sugerimos, portanto, tornar muito concreto o que é permitido em termos de publicidade ou não, por exemplo, incluindo um parágrafo em que as promoções devem ser aprovadas pelo regulador antes das suas publicações.
- Capítulo V, das Vedações: falta uma norma que garante que atletas ou outros agentes que podiam ter informações privilegiadas sobre um certo desporto ou certos eventos esportivos não estarão permitidos a apostar nesse desporto.
- Capítulo VI sobre branqueamento de capitais: Não fica muito claro quais medidas se concentram principalmente nas operações offline e quais também se referem à online.

- Capítulo VI, Art. 33, §3, I: O representante legal pode ser o oficial de AML e é aceite que o oficial de AML do grupo seja considerado um representante adicional ou este artigo se refere principalmente a operações offline? Seria bom especificar.
 - Capítulo VI, Art. 34, VII: Por quanto tempo essa documentação deve ser armazenada? Internacionalmente, é prática comum apagar a documentação após 10 anos, no máximo.
 - Capítulo VI, Art. 37, III: Este ponto refere-se ao offline e ao online?
 - Capítulo VI, Art. 48: Enumerar as regras específicas que servirão como referência, ou em alternativa decidir quais os mercados internacionais que devem servir como referência.
-

GVC Holdings

- Tributação deve ser sobre GGR;
 - Art. 11 – aumenta ainda mais o custo de operação no Brasil;
 - O art. 12, inciso III (Cláusula de ausência de antecedentes) inviabiliza a entrada de todas as empresas internacionais;
 - Art. 12 (emissão de licenças) candidatos devem ter certeza de que o processo de inscrição será transparente. Sugestão: adotar o modelo da Espanha;
 - Artigo 23 – Penalidades/multas: multa de 100% tem caráter confiscatório. Utilizar GGR como base para multas;
 - Artigo 25 – Uma suspensão de 30 dias é equivalente a efetivamente cancelar a licença. Deve haver espaço para sanções mais proporcionais e flexíveis;
 - Artigo 30 – Proibir a publicidade antes que as licenças estejam disponíveis causaria grandes danos aos times de futebol que dependem de patrocínios e às empresas de mídia;
 - Artigo 32 – Restrições – também deve ser alterado no mesmo sentido.
-

Helena Calderano | Montgomery & Associados

1. ARTIGO 2º, INCISO I: APOSTADOR PESSOA JURÍDICA – A definição de apostador exclui a possibilidade de pessoas jurídicas realizarem apostas.
2. ARTIGO 2º, INCISO V: APOSTAS EM MOEDA ESTRANGEIRA – A redação proposta pelo Decreto não menciona a possibilidade de aceitação de apostas em moeda estrangeira.
3. ARTIGO 3º: DESTINAÇÃO DO PRODUTO DE ARRECADAÇÃO – O artigo 3º da minuta do Decreto prevê destinação para os produtos de arrecadação diversa daqueles previstos na Lei nº13.756/2018 em seu Artigo 30. O Decreto, como norma secundária e de natureza regulamentar, não pode contrapor ou extrapolar conteúdo de lei.
4. ARTIGO 4º: APOSTAS POR ESTRANGEIROS – O Parágrafo Único do Artigo 4º da minuta do Decreto propõe identificação por passaporte do apostador estrangeiro. No entanto, entendemos que o mais apropriado seria que tal documentação fosse requerida do apostador não-residente. Entendemos que o critério de identificação deve ser por CPF

do apostador sempre que possível (ou seja, sempre que o apostador seja residente no Brasil) e somente aqueles que não têm CPF (não-residentes) possam usar outra forma de identificação.

5. ARTIGO 12, PARÁGRAFO 1º: CERTIDÕES E DECLARAÇÕES

5.1. O inciso I do Parágrafo Primeiro do Artigo 12 da minuta do Decreto menciona a necessidade de comprovação do pagamento da taxa de autorização, sem que referida taxa tivesse sido instituída pela Lei nº 13.756/2018 (Decreto não é o veículo correto para introdução da taxa de autorização, sob pena de ser declarado inconstitucional).

5.2. O inciso II do Parágrafo Primeiro do Artigo 12 da minuta do Decreto menciona a necessidade de apresentar “*certidões negativas criminal, administrativa, cível e financeira (...)*”. Não existem órgãos públicos brasileiros que emitem certidões de caráter financeiro. Ainda, em relação à emissão das certidões, relevante destacar a importância de limitação geográfica dos locais onde as certidões devem ser emitidas.

5.3. O inciso III do mesmo parágrafo requer declaração de “nunca haver operado ilegalmente”, o que, pela lógica, leva à conclusão de que quem já tiver operado ilegalmente está permanentemente impedido de requerer autorização para operação de apostas esportivas de quota-fixa. No entanto, o Artigo 5º, inciso XLVII, b, da Constituição Federal garante que não haverá penas de caráter perpétuo.

6. ARTIGO 12, PARÁGRAFO 3º: CERTIDÕES E DECLARAÇÕES DA PESSOA JURÍDICA CONTROLADORA

Conceito de “controle”: recomenda-se vincular a definição ao conceito de controle da Lei nº 6.404/1976. Ainda, tendo em vista a possibilidade de que tanto os sócios pessoas físicas ou jurídicas do operador sejam estrangeiros/residentes fora do Brasil, é de suma importância que seja esclarecido qual documentação será exigida de tais pessoas físicas e jurídicas, vez que elas não estarão sujeitas, ainda, ao controle jurisdicional brasileiro.

7. ARTIGO 13: RESERVA FINANCEIRA - Questiona-se como será operacionalizada esta reserva financeira, onde o dinheiro deve ser mantido, e o momento em que tal reserva deve ser constituída. Em segundo lugar questiona-se o valor da reserva financeira, vez que não é alto considerando as taxas cambiais e potencial volume de negócio dos operadores. Entendemos que seria mais adequado constituir reserva financeira em valor que seja percentual da média do produto de arrecadação do último ano, sendo os R\$6.000.000,00 (seis milhões de reais) um valor inicial para o primeiro ano.

8. ARTIGO 17: PRAZO FISCALIZAÇÃO – fixar um prazo máximo de duração dos procedimentos fiscalizatórios.

9. ARTIGO 24: RESPONSABILIZAÇÃO PENAL DA PESSOA JURÍDICA – a Constituição Federal, conforme disposto no artigo 225, não admite a responsabilidade penal da pessoa jurídica, salvo nos crimes ambientais.

10. ASSUNTOS RELEVANTES NÃO ABORDADOS NA MINUTA DO DECRETO:
a) possibilidade expressa de oferecer os jogos apenas em meio físico, apenas em meio

virtual, ou ambos, a ser definido pelo operador que pleiteia a autorização; e b) definição do que constitui “evento real e temática esportiva”.

11. ERROS DE REDAÇÃO: a) a ausência de um Artigo 7º; b) a ausência de um Capítulo V; c) a menção errônea, no parágrafo primeiro do Artigo 3º, à “Lei 13.756, de 2019”, quando o ano correto é 2018; e d) o parágrafo segundo do Artigo 14 parece faltar algo na redação.

Gustavo V. Mantovani | Intralot

- Modelo de contribuição baseada em GGR é mais relevante para os mercados online liberalizados e competitivos.

- Há diferentes formas de compartilhamento de informações, de relatórios simples de receitas e distribuições a sistemas de monitoramento on-line em tempo real. Regimes mais liberalizados, com numerosas licenças, devem utilizar sistemas avançados de monitoramento. Inicialmente, os objetivos de compartilhamento de informações e relatórios podem ser atendidos por um portal de relatórios onde cada operador será obrigado a relatar dados financeiros e de apostas que possa ser auditado e verificado pela autoridade reguladora. Como próximo passo, um mecanismo mais complexo de geração de relatórios e auditoria, como os empregados na Dinamarca / Grécia e outras jurisdições regulamentadas, podem ser introduzidos.

- Um modelo de concessão ou um modelo de licenciamento restrito, com um número razoável limitado de operadores selecionados para conduzir atividades de apostas físicas e virtuais seria o mais apropriado para o mercado brasileiro.

- Tempo de autorização dos canais online e físico deverão ser diferentes, caso existam licenças diferenciadas para cada tipo de canal (maiores investimentos são necessários para canal físico).

- Capítulo II, artigo 4 – prática recomendada da AML que deve ser empregada, mas apenas para identificar apostadores registrados em canais virtuais e não ser adotada como uma disposição 'geral'. É essencial que essa medida não se aplique ao canal físico e aos jogadores não registrados, pois as apostas anônimas representam a maior parte da receita de jogos de varejo, enquanto é amplamente considerado como um canal de baixo risco para práticas ilegais.

- Garantia (Art. 13) – é insuficiente

- Art. 53, Item V, Cap. VII – não compreendemos qual a necessidade ou benefícios para o mercado de estabelecer-se um período de “quarentena” ou 6 meses sem operações.

- Criar regras vinculantes à autorização, com tratamento mais próximo à lógica das concessões. Diferentemente das autorizações, a atividade não parece vocacionada à auto-regulação.

João Otávio Olivério

Sugere a previsão da modalidade "Sports Trading" ou "Trader Esportivo", na qual um terceiro (investidor ou não) adquire a aposta de quota fixa feita por um outro apostador.

Pierre Tournier | Remote Gambling Association

- Artigo 3 – Imposto não deve ser sobre *turnover*, mas sobre GGR. Riscos: PIS, COFINS e ISS utilizarem essa base; percentual de 1% pode parecer muito baixo.

- Artigo 11 – Estabelecimento de empresa – aumento de custos e atraso considerável no processo de obtenção da licença. Considerar remover essa obrigação ou, pelo menos, facilitar o processo de criação de uma entidade.

- Artigo 12, § 1º, inciso III (cláusula do mau autor) – pode ser contraprodutiva e impedir a participação de todas as companhias internacionais.

William Paulino | Flutter Entertainment PLC (“Flutter”), conhecida como Paddy Power Betfair PLC

i. Tributação: Base deve ser o GGR; operadoras estrangeiras devem estar sujeitas apenas a impostos locais sobre apostas e não a impostos adicionais (como, por exemplo, impostos municipais adicionais sobre serviços municipais); imposto de renda dos apostadores aumenta os custos do negócio.

ii. Exigência de que operadores internacionais sejam incorporados no Brasil – recomendamos fortemente a remoção desse requisito. (Operadores estrangeiros poderiam solicitar e receber uma licença, desde que designassem um procurador com poderes para representá-lo perante as autoridades brasileiras, os participantes do mercado e outras partes interessadas.

iii. Artigo 12, §1, inciso III – a declaração de que nunca operou ilegalmente leva a uma incerteza jurídica no processo de obtenção de licença. Sugestão: “declaração de que nunca foram condenados por sentença transitada em julgado (...)”. Os “fornecedores de tecnologia” não deveriam ser incluídos nesse requerimento.

iv. Artigo 14, inciso III, “§1º - Sugestão: “Os operadores da modalidade de loteria virtual, apostas com probabilidades fixas, disponibilizarão ao regulador, através de um Safe Server, em tempo quase real, os sistemas utilizados para compartilhar as informações referidas no caput. Motivos: utilização de servidor seguro (O ME poderia exigir que todos os operadores esportivos licenciados instalassem um Safe Server no Brasil, através do qual os operadores licenciados devem enviar dados considerados importantes pelas autoridades brasileiras.)

v. Artigo 17 – Sugere o período máximo de 3 anos para processos de inspeção.

vi. Artigo 20, inciso VIII – Sugere 2 anos.

vii. Artigo 22, § 1º - Uma “reincidência” deveria ser considerada como tal quando uma segunda violação ocorresse dentro do mesmo prazo de uma licença.

viii. Artigo 23 – redação não é clara. Acreditamos que todas as multas devem ser calculadas com base nas receitas auferidas pelo operador que estejam relacionadas diretamente à falha/violação específica.

ix. Artigo 25 – acreditamos que o prazo de suspensão referido neste artigo deve ser de no máximo de 90 dias.

x. Artigo 30 – essa restrição pode gerar um “monopólio publicitário” por algum tempo para empresas que continuarão operando ilegalmente no Brasil. Sugerimos que qualquer restrição de publicidade para operadores não licenciados seja imposta somente quando as primeiras autorizações para operação entrarem em vigor.

xi. Artigo 32, inc. I – o conceito de “operação da modalidade de loteria” deve ser esclarecido na versão final da minuta de decreto.

xii. Artigo 51, sugerimos que a aprovação do plano de Prevenção à Lavagem de Dinheiro ou Anti Money Laundering (AML) não seja uma pré-condição para o início das operações.

xiii. Artigos 53, II, III, IV e V – sugere a remoção desses itens.

Ammar Hassan | The Stars Group

- Art. 4º - A identificação do apostador não precisa ser verificada sempre que uma aposta é feita, mas sim sempre que o apostador inicia uma sessão.
 - Art. 5º - Recomenda “18 anos ou mais”.
 - Art. 8º - Sugere esclarecer que “o evento” se refira ao último evento no caso de uma aposta para vários jogos. Em relação às apostas interativas o conceito de prêmios pagos não existe (o dinheiro é imediatamente depositado na conta dos clientes).
 - Art. 11 – Confirmar se a intenção é que, para obter a licença, as empresas o façam com uma empresa ou subsidiária brasileira.
 - Art. 12, III – Falta clareza, palavras como “nunca condenado” trariam maior clareza.
 - Art. 14, I – Falta clareza.
 - Art. 14, § 1º - O uso de um portal na internet seria suficiente para isso.
 - Art. 14, § 2º - A certificação individual de cada aposta de forma individualizada é inviável na prática.
 - Capítulo 4 – Da publicidade: Fornecer detalhes sobre publicidade permitida e não permitida.
 - Art. 32 – Esclarecer que as contas de teste usadas para garantir a conformidade com os requisitos técnicos estão excluídas das proibições estabelecidas no parágrafo III.
 - Art. 34, II – Isso exigirá integrações técnicas por parte dos operadores – detalhar na portaria.
 - Art. 37, III – Esse dispositivo deve ser excluído, é muito provável que apostadores ganhem prêmios em diversas ocasiões.
-

Karen Sierra | Gaming Laboratories International, LLC

Os requisitos técnicos devem ser estabelecidos nos regulamentos, quando isso for feito, devem ser esclarecidos: Capítulo III, artigo 14, inciso III, § 1; Capítulo VII, artigo 34, artigo 36, incisos I, II, III, IV, e artigo 41.

Paulo Marcos Schmitt | Advocacia Desportiva

Sugere a inclusão do conceito de integridade e destinação de parte do produto da arrecadação a ações de integridade.

André Gelfi | Suaposta

Sugere esclarecimentos quanto à declaração de nunca ter operado ilegalmente em mercados regulados: isso será limitado por tempo, escopo ou território? Esclarecer sobre as declarações a serem feitas pelo requerente: o governo fornecerá os formulários de certificado? Que tipo de informação será solicitada e de quais autoridades? Existe um plano para divulgar as informações sobre quando as leis tributárias e penais serão alteradas e como essas alterações afetarão?

Marco Tiso | Sisal Entertainment SPA

- 1) Identificação obrigatória do apostador nos dois canais (online e loja física) – no caso de apostas em pontos físicos, não está claro o propósito da identificação (se é apenas relacionada à idade). Convergência nos dois canais é a tendência global.
 - 2) Reserva de 6 milhões – o nível da garantia está baixo. Definir também garantias menores específicas para os pontos de venda físicos e, principalmente, garantir que as garantias sejam atualizadas periodicamente (normalmente anualmente) com base no volume do operador (GGR).
 - 3) Identificação do jogador – o regulador deve fornecer o serviço de verificação, incluindo, se possível, a verificação de documentos nacionais e internacionais.
 - 4) Certificações internacionais (art. 48) – é necessário um esclarecimento sobre os requisitos específicos que os operadores precisarão garantir.
-

Carlos David Brum Duarte | Apostas no Brasil

Encaminha e-book sobre apostas esportivas.

Martin Redman | Bet365

Sugere:

- i) isenção de imposto sobre apostadores;
 - ii) tributação de 15 a 20% da receita após pagamento de retornos;
 - iii) opção de licença remota, na qual os operadores internacionais poderiam incluir requisitos para um representante local e total acesso a dados (retirar necessidade de constituição de PJ brasileira);
 - iv) esclarecer art. 12, inc. III: é importante que os titulares de licença sejam idôneos e que não tenham operado ilegalmente no mercado brasileiro.
-

Jason Foley-Train | IBIA - International Betting Integrity Association

Aponta duas questões principais:

- a) A decisão das autoridades brasileiras de propor uma taxa sobre o volume de negócios de 1% para as operadoras de apostas licenciadas. Um imposto sobre o volume de negócios de 1% nas apostas equivale a um imposto de 24% sobre a GGR, o que colocaria a tributação brasileira sobre apostas no topo da escala global, juntamente com as restrições negativas de negócios que uma taxa sobre o volume de negócios terá sobre as operadoras de apostas. Sugestão: utilizar GGR.
 - b) Falta de medidas detalhadas de integridade no Projeto de Decreto. Sugere-se a adoção do modelo holandês de monitoramento de mercado para apoiar as medidas de integridade contidas na estrutura regulatória brasileira proposta para apostas esportivas, bem como sanções sólidas para os acusados de corrupção em relação às apostas.
-

Francesco Rodano | Playtech

- Artigo 2 – sugere isentar de impostos os ganhos dos apostadores;
- Artigo 3 – Se posiciona contra a base tributária atual. O modelo previsto é desequilibrado e penaliza as operadoras que optam por oferecer um pagamento mais alto (que se traduz em melhores preços para os consumidores). Esse mecanismo pode levar os operadores a manter o pagamento o mais baixo possível, pagando menos impostos, tornando o produto de apostas esportivas regulamentadas menos competitivo em relação ao ilegal, que é isento de impostos (e regulamentos) e pode ser oferecido aos consumidores a preços melhores. Sugere o uso da “arrecadação líquida”.
- Artigo 4 – Aconselha permitir que os jogadores apostem em bancas físicas sem uma identificação obrigatória, a menos que seja exigido pelos regulamentos contra a lavagem de dinheiro.

- Artigo 8 – Não está claro qual é o destino dos prêmios após o vencimento. Nos canais eletrônicos, a expiração do prêmio não é uma prática comum em outros países. Os prêmios normalmente são creditados na conta de jogo dos jogadores e permanecem disponíveis até que a conta seja encerrada. Nesse caso, todo o saldo é transferido de volta ao operador.
 - Artigo 12, § 1º, inciso III – Sugere exclusão. Como alternativa, ele pode ser substituído por uma cláusula de bom autor em vez de uma cláusula de mau autor.
 - Artigo 13 – A partir do segundo ano de atividade, propomos calcular o valor da reserva financeira como uma proporção do lucro bruto anual do operador, o valor deve ser revisado e atualizado anualmente.
 - Artigo 30 – Uma das medidas mais eficazes de fiscalização é proibir a publicidade e marketing de operadoras não licenciadas. Estabelecer sanções para qualquer tipo de mídia de operadores ilegais, bem como sanções administrativas e criminais a qualquer indivíduo ou empresa que facilite a prestação de serviços de jogos de azar não licenciados.
 - Artigo 38 – Não está claro o que são as “propostas de operação”.
 - O destino da cobrança e do prêmio, estipulado no artigo 3 do projeto de decreto, exigirá uma alteração da Lei 13.756/2018, que prevê um destino diferente.
 - Recomenda uma revisão do artigo 29 da Lei 13.756/2018 para incluir outras formas de loterias que possam ajudar a melhorar a gama de jogos regulamentados, adicionando aqueles jogados massivamente por brasileiros através de sites não licenciados (como jogos de cassino online).
-

Peter Miles | Scientific Games

- Artigo 1, Seção 1: Acreditamos que a definição de eventos esportivos "reais" deve incluir explicitamente esportes eletrônicos e esportes virtuais.
 - Capítulo 1, Artigo 2, Seção IV: É intenção do regulador limitar as apostas em pontos físicos a “apostas físicas”, resultando em uma impressão em papel? O regulador permitirá terminais de apostas de autoatendimento em pontos físicos? Nesse caso, os terminais de apostas de autoatendimento precisarão produzir uma impressão em papel para cada transação? Caso contrário, uma aposta feita em um terminal de apostas de autoatendimento será considerada uma “aposta virtual” e, nesse caso, como seria compensado o proprietário do ponto físico? O mesmo se aplicaria se o bilhete vendido por uma loja física fosse armazenado em um meio eletrônico (cartão inteligente, telefone celular etc.) ou em uma carteira eletrônica em algum lugar da internet, em vez de ser impresso em papel.
 - Comentário geral: Qualquer empresa que já tenha feito uma aposta ilegal de um cidadão brasileiro deve ser proibida de entrar no mercado legal de apostas esportivas no Brasil e, além disso, o governo deve reprimir agressivamente as empresas que atualmente oferecem apostas esportivas ilegais no país para garantir a existência de condições equitativas quando as apostas esportivas legais forem introduzidas no Brasil.
-

- Artigo 3º - Tributação:
 - Alteração da base de cálculo de tributos para GGR (incluindo PIS, COFINS, ISS). 1% do turnover é arriscado, parece muito baixo.
 - A proposta de destinar parte das receitas derivadas de apostas esportivas a entidades de futebol é louvável, mas não pode ser em troca da cessão dos direitos de uso de suas denominações, marcas, emblemas, hinos, símbolos e similares para divulgação e execução da loteria de apostas de quota fixa, pois assim seria manifestamente inconstitucional (direito de propriedade intelectual). Trata-se de uma norma desnecessária, haja vista que o artigo 42, §2º, da Lei Pelé já autoriza a exibição de eventos esportivos por operadores de apostas legalmente autorizados.

 - Artigo 12, III – Pode ser obstáculo a todas as empresas internacionais. Sugere que este item seja removido do texto ou substituído por um requisito mais objetivo (ex: não ter sido condenado criminalmente)

 - Artigo 12 – Para garantir transparência ao processo de autorização, sugere o mesmo procedimento usado por outras jurisdições, como Espanha, onde as licenças foram emitidas em lotes.

 - Artigo 23 – Multa de 100% pode ser considerada confiscatória. Utilizar GGR como base.

 - Artigo 25 – Deve haver espaço para sanções mais proporcionais e flexíveis – suspensão de 1 a 30 dias.

 - Artigo 30 – Impedir que haja publicidade por empresas não autorizadas apenas após a abertura do mercado. Proibir a publicidade até as autorizações estarem disponíveis geraria grandes danos aos times de futebol e empresas de mídia dependentes dos recursos oriundos de patrocínio.

 - Artigo 32 – Sugere que tais vedações também ocorram apenas a partir da data de início da operacionalização da atividade da modalidade lotérica apostas de quota fixa

 - Artigo 33 – A exigência de identificação dos apostadores poderá inviabilizar a operação física. Deve ser obrigatória apenas para apostas online.
-

Sugere:

- 1) Reduzir o valor da licença;

2) Eliminar o valor fixo cobrado para exercer a atividade (entre 20 e 45 mil reais), em contrapartida aumentar para 3% o imposto cobrado sobre o faturamento; desta forma compensando a eliminação da parcela e adequando a arrecadação a realidade das pequenas empresas;

3) Rever o valor exigido em caixa das empresas para assegurar pagamento de premiação, passando a estipular este valor sobre o faturamento de cada empresa.

Playtech

1) Número de concessões: deve haver, mas critica modelo de concorrência monopolística concebido por Dixit-Stiglitz. Auto-regulação do mercado seria o modelo mais adequado.

2) Objeto da concessão: não esclarecer se cada concessão inclui a operação das apostas virtuais e das apostas físicas. Não especifica: duração da concessão; quantos pontos de venda de aposta física podem ser operados por cada concessionário; quais os critérios que o concessionário deverá observar no momento de abrir os seus pontos de venda; quais os critérios aplicáveis na operação de cada ponto de venda.

3) Reserva financeira e taxas: minuta deveria esclarecer e definir as obrigações financeiras.

4) Validação de cada aposta captada, como prevista, apresenta riscos:

- Segurança da informação e risco para a competição no mercado (empresa que valida poderá beneficiar outra empresa com essa informação);

- Concessionários terão que pagar empresa credenciada, o que eleva seus custos;

- Risco de haver monopólio de empresa credenciada.

5) Aplicação do Imposto sobre a Renda da Pessoa Física - deveria calcular sobre o ganho (retirar o valor depositado pelo apostador).

6) Identificação do jogador - como não há em apostas na rede física, impossibilitaria a aplicação do IRPF na forma sugerida - sugestão: utilização de um cartão do jogador (anônimo).

7) Sugere a utilização de um SAFE instalado no Brasil, onde todos os relatórios a serem produzidos e reportados para o regulador estejam disponíveis (substitui o serviço de validação de cada aposta captada).

8) Sugerimos publicar para consulta pública a minuta da licitação a ser adotada para o ingresso dos operadores no país, junto com a minuta do contrato de concessão. Da mesma forma, sugerimos publicar a minuta dos requerimentos técnicos para consulta pública.

Conar

O Código Brasileiro de Autorregulamentação Publicitária, em seu artigo 1º, prevê a necessidade de conformidade dos anúncios com a legislação nacional, e tendo em vista que a proposta de Decreto em cotejo prescreve, em seu capítulo V, regras para a publicidade da atividade objeto da regulamentação proposta, ponderamos que há no texto uma distinção de tratamento entre as mídias, em seu artigo 20, §2º, ao estabelecer a restrição da participação de crianças e adolescentes na publicidade das apostas apenas na mídia radiodifusora, o que poderia contrapor o cuidado genérico previsto no artigo 2º, inciso I, do mesmo texto.

GLI

- Artigo 4, I, b – Deveria especificar que as apostas só podem ser realizadas dentro do território brasileiro.
- Artigo 4, §2º - Pode ser mal interpretado, geralmente nas apostas online o jogador é registrado antes de apostar – significa que nesse registro essas informações não podem ser requeridas? Além disso, padrões mundiais recomendam pelo menos duas formas de identificação.
- Article 5, parágrafo único – Não está claro que tipo de informação precisa ser registrada e visível para quem – regulador, operador, jogador?
- Artigo 12 – não é recomendado limitar os requisitos para um esporte específico.
- Article 12, II – A empresa deve ter sede no Brasil? Haverá uma pré-qualificação das empresas pelo Ministério da Economia e quais serão os procedimentos para isso?
- Article 13, II – não está claro que certificação da validação de cada aposta seria essa.
- Article 13, §1º - não está claro a quais informações os reguladores devem ter acesso.
- Artigo 16 – Não é recomendado incluir o período para fiscalização.
- Article 18, § 2º - Isso significa que jogadores de sites ilegais sofrerão sanções?
- Article 20, III – As cláusulas de advertência devem estar visíveis o tempo todo ou podem estar no rodapé da página ou quando rolarem para baixo?

Bet365

- Artigo 1º, Parágrafo 2º: somos a favor de licença/permissão. Critica modelo de concorrência monopolística Dixit-Stiglitz.
- **Artigo 2º, Inciso VI:** As apostas são pequenas e os ganhos modestos. Somos a favor de tributar o operador e não o cliente.
- **Artigo 3º, inciso II:** Imposto deveria ser baseado na receita, na faixa de 15% a 20% (e não sobre o faturamento).
- **Artigo 10:** Muitos operadores internacionais não têm uma pessoa jurídica brasileira já estabelecida, o que causaria atraso no processo. Sugere adotar modelo do Resseguro (Lei Complementar nº 126 de 2007).
- **Artigo 12, inciso II e Artigo 23, inciso III:** Não está claro como seria essa validação. Uma validação em tempo real no momento da realização de apostas individuais por parte da SECAP ou por um órgão autorizado seria tecnicamente onerosa e fortemente dependente da estabilidade do sistema do órgão autorizador.

SUAPOSTA BETSSON – André Gelfi

- 1) Critica a opção por concessão e sugere a adoção do regime de autorização (enumera as cautelas que devem ser incluídas na redação do decreto para adoção desse regime);
- 2) Quanto à escolha dos operadores, o decreto não indica a forma como serão outorgadas as concessões, se haverá uma única licitação, se serão divididas por lotes ou com lote único, se haverá barreiras geográficas ou outras restrições à quantidade de outorgas. Critica número ótimo de 30 operadores, solicita que os critérios utilizados para estipular esse número sejam explicitados ou que a regulamentação defina parâmetros de conformação do mercado de operadores.
- 3) Artigo 10, § 1º a 4º devem ser adequadas à Lei nº 13.709/2018 (Lei Geral de Proteção de Dados).
- 4) Por se tratar de serviço público, deve haver na regulamentação preocupação em coibir a prestação irregular (sugere redação de novo artigo a ser incluído no Decreto).

Lefosse

- No Capítulo I – Disposições Gerais, deve ser prevista a competência do Ministério da Economia para a definição de quais eventos esportivos e quais categorias que podem ser apostados;
- Incluir previsão expressa de que o serviço público ofertado diz respeito à atividade de serviço, cuja tributação é dada pelo Imposto Sobre Serviços (ISS), e não ICMS;
- O conceito de “aposta física”, previsto pelo inciso IV do artigo 2º, deve trazer expressamente que as apostas físicas devem ocorrer em locais físicos de apostas; Incluir os conceitos de “Repasse” e “Arrecadação” no artigo 2º para que não haja confusão em relação a essas obrigações, e prever marcos temporais a serem observados para cada um desses eventos; incluir também conceitos de aposta única e apostas múltiplas;
- Art. 3º, incisos I e II, alíneas “e” e §5º: deve englobar outros esportes, não somente futebol;
- Art. 3º, §3º: o repasse até o 5º dia útil pode inviabilizar a operação, sugere-se que o repasse possa ocorrer até o 10º dia útil. O termo “recolhidos” gera confusão e deve ser substituído pelo seu real significado que é “repassados”. Definir em que período os valores a serem transferidos serão calculados (ex.: mensalmente).
- Prever expressamente que os percentuais de destinação do art. 3º dizem respeito à arrecadação da receita bruta da Operadora;
- Art.4º: Apostador deve residir no país. Caso contrário, o ME poderá ser acusado por outros reguladores de permitir que residentes estrangeiros se conectem de outros países e apostem on-line com uma operadora brasileira. Sugere alterar conceito de apostador no art. 2º e incluir essa informação no art. 5º;
- Art. 6º: é essencial prever em todos os canais de vendas digitais e físicos o valor dos prêmios de cada aposta;
- Art. 7º: Esclarecer, de modo taxativo, em quais casos caberá a solicitação de reembolso por parte do apostador;
- Art. 10: É necessário estabelecer (i) prazo para que as informações solicitadas no presente artigo sejam enviadas pela Concessionária (Art. 10, §2º); e (ii) quais meios a Concessionária está obrigada a fornecer o canal específico de contato às autoridades (Art. 10, § 3º). Incluir como documentos necessários as declarações que foram retiradas (declaração de nunca haver operado ilegalmente em mercados regulados e declaração de inexistência de impedimento para sua atuação em mercados regulados de exploração de loterias);
- Art. 11: incluir opção de garantias nas modalidades autorizadas em lei – por exemplo, caução, seguro-garantia, fiança bancária, entre outras;
- Art. 12: não restringir a preservação da integridade expressamente apenas ao desporto do futebol. Determinar qual será a autoridade competente para a indicação das empresas mencionadas no parágrafo único do artigo 12;

- Art. 13: Em relação à empresa devidamente credenciada pelo órgão ou entidade reguladores, a redação deve ser ajustada de modo a trazer descrição detalhada do papel dessa empresa (Art. 13, §2º). Este artigo deve estar alinhado com a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais.
- Art. 17. O Termo de Notificação, caso não esteja presente o representante legal, deve ser enviado pelos meios próprios ao Operador, não bastando a ciência por qualquer de seus funcionários para considerar como entregue o documento. Isso permite a ciência incontestável por parte do operador, a correta contagem de prazos e a ampla defesa.
- Art. 19: é necessário conceituar o termo “dirigentes” na norma.
- Art. 20, §1º, I: a advertência sobre consequências, malefícios e riscos muitas vezes é inviável de ser implementada – é fundamental prever que essa advertência só deve ser incluída quando possível na ação de propaganda.
- Art. 21, III: Tendo em vista a fiscalização de normas de compliance da Concessionária, impedir que pessoas ligadas a seu quadro apostem, gera proibição desproporcional ao benefício que eventualmente poderia ser defendido como necessário. Incluir a seguinte vedação: “qualquer forma de publicidade por empresas que não possuem outorga na forma deste Decreto.”
- Art. 22: incluir disposição que impeça as pessoas de fazerem apostas em nome de outra pessoa.
- Art. 24: esclarecer o procedimento pelo qual as empresas mencionadas nos incisos II e III do artigo 24 serão selecionadas/credenciadas pelo Ministério da Economia.

BET Entertainment Technologies – Gabino Oliveira

- Necessidade de regulamentação de todos os produtos – independentemente das apostas online serem regulamentadas primeiro ou não, a regulamentação de todos os produtos de jogos deve ser feita imediatamente a seguir, o mais rápido possível.

- Proteção dos operadores licenciados:

- Bloqueio de IP/URL;
- O bloqueio do PSP impede pagamentos de e para provedoras de jogos on-line;
- No setor de publicidade: proibições ou restrições à publicidade de jogos de azar online.

- Limitação de número de licenças: no resto do mundo, geralmente, não há limite.

- Problemas na limitação: deve haver transparência na seleção (na Alemanha houve ações judiciais questionando a seleção); limitação possibilita prática de suborno (caso da Bélgica)
- Sugere, em vez de limitar o número de licenças, criar restrições aos interessados na licença, uma estrutura legal para a qual os operadores devem adaptar seus produtos (como registro off-line, altas garantias, avaliação prévia do mercado). Isso automaticamente limitará o número de licenciados.

- A lei deixa dúvidas se as apostas de quota fixa se correlacionam com as loterias de quota fixa (na aposta – considerada um jogo de habilidade -, os clientes sabem qual valor ganharão, se apostarem corretamente; na loteria – considerada jogo de azar, o cliente só sabe suas chances de ganhar, mas não o prêmio).

- Sugere alterar, no Decreto;

- Art. 1º, §1º - Sugere explicitar que o Fantasy Game faça parte dos eventos reais esportivos.
- Art. 2º, II – especificar e definir os direitos e obrigações de um “consórcio”.
- Art. 2º, III – para evitar confusões com apostas esportivas virtuais, alterar para “aposta online” ou “aposta digital”.
- Art. 2º, VI – O operador deveria ser a única entidade a pagar imposto, para melhor controle.
- Art. 3º, §1º, § 4º e §5º - os operadores têm que pagar diretamente às entidades de educação e esporte? Detalhar como este pagamento deve ser feito em termos concretos.
- Art. 4º, II – Incluir identificação dos jogadores também nas apostas físicas (na Europa sempre é necessário identificar-se.)

- Art. 4º, §2º - manutenção desse parágrafo deve ser repensada – significa exposição significativa a fraudes.
- Art. 11 - Sugere que a quantia a garantia seja definida antes do processo de inscrição, baseada em modelo de cálculo (ver modelos de Portugal, Alemanha, Itália ou Espanha.)

GVC Holdings Ltd. - David Foster

- Modelo de concessão - não há nenhuma objeção, a princípio, mas é preciso fornecer clareza sobre o processo de licitação e disposições contratuais antes de optar pela concessão no Brasil.
- Tributação - está inviável e precisa ser alterado. Sugerimos tributação com base no GGR. Se não for possível, as alíquotas devem ser reduzidas.
- Art. 12, I - sistema independente de monitoramento: não vemos vantagens e eleva os custos do operador. O próprio operador está numa posição única para fazer essa tarefa. Sugere excluir isso.
- Art. 12, II - não entende a necessidade de validação de "cada aposta feita". Isso também elevaria os custos operacionais.
- Art. 13, II, §1º - acesso em tempo real é praticamente impossível, recomendamos o fornecimento de um relatório frequentemente ao regulador (servidor tipo "SAFE").
- Art; 20, §3º e art. 21 - período de Black-out - sugerimos que isso passe a vigorar somente após o início das operações autorizadas, senão causará graves prejuízos para empresas de mídia e entidades esportivas brasileiras.

The Stars Group - Jordan Gnat

- Art. 12, I - Existe a necessidade desse provedor em outro lugar? Quem seria responsável por organizar e monitorar essa interação?

- Art. 12, II - Não há nenhum requisito adicionado para a regularidade ou conteúdo da certificação, o processo de licitação deve trazer especificações.
- Art. 13, §1º - Existe essa necessidade em outro lugar? Quem seria responsável por organizar e monitorar essa interação?
- Art. 13, §2º - Especificar a quem devem ser enviados os relatórios e com qual periodicidade.
- Art. 21, III - Explicar melhor. Administradores podem apostar para testar os programas.

Flutter Entertainment PLC – Willian Paulino

- Payout mínimo: não dá às operadoras legais a liberdade para definir seus próprios preços, dessa forma elas não estarão em posição de competir com operadoras não regulamentadas. Resultados de eventos esportivos não estão no controle de operadores que trabalham com quotas fixas (diferente de loterias com resultados determinados por algoritmos fixos). Sugestão: remover ou reduzir significativamente esse requisito.
- Tributação: definir sobre faturamento é inviável. Implementar imposto sobre GGR (haverá maior canalização).
- Imposto de renda dos apostadores: deve ser cobrado pelo lucro líquido (retirada menos depósitos).
- No art. 13, II, §1º (certificação de equipamentos), sugerimos a obrigatoriedade de utilização, pelos operadores da modalidade virtual, de um Safe Server, para disponibilização, em tempo quase real, dos sistemas utilizados para compartilhar as informações.
- Art. 20, §3º: Sugere que quaisquer restrições de publicidade para operadores não licenciados sejam impostas somente quando as primeiras autorizações entrarem em vigor (senão, por um tempo, haverá um monopólio publicitário para operadores ilegais).
- Imposição de multas significativas por publicidade sem licença após operação dos licenciados, incentivando a canalização dos operadores ilegais.
- Sugere remoção do artigo 24.

Sisal Entertainment SPA – Marco Tiso

Principal problema: definir o número máximo de operadores.

Isso causa: ineficiência do desenvolvimento do mercado (a única forma de achar o número ótimo é permitir o desenvolvimento natural do mercado, que é dinâmico); dominância de certos operadores (que conseguirem entrar primeiro no mercado); falta de oferta em certas regiões (operadores preferem grandes mercados/cidades); menos ofertas atrativas (falta espaço para inovação, competição e melhorias de produtos); aumento/prevalência de oferta ilegal.

Recomendações – em vez de definir número máximo, regulador deve definir claramente a lista de requisitos para qualquer empresa operar no mercado, como: requisitos técnicos (garantidos pela certificação de laboratórios independentes), requisitos operacionais, requisitos corporativos, requisitos de negócios, experiência do operador.

Esses requisitos devem ser diferentes para operadores online e físicos, uma vez que há peculiaridades em cada canal (apostas online requerem identificação do jogador, apostas físicas podem ser jogadas de forma anônima e somente serem identificadas em caso de ganho.)

Montgomery & Associados

- Autorização, sem limite de operadores, é mais compatível com ambiente concorrencial.
- Sugere possibilidade de apostas por pessoa jurídica.
- É inviável que intermediadores (previstos no art. 2º, II) se submetam igualmente ao processo licitatório de concessão.
- Deveria haver a possibilidade de apostas em moedas estrangeiras (para que pessoas fora do Brasil pudessem apostar).
- Identificação por meio de passaporte deveria ser para apostador não-residente (não somente estrangeiros, nem todo brasileiro não-residente tem CPF).
- Art. 11 (reserva financeira) – definir onde o dinheiro deve ser mantido, em qual momento a reserva deve ser constituída e valor fixo e determinado pelo Decreto, não pelos editais.
- Art. 12, I (monitoramento de integridade do desporto futebol) – deve ser devido por operadores que explorem apostas quanto aos eventos de futebol (e não por todos os operadores que explorem quota fixa).

- Art.24 – responsabilidade pena de pessoa jurídica é inconstitucional.
- Incluir definição de “evento real de temática esportiva”.
- Criação de novos CNAEs para jogo físico e virtual.
- Esclarecer local considerado para prestação de serviço (para ISS) para jogos virtuais.
- O decreto deveria revogar o art. 50, §3º, c, da Lei de Contravenções Penais.
- Sugere a criminalização da oferta irregular de apostas (tal conduta deve ser penalmente tipificada).
- A tributação do apostador é excessivamente alta e não contempla suas perdas.

Intralot do Brasil – Gustavo Mantovani

- Imposto de renda sobre o prêmio – reduz a canalização do mercado ilegal.
- Concessões nos canais físico e virtual serão separadas ou combinadas? Como serão distribuídas? Como será garantida a distribuição do canal físico por todo o país?
- Como foi definido o número de 30 operadores?
- Processo de licitação repetitivo (a cada 6 meses até 4 anos) não é usual para concessões, mas para licenciamento com janelas de licenciamento abrindo e fechando em intervalos frequentes.
- Propõe redações para ementa, art. 1º e 2º (não há alterações substanciais de conteúdo).
- Questiona sobre a conveniência de se prever um “plano de operação” (documento para concessões previsto na Lei 8987/95), e de se definirem “poder concedente”, “órgão de regulação e fiscalização”.
- Questiona-se sobre a conveniência de se admitir a participação de consórcios.
- Definir prazo previsto para o contrato e condições para prorrogação.
- Questiona sobre a conveniência de se admitir certificadora nacional ou estrangeira e realizar chamamento público internacional para essas certificadoras.
- Inserir no decreto capítulo específico dedicado ao edital e ao contrato de concessão (dispor sobre: modalidade de licitação, audiência e consulta pública, julgamento, valor mínimo aceitável pela outorga, cláusulas contratuais necessárias e forma de recomposição do equilíbrio econômico-financeiro).

The Betting and Gaming Council – Pierre Tournier

- Critica concessão e número limitado de licenças;
- Impostos deveriam ser baseados na GGR, a uma taxa de 20% (como está no decreto não funcionaria para operadoras cujas receitas consistem em comissões cobradas aos clientes, como as bolsas de apostas; problema de canalização baixa);
- Não deveria haver tributação de jogadores; se houve, que seja sobre o lucro líquido (saque menos depósito);
- Decreto não aborda questão fiscal de impostos adicionais, como PIS, COFINS E ISS (que minaria a atratividade);
- Art. 10: critica previsão de que apenas operadoras estabelecidas no Brasil estejam autorizadas a operar no país;
- Art. 12, I: é importante haver monitoramento da integridade, mas a abordagem regulamentar é contraproducente (estrutura impede ou proíbe que as operadoras sejam licenciadas nesse mercado);
- Art. 12, II: “validação de cada aposta” - não entendemos a necessidade e é praticamente impossível validar cada uma delas (sem mencionar que isso aumentaria os custos fiscais e de conformidade);
- Art. 13, II, §1º: acesso em tempo real é praticamente impossível – sugerimos o fornecimento de um relatório ao regulador;
- Art. 23: regras adicionais – todas as regras devem ser publicadas antes do início do processo de inscrição (os requerente precisam entender a que estão se comprometendo).

BMM Testlabs

- Art. 6º, §1º: no caso de apostas em meio físico, não está claro onde essas informações estarão disponíveis ao apostador;
- Art. 12, II: não está claro o que envolve a “validação de cada aposta”;
- Art. 13, II: é importante que o regulador publique um documento contendo todos os padrões técnicos e protocolo de teste, para assegurar que todas as empresas façam os mesmos testes;

- Art. 24, II e III: é importante que haja pelo menos 2 empresas credenciadas;
- Mercado de esportes: por todo o decreto há referências ao mercado de futebol. Não está claro se outros esportes seriam permitidos e se só seriam permitidos eventos reais esportivos ao vivo. É importante estabelecer explicitamente os tipos de jogos e eventos que sejam excluídos das apostas (esportes virtuais, fantasy games, apostas envolvendo animais etc.)

Meridian Gaming – Juan Jose Mantese

Encaminha estudo da KPMG apresentando implicações negativas da tributação baseada em volume de apostas.

Sugere tributação baseada no GGR, com taxa máxima de 15% (taxa ideal seria de 10% do GGR).

188BET – Montgomery & Associados

- Critica modelo de concessão (é demasiadamente rigorosa, apostas não são um serviço público essencial).
- Critica limitação ao número de licenças.
- Falta clareza sobre critérios do modelo de concessão e do processo para determinar como e quem receberá uma concessão.
- Repetição do processo de concessão a cada 6 meses geraria ambiente especulativo entre as empresas participantes. Esclarecer se, a cada rodada do processo, seriam aplicáveis o mesmo edital e o mesmo contrato de concessão, de modo a garantir equidade aos participantes.
- Encaminha em anexo relatório apresentando comparações entre mercados (observar que os mercados que adotam modelo de concessão ou monopólio enfrentam dificuldades – autorização garante mais concorrência e aumento na tributação).
- Modelo de tributação: deve ser sobre GGR e consumidores não devem ser tributados.

Codere – Rodrigo Bustamante

- Definir escopo de apostas online: esclarecer se há possibilidade de apostas no

exterior em sites autorizados pelo Brasil, e se essa possibilidade se limita a brasileiros ou se será estendida a estrangeiros não residentes.

- Esclarecer se as apostas serão ativadas para países considerados de risco pelo GAFI.
- Aumentar o número de concessões (preferencialmente acima de 60).
- Outorgar prazo de autorização não inferior a 15 anos e estabelecer mecanismos transparentes de renovação.
- Excluir do processo licitatório empresas que tenham operado sem autorização no Brasil.
- Utilizar o GGR como base de cálculo dos diferentes encargos.
- Tributação na faixa de 20% do GGR.
- Estabelecer período suficientemente extenso para permitir o alinhamento da premiação ao percentual estabelecido de 80%.
- Assistência social e educativa: estabelecer mecanismos de supervisão e controle para garantir a utilização dos recursos com os propósitos definidos.
- Fomento ao futebol: definir um esquema claro de divisão entre as diferentes entidades; considerar a inclusão de outras entidades, como as olímpicas e de esporte amador.
- Tributação de apostador: deve tomar como base o lucro obtido (prêmio menos valor apostado) e deduzir da base de cálculo as perdas geradas no mesmo mês.
- Art. 3º: incluir outras entidades, como de esportes olímpicos e amadores.
- Art. 4º: sugere-se a criação de uma conta de jogo do apostador nomeada e única, válida para apostas físicas e online.
- Art. 11: Definir o valor da reserva financeira.
- Art. 13: sugere-se que o acesso seja concedido através da disponibilização de uma réplica em tempo real do banco de dados do operador.
- Art. 17: Devem poder assinar a notificação procuradores, representantes legais ou funcionários com responsabilidades executivas da empresa.
- Art. 19: Esclarecer a que se refere “exercício irregular da atividade”. Decreto deve conter menção de que será promovida a modificação do Código Penal a fim de incorporar esses delitos.
- Publicidade:
 - i. Prever como requisito incluir o número de autorização ou similar;
 - ii. Incluir pautas de proteção de menores (Publicidade não poderá ser endereçada

a menores, não tentará captar o interesse/ não utilizará imagens/ não utilizará suportes destinados a / não explorará espaços destinados a menores; proibição de aparição de pessoas ou personagens de relevância para o público menor de idade);

- iii. Definir limitações de horários para publicidades específicas para cada canal de comunicação.
- iv. Proibição de envio de material promocional para pessoas que tiverem solicitado a auto exclusão.

International Betting Integrity Association – IBIA

- Sugere número ilimitado de licenças – limitar, além de não canalizar (resultando em perda de renda, danos sociais e riscos à integridade), resultará em impugnações judiciais por parte das operadoras que não conseguirem uma licença (caso da Alemanha).
- Sugere tributação com base no GGR.
- Art. 12, I: é importante haver monitoramento da integridade, mas a abordagem regulamentar é contraproducente (estrutura impede ou proíbe que as operadoras sejam licenciadas nesse mercado). Solicita clareza para o termo “fornecedor independente”.
- Sugere que as operadoras ingressem em um provedor de monitoramento de integridade “internacional”; monitoramento baseado em cliente (não em apostas); monitoramento de integridade de todos os esportes (não apenas futebol).

***monitoramento internacional é importante porque criminosos organizados atuam em várias jurisdições. Quando combinados entre várias operadoras que atuam em várias jurisdições, dados da conta do consumidor se tornam um recurso imensamente valioso na detecção de situações suspeitas. Sistemas de alerta são mais eficazes quando também são internacionais.

Bunker Games Tecnologia - Arnaldo Rubio Neto

Aposta é serviço público pela lei, mas não é essencial. Assim, a concessão se distancia do viés liberal do atual governo. Concessão ainda engessa a atividade, pois só pode ser remunerada por meio de taxa ou tarifa. Sugere autorização, que possibilita vários operadores, assim como é no Reino Unido.

Reserva como garantia - não foi estabelecida na minuta atual. Risco de, fora da norma legal, ser estabelecido valor impeditivo para empresas interessadas.

A remuneração do operador, como está prevista, inviabiliza a sobrevivência das operações. Não há como estabelecer um payout, pois a premiação não tem por base a comercialização, mas sim o resultado da aposta.

Home Loterias – Heraldo Schneider (não aproveitável)

- Critica modelo de Dixit-Stiglitz;
- Sugere autorização – democratiza e acelera o processo de exploração;
- Solicita estabelecer o montante de reserva como garantia, para evitar o estabelecimento, fora da norma legal, de um valor exorbitante;
- Art. 12, I e II – manutenção provedor independente e validação de aposta por empresas certificadas elevam os custos do operador, que podem fazer isso;
- Remuneração do operador é muito baixa;

Cap Vida – schneider.heraldo@gmail.com (não aproveitável)

- Sugere autorização, com o máximo de operadores;
- Extinguir a empresa autenticadora de apostas;
- Criação de agência reguladora;
- Viabilizar garantia com valores flexíveis, limitando suas apostas em vigor ao limite da garantia;
- Payout não deve ser exigido sobre percentual da arrecadação.

Multi Promoções do Sul

Faz questionamentos a respeito de prazo para publicação do edital, possibilidade de sugestão de alterações no texto do edital, garantia de proposta, divulgação dos aptos a participar e abertura das propostas econômicas.

Sugere estabelecimento de garantia que viabilize o direito de exploração por todos que satisfaçam as condições técnicas e legais.

Felipe Santos Sesquim - nada aproveitável