



Tax & Legal Services und Advisory

---

# ***Besteuerung von On-line-Spielbankenspielen***

*Entwicklung eines Systems für die Besteuerung der Bruttospielerträge der Schweizer Online-Spielbanken*

11. August 2017

Autoren: Lukas Scheidegger, Frédéric Zloczower, Yvonne Alberti, Marius Obrist

# Inhalte

<b>Abbildungsverzeichnis .....</b>	<b>3</b>
<b>Tabellenverzeichnis.....</b>	<b>4</b>
<b>Abkürzungsverzeichnis .....</b>	<b>5</b>
<b>1. Einleitung .....</b>	<b>6</b>
1.1. Ausgangslage.....	6
1.2. Das neue Bundesgesetz über Geldspiele.....	6
1.3. Problemstellung .....	7
1.4. Forschungsauftrag des Bundesamts für Justiz.....	7
1.5. Zielsetzung und Inhalt der Forschungsstudie .....	8
1.6. Aufbau der Forschungsstudie .....	8
<b>2. Methodik .....</b>	<b>10</b>
2.1. Sekundärdatenanalyse .....	10
2.2. Primärdatenanalyse .....	10
2.3. Szenario- und Sensitivitäts-Analysen.....	10
<b>3. Definitionen.....</b>	<b>11</b>
<b>4. Sekundärdatenanalyse zum Marktvolumen im Online-Spielbankenspiel.....</b>	<b>12</b>
4.1. Entwicklungen im Schweizer Spielbankenmarkt insgesamt.....	12
4.2. Entwicklungen und Marktvolumen des Schweizer Online-Spielbankenmarkts.....	14
<b>5. Primärdatenanalyse zum Marktvolumen und zur Kostenstruktur von Online-Casinos .....</b>	<b>15</b>
5.1. Details zu den Interviewpartnern und Ziel der Experteninterviews.....	15
5.2. Resultate aus den Experteninterviews .....	15
5.2.1. Der Online-Spielbankenmarkt im Allgemeinen .....	16
5.2.2. Schätzungen zum Marktvolumen des Schweizer Online-Spielbankenmarkts, Marktpotenzial und Marktanteil der neuen Schweizer Konzessionäre .....	16
5.2.3. Kostenstruktur von Online Casinos.....	17
<b>6. Szenarioanalyse mit definierten Marktanteilen und Kostenstrukturen.....</b>	<b>18</b>
6.1. Marktvolumen des Schweizer Online-Spielbankenmarkts .....	18
6.2. Marktpotenzial des Schweizer Online-Spielbankenmarkts ab 2023.....	19
6.3. Marktanteil und Anzahl der Schweizer Online-Spielbanken.....	19
6.4. Kostenstruktur der Schweizer Online-Spielbanken.....	20
<b>7. System zur Besteuerung der Bruttospielerträge .....</b>	<b>23</b>
7.1. Angemessene Profitabilität .....	23
7.1.1. Angemessene EBIT-Marge.....	23
7.1.2. Überlegungen zur Eigenkapitalrendite .....	25
7.1.3. Fazit zur angemessenen Rendite .....	25
7.2. Besteuerung der Bruttospielerträge von Online-Spielbanken .....	26
7.2.1. Bestimmung und Definition des Besteuerungssystems.....	26
7.2.2. Zielkonformität des vorgeschlagenen Abgabemodells .....	28
7.2.3. Auswirkungen auf die EBIT-Marge und die Eigenkapitalrendite.....	28
7.3. Erwartete Einnahmen für AHV und IV .....	30

<b>8. Zusammenfassung</b>	<b>31</b>
<b>9. Literaturverzeichnis</b>	<b>32</b>
<b>Appendix A. - Anhang</b>	<b>34</b>
A.1. Experteninterviews	34
A.1.1. Interviewleitfaden für das Interview mit PwC Malta	34
A.1.2. Interviewleitfaden für die Interviews mit dem Grand Casino Baden und Swiss Casinos	35
A.2. Auswertungen A- und B-Casinos	37
A.3. Approximative Kapitalkosten	38
A.4. Vergleichbare Online-Casinounternehmen	39
A.5. Erfolgsrechnung und Finanzkennzahlen "Beispiel-Casino" („Base Case“ Szenario)	40

# **Abbildungsverzeichnis**

<i>Abbildung 1: Entwicklung des BSE und der Spielbankenabgabe der Schweizer Spielbanken von 2004 bis 2013</i>	<i>12</i>
<i>Abbildung 2: Entwicklung des BSE der Schweizer Spielbanken, der illegalen Angebote und von Swisslos/Loterie Romande im Vergleich</i>	<i>13</i>
<i>Abbildung 3: Methodik zur Herleitung der EBIT-Marge</i>	<i>24</i>
<i>Abbildung 4: Sensitivität der EBIT-Margen in Abhängigkeit der Kapitalkosten und des Kapitalumschlags</i>	<i>24</i>
<i>Abbildung 5: Besteuerungssystem für den bereinigten BSE der Online-Spielbanken</i>	<i>26</i>
<i>Abbildung 6: Besteuerungssystem für Online-Spielbanken und für landbasierte Spielbanken im Vergleich</i>	<i>27</i>
<i>Abbildung 7: EBIT-Marge in Abhängigkeit des Marktpotenzials und der drei Szenarien</i>	<i>28</i>
<i>Abbildung 8: Eigenkapitalrenditen in Abhängigkeit des Marktpotenzials und der drei Szenarien</i>	<i>29</i>
<i>Abbildung 9: Einnahmen für die AHV/IV in Abhängigkeit des Marktpotenzials und der drei Szenarien</i>	<i>30</i>
<i>Abbildung 10: Auswertung ausgewählter finanzieller Kennzahlen des landbasierten Casinos in der Schweiz (Auswertung: PwC, Daten: Jahresberichte 2010-2015 der ESBK)</i>	<i>37</i>
<i>Abbildung 11: Ermittelte Kapitalkosten basierend auf vergleichbaren Unternehmen (PwC per 31. Dezember 2016) / Marktdaten basieren auf der Datenbank Capital IQ</i>	<i>38</i>
<i>Abbildung 12: Vergleichbare Online-Casinounternehmen</i>	<i>39</i>
<i>Abbildung 13: Erfolgsrechnung und Finanzkennzahlen des „Beispiel-Casinos“ im „Base Case“ Szenario</i>	<i>40</i>

# ***Tabellenverzeichnis***

<i>Tabelle 1: Details Experteninterviews.....</i>	<i>15</i>
<i>Tabelle 2: Schätzungen betreffend Marktvolumen des Schweizer Online-Spielbankenmarktes.....</i>	<i>18</i>
<i>Tabelle 3: Marktanteil der Schweizer Konzessionäre gemäss definierten Szenarien .....</i>	<i>20</i>

# ***Abkürzungsverzeichnis***

<b>Abkürzung</b>	<b>Erläuterung</b>
Abs.	Absatz
AG	Aktiengesellschaft
AGB	Allgemeine Geschäftsbedingungen
AHV	Alters- und Hinterlassenenversicherung
Art.	Artikel
BGS	Bundesgesetz über Geldspiele
BJ	Bundesamt für Justiz
BSE	Bruttospielertrag
CAGR	Durchschnittliche jährliche Wachstumsrate („Compounded Average Growth Rate“)
CHF	Schweizer Franken
EBIT	Gewinn vor Steuern und Zinsen („Earnings Before Interest and Taxes“)
EBITDA	Gewinn vor Steuern, Zinsen und Abschreibungen („Earnings Before Interest, Taxes, Depreciation and Amortisation“)
ESBK	Eidgenössische Spielbankenkommission
FTE	Vollzeitäquivalent („Full Time Equivalent“)
IV	Invalidenversicherung
Lit.	Littera
LG	Bundesgesetz vom 8. Juni 1923 betreffend die Lotterien und die gewerbsmässigen Wetten
Mio.	Millionen
PwC	PricewaterhouseCoopers AG
ROE	Eigenkapitalrendite („Return on Equity“)
ROIC	Rendite auf das investierte Kapital („Return On Invested Capital“)
SBG	Bundesgesetz vom 18. Dezember 1998 über Glücksspiele und Spielbanken („Spielbankengesetz“)
Tsd.	Tausend
WACC	Gewichtete Kapitalkosten („Weighted Average Cost of Capital“)

# 1. Einleitung

## 1.1. Ausgangslage

Am 11. März 2012 haben Volk und Stände den Gegenentwurf zur Volksinitiative „Für Geldspiele im Dienste des Gemeinwohls“ angenommen. Im Zuge der Umsetzung werden die heutigen Rechtsgrundlagen im Bereich der Geldspiele überarbeitet. Die revidierten Vorschriften werden im neuen Bundesgesetz über Geldspiele („BGS“) geregelt, das voraussichtlich per 1. Januar 2019 in Kraft treten soll. Das neue BGS wird die zwei bestehenden Gesetze, das Spielbankengesetz vom 18. Dezember 1998 („SBG“) sowie das Bundesgesetz vom 8. Juni 1923 betreffend die Lotterien und die gewerbsmässigen Wetten („LG“) zusammenführen und ablösen.

Gemäss geltendem Recht ist die Durchführung von Online-Spielbankenspielen verboten. Trotzdem nutzt eine namhafte Anzahl von Spielerinnen und Spielern mit Wohnsitz in der Schweiz entsprechende Angebote aus dem Ausland. Im neuen BGS soll nun die Durchführung von Online-Spielbankenspielen in der Schweiz legalisiert werden.

Gemäss bisheriger Gesetzgebung erfordert der Betrieb einer Spielbank eine Konzession, welche vom Bund vergeben wird. Heute bestehen in der Schweiz 21 solcher Konzessionen. Für die Besteuerung und Beaufsichtigung von Spielbanken ist die Eidgenössische Spielbankenkommission („ESBK“) zuständig. Sie erhebt auf dem Bruttospielertrag („BSE“) von konzessionierten Spielbanken eine Abgabe, die Spielbankenabgabe. Die Spielbankenabgabe ist grundsätzlich für die Alters- und Hinterlassenen- („AHV“) sowie Invalidenversicherung („IV“) bestimmt.

Das Bundesamt für Justiz („BJ“) hat den Auftrag, im Rahmen der Ausführungsverordnungen zum neuen BGS die Spielbankenabgabe für Online-Spielbankenspiele festzulegen. Zu diesem Zweck hat das BJ PwC mit einer Studie beauftragt, in welcher die Abgabe auf dem BSE aus dem Online-Angebot der Schweizer Spielbanken konkretisiert werden soll (vgl. nachfolgend 1.4.).

Im Rahmen dieses Forschungsauftrages soll der „Bruttospielertrag aus dem Betrieb von bewilligten Online-Spielbankenspielen, den die Schweizer Konzessionäre erwarten dürfen, abgeschätzt werden. Dabei handelt es sich um den Marktanteil, den die Konzessionäre durch den Betrieb erschliessen könnten – insbesondere um den Marktanteil, der derzeit von nicht zugelassenen Veranstaltern gehalten wird. [...] Der Auftrag besteht dann darin, ein System zur Besteuerung des Bruttospielertrags (BSE) von Online-Spielen zu erarbeiten. [...] Ausgehend von der geschätzten Grösse des Online-Spielmarkts sind im Rahmen der Studie die zu erwartenden Einnahmen aus der [Spielbanken]abgabe auf dem Bruttospielertrag zu beziffern.“<sup>1</sup>

## 1.2. Das neue Bundesgesetz über Geldspiele

Der vom Bundesrat ausgearbeitete Entwurf zum neuen BGS stimmt zu einem Grossteil mit der bisherigen Regelung und Praxis überein. Weiterhin werden die Spielbanken Konzessionen des Bundes für ihr jeweiliges Spielbankenangebot benötigen. Die Bruttospielerträge der Spielbanken unterstehen der Spielbankenabgabe, welche nach wie vor für die AHV und IV bestimmt ist. Zudem benötigen Lotterien, Sportwettenanbieter und Anbieter von Geschicklichkeitsspielen eine Bewilligung des Kantons. Die Reinerträge aus Lotterien und Sportwetten müssen wie bis anhin vollumfänglich für gemeinnützige Zwecke (in den Bereichen Kultur, Soziales und Sport) verwendet werden.

Für die vorliegende Forschungsstudie ist primär die Legalisierung der Online-Spielbankenspiele relevant. Das neue BGS sieht für Online-Spielbanken das Modell der Konzessionserweiterung vor. Dies bedeutet, dass die Konzessionen für Online-Spielbankenspiele lediglich Spielbanken zustehen, welche bereits über eine Schweizer Konzession für die landbasierten Spielbankenspiele verfügen. Die theoretisch mögliche Anzahl an Online-Spielbankenzessionen in der Schweiz ist somit auf die Anzahl landbasierter Spielbanken beschränkt (aktuell gibt es in der Schweiz 21 konzessionierte Casinos).<sup>2</sup> Das BJ geht jedoch davon aus, dass lediglich 3-4 Online-Konzessionäre im Schweizer Markt bestehen können.

Die BSE aus dem neuen Online-Spielbankenangebot werden – gleich wie beim landbasierte Angebot – der Spielbankenabgabe unterliegen. Laut Gesetzesentwurf soll der Abgabesatz für das Online-Angebot zwischen 20% und

<sup>1</sup> Eidgenössisches Justiz- und Polizeidepartement EJPD – Bundesamt für Justiz BJ (2016)

<sup>2</sup> Schweizerischer Bundesrat (2015), S. 8441

80% betragen. Damit ist für online durchgeführte Spiele ein tieferer Mindestsatz vorgesehen als für das landbasierte Angebot mit einem Mindestsatz von 40%.<sup>3</sup> Diese Vorgabe soll für die Online-Durchführung von Spielbankenspielen eine angemessene Rentabilität gewährleisten, da gemäss verschiedenen Studien beim Online-Angebot mit höheren Kosten zu rechnen ist als beim landbasierten Angebot.<sup>4</sup>

Ferner hat das neue BGS zum Ziel, geeignete Massnahmen zum Schutz der Schweizer Spielbankenindustrie und im Speziellen, der neu konzessionierten Online-Spielbanken zu implementieren. Heutzutage findet der grösste Teil des illegalen Spiels bei ausländischen Online-Spielbanken statt. IP-Blocking wird deshalb als geeignete Massnahme definiert, um die illegalen ausländischen Anbieter aus dem Schweizer Markt zu drängen und so die Schweizer Konzessionäre zu schützen.<sup>5</sup> Heute ist es möglich, freien Zugang zu Online-Casinos, welche im Ausland aufgeschaltet und von dort aus betrieben werden, zu erhalten. Das neue BGS sieht vor, dass die ESBK zur Bekämpfung dieser Online-Spielangebote schwarze Listen mit unbewilligten Spielanbietern führt. Die entsprechenden Internetseiten sollen in der Folge von den Internetzugangsp Providern gesperrt werden.<sup>6</sup> Die Wirksamkeit dieses IP-Blocking ist umstritten, da solche Sperrmassnahmen relativ einfach umgangen werden können. Jedoch wird davon ausgegangen, dass das IP-Blocking einerseits eine „Hürden-Wirkung“ bei den Spielenden und andererseits eine abschreckende Wirkung bei den ausländischen Anbietern hat.<sup>7</sup> Der Spielende muss einen zusätzlichen Aufwand betreiben, um die Sperrmassnahme zu umgehen. Diesen Aufwand wird nicht jeder Spielende auf sich nehmen. Das Führen einer schwarzen Liste hält zudem bereits einige ausländische/illegale Anbieter davon ab, ihr Angebot in der Schweiz weiterhin zugänglich zu machen.<sup>8</sup>

Der Nationalrat hat das neue BGS inklusive dem Modell der Konzessionserweiterung und der Einführung eines IP-Blocking angenommen. Er war nach dem Ständerat die zweite Kammer, welche dem neuen BGS in vorliegender Form zugestimmt hat. Das neue BGS soll voraussichtlich per 1. Januar 2019 in Kraft treten.

### **1.3. Problemstellung**

Das geltende Abgabemodell für landbasierte Spielbanken, welches seit mehreren Jahren in Kraft ist, hat sich bewährt und soll unverändert in die neue Gesetzgebung einfließen. Mit der Legalisierung der Online-Spielbankenspiele ist die Besteuerung der daraus resultierenden BSE dagegen neu. Entsprechend ist ein diesbezügliches Besteuerungsmodell im Detail zu erarbeiten. Dabei gibt es Unsicherheiten in Bezug auf die Grösse des Online-Spielbankenmarktes sowie die Auswirkungen der neuen gesetzlichen Rahmenbedingungen, da der Online-Spielbankenmarkt bisher lediglich illegal oder im Ausland besteht. Eine Prognose betreffend die zukünftige Marktentwicklung gestaltet sich schwierig. Gemäss dem Gesetzesentwurf ist die Spielbankenabgabe auf den Bruttospielerträgen aus dem Online-Angebot so zu gestalten, dass die Online-Spielbanken weiterhin eine angemessene Rendite auf dem investierten Kapital erhalten.<sup>9</sup> Gleichzeitig sollen die Einnahmen für die AHV und die IV aus der Spielbankenabgabe optimiert werden. Das neue Besteuerungssystem steht somit in einem Spannungsverhältnis zwischen den ökonomischen Interessen der Online-Spielbanken und des Bundes.

### **1.4. Forschungsauftrag des Bundesamts für Justiz**

Der Auftrag vom BJ besteht darin, in einer Studie ein System zur Besteuerung der BSE von Online-Spielbankenspielen zu erarbeiten und vorzuschlagen, welches die im neuen BGS gesetzlich vorgesehenen Abgabesätze (Art. 117 Abs. 2), die Möglichkeit einer Reduktion des Abgabesatzes (Art. 117 Abs. 3) sowie weitere vordefinierte Eckwerte (vgl. nachfolgend 1.5.) beachtet. Die Spielbankenabgabe kann progressiv ausgestaltet werden. Zudem kann sich das Modell an der Spielbankenabgabe für das landbasierte Angebot orientieren oder bereits erstellte Studien zum Thema sowie internationale Publikationen in diesem Bereich berücksichtigen. Ausgangspunkt bildet der zu erwartende erzielbare BSE aus Online-Spielbankenspielen in der Schweiz. Gestützt darauf ist ein entsprechendes Abgabemodell zu erarbeiten und es sind die daraus vom Bund zu erwartenden Einnahmen zu beziffern.

<sup>3</sup> Eidgenössisches Justiz- und Polizeidepartement EJPD – Bundesamt für Justiz BJ (2014), S. 86

<sup>4</sup> Eidgenössisches Justiz- und Polizeidepartement EJPD – Bundesamt für Justiz BJ (2014), S. 86

<sup>5</sup> Eidgenössisches Justiz- und Polizeidepartement EJPD – Bundesamt für Justiz BJ (2014), S. 69; Swiss Casinos (2016b)

<sup>6</sup> Eidgenössisches Justiz- und Polizeidepartement EJPD – Bundesamt für Justiz BJ (2014), S. 70

<sup>7</sup> Graf, James (2016a)

<sup>8</sup> Graf, James (2016a)

<sup>9</sup> Schweizerischer Bundesrat (2015), S. 8491



## **1.5. Zielsetzung und Inhalt der Forschungsstudie**

Die vorliegende Forschungsstudie zur Erarbeitung eines Systems zur Besteuerung des BSE aus Online-Spielbankenspielen umfasst die folgenden zwei Teile:<sup>10</sup>

### *a. Schätzung des Marktpotenzials*

Die Untersuchung soll den gesamten erzielbaren BSE aus dem Betrieb von zukünftig bewilligten Online-Spielbankenspielen, welche die neuen Schweizer Konzessionäre erwarten können, abschätzen. Zurzeit konsumieren trotz Verbot mehrere 10'000 Schweizer Spielerinnen und Spieler Spielbankenspiele im Internet. Sie greifen dabei mehrheitlich auf das in der Schweiz illegale Angebot von ausländischen Anbietern zurück. Die Wahrscheinlichkeit, dass diese Spielerinnen und Spieler nach der Legalisierung auf die neu angebotenen Schweizer Online-Spielbankenspiele wechseln, hängt von der Attraktivität der neuen Angebote sowie der Wirksamkeit von Sperrmassnahmen ab. Die Studie soll das gesamte Marktpotenzial des Schweizer Online-Spielbankenmarktes im Jahr 2023 sowie den von den Schweizer Konzessionären durch den Betrieb der Online-Spielbankenspiele zu erwartende BSE abschätzen (potenzieller Marktanteil der Schweizer Konzessionäre am gesamten Schweizer Online-Spielbankenmarkt).

### *b. Ausarbeitung eines Systems zur Besteuerung der Bruttospielerträge*

Ausgehend vom geschätzten potenziellen Marktanteil und den daraus abgeleiteten BSE der neuen Konzessionäre aus dem Betrieb der Online-Spielbanken ist ein System zur deren Besteuerung zu erarbeiten. Das System muss die folgenden Anforderungen erfüllen<sup>11</sup>:

- ❖ Die Abgabe auf dem BSE aus Online-Spielbankenspielen ist unabhängig von der Abgabe auf dem BSE aus landbasierten Spielbankenspielen zu berechnen;
- ❖ Der vorgesehene Abgabetarif schöpft den im Bundesgesetz vorgegebenen Spielraum (20% - 80%) voll aus;
- ❖ Nach betriebswirtschaftlichen Grundsätzen geführte Online-Spielbanken erzielen auf dem investierten Kapital eine angemessene Rendite;
- ❖ Das gewählte System vermeidet Substitutionseffekte zwischen dem landbasierten Angebot und dem Online-Angebot. Es sollte steuerlich keinen Unterschied machen, ob Online-Spiele oder landbasierte Spiele durchgeführt werden;
- ❖ Die Rentabilität wird einzig für das Online-Angebot bestimmt, d.h. ohne Subventionierung durch das landbasierte Angebot;
- ❖ Der Betrachtungszeitraum der Studie läuft ab dem Jahr 2023.

Auf Grundlage des geschätzten Marktpotenzials sowie des erarbeiteten Besteuerungssystems lassen sich die potenziellen Einkünfte des Bundes aus der Besteuerung von Online-Spielbankenspielen berechnen, welche der AHV und IV zu Gute kommen werden.

## **1.6. Aufbau der Forschungsstudie**

Die Ermittlung des heutigen Marktvolumens des Schweizer Online-Spielbankenmarktes, die Herleitung des Marktpotenzials 2023 und Schätzung der Investitions- und Betriebskosten von Online-Spielbanken basiert einerseits auf einer Sekundär- und andererseits auf einer Primärdatenanalyse. Die Ergebnisse daraus sowie die Kalkulation der potenziellen Renditen der Schweizer Online-Spielbanken werden auf der Grundlage einer Szenario- und Sensitivitätsanalyse untersucht. Die erhobenen Sekundär- und Primärdaten bilden zusammen mit der Szenario- und Sensitivitätsanalyse die Grundlage zur Erarbeitung des Systems für die Besteuerung der BSE der Schweizer Online-Spielbanken.

<sup>10</sup> Eidgenössisches Justiz- und Polizeidepartement EJPD – Bundesamt für Justiz BJ (2016)

<sup>11</sup> Eidgenössisches Justiz- und Polizeidepartement EJPD – Bundesamt für Justiz BJ (2016)

Nach der Einleitung in Kapitel 1 folgt in Kapitel 2 eine Beschreibung des methodischen Vorgehens. Kapitel 3 beinhaltet begriffliche Definitionen, welche für den weiteren Verlauf der Forschungsstudie wichtig sind. In Kapitel 4 werden die Erkenntnisse aus der Sekundärdatenanalyse erläutert und zusammengefasst. Kapitel 5 präsentiert die Untersuchungsergebnisse aus der Primärdatenanalyse. Kapitel 6 beinhaltet sodann die Synthese der Ergebnisse aus den Kapiteln 4 und 5 und den daraus entwickelten Szenarien. Basierend darauf wird das Marktpotenzial des Schweizer Online-Spielbankenmarktes ab 2023 hergeleitet und eine Erfolgsrechnung eines „Beispiel-Casinos“ erstellt. In Kapitel 7 wird zunächst die Höhe einer angemessenen Rendite für Online-Spielbanken thematisiert, um gestützt darauf und unter Berücksichtigung des in Kapitel 6 hergeleiteten Marktpotenzials ein angemessenes System zur Besteuerung von Bruttospielerträgen aus Online-Spielbankenspielen zu entwickeln. Basierend auf diesem System kann eine Schätzung der potenziellen Einnahmen für AHV und IV getätigt werden. Kapitel 8 fasst schliesslich die Resultate der Forschungsstudie zusammen.

## **2. Methodik**

### **2.1. Sekundärdatenanalyse**

In einem ersten Schritt werden mittels Literatur- und Fallstudienanalyse bestehende Sekundärdaten betreffend den Schweizer Geldspielsektor analysiert und zusammengeführt. Die Sekundärdaten werden im Speziellen auf Prognosen betreffend das Marktvolumen in der Schweiz hin untersucht. Die Ergebnisse werden primär verwendet, um das heutige Marktvolumen des Online-Spielbankenmarktes in der Schweiz abzuschätzen. Jedoch werden mittels Sekundärdatenanalyse auch Informationen zu den Investitions- und Betriebskosten eines Online-Casinos gewonnen. Die Grundlagen der Literaturrecherche bilden einerseits die Gesetzestexte und die aktuellen Gesetzesentwürfe des neuen BGS, die Zusatzberichte und Studien zur neuen Gesetzgebung sowie aktuelle Marktschätzungen und -analysen aus dem internationalen Umfeld.

### **2.2. Primärdatenanalyse**

In einem zweiten Schritt wird eine Primärdatenanalyse mittels Experteninterviews durchgeführt. Das Ziel der Primärdatenanalyse besteht in erster Linie darin, die aus der Sekundärdatenanalyse gewonnenen Erkenntnisse betreffend das Marktvolumen des Online-Spielbankenmarktes in der Schweiz anhand von Expertenmeinungen zu bestätigen. Zudem sollen aus den Interviews Informationen betreffend die Entwicklungen des Online-Spielbankenmarktes bis 2023 und Investitions- und Betriebskosten von Online-Spielbanken gewonnen werden.

Die Interviews werden mittels eines halbstandardisierten Interviewleitfadens durchgeführt (vgl. Appendix A.1.). Die aus den Interviews generierten Informationen werden nachträglich untersucht und mit den Daten aus der Sekundärdatenanalyse konsolidiert.

### **2.3. Szenario- und Sensitivitäts-Analysen**

Die Synthese der Resultate aus Primär- und Sekundärdatenanalyse dient einerseits als Grundlage zur Schätzung des Marktpotenzials ab 2023 und andererseits zur Bestimmung der wesentlichen Parameter und Variablen für die Erstellung einer Modellrechnung eines hypothetischen online „Beispiel-Casinos“ auf Basis eines vereinfachten Finanzmodells. Das „Beispiel-Casino“ dient zur Ermittlung der erzielbaren Renditen unter dem zu entwickelnden Besteuerungssystem.

Die Parameter und Variablen für die Erstellung einer Modellrechnung eines hypothetischen „Beispiel-Casinos“ sind mit einer relativ hohen Unsicherheit behaftet. Grund hierfür ist insbesondere der Umstand, dass in der Schweiz noch kein konkretes Geschäftsmodell für Online-Casinos besteht. Zudem existieren aufgrund der länderspezifischen Regulation wenig bis keine Vergleichsmärkte. Um diesen Unsicherheiten Rechnung zu tragen, kommen für ausgewählte Schlüsselannahmen Szenario-Analysen zur Anwendung. Die Szenario- und die darauf aufbauenden Sensitivitäts-Analysen dienen hauptsächlich der Berücksichtigung der relativ grossen Schätz- Ungenauigkeit bei der Modellierung.

Szenario-Analysen kommen insbesondere dann zu Anwendung, wenn Wertbandbreiten für exogene Marktfaktoren berücksichtigt werden sollen. So können im vorliegenden Fall das Gesamtmarktpotenzial in der Schweiz und die von den neuen Schweizer Online-Spielbanken gewonnenen Marktanteile am Gesamtmarktpotenzial in einer Wertbandbreite für die Entwicklung des System zur Besteuerung des BSE berücksichtigt werden. Die Berücksichtigung einer Wertbandbreite von Marktanteilen ist wichtig, weil davon auch gewisse betriebswirtschaftliche Entscheidungen, wie die Marktbearbeitung mittels Marketingmassnahmen (z.B. Promotionen, Bonusse, etc.) abhängig sind. Damit die exogenen Marktfaktoren und die davon abhängigen Faktoren (wie Marketingkosten) angemessen berücksichtigt werden können, werden im Rahmen der vorliegenden Szenario-Analyse drei Szenarien definiert und deren Effekte auf die Profitabilität des „Beispiel-Casinos“ analysiert: Ein Basis-Szenario („Base Case“) sowie jeweils ein positives („Best Case“) und ein negatives („Worst Case“) Szenario.

Sensitivitäts-Analysen werden bei der Entwicklung des Besteuerungssystems einbezogen um zu ermitteln, wie stark die Profitabilitätskennzahlen der Online-Spielbanken auf eine Veränderung der exogenen Marktfaktoren reagieren.

## 3. Definitionen

Nachfolgend werden einige Begriffe definiert, welche im Verlaufe der Forschungsstudie regelmässig verwendet werden und relevant sind:

Der **Bruttospielertrag** („BSE“) von Spielbanken wird definiert als die Differenz zwischen allen Spieleinsätzen (inkl. Free-Play/Bonus) und der ausbezahlten Spielgewinnen.

Als **Free-Play** oder auch **Bonus** werden Freispiele bezeichnet, welche den Spielenden von Online-Casinos geschenkt werden. Diese können die Form von effektiven Freispielen (bspw. Spiel am Automaten ohne Einsatz von Geld) oder die Form eines Geld-Bonus‘ (bspw. CHF 200 werden als Startgeld dem Spielenden geschenkt) haben.

Der **bereinigte Bruttospielertrag** („bereinigter BSE“) ist der um das Free-Play bzw. die Boni bereinigte BSE (dies entspricht dem Bruttospielertrag abzüglich den Freispielen (Free-Play oder Bonus)). Der bereinigte BSE bildet die steuerbare Basis auf welcher die Spielbankenabgabe erhoben wird.

Die **Auszahlungsquote** ist die Gewinnchance der Spielenden, also der Anteil der Spieleinsätze, welche wieder als Gewinne von den Casinos ausbezahlt werden. Bei Online-Casinos bewegt sich die Auszahlungsquote zwischen 93% und 99%<sup>12</sup>.

Der **Nettoumsatz** von Spielbanken ist der gesamthaft erzielte BSE abzüglich die darauf geschuldete Spielbankenabgabe.

Als **Marktvolumen** wird die Summe der in einem Jahr in der Schweiz erzielten BSE von Online-Spielbanken bezeichnet (d.h. Summe der von allen in der Schweiz wohnhaften Personen getätigten Spieleinsätze abzüglich der von den Spielenden erzielten Gewinne in einem Jahr).

Das **Marktpotenzial** ist das geschätzte zukünftige Marktvolumen.

Der Anteil am Marktvolumen (oder Marktpotenzial), welcher die neuen Schweizer Online-Konzessionäre abschöpfen können wird als **Marktanteil** bezeichnet.

Die **EBIT-Marge** misst das Verhältnis zwischen dem Gewinn vor Zinsen und Steuern (Engl. Earnings before interest and taxes) und dem erzielten Nettoumsatz. Die EBIT-Marge wird in Prozent ausgewiesen.

Die **Eigenkapitalrendite** (Engl. Return on equity) („**ROE**“) berechnet sich als das Verhältnis zwischen dem erzielten Reingewinn und dem investierten Eigenkapital. Der ROE wird in Prozent ausgewiesen.

---

<sup>12</sup> Online Casinos Schweiz (unbekannt)

## 4. Sekundärdatenanalyse zum Marktvolumen im Online-Spielbankenspiel

Das vorliegende Kapitel fasst die Ergebnisse aus der Sekundärdatenanalyse zusammen. Es wird zunächst der Schweizer Spielbankenmarkt inklusive den aktuellen Entwicklungen in diesem Markt genauer untersucht und beschrieben. Dabei wird in einem ersten Schritt auf das Marktvolumen des landbasierten Casino-Spiels fokussiert. In einem zweiten Schritt werden die bestehenden Schätzungen betreffend das heutige Marktvolumen des Schweizer Online-Spielbankenmarktes identifiziert und die daraus gewonnenen Erkenntnisse zusammengefasst. Die Sekundärdatenanalyse dient im Weiteren dazu, Erkenntnisse zu der Kostenstruktur (Investitions- und Betriebskosten) einer Online-Spielbank zu gewinnen. Auf die Kostenstruktur einer Online-Spielbank wird jedoch erst in Kapitel 6.4. eingegangen.

### 4.1. Entwicklungen im Schweizer Spielbankenmarkt insgesamt

Der Schweizer Spielbankenmarkt besteht heute aus 21 konzessionierten Spielbanken. 8 dieser Spielbanken verfügen über eine A-Konzession und gelten somit als „Grand Casinos“, 13 Casinos besitzen eine B-Konzession.<sup>13</sup> Im Unterschied zu den A-Konzessionen ist bei den B-Konzessionen der Betrag der Spieleinsätze und –gewinne begrenzt. Die Zahl der Geldspielautomaten ist zudem für B-Konzessionen zur Zeit auf 250 Automaten beschränkt und es dürfen lediglich drei Tischspiele angeboten werden. Ein Vorteil der A-Konzessionäre ist, dass diese Jackpot-Systeme untereinander vernetzen können.<sup>14</sup>

Mit Blick auf die finanzielle Lage der Schweizer Spielbanken ist ersichtlich, dass der gesamte BSE aller 21 Konzessionäre seit 2007 stetig zurückgegangen ist. Abbildung 1 zeigt den Verlauf des BSE und der Spielbankenabgabe aller Schweizer Casinos von 2004 bis 2013 in Mio. CHF.<sup>15</sup>

Tabelle BSE und Spielbankenabgaben 2004 – 2013 in Mio. Franken

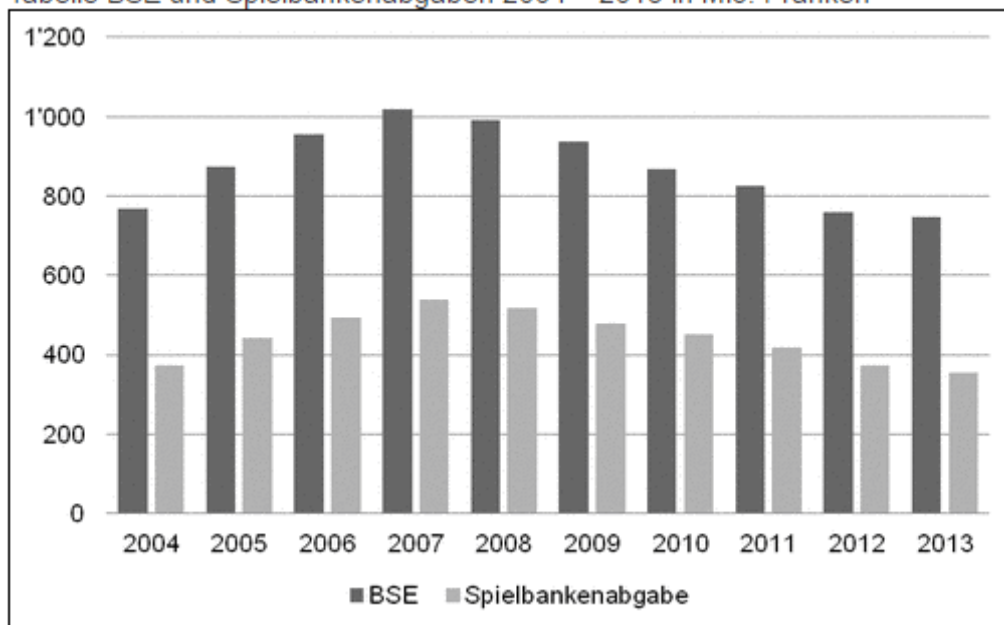


Abbildung 1: Entwicklung des BSE und der Spielbankenabgabe der Schweizer Spielbanken von 2004 bis 2013

<sup>13</sup> Eidgenössisches Justiz- und Polizeidepartement EJPD – Bundesamt für Justiz BJ (2014), S. 11

<sup>14</sup> Eidgenössisches Justiz- und Polizeidepartement EJPD – Bundesamt für Justiz BJ (2014), S. 11

<sup>15</sup> Schweizer Casino Verband (unbekannt)

Die Grafik zeigt einen Rückgang des BSE um CHF 274 Mio. von CHF 1'020 Mio. im Jahr 2007 auf CHF 746 Mio. im Jahr 2013. Dies entspricht einem Rückgang von 27%.<sup>16</sup> Die negative Entwicklung hat sich auch in den Jahren 2014 und 2015 fortgesetzt. Gemäss Jahresbericht der ESBK wurde im Jahr 2014 gesamthaft ein BSE von CHF 710 Mio. und im Jahr 2015 ein BSE von CHF 681 Mio. erzielt. Insgesamt verschlechterte sich der BSE der 21 Schweizer Spielbankenkonzessionäre zwischen 2007 und 2015 um rund 33.2%.<sup>17</sup>

Im Gegensatz hierzu ist der BSE von illegalen Spielen in Bars & Clubs, von illegalen Online-Angeboten ausländischer Anbieter sowie von Angeboten im grenznahen Ausland seit 2007 stetig angestiegen.<sup>18</sup> Abbildung 2 zeigt die Entwicklung des BSE der konzessionierten Schweizer Spielbanken, der illegalen Angebote sowie von Swisslos bzw. der Loterie Romande von 2007 bis 2015 im Vergleich.<sup>19</sup>

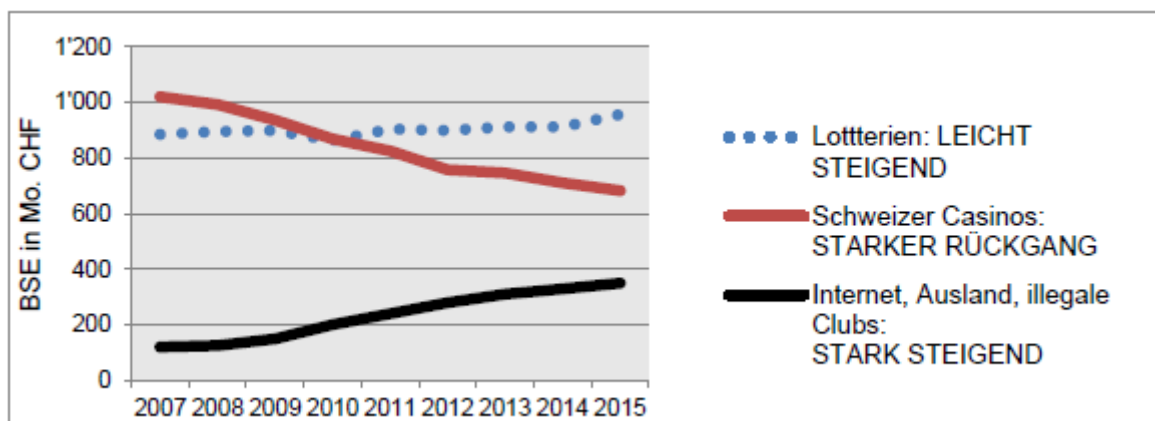


Abbildung 2: Entwicklung des BSE der Schweizer Spielbanken, der illegalen Angebote und von Swisslos/Loterie Romande im Vergleich

Aus der Grafik ist ersichtlich, dass der BSE von illegalen Spielen in Bars & Clubs, dem Online-Angebot sowie dem Angebot im grenznahen Ausland von 2007 bis 2015 stark angestiegen ist. Gesamthaft wird der BSE aus diesem Angebot auf rund CHF 350 Mio. geschätzt. Gemäss Schätzungen des Schweizer Casino Verbands fallen davon rund CHF 150 Mio. auf illegale Spiele in Bars & Clubs, rund CHF 100 Mio. auf das Angebot im grenznahen Ausland und über CHF 100 Mio. auf das illegale Online-Angebot von ausländischen Anbietern.<sup>20</sup> Der Anstieg des BSE aus dem illegalen Angebot beträgt gesamthaft rund CHF 200 Mio.<sup>21</sup>

Abbildung 2 zeigt im Speziellen die gegenläufige Entwicklung des BSE von Schweizer landbasierten Casinos und den illegalen Angeboten auf. Der BSE von Swisslos und der Loterie Romande ist über die Jahre 2007 bis 2015 stabil geblieben (vgl. Abbildung 2). Aus den gegenläufigen Entwicklungen des BSE der Schweizer landbasierten Casinos und des BSE der illegalen Angebote kann abgeleitet werden, dass zumindest ein Teil der Kundschaft der Schweizer landbasierten Casinos auf das illegale Konkurrenzangebot abgewandert ist, seien dies illegale Spiele in Bars & Clubs, das Online-Angebot oder Angebote im grenznahen Ausland.

Die Seite [www.onlinecasinos-schweiz.com](http://www.onlinecasinos-schweiz.com) enthält diverse Informationen über das Angebot von Online-Casino-Spielen, welche für Schweizerinnen und Schweizer zugänglich sind. Alle Online-Casinos, welche auf der Seite aufgeführt und bewertet werden, akzeptieren Schweizer Spielende.<sup>22</sup> Unter anderem enthält die Seite eine Bewertung der Online Casinos mit einem Rating der besten Online-Casinos 2017, Informationen betreffend Auszahlungsquoten, Details betreffend Bonus- oder Free-Play-Angeboten und generelle Informationen zu Online-Casinospielen oder Zahlungsmethoden. Das Rating der besten Online-Casinos 2017 basiert auf den folgenden Kriterien: Casinos mit europäischer Lizenz, professioneller Kundenservice, Lösungen für Spielsucht, Informationsschutz, Zahlungsmethoden und Auszahlung der Gewinne (Sicherheit).<sup>23</sup> Insgesamt werden 70 Online-Casinos bewertet. Die Seite ermöglicht somit den interessierten Schweizer Spielerinnen und Spielern einen schnellen und einfachen Zugang zu illegalen Online-Spielbankenangeboten aus dem Ausland.

<sup>16</sup> Schweizer Casino Verband (unbekannt)

<sup>17</sup> Eidgenössische Spielbankenkommission ESBK (2015)

<sup>18</sup> Schweizer Casino Verband (2016)

<sup>19</sup> Schweizer Casino Verband (2016)

<sup>20</sup> Schweizer Casino Verband (2016)

<sup>21</sup> Schweizer Casino Verband (2016)

<sup>22</sup> Online Casinos Schweiz (unbekannt)

<sup>23</sup> Online Casinos Schweiz (unbekannt)

## **4.2. Entwicklungen und Marktvolumen des Schweizer Online-Spielbankenmarkts**

Die obigen Ausführungen zu den bisherigen Entwicklungen des BSE im Schweizer Spielbankenmarkt sowie insbesondere der steigende Anteil des illegalen Angebots deuten darauf hin, dass das Marktvolumen des Online-Spielbankenmarktes in der Schweiz stetig zunimmt. Es bestehen jedoch keine zuverlässigen betragsmässigen Schätzungen zum heutigen Marktvolumen in der Schweiz. Die folgenden Schätzungen können für die Bestimmung des Marktvolumens des Schweizer Online-Spielbankenmarktes herangezogen werden:

Die Arbeitsgruppe Geldspiel-Besteuerung hat im Jahr 2012 einen Bericht betreffend die mögliche Besteuerung der BSE (Spielbankenabgabe) der Online-Spielbanken in der Schweiz verfasst. In diesem Bericht wird das Volumen des Schweizer Online-Spielbankenmarktes für das Jahr 2011 auf rund CHF 78 Mio. geschätzt, das Marktvolumen für das Jahr 2015 hingegen bereits auf CHF 107 Mio.<sup>24</sup> Dies entspricht einem durchschnittlichen Wachstum pro Jahr von etwas über 6%.

Im Jahr 2014 hat die Universität Bern im Auftrag vom BJ eine Forschungsstudie mit dem Titel „Abschätzung der finanziellen Auswirkungen des neuen Geldspielgesetzes“ durchgeführt. Dabei wurde mittels einer Sekundär- und einer Primärdatenanalyse das Marktvolumen des Schweizer Online-Spielbankenmarkts ermittelt. Gemäss der Sekundärdatenanalyse wird in dieser Studie von einem Marktvolumen des illegalen Online-Angebots von Spielbanken in der Schweiz von CHF 80 Mio. im Jahr 2013 und CHF 152 Mio. im Jahr 2017 ausgegangen. Dies entspricht einer durchschnittlichen Wachstumsrate von rund 17.5%.<sup>25</sup> Im Rahmen dieser Forschungsstudie wurde zudem eine Primärdatenanalyse mittels Experteninterviews durchgeführt. Gemäss Schätzungen im Rahmen dieser Interviews wird von einem Marktvolumen des illegalen Angebots von Online-Casinos und Sportwetten in der Schweiz von CHF 150 Mio. im Jahr 2013 und CHF 275 Mio. im Jahr 2017 ausgegangen. Dies entspricht einer durchschnittlichen Wachstumsrate von rund 16.4%.<sup>26</sup>

Neuere Studien über das geschätzte Marktvolumen des Schweizer Online-Spielbankenmarktes gibt es nicht. Swiss Casinos, der Schweizer Casinoverband, das Grand Casino Baden und andere stützen sich in den jüngeren Schätzungen meist auf die obengenannte Studie der Universität Bern ab. Die Schätzungen bewegen sich zwischen einem Marktvolumen von CHF 150 Mio. und CHF 250 Mio. BSE pro Jahr des Schweizer Online-Spielbankenmarktes.<sup>27</sup>

---

<sup>24</sup> Arbeitsgruppe Geldspiel-Besteuerung (2012), S. 4

<sup>25</sup> Baldauf, Prof. Dr. Artur/Brüsehaver, Thomas (2015), S. 38

<sup>26</sup> Baldauf, Prof. Dr. Artur/Brüsehaver, Thomas (2015), S. 52

<sup>27</sup> Swiss Casinos (2016a); Graf, James (2016b); Zern, Bjoern (2016)



# 5. Primärdatenanalyse zum Marktvolumen und zur Kostenstruktur von Online-Casinos

## 5.1. Details zu den Interviewpartnern und Ziel der Experteninterviews

Im Rahmen der Primärdatenanalyse wurden drei Interviews mit Experten durchgeführt. Nachfolgend werden die wesentlichen Ergebnisse aus den Interviews zusammengefasst. Die Interviewleitfäden sind in Appendix A.1. ersichtlich.

In Tabelle 1 sind die Interviewpartner sowie Details zu Ort und Zeitpunkt der Interviews aufgeführt:

Interviewpartner	Funktion	Unternehmen	Ort	Termin
George Sammut	Partner Expert in the field of Online Gambling	PwC Malta	Telefoninterview	12. Januar 2017, 14:00 – 15:00 Uhr
Matthew Paul Cutajar	Expert in the field of Online Gambling			
Philipp Sprenger	Vizepräsident des Verwaltungsrates der Swiss Casinos Holding AG	Swiss Casinos	Swiss Casinos Zürich AG, Gessnerallee 3-5, 8021 Zürich	26. Januar 2017, 14:00 – 16:00 Uhr
Patrick Mastai	Mitglied GL und Bereichsleiter Sicherheit & Technik von Swiss Casinos Zürich			
Detlef Brose	CEO Grand Casino Baden	Grand Casino Baden	Grand Casino Baden, Haselstrasse 2, 5400 Baden	14. Februar 2017, 14:00 – 15:45 Uhr
Marcel Tobler	CFO Grand Casino Baden			

*Tabelle 1: Details Experteninterviews*

Das Ziel der Interviews war vorrangig, eine Schätzung betreffend das Marktvolumen des Schweizer Online-Spielbankenmarktes von Experten zu erhalten. Zudem wurden den Experten Fragen zur möglichen Entwicklung des Online-Spielbankenmarktes, zum Aufbau eines Online-Casinos, dessen Kostenstruktur und Rentabilitätskennzahlen gestellt.

## 5.2. Resultate aus den Experteninterviews

Die Experten wurden in den Interviews im Wesentlichen zu drei Teilthemen befragt:

- Der Online-Spielbankenmarkt im Allgemeinen (vgl. nachfolgend 5.2.1.)
- Schätzungen zu Marktvolumen des Schweizer Online-Spielbankenmarkts, Marktpotenzial und Marktanteil der neuen Schweizer Konzessionäre (vgl. nachfolgend 5.2.2.)
- Kostenstruktur von Online-Casinos (vgl. nachfolgend 5.2.3.)



### **5.2.1. Der Online-Spielbankenmarkt im Allgemeinen**

Gemäss Aussagen der Experten ist der europäische Online-Spielbankenmarkt seit 2006 stetig gewachsen. Dadurch haben sich mehrere grosse und internationale Online-Spielbanken im europäischen Markt etabliert. Diese Online-Casinos sind zu einem grossen Teil auch für Schweizer Spielerinnen und Spieler zugänglich und können so einen grossen Teil des heutigen Schweizer Marktvolumens abschöpfen. In den letzten Jahren gab es zudem viele technologische Fortschritte. Dies führte dazu, dass neu in den Markt eintretende Online-Spielbanken nicht mehr selbst Plattformen oder Spiele für das Online-Spielbankenspiel entwickeln müssen, sondern im aktuellen Marktumfeld die Plattformen und Spiele zum grössten Teil geleast oder über Lizenzverträge gemietet werden können.

Viele europäische Länder haben seit 2007 die Durchführung von Online-Spielen legalisiert. Die Schweiz gehört zu den letzten Jurisdiktionen, welche das Online-Spielbankenspiel legalisieren wird. Es wird aus diesem Grund davon ausgegangen, dass die neu in den Markt eintretenden Schweizer Online-Spielbanken einen Wettbewerbsnachteil aufgrund der fehlenden Erfahrung in diesem Sektor haben.

Im heutigen Marktumfeld sind die wichtigsten Wettbewerbsfaktoren der Online-Spielbanken (speziell aufgrund der technologischen Fortschritte und der Tendenz, Plattformen und Spiele mehrheitlich zu mieten) die Attraktivität und Visibilität der Online-Casinos im Markt, das Free-Play und die Auszahlungsquote. Die Experten sind sich einig, dass das Free-Play bei Online-Spielbanken einen hohen Stellenwert einnimmt. Speziell beim Aufbau eines neuen Online-Casinos muss zur Akquisition von Neu-Kunden stark in das Free-Play investiert werden. Für die Akquisition von Kunden, welche bereits auf einer bestehenden Plattform spielen, können hohe Bonusse oder eine hohe Auszahlungsrate entscheidend sein.

### **5.2.2. Schätzungen zum Marktvolumen des Schweizer Online-Spielbankenmarkts, Marktpotenzial und Marktanteil der neuen Schweizer Konzessionäre**

Die Schätzungen der Experten betreffend Marktvolumen, Marktpotenzial und Marktanteil der neuen Schweizer Konzessionäre sind sehr unterschiedlich. Dies zeigt, dass der Online-Spielbankenmarkt in der Schweiz bisher noch sehr undefiniert ist und aufgrund der bisherigen Illegalität keine exakten Kenntnisse über die Marktentwicklung und das Marktpotenzial in der Schweiz bestehen.

Das heutige Marktvolumen wird zwischen CHF 150 Mio. und CHF 250 Mio. geschätzt. Gemäss Aussage von Detlef Brose (CEO Grand Casino Baden) gibt es sogar Schätzungen, welche von einem Marktvolumen von bis CHF 750 Mio. ausgehen.

Einig sind sich die Experten darin, dass der Online-Spielbankenmarkt immer noch ein Wachstumspotenzial in der Schweiz hat. Erfahrungen aus anderen Ländern haben gezeigt, dass speziell nach der Legalisierung des Online-Spielbankenspiels der Markt ein starkes Wachstum erfährt, welches nach ca. 3-4 Jahren abflacht. Es kann somit davon ausgegangen werden, dass das Marktpotenzial des Schweizer Online-Spielbankenmarkts im Jahr 2023 (ca. 4 Jahre nach Legalisierung im Jahr 2019) höher ist, als das heutige von den Experten geschätzte Marktvolumen.

Betreffend Marktanteil, welche die zukünftigen Schweizer Online-Spielbanken gewinnen können, belaufen sich die Schätzungen auf zwischen 40% und 70%. Der Marktanteil ist stark davon abhängig, welche Schutzmassnahmen in der Schweiz eingeführt werden. Je höher die Schutzmassnahmen, desto mehr Marktanteil können die Schweizer Online-Spielbanken nach der Einführung des neuen BGS gewinnen. Gemäss neuem BGS wird in der Schweiz einerseits das IP-Blocking und andererseits das Modell der Konzessionserweiterung eingeführt, bei welchem lediglich bestehende landbasierte A- und B-Casinos eine Lizenz für das Online-Spiel erhalten können. Die Vertreter von Swiss Casinos und des Grand Casino Baden sind sich unter solchen Voraussetzungen einig, dass eine Schätzung von rund 50% gewonnenen Marktanteil realistisch ist.

Die Aussagen divergieren jedoch bei der Frage, wie viele Online-Casinos auf dem Schweizer Markt bestehen können. Während Swiss Casinos lediglich von 1-3 Online-Casinos ausgeht, nimmt das Grand Casino Baden an, dass bei dem geschätzten Marktvolumen und den geeigneten Schutzmassnahmen (siehe oben) sogar 7-10 Online-Casinos im Markt bestehen können.

### **5.2.3. Kostenstruktur von Online Casinos**

Da die Spielbankenabgabe für Online-Casinos unabhängig von derjenigen von landbasierten Casinos erhoben werden soll, wird zukünftig jedes Casino mit einer neuen Konzession für Online-Spielbankenspiele eine Spartenrechnung für sein landbasiertes und sein Online-Angebot führen müssen. Das Online-Angebot muss dabei eine angemessene Rentabilität erzielen, damit es sich für ein Casino lohnt, in dieses Segment einzusteigen.

Zur Berechnung der Rentabilität muss die Kostenstruktur eines Online-Casinos vorliegen. Ein wesentlicher Teil der Experteninterviews bezog sich deshalb auf die geschätzten Investitions- und Betriebskosten eines Online-Casinos. Nachfolgend werden die wichtigsten Ergebnisse aus den Interviews bezüglich Kostenstruktur zusammengefasst. Die Details zu der Kostenstruktur und den einzelnen Kostenpositionen werden nachfolgend in Kapitel 6.4. erläutert.

Die Investitions- und Betriebskosten werden jeweils in Prozent des BSE geschätzt. Gemäss Experten sind die grössten Kostentreiber die Lizenzzahlungen für Spiele und Plattformen sowie die Marketingaufwendungen. Lizenzzahlungen betragen gemäss Expertenschätzungen etwas über 20% des BSE. Die Marketingaufwendungen, welche das Free-Play beinhalten, werden vor allem zu Beginn sehr hoch sein (Investitionskosten für den Markteintritt). Nachdem sich ein Online-Casino im Markt etabliert hat, sollten diese etwas zurückgehen und sich zwischen 10% und 20% des BSE einpendeln. Die Höhe des Marketingaufwandes hängt davon ab, wie viele Schweizer Online-Casinos im Markt bestehen und ob bereits ein hoher Marktanteil gewonnen werden konnte. Je höher der gewonnene Marktanteil bereits ist, desto geringer sind die weiteren Marketingaufwendungen.

Die Verlagerung von Investitionen hin zu Miete und Lizenzierung hat grundsätzlich weniger einen Einfluss auf die Erfolgsrechnung als auf die Bilanz. Anstelle von Abschreibungen werden Mehraufwendungen in Form von Mieten und Lizenzgebühren erwartet. In der Summe gehen die Experten davon aus, dass mit ähnlichen EBIT-Margen wie beim landbasierten Angebot zu rechnen ist, da eine Verlagerung von unterhalb des EBITDA (Abschreibungen) hin zu Miete und Lizenzierung erwartet wird. Die tiefer ausfallenden Investitionskosten können jedoch dazu führen, dass weniger Startfinanzierung benötigt wird und daher die Online-Spielbanken weniger kapitalintensiv sind als noch im Jahr 2012<sup>28</sup> geplant. Dies würde wiederum einen Einfluss auf die zu erwartenden Eigenkapitalrenditen haben.

Ein weiterer entscheidender Kostentreiber sind die Personalkosten und die Kosten für die Kundenbetreuung. In der Schweiz bestehen sehr hohe Anforderungen an den Sozialschutz und die Kundenbetreuung. Dies wird auch im neuen BGS wiedergespiegelt.<sup>29</sup> Da ein Online-Casino durchgehend zugänglich ist, ist es wichtig, dass während 7 Tagen in der Woche, für 24 Stunden, ein Call Center für die Kundenbetreuung und Mitarbeitende zur Abwicklung des Zahlungsverkehrs verfügbar sind. Aufgrund des dafür benötigten Schichtbetriebes wird mehr Personal benötigt. Die Personalkosten können laut Experten bis 20% des BSE betragen.

Wichtige Erkenntnisse aus den Experteninterviews sind zudem die Angaben betreffend dem erforderlichen ROE und der erforderlichen EBIT-Marge, welche ein Online-Casino erreichen sollte, um im Markt bestehen zu können. Ein minimaler ROE beträgt laut Experten rund 20%. Idealerweise sollte der ROE zwischen 20% und 30% betragen. Die EBIT-Marge sollte laut Experten bei 14% bis 20% liegen.

Die Schätzungen der Experten betreffend Marktvolumen, Marktanteil, Wachstum, Anzahl Konzessionäre in der Schweiz sowie die Investitions- und Betriebskosten werden in Kapitel 6 für die Modellannahmen, welche die Grundlage für die Entwicklung eines Systems zur Besteuerung der BSE von Online-Spielbanken bilden, einbezogen und detailliert erläutert.

<sup>28</sup> Arbeitsgruppe Geldspielbesteuerung (2012)

<sup>29</sup> Eidgenössisches Justiz- und Polizeidepartement EJPD – Bundesamt für Justiz BJ (2014), S. 27 ff.

## 6. Szenarioanalyse mit definierten Marktanteilen und Kostenstrukturen

Um ein geeignetes System zur Besteuerung der BSE der zukünftigen Schweizer Online-Spielbanken zu entwickeln, müssen die folgenden Parameter vorliegen:

- Marktvolumen des Schweizer Online-Spielbankenmarkts (vgl. nachfolgend 6.1.)
- Marktpotenzial des Schweizer Online-Spielbankenmarkts ab 2023 (vgl. nachfolgend 6.2.)
- Marktanteil und Anzahl der Schweizer Online-Spielbanken (vgl. nachfolgend 6.3.)
- Kostenstruktur der Schweizer Online-Spielbanken (vgl. nachfolgend 6.4.)

Nachfolgend werden diese Parameter diskutiert und definiert. Sie dienen als Modellannahmen für die Szenario-Analyse. Aufgrund dieser Annahmen können Marktszenarien für das Jahr 2023 („Best Case“, „Base Case“ und „Worst Case“) und eine Erfolgsrechnung eines „Beispiel-Casinos“ erstellt werden. Das „Beispiel-Casino“ dient zur Ermittlung der Renditekennzahlen im jeweiligen Szenario unter dem zu entwickelnden Besteuerungssystem.

### 6.1. Marktvolumen des Schweizer Online-Spielbankenmarkts

Die Meinungen betreffend das Marktvolumen von Online-Spielbanken in der Schweiz gehen in der Branche auseinander. Dies haben sowohl die Resultate aus der Sekundärdatenanalyse sowie die Erkenntnisse aus den Experteninterviews gezeigt. Die Schätzungen betreffend das heutige Marktvolumen wurden wie folgt angegeben:

Quelle	Jahr	Schätzung Marktvolumen
Arbeitsgruppe Geldbesteuerung (2012) <sup>30</sup>	2015	CHF 107 Mio.
Forschungsbericht Universität Bern (2014) <sup>31</sup>	2017	CHF 152 Mio.
Weitere Sekundärquellen	2017	CHF 150 – 250 Mio.
Swiss Casinos (Interview vom 26. Januar 2017)	2017	CHF 150 Mio.
Grand Casino Baden (Interview vom 14. Februar 2017)	2017	CHF 250 Mio.

*Tabelle 2: Schätzungen betreffend Marktvolumen des Schweizer Online-Spielbankenmarktes*

Die Schätzungen betreffend das Marktvolumen des Schweizer Online-Spielbankenmarktes im Jahr 2017 bewegen sich zwischen CHF 150 Mio. und CHF 250 Mio. Aus Sicht der Experten erfährt der Online-Spielbankenmarkt zurzeit einen starken Aufschwung. Das neue BGS wird voraussichtlich per 1. Januar 2019 eingeführt. Für die Szenarioanalyse wird deshalb das Marktvolumen im Jahr 2019, d.h. nach der Legalisierung von Online-Spielbankenspielen in der Schweiz, geschätzt. Mit einer Annahme betreffend Marktvolumen im Jahr 2019 im oberen Bereich der ermittelten Schätzungen (siehe Tabelle 2) wird bereits das zurzeit starke Wachstum des Online-Spielbankenmarkts berücksichtigt. Entsprechend wird von einem Marktvolumen im Jahr 2019 von CHF 250 Mio. ausgegangen.

<sup>30</sup> Arbeitsgruppe Geldspiel-Besteuerung (2012), S.4

<sup>31</sup> Baldauf, Prof. Dr. Artur/Brüschhaber, Thomas (2015), S. 38

## **6.2. Marktpotenzial des Schweizer Online-Spielbankenmarkts ab 2023**

Gemäss den Experteninterviews erfährt das Online-Spielbankenspieler in den ersten Jahren nach dessen Legalisierung ein starkes Wachstum. Dies haben Erfahrungen der interviewten Experten aus dem Ausland gezeigt. Aus diesem Grund wird für die Ermittlung des Marktpotenzials von einem Wachstum des Online-Spielbankenmarkts im Jahr 2019 (erstes Jahr nach der Legalisierung von Online-Spielbankenspielen) von 4% ausgegangen. Es wird weiter angenommen, dass das Wachstum danach bis im Jahr 2025 pro Jahr jeweils um 0.5% zurückgeht (d.h. das Wachstum im Jahr 2020 ist 3.5%, im Jahr 2021 3% etc.). Ab dem Jahr 2025 wird von einem Wachstum des Online-Spielbankenmarkts von 1% pro Jahr ausgegangen, was der angenommenen jährlichen Inflation entspricht.

Ausgehend von diesen Wachstumsraten und einem Marktvolumen im Jahr 2019 von CHF 250 Mio. wird das Marktpotenzial im Jahr 2023 auf rund CHF 284 Mio. geschätzt.

## **6.3. Marktanteil und Anzahl der Schweizer Online-Spielbanken**

Analog zu den Schätzungen betreffend das Marktvolumen (siehe Kapitel 6.1.) gehen auch die Einschätzungen bezüglich der möglichen Abschöpfung der Schweizer Konzessionäre auseinander. Dabei wurde in den Interviews von den Experten insbesondere darauf hingewiesen, dass das Abschöpfungspotenzial stark von den flankierenden Vorschriften des neuen BGS abhängen wird.

Als effektive Vorschriften und Massnahmen zur Verbesserung des Abschöpfungspotenzials des legalen Online-Spielangebots wurden insbesondere die folgenden technischen und regulatorischen Massnahmen erwähnt:

- Modell der Konzessionserweiterung (Vergabe von Konzessionen lediglich an bestehende Konzessionäre einer Schweizer A- oder B-Lizenz)
- IP-Blocking
- Financial Blocking, d.h. Einzug von Gewinnen aus illegalem Spielangebot oder Blockierung von Kreditkarten- und Bankzahlungstransaktionen

Werden solche flankierenden Massnahmen durchgesetzt und wirken diese erfolgreich als Schutzmassnahme gegen illegale Angebote, so wird gemäss Aussagen in den Experteninterviews im besten Falle eine Abschöpfung von rund 70% als möglich betrachtet. Mit den im neuen BGS vorgesehenen zwei Massnahmen (Konzessionserweiterung und IP-Blocking) wird von den Experten eine Abschöpfung von zwischen 50% und 60% als realistisch betrachtet. Im schlechtesten Fall (bspw. sofern die illegalen ausländischen Anbieter bereits zu stark im Schweizer Markt etabliert sind) wird gemäss Experten sogar nur eine Abschöpfung von 40% - 50% erwartet.

Auch die Anzahl an potentiellen Konzessionären hängt nach Einschätzung der Experten insbesondere vom möglichen Abschöpfungsvolumen und den ökonomischen Anreizen, d.h. der Ausgestaltung der Spielbankenabgabe, ab. Es wird angenommen, dass anfangs mehrere Anbieter einen Markteinstieg versuchen werden, wobei sich längerfristig nicht alle etablieren werden, da der Markt zu klein und zu stark reguliert ist. Die optimistische Einschätzung liegt bei 7 bis 10 Online-Konzessionen; die konservative Einschätzung geht davon aus, dass sich nur 1 bis 2 grosse Anbieter im Markt etablieren werden. Für die vorliegende Studie wird von einem Mittelwert von 4 Konzessionären ausgegangen.

Auf Basis der obigen Ausführungen werden die folgenden „Best“, „Base“ und „Worst Case“-Szenarien definiert:

- I. Best Case: Abschöpfungsgrad 70% / 4 Konzessionen
- II. Base Case: Abschöpfungsgrad 55% / 4 Konzessionen
- III. Worst Case: Abschöpfungsgrad 45% / 4 Konzessionen

Gemäss diesen definierten Szenarien können 4 Konzessionäre vom Marktpotenzial ab 2023 von CHF 284 Mio. (siehe Kapitel 6.2.) 70% („Best Case“), 55% („Base Case“) oder 45% („Worst Case“) Marktanteil gewinnen. Die Marktabschöpfung der Schweizer Konzessionäre (total und pro Konzessionär) bei einem Marktpotenzial von rund CHF 284 Mio. im Jahr 2023 gemäss diesen definierten Szenarien sind in Tabelle 3 berechnet:

<b>Szenario</b>	<b>Abschöpfung Schweizer Konzessionäre (total)</b>	<b>Erzielbarer BSE pro Konzessionär (4 Konzessionäre)</b>
Best Case (70%)	CHF 198.8 Mio.	CHF 49.7 Mio.
Base Case (55%)	CHF 156.2 Mio.	CHF 39.0 Mio.
Worst Case (45%)	CHF 127.8 Mio.	CHF 31.9 Mio.

*Tabelle 3: Marktanteil der Schweizer Konzessionäre gemäss definierten Szenarien*

## **6.4. Kostenstruktur der Schweizer Online-Spielbanken**

Die Einschätzungen betreffend die Kostenstruktur (Investitions- und Betriebskosten) der Online-Spielbanken stützen sich einerseits auf eine Studie aus dem Jahr 2012<sup>32</sup> sowie auf die in Kapitel 5 ausgeführten Resultate aus den Experteninterviews. Die Betriebskosten sowie die notwendigen Investitionskosten von Online-Spielbanken sind abhängig von unterschiedlichen Einflussfaktoren, welche als Kostentreiber wirken. Nachfolgend werden die relevantesten Kostentreiber kurz diskutiert.

Auf eine Modellierung von progressiven variablen Kosten sowie Quasi-Fixkosten wird verzichtet, da die effektive Korrelation dieser Kosten mit dem BSE für die einzelnen Kostenpositionen nicht ohne weiteres bestimmt werden kann. Die Kosten werden als simplifizierte Annahme jeweils mit einer erwarteten jährlichen Wachstumsrate von 1% inflationiert. Die Inflation hat dabei einen Einfluss auf die Profitabilität, da angenommen wird, dass die Progression der BSE-Abgabe nicht an die Inflation angepasst wird.

### *1. Free Play und Marketingkosten*

Im Gegensatz zum landbasierten Angebot kann beim Online-Spiel nicht mit klassischen Promotionen, wie bspw. Verpflegungsrabatten oder Getränke-Gutscheinen, geworben werden. Stattdessen kommt gemäss Experten im Online-Bereich zu einem grossen Teil das sog. „Free-Play“ zur Anwendung, da dieses als bestes Mittel zur Spielerakquise angesehen wird. Die Free-Play-Anteile machen einen nicht zu unterschätzenden Anteil am BSE aus.<sup>33</sup> Im Rahmen der Interviews hat sich gezeigt, dass die Experten grundsätzlich der Meinung sind, dass diese im Vergleich zur Einschätzung im Jahr 2012, welche von rund 13% des BSE ausging,<sup>34</sup> höher ausfallen werden.

Für die nach Expertenschätzungen höher ausfallenden Kosten gibt es unterschiedliche Gründe. Insbesondere das existierende (illegale) Online-Spielangebot, welches sich bereits stark positioniert und etabliert hat, stellt einen Hauptkostentreiber dar. Nach Auffassung der Experten wird es schwierig sein, aktive Spieler dazu zu bewegen auf die neuen legalen Spielplattformen umzusteigen.

Die aktuell in rasendem Tempo voranschreitende Digitalisierung wird weiter dazu führen, dass sich das Konkurrenzangebot noch weiter ausbreiten wird. Neben neu gegründeten Anbietern von klassischen Casino-Spielen wird angenommen, dass insbesondere neuartige Spielangebote, wie beispielsweise Minispiele auf sozialen Medien sowie Game-Apps auf Smart-Phones und Tablets den Wettbewerb zusätzlich intensivieren werden.

Die Aufwendungen für Free-Play sowie andere Marketingaufwendungen betragen gemäss Expertenschätzung zwischen 12% und 20% des BSE. Dabei fallen höhere Kosten insbesondere im Szenario der tiefen Marktabschöpfung an, da in diesem Fall das illegale, ausländische Angebot weniger effizient unterbunden werden kann und somit Schweizer Lizenznehmer überdurchschnittlich Werbung betreiben müssen. Für die nachfolgenden Berechnungen wird angenommen, dass der Free-Play-Anteil rund 65% der Marketingaufwendungen ausmacht und die kumulierten Aufwendungen für Free-Play und Marketing 15% im „Best-Case“, 17.5% im „Base Case“ und 20% im „Worst Case“ betragen.

Im Gegensatz zur Einschätzung im Jahr 2012 wird davon ausgegangen, dass Free-Play resp. die Boni nicht Gegenstand des steuerbaren BSE sind, da sie keinen effektiv angefallenen Ertrag darstellen. Der BSE wird aus diesem Grund um das Free-Play bzw. die Boni bereinigt (sogenannter „bereinigter Bruttospielertrag“). Somit werden das Free-Play bzw. die Boni direkt vom BSE als Ertragsminderung abgezogen und sind somit nicht Bestandteil des bereinigten Bruttospielertrages, welcher gemäss dem neuen BGS für die Berechnung der Spielbankenabgabe als Bemessungsgrundlage herangezogen wird. Die übrigen Aufwendungen für Marketing werden als normale Betriebsaufwendungen behandelt.

<sup>32</sup> Arbeitsgruppe Geldspiel-Besteuerung (2012)

<sup>33</sup> Arbeitsgruppe Geldspiel-Besteuerung (2012), S. 10 ff.

<sup>34</sup> Arbeitsgruppe Geldspiel-Besteuerung (2012), S. 10



Zusätzlich wird davon ausgegangen, dass in den ersten 3 Jahren nach Legalisierung von Online-Spielbanken im Jahr 2019 einmalige Marketingaufwendungen erbracht werden müssen, um neue Kunden zu gewinnen. Die Kosten für diese Marketingmassnahmen in den ersten Jahren werden auf rund CHF 1.0 Mio. pro Jahr geschätzt.

## *2. Lizenzabgaben und Zahlungsverkehrskosten*

Weiter wird angenommen, dass ein Grossteil der Hard- und Software lizenziert, resp. geleast wird, womit die Investitionskosten beim Aufbau des Online-Casinos tiefer ausfallen werden. Dies hängt damit zusammen, dass sich im internationalen Marktumfeld bereits einige grosse Online-Spielbankenanbieter etabliert haben, welche ihre Plattformen und die Spiele selbst entwickelt haben. Würden die Schweizer Konzessionäre heute die gesamte Hard- und Software selbst anschaffen bzw. entwickeln, wären sie nicht wettbewerbsfähig gegenüber den bereits etablierten ausländischen Anbietern, welche bereits über eine starke und gut funktionierende Hard- und Software verfügen.

Bei der Lizenzierung werden regulatorische Auflagen zu beachten sein. So namentlich, dass die Server auf denen der Spielbetrieb abgewickelt wird, sich physisch in der Schweiz befinden müssen. Ein denkbare Modell ist, dass der Server eines nationalen Anbieters genutzt werden kann. Die Experten gehen demnach davon aus, dass im Vergleich zur Einschätzung im Jahr 2012 höhere Kosten für Lizenzierung anfallen werden.

Basierend auf den Angaben der Experten, welche bereits mit Anbietern von Hard- und Softwarelösungen erste Gespräche geführt haben, ist von jährlichen Lizenzausgaben im Umfang von 20% des BSE auszugehen. Diese Angabe bezieht sich auf die Lizenzgebühren für die Casino-Spiele sowie andere lizenzierte Service-Leistungen. Daneben werden rund 5% für Zahlungsverkehrskosten, bspw. Kreditkartengebühren oder Bankgebühren, anfallen.

## *3. Personalaufwand, Büromieten sowie Arbeitsplatz und Infrastrukturkosten*

Die Personalkosten werden insbesondere durch die regulatorischen Anforderungen an Compliance, Suchtprävention sowie Marketing getrieben. Da diese Anforderungen nicht wesentlich von den im Jahr 2012 berücksichtigten Auflagen abweichen, wurde bei der Bestimmung der Personalaufwendungen grundsätzlich auf die damaligen Einschätzungen abgestellt, obwohl die Experten in den Interviews von deutlich höheren Personalkosten ausgegangen sind.<sup>35</sup> Gemäss Angaben aus dem Jahr 2012 belaufen sich die Personalkosten auf etwas über 10% des BSE. Aus den Experteninterviews hat sich ergeben, dass die Personalkosten (inkl. Kundenbetreuung) gegen 20% des BSE ausmachen dürften. Die vorliegende Modellberechnung geht von Personalkosten von rund 12% des BSE aus.

Die Kosten für die Raummiete wurden approximativ basierend auf Vergleichswerten für den Platzbedarf je Mitarbeitender sowie geschätzten Durchschnittsmieten (Durchschnitt Bern und Zürich) bestimmt.<sup>36</sup> Die Anzahl Mitarbeitende pro Online-Casino wurde aufgrund der Schätzungen aus dem Jahr 2012 bestimmt.<sup>37</sup> Daraus ergeben sich jährliche Raummieten von zwischen rund CHF 130 Tsd. und 210 CHF Tsd. Zusätzlich werden für Arbeitsplatz und Infrastruktur, analog zu den Annahmen aus dem Jahr 2012, jährlich CHF 600 Tsd. vorgesehen.

## *4. Übrige Betriebs- und Sachaufwendungen*

Die Analyse der Expertenbefragung zeigt, dass die geschätzten Kosten für Overhead, inklusive den Kosten für Rechtsberatung sowie anderer Beratungsleistungen analog zu den Schätzungen im Jahr 2012<sup>38</sup> mit CHF 800 Tsd. pro Jahr budgetiert werden müssen. Für regulatorische Kosten werden jährlich weitere CHF 300 Tsd. eingeplant.

## *5. Investitionen und Abschreibungen*

Im Vergleich zu den im Jahr 2012 angedachten Investitionskosten fallen die zum heutigen Zeitpunkt geschätzten Investitionen deutlich tiefer aus. Insbesondere im Bereich Hard- und Software ist geplant, dass grösstenteils Infrastruktur als Service gemietet, resp. Software lizenziert wird (vgl. obige Ausführungen zu Lizenzabgaben und Zahlungsverkehrskosten).

Aufgrund der aktuell angedachten regulatorischen Vorschriften dürfen gewisse Schlüsselfunktionen, wie bspw. das „On-boarding“, d.h. die Registration und Verifikation neuer Spielerinnen und Spieler, grundsätzlich nicht ausgegliedert werden. Ebenfalls müssen die Spieldaten, resp. die Plattformen grundsätzlich in der Schweiz gehostet werden. Dennoch stellt sich die Frage, ob ein Teil dieser Prozesse nicht von einem Schweizer Service-Provider übernommen werden kann (bspw. nationales Datacenter oder Joint-Venture für Onboarding-Prozesse). Die Experten sind sich jedoch einig, dass die Plattform (Back-end und Front-end) sowie insbesondere die Casino-Spiele generell lizenziert werden kann. Es wird nicht realistisch sein, ein Grossteil der Spiele selbst zu entwickeln,

<sup>35</sup> Arbeitsgruppe Geldspiel-Besteuerung (2012), S. 10

<sup>36</sup> Neufert, Ernst (2012); Wüest & Partner (2016)

<sup>37</sup> Arbeitsgruppe Geldspiel-Besteuerung (2012), S. 10

<sup>38</sup> Arbeitsgruppe Geldspiel-Besteuerung (2012), S. 10

insbesondere auch weil sich bereits einige Spielanbieter im internationalen Markt etabliert haben. Entsprechend wird nur mit Investitionen von rund CHF 2 Mio. für Software sowie rund CHF 4 Mio. für Büromobiliar und Hardware gerechnet. Zur Berechnung der Abschreibungen wird für das Mobiliar eine durchschnittliche Abschreibungsdauer von 7 Jahren und für Software von 3 Jahren angesetzt. Dies ergibt ein durchschnittlicher, jährlicher Abschreibungsaufwand von rund CHF 1.2 Mio.

Ausgehend von den Ausführungen in Kapitel 6 wird nachfolgend in Kapitel 7 ein System zur Besteuerung der BSE von Schweizer Online-Spielbanken entwickelt.

# 7. System zur Besteuerung der Brutto- spielerträge

## 7.1. Angemessene Profitabilität

Im Rahmen der Untersuchung wurden Überlegungen hinsichtlich einer angemessenen Rendite für Online-Spielbanken angestellt. Die Ermittlung und Definition einer angemessenen Profitabilität berücksichtigt dabei zwei wesentliche Vorgaben des Forschungsauftrages: (i) die Online-Spielbanken sollen nachhaltig eine angemessene Rendite erwirtschaften können und (ii) es sollen gleichzeitig keine Substitutionseffekte zwischen dem landbasierten Angebot und dem Online-Angebot stattfinden.

In den folgenden Abschnitten werden zuerst Überlegungen in Bezug auf eine angemessene EBIT-Marge (nachfolgend 7.1.1.) sowie anschliessend Vergleiche mit der Rentabilität des landbasierten Angebots (nachfolgend 7.2.3) angestellt.

### 7.1.1. Angemessene EBIT-Marge

Ein Ansatz zur Ermittlung von angemessenen Profitabilitätskennzahlen basiert auf der Annahme, dass für ein nachhaltiges Überleben zumindest eine Rendite auf dem eingesetzten Kapital in Höhe der gewichteten Kapitalkosten („WACC“) erwirtschaftet werden muss. Die Kernannahme dieses Ansatzes ist, dass ein Unternehmen langfristig jene Rendite erreichen muss, welche die Eigen- und Fremdkapitalgeber im Durchschnitt für das mit der Investition in das Unternehmen eingegangene Risiko entschädigt. Die gewichteten Kapitalkosten können, im Sinne einer Opportunitätskostenüberlegung, als Näherungswert für die von Kapitalgebern nachhaltig notwendige Rendite auf das investierte Kapital („ROIC“) verwendet werden.

Der Ausgangspunkt dieser Analyse bilden die mittels Marktansatz ermittelten Kapitalkosten eines Online-Casinos. Grundlage für die Ermittlung der Kapitalkosten sind die Beta-Faktoren einer Vergleichsgruppe von vergleichbaren börsenkotierten Online-Spielbanken<sup>39</sup>, die in der Studie aus dem Jahr 2012 ermittelte Eigenkapitalquote (Eigenkapital in % Gesamtkapital) von 63%<sup>40</sup> sowie weitere marktbezogene Prämien und Renditen auf Fremd- und Eigenkapital per Ende 2016. Auf dieser Basis ergeben sich Eigenkapitalkosten per Ende 2016 von rund 12%, resp. gewichtete Kapitalkosten („WACC“) von rund 8%<sup>41</sup>. Die Herleitung des WACC ist im Anhang A.3. dargestellt. Entsprechend diesem Ansatz sollte ein Online-Casino zumindest einen ROIC von rund 8% erwirtschaften, um langfristig eine angemessene Finanzierung sicherstellen zu können. Auf Basis des ROIC lässt sich zudem die implizit minimal notwendige EBIT-Marge ableiten. Die theoretische Herleitung der nachhaltig erforderlichen EBIT-Marge ist in Abbildung 3 dargestellt.

---

<sup>39</sup> Das kapitalstrukturneutrale („unlevered“) Beta wurde per 31.12.2016 mittels Regressionsanalyse für eine ausgewählte Gruppe von vergleichbaren Unternehmen (Übersicht im Anhang A.4.) ermittelt und betrug rund 0.80x (Übersicht im Anhang A.3.).

<sup>40</sup> Die definierte Eigenfinanzierung von 63% – berechnet als Anteil des Eigenkapitals am Unternehmenswert – wurde mittels börsenkotierten Vergleichsunternehmen sowie den landbasierten Casinos in der Schweiz plausibilisiert. Die börsenkotierten Vergleichsunternehmen (Übersicht im Anhang) zeigen ein sehr heterogenes Bild, dass keine Aussage über eine marktübliche Verschuldung zulässt. Die Kapitalstruktur der landbasierten Casinos in der Schweiz (A- und B-Lizenz) zeigt ein klareres Bild: die Eigenkapitalquote in den Jahren 2010 bis 2015 beträgt im einfachen Median rund 68%; Arbeitsgruppe Geldspiel-Besteuerung (2012), S. 12

<sup>41</sup> Die mittels dem WACC-Ansatz ermittelten Kapitalkosten von 8.0% werden durch die von Damodaran (2016) ermittelten Kapitalkosten für die Industrien „Entertainment“ (8.1%) und „Hotel/Gaming“ (7.5%) gestützt.



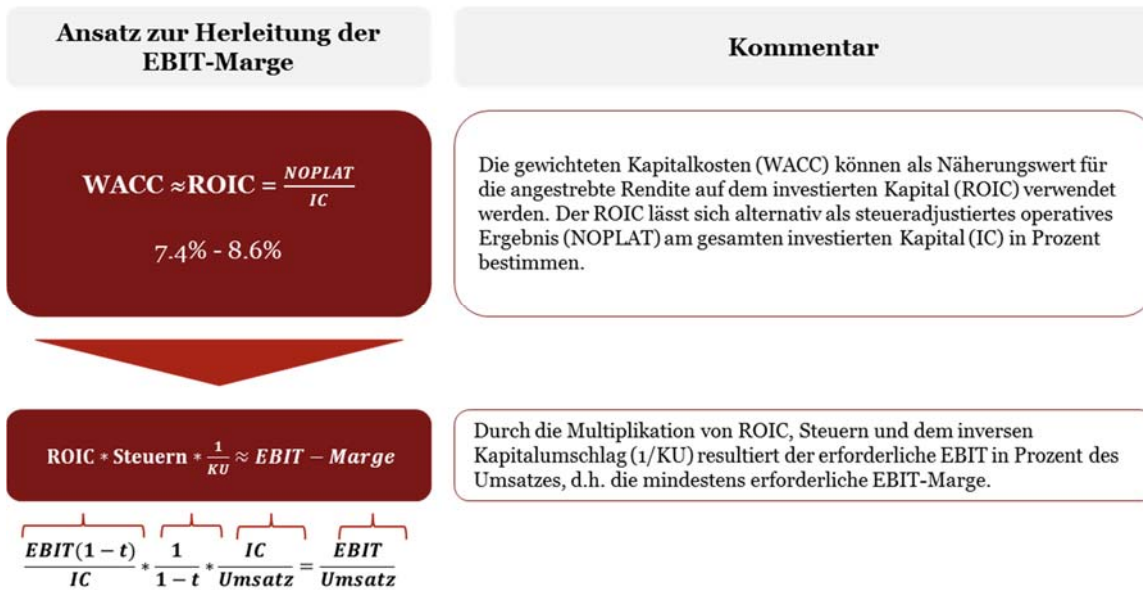


Abbildung 3: Methodik zur Herleitung der EBIT-Marge

Die implizit nachhaltig erforderliche EBIT-Marge ergibt sich durch die Multiplikation des ROIC mit der Steuerkorrektur  $1/(1-t)$  sowie dem reziproken des Kapitalumschlags  $(1/KU)$ . Die Definition und Herleitung dieser Annahmen werden im Folgenden kurz erläutert.

Der Kapitalumschlag („KU“) wird definiert als das Verhältnis von Umsatz und durchschnittlich bilanzierten Vermögenswerten. Die Herleitung des KU basiert auf Vergleichsdaten. Dabei wurde der KU sowohl basierend auf Vergleichsdaten der Schweizer Casinos wie auch von börsenkotierten Vergleichsunternehmen betrachtet<sup>42</sup>. Als Steuersatz wurde vereinfachend ein effektiver Steuersatz von 21% angenommen. Unter Annahme eines KU von 0.9x (börsenkotierte Vergleichsunternehmen) ergibt sich eine angemessene EBIT-Marge von 11%; unter der Annahme eines Kapitalumschlags von 0.8x (Schweizer Casinos) eine angemessene EBIT-Marge von 12%. Entsprechend liegt die kalkulatorisch errechnete minimale EBIT-Marge etwas unter den Erwartungen der befragten Experten von 14% - 20%. Abbildung 4 zeigt die Sensitivität der EBIT-Marge in Abhängigkeit der Kapitalkosten und des Kapitalumschlags.

		Kapitalkosten				
		5.0%	6.3%	8.0%	8.8%	10.0%
Kapitalumschlag	0.5x	12.7%	15.9%	20.3%	22.2%	25.4%
	0.7x	8.7%	10.8%	13.8%	15.1%	17.3%
	0.9x	6.7%	8.4%	10.7%	11.7%	13.4%
	1.1x	5.8%	7.2%	9.2%	10.1%	11.5%
	1.3x	4.9%	6.1%	7.8%	8.5%	9.8%
	EBIT-Marge %					

Abbildung 4: Sensitivität der EBIT-Margen in Abhängigkeit der Kapitalkosten und des Kapitalumschlags

<sup>42</sup> Der Kapitalumschlag der landbasierten Schweizer Casinos betrug im Median 0.8x über die Jahre 2010 bis 2015. Allerdings ist zu beachten, dass landbasierte Casinos aufgrund des anderen Geschäftsmodells kapitalintensiver sind und daher tiefere Kapitalumschläge erwartet werden. Der Kapitalumschlag von börsenkotierten Vergleichsunternehmen per Ende 2016 betrug im Median 0.9x, wobei dies ebenfalls eher tief einzustufen ist. Dies ist unter anderem darauf zurückzuführen, dass ein paar der Vergleichsunternehmen auch eigene Plattformen besitzen, resp. aufgrund vorangehenden Akquisitionen immaterielle Vermögenswerte bilanziert haben, so dass der Kapitalumschlag im Vergleich zum angedachten Geschäftsmodell der Schweizer Online-Spielbanken eher tiefer ausfällt.

### 7.1.2. Überlegungen zur Eigenkapitalrendite

Ein weiterer Anspruch an das Besteuerungssystem besteht darin, dass Substitutionseffekte zwischen dem landbasierten Angebot und dem Online-Angebot vermieden werden sollen. Damit keine Substitutionseffekte zwischen den beiden Angeboten entstehen, sollten in beiden Betriebsmodellen vergleichbare Renditen erzielt werden können. Zum Vergleich der Profitabilität zwischen dem landbasierten und dem Online-Angebot, wurde im Zusatzbericht aus dem Jahr 2012 die Eigenkapitalrendite („Return on Equity (ROE)“) als relevante Kenngrösse für die Online-Casinos beigezogen.<sup>43</sup>

Basierend auf den Zahlen der A- und B-Casinos der Jahre 2010 bis 2015 ergibt sich im einfachen (nicht gewichteten) Median ein ROE von rund 23.8%. Eine finanzielle Auswertung der landbasierten Schweizer Casinos ist dem Anhang A.2. zu entnehmen. In diesem Zusammenhang wird auch auf das noch höhere unternehmerische Risiko von Online-Spielbanken hingewiesen, weshalb auch ein etwas höherer ROE zwischen 25% und 30% als angemessen betrachtet werden kann.<sup>44</sup> Ähnliche Renditeerwartungen wurden auch in den Experteninterviews geäußert, wobei eine kritische Untergrenze von 20% erwähnt wurde.

Es ist zu beachten, dass ein Vergleich der Eigenkapitalrenditen von landbasierten und Online-Casinos kritisch betrachtet werden muss, da landbasierte Casinos grundsätzlich kapitalintensiver sind (was bspw. an den Unterschieden im Kapitalumschlag zu erkennen ist). Wie bereits im Kapitel 5 beschrieben, führt die Verlagerung weg von eigenen Investitionen in Hard- und Software und hin zu geleasteten und gemieteten Leistungen dazu, dass der Kapitalumschlag und somit die Eigenkapitalrendite tendenziell höher einzuschätzen sind als in der Studie aus dem Jahr 2012 angenommen wurde.<sup>45</sup>

Es sollte beachtet werden, dass die Eigenkapitalrendite aufgrund ihrer Berechnungsweise (Reingewinn in % des investierten Eigenkapitals) durch die unternehmensspezifische Kapital- resp. Finanzierungsstruktur beeinflusst wird. Dies führt dazu, dass die Kennzahl immer in Abhängigkeit der jeweiligen Kapitalstruktur betrachtet werden muss und in Industrien mit unterschiedlichen Kapitalstrukturen keine geeignete Ziel- resp. Benchmark-Grösse darstellt. Wie bei allen finanziellen Kennzahlen, ist eine isolierte Betrachtung der Kennzahl nicht aussagekräftig und sollte stets im Kontext der entsprechenden Eigenkapitalkosten, d.h. den Opportunitätskosten auf das investierte Kapital für die Aktionäre, analysiert werden<sup>46</sup>.

### 7.1.3. Fazit zur angemessenen Rendite

Weil die EBIT-Marge im Vergleich zur Eigenkapitalrendite weniger von der jeweiligen Kapitalstruktur verzerrt wird, stützt sich die Analyse der angemessenen Rendite primär auf die Kennzahl EBIT-Marge. Auf Basis der Ausführungen in den Kapitel 7.1.1 und 7.1.2. sowie den Einschätzungen der Experten in den Experteninterviews gehen wir davon aus, dass für die neuen Schweizer Online-Casinos ein EBIT-Marge zwischen 10% und 15% als angemessene, nachhaltige Profitabilität betrachtet werden kann.

Da das neue Besteuerungssystem gleichzeitig keine Substitutionseffekte zwischen dem landbasierten und dem Online-Angebot auslösen soll, werden zudem der historische ROE der landbasierten Casinos (A- & B-Lizenz; Median  $\approx$  23.8%) sowie die von Experten geäußerte minimale notwendige Rendite ( $\geq$  20%) als sekundäre Referenzgrößen herangezogen.

<sup>43</sup> Arbeitsgruppe Geldspiel-Besteuerung (2012), S. 14

<sup>44</sup> Arbeitsgruppe Geldspiel-Besteuerung (2012), S. 19

<sup>45</sup> Arbeitsgruppe Geldspiel-Besteuerung (2012), S. 23

<sup>46</sup> Bemerkenswert ist, dass die ermittelten Eigenkapitalkosten mit rund 12.0% deutlich tiefer ausfallen, als die im Markt zu beobachtenden Eigenkapitalrenditen der landbasierten Casinos. Weil die Online-Casinos in der Schweiz speziellen Auflagen sowie einer speziellen Besteuerung (Spielbankenabgabe) unterliegen, ist der Vergleich mit international etablierten Online-Casinos ebenfalls schwierig. Das bereits angesprochene, höher empfundene Risiko im Online-Segment könnte auch als zusätzlich geforderte Prämie auf den Eigenkapitalkosten interpretiert werden. Die Ermittlung solcher Prämien ist jedoch aus einer reinen Marktsicht schwierig und hängt oft von subjektiven Kriterien ab.

## 7.2. Besteuerung der Bruttospielerträge von Online-Spielbanken

Auf Basis der Modellannahmen und Szenarien gemäss Kapitel 6 soll das optimale System für die Besteuerung der BSE aus dem neuen Schweizer Angebot von Online-Spielbankenspielen entwickelt werden. Das Besteuerungssystem soll die eingangs erwähnten Anforderungen erfüllen (vgl. hiervor 1.5.). Ausgegangen wird von einem Marktpotenzial im Jahr 2023 von rund CHF 284 Mio. mit 4 Schweizer Konzessionären. Gemäss den definierten Szenarien können die 4 Konzessionäre 70% („Best Case“), 55% („Base Case“) oder 45% („Worst Case“) Marktanteil gewinnen.

### 7.2.1. Bestimmung und Definition des Besteuerungssystems

Das Besteuerungssystem (Spielbankenabgabe) wurde mittels Annäherungsprozess entworfen. Dabei wurden unterschiedliche Versionen betreffend Ausgestaltung der Progression der Spielbankenabgabe in den 3 entwickelten Szenarien durchgerechnet. Viele Versionen wurden wieder verworfen, da sie die Anforderungen an das Besteuerungssystem (vgl. hiervor 1.5.) nicht erfüllten. Durch das entwickelte „Beispiel-Casino“ und dessen Kostenstruktur konnten dabei für jede Version die erzielbaren Renditen (EBIT-Marge sowie ROE) unter den drei Szenarien berechnet werden. Beim Entwerfen des Besteuerungssystems wurde berücksichtigt, dass eine angestrebte Profitabilität von rund 10% - 15% EBIT-Marge erreicht wird sowie Eigenkapitalrenditen in der Grössenordnung der landbasierten Casinos (rund 20% - 30% ROE) möglich sind, so dass keine Substitution aufgrund rein ökonomischer Gesichtspunkte resultiert. Es wurden zudem weitere Szenarien getestet und Sensitivitätsanalysen durchgeführt. Dabei wurde unter anderem getestet, wie sich das System bei einem grösseren Marktpotenzial von bis CHF 750 Mio., mit nur einem grossen Konzessionär oder mit bis zu acht Konzessionären auswirkt.

Durch diesen Annäherungsprozess wurde das nachfolgend beschriebene Besteuerungssystem entwickelt:

- Basisabgabesatz von 20% vom bereinigten BSE bis zu einem bereinigten BSE von CHF 3 Mio.;
- zwischen CHF 3 Mio. und CHF 10 Mio. bereinigter BSE steigt der Grenzabgabesatz für jede weitere Mio. CHF um 2.0%;
- zwischen CHF 10 Mio. und CHF 20 Mio. bereinigter BSE steigt der Grenzabgabesatz für jede weitere Mio. CHF um 1.0%;
- zwischen CHF 20 Mio. und CHF 40 Mio. bereinigter BSE steigt der Grenzabgabesatz für jede weitere Mio. CHF um 0.5%;
- zwischen CHF 40 Mio. und CHF 80 Mio. bereinigter BSE erhöht sich der Grenzabgabesatz in Schritten von jeweils CHF 4 Mio. um je 0.5%;
- ab einem bereinigten BSE von CHF 80 Mio. erhöht sich der Grenzabgabesatz in Schritten von jeweils CHF 10 Mio. um 0.5%;
- bei einem bereinigten BSE von CHF 500 Mio. ist der Höchst-Grenzabgabesatz von 80% erreicht.

Der Verlauf der Spielbankenabgabe auf dem erzielten bereinigten BSE wird in nachfolgender Abbildung 5 dargestellt.

Vorgeschlagenes Besteuerungssystem für Online-Spielbanken

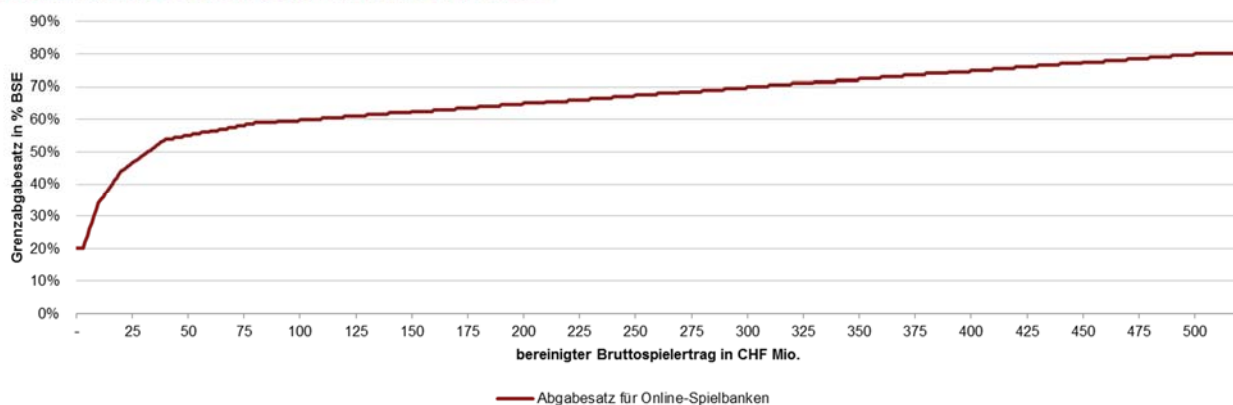


Abbildung 5: Besteuerungssystem für den bereinigten BSE der Online-Spielbanken

Wie aus Abbildung 5 ersichtlich ist, sieht das vorgeschlagene Abgabemodell ab einem bereinigten BSE von CHF 3 Mio., bis zu welchem der minimale Abgabesatz von 20% geschuldet ist, eine zunächst sehr steile und dann stark abflachende Progression vor, bis der maximale Abgabesatz von 80% bei einem bereinigten BSE von CHF 500 Mio. erreicht ist. Damit hat der Modellvorschlag für Online-Spielbankenspiele einen anderen Progressionsverlauf als der für das landbasierte Spielbankenspiel, wo die Progression ab einem BSE von CHF 10 Mio. steil ansteigt bis der maximale Abgabesatz bereits bei einem BSE von CHF 90 Mio. erreicht wird. Ein Vergleich des vorgeschlagenen Abgabemodells für Online-Spielbankenspiele mit dem Modell für landbasierte Spielbanken ist aus nachfolgender Abbildung 6 ersichtlich:

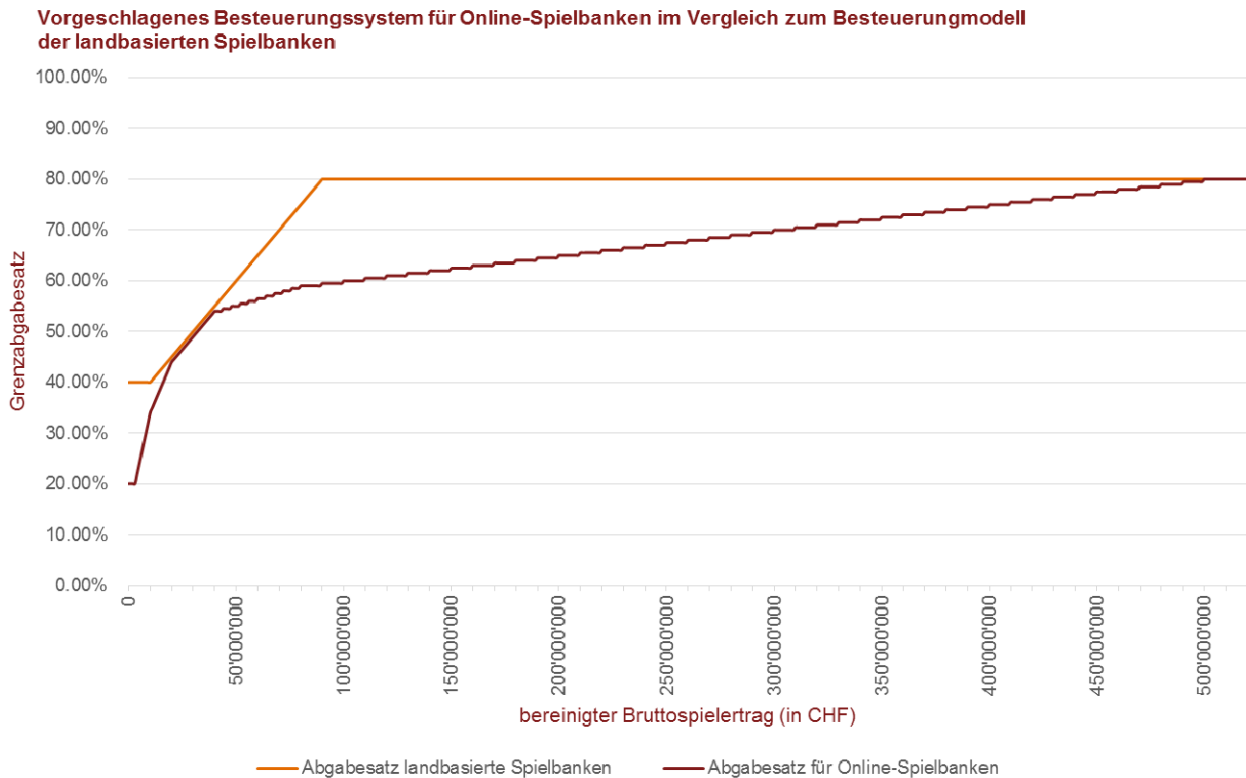


Abbildung 6: Besteuerungssystem für Online-Spielbanken und für landbasierte Spielbanken im Vergleich

## 7.2.2. Zielkonformität des vorgeschlagenen Abgabemodells

Das vorgeschlagene Besteuerungssystem für den bereinigten BSE von Online-Spielbankenspielen erfüllt die Anforderungen des BJ (vgl. hiervor 1.5.):

- (1) Die Spielbankenabgabe auf dem BSE aus Online-Spielbankenspielen wurde unabhängig von der Abgabe auf dem BSE aus landbasierten Spielbankenspielen entwickelt, indem das vorgeschlagene Abgabemodell sich nicht an den Grenzabgabesätzen für landbasierte Spielbanken orientiert sondern an den Anforderungen des BJ und diese bei der Entwicklung des Modells berücksichtigt hat. Entsprechend unterscheidet sich das vorgeschlagene Abgabemodell für Online-Spielbanken von jenem für landbasierten Casinos (vgl. obigen Abschnitt).
- (2) Das vorliegende Abgabemodell für Online-Spielbanken schöpft den Spielraum von 20% bis 80% vollständig aus, indem bis zu einem bereinigten BSE von CHF 3 Mio. der Basisabgabesatz von 20% und ab einem bereinigten BSE von CHF 500 Mio. der maximale Abgabesatz zum Tragen kommen.
- (3) Die Online-Spielbanken können weiter mit dem vorgeschlagenen Besteuerungssystem für den BSE von Online-Spielbankenspielen eine angemessene Profitabilität von 10% - 15% EBIT-Marge erreichen (vgl. nachfolgend 7.2.3.). Damit erzielen die nach betriebswirtschaftlichen Grundsätzen geführten Online-Spielbanken eine angemessene Rendite.
- (4) Die Renditen sind vergleichbar mit den Renditen von landbasierten Spielbanken (rund 20% - 30% ROE), wodurch Substitutionseffekte zwischen dem landbasierten und dem Online-Angebot vermieden werden. Es macht damit steuerlich keinen Unterschied, ob Online-Spiele oder landbasierte Spiele durchgeführt werden.
- (5) Die Rentabilität wird in den vorliegenden Berechnungen einzig für das Online-Angebot bestimmt; d.h. ohne Subventionierung durch das landbasierte Angebot.

Die erzielbaren Renditen unter dem vorgeschlagenen Besteuerungssystem wurden mit Hilfe des erstellten „Beispiel-Casinos“ berechnet. In Appendix A.5. ist die Erfolgsrechnung des „Beispiel-Casinos“ für die Jahre 2019 bis 2028 unter Berücksichtigung des entwickelten Besteuerungssystems inklusive den berechneten erzielbaren Renditen und relevanten Finanzkennzahlen dargestellt. Die Erfolgsrechnung und berechneten Finanzkennzahlen des „Beispiel-Casinos“ basieren auf den „Base Case“ Annahmen (Marktabschöpfung von 55% mit 4 Konzessionären). Nachfolgend werden die erzielbaren Renditen (EBIT-Marge und ROE) detailliert diskutiert (vgl. nachfolgend 7.2.3.).

## 7.2.3. Auswirkungen auf die EBIT-Marge und die Eigenkapitalrendite

Das entwickelte „Beispiel-Casino“ dient zur Analyse der Auswirkungen der vorgeschlagenen Besteuerung auf die Profitabilität, resp. die Entwicklung der Renditekennzahlen im jeweiligen Szenario. Die Entwicklung der jeweiligen EBIT-Margen bei 4 Konzessionären in den drei definierten Szenarien in Abhängigkeit des Marktpotenzials ist in Abbildung 7 dargestellt.

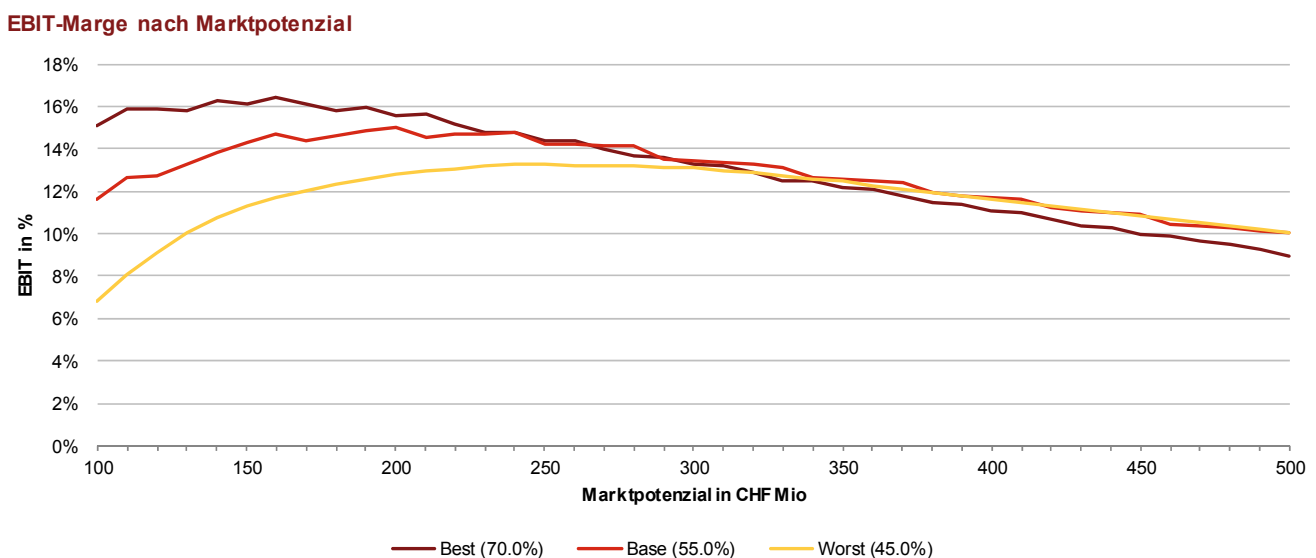


Abbildung 7: EBIT-Marge in Abhängigkeit des Marktpotenzials und der drei Szenarien

Da die Eigenkapitalrendite direkt von der Wahl des Finanzierungsmix‘ eines Unternehmens abhängt, wurde in Kapitel 7.1. die angemessene, resp. minimal zu erreichende EBIT-Marge als Profitabilitätskriterium bestimmt. Die Definition einer angemessenen Bandbreite für die EBIT-Marge hat den Vorteil, dass diese grundsätzlich kapitalstrukturneutral ist, da sie den Erfolg vor Finanzierungstätigkeiten widerspiegelt. Eine angemessene EBIT-Marge beläuft sich auf 10% bis 15%. Unter dem vorgeschlagenen Besteuerungssystem bewegen sich die zu erwartenden EBIT-Margen in Abhängigkeit des Marktpotenzials unter Annahme von 4 Konzessionären und einer Marktabschöpfung von 55% („Base Case“) zwischen minimal 10% und maximal 15% (Median 13,2%). Die EBIT-Marge im „Best Case“ Szenario bewegt sich zwischen 8.9% und 16.4% (Median 13.3%); diejenige im „Worst Case“ Szenario zwischen rund 6.8% und 13.2% (Median 12%).

Die Entwicklung der jeweiligen Eigenkapitalrenditen bei 4 Konzessionären in den drei definierten Szenarien in Abhängigkeit des Marktpotenzials ist in Abbildung 8 dargestellt.

#### Eigenkapitalrendite (ROE) nach Marktpotenzial

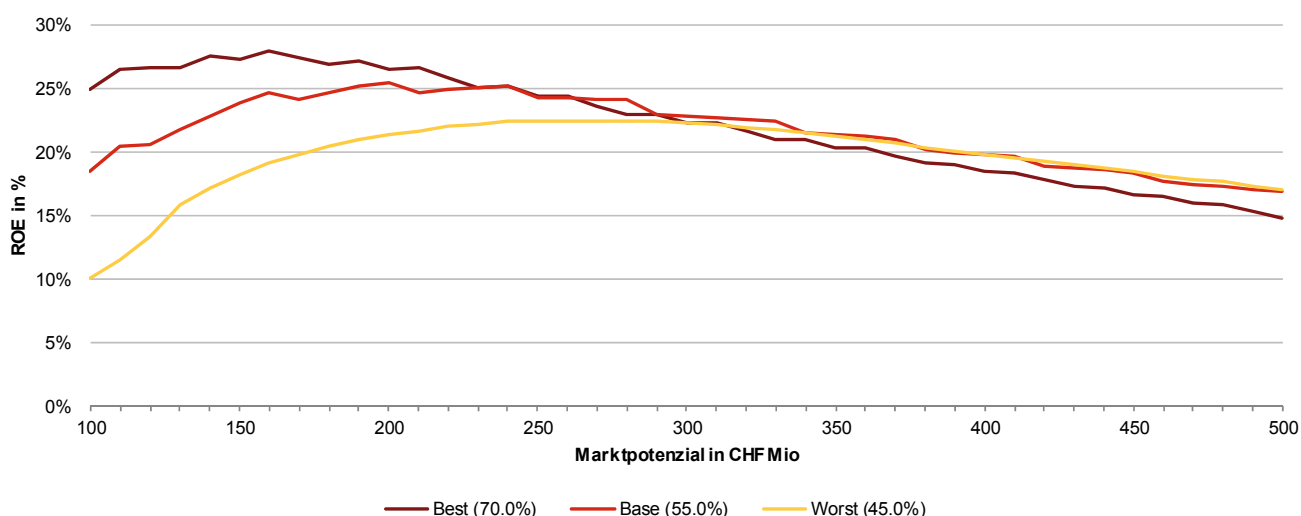


Abbildung 8: Eigenkapitalrenditen in Abhängigkeit des Marktpotenzials und der drei Szenarien

Wie die Abbildung 8 zeigt, würde sich unter dem vorgeschlagenen Besteuerungssystem im „Base Case“ Szenario, das heisst bei einem erwarteten Marktabschöpfungsgrad von rund 55% des Marktvolumens, je nach Marktvolumen eine Eigenkapitalrendite von mindestens 16.9% und maximal 25.4% erzielen lassen, wobei der Median bei 21.7% liegt. Damit sind die zu erwartenden Renditen im Bereich der durchschnittlichen Renditen des landbasierten Angebots (Median 23.8%). Wie bereits angesprochen stellt die Eigenkapitalrendite aufgrund der Einflüsse der Kapitalstruktur jedoch kein geeignetes Mittel zur Definition einer angemessenen Rendite dar und wird lediglich als sekundärer Vergleichswert dargestellt.

Basierend auf den Modellannahmen des „Beispiel-Casinos“ zeigt sich, dass die definierten angemessenen Renditen von zwischen 10% und 15% EBIT-Marge mit dem vorgeschlagenen Besteuerungssystem grundsätzlich erreicht werden können (vgl. Appendix A.5.).

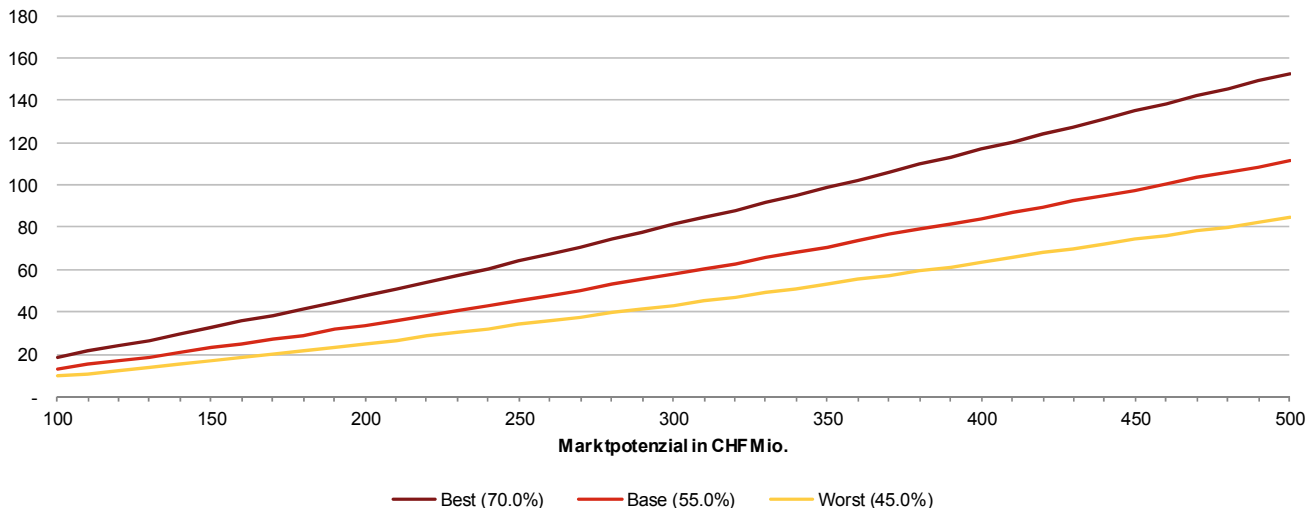
Der konkave Verlauf der Profitabilität – in Bezug auf die EBIT-Marge – zeigt ausserdem, dass das Besteuerungssystem in der Lage ist Überrenditen und Fehlanreize zu verhindern sowie die Profitabilität in geeigneter Masse und auf ein ökonomisch angemessenes Niveau zu beschränken.



### 7.3. Erwartete Einnahmen für AHV und IV

In Abbildung 9 werden die zu erwartenden Einnahmen aus der Spielbankenabgabe, welche wie bereits dargelegt für die AHV und die IV bestimmt sind, je nach Marktpotenzial für die drei definierten Szenarien dargestellt.

**Kumulierte BSE Steuerabgaben in CHF Mio.**



**Abbildung 9: Einnahmen für die AHV/IV in Abhängigkeit des Marktpotenzials und der drei Szenarien**

Im Gegensatz zur Profitabilität verläuft die Steuereinnahmekurve konvex. Das heisst, dass aufgrund der Progression der BSE-Abgabe mit zunehmenden Marktvolumen auch mit überproportional zunehmenden Steuereinnahmen gerechnet werden kann. Unter der Annahme eines Marktpotenzials im Jahr 2023 von rund CHF 284 Mio. (inkl. Free-Play) sowie vier Online-Konzessionären mit jeweils 25% Marktanteil am abgeschöpften Marktpotenzial ergibt sich bei einer Marktabschöpfung der vier Konzessionäre von 55% („Base-Case“) eine durchschnittliche BSE-Abgabe von 38.8%. Die entsprechend zu erwartenden Abgabeeinnahmen zu Gunsten von AHV und IV belaufen sich somit auf geschätzt CHF 53.7 Mio. Im „Best Case“ Szenario (Marktabschöpfung von 70%) können mit einem Marktpotenzial von CHF 284 Mio. (im Jahr 2023) und vier Konzessionären aus der Spielbankenabgabe Einnahmen zu Gunsten der AHV und IV von rund CHF 75.2 Mio. erreicht werden. Unter der „Worst Case“-Annahme (Marktabschöpfung von 45%) betragen die erzielbaren Einnahmen aus der Spielbankenabgabe rund CHF 40.2 Mio.

## 8. Zusammenfassung

Das neue BGS soll per 1. Januar 2019 in Kraft treten und folglich das Online-Spielbankenspiel ab 2019 legalisiert werden. Die vorliegende Forschungsstudie hat zum Ziel, ein System zur Besteuerung der erzielbaren BSE von zukünftigen Schweizer Online-Spielbanken zu ermitteln (Festsetzung der Spielbankenabgabe). Das BJ hat die Anforderungen in dem Sinne festgelegt, dass die Online-Spielbanken trotz Spielbankenabgabe in der Lage sein sollen eine angemessene Rendite zu erzielen und es keine Substitutionseffekte zwischen dem neu legalisierten Online-Angebot und dem bisherigen landbasierten Angebot geben soll. Jedoch sollen gleichzeitig die Einnahmen für die AHV und die IV aus der Spielbankenabgabe optimiert werden. Das zu entwickelnde Besteuerungssystem steht somit in einem Spannungsverhältnis zwischen den ökonomischen Interessen der Online-Spielbanken und des Bundes, welche beide angemessen berücksichtigt werden müssen.

Der vorliegende Forschungsbericht fasst die Ergebnisse unserer Untersuchungen zur Ermittlung des Marktvolumens und des geschätzten Marktpotenzials im Jahr 2023 des Schweizer Online-Spielbankenmarktes zusammen. In der Studie wurden mittels Sekundärdatenanalyse bestehende Quellen und Daten analysiert, um Informationen zum Schweizer Spielbankenmarkt, zum geschätzten Marktvolumen des Online-Spielbankenmarktes in der Schweiz sowie zu der Kostenstruktur eines Online-Casinos zu gewinnen. Mittels Experteninterviews wurden anschliessend die Erkenntnisse aus der Sekundärdatenanalyse plausibilisiert und neue Informationen betreffend Entwicklung des Schweizer Online-Spielbankenmarktes und Investitions- und Betriebskosten einer Online-Spielbank gewonnen. Bei den interviewten Personen handelt es sich um Experten aus dem Bereich Online-Spielbanken bzw. aus dem Schweizer Spielbankenmarkt. Durch die Interviews konnten einerseits Erkenntnisse betreffend das Marktpotenzial des Schweizer Online-Spielbankenmarktes gewonnen werden und andererseits konnte durch die erhaltenen Informationen eine vereinfachte Erfolgsrechnung eines online „Beispiel-Casinos“ entwickelt werden. Auf Basis der gewonnenen Erkenntnisse aus der Primär- und Sekundärdatenanalyse konnten Szenarien betreffend die zukünftige Entwicklung des Schweizer Online-Spielbankenmarktes erarbeitet werden auf deren Basis ein System zur Besteuerung der BSE von Online-Spielbanken ausgearbeitet wurde.

Die Grundannahme der Szenarioanalyse ist, dass per Einführung des neuen BGS am 1. Januar 2019 der Schweizer Online-Spielbankenmarkt ein Marktvolumen von rund CHF 250 Mio. aufweist. Das Marktpotenzial per 2023 wird auf rund CHF 284 Mio. geschätzt. Es wird davon ausgegangen, dass langfristig 4 Konzessionäre im Markt bestehen können (mit jeweils einem Anteil von 25% am gewonnenen d.h. abgeschöpften Marktpotenzial). In einem „Best Case“ Szenario können die 4 Konzessionäre 70% des Marktpotenzials abschöpfen. Es ist nicht ausgeschlossen, dass das „Best Case“ Szenario (70% Marktabschöpfung) realisiert werden kann, da im neuen BGS zwei wesentliche Schutzmassnahmen eingeführt werden, das IP-Blocking sowie das Modell der Konzessionserweiterung (lediglich bestehende landbasierte Casinos dürfen eine Konzession für das Online-Spiel erhalten). Ein „Base Case“ Szenario geht von einer Marktabschöpfung von 55% aus. Im „Worst Case“ Szenario können die neuen Schweizer Konzessionäre lediglich 45% abschöpfen. In diesem Fall geht man davon aus, dass die bisherigen illegalen Angebote von ausländischen Online-Casinos bereits stark im Schweizer Markt etabliert wären und deshalb die neuen Schweizer Konzessionäre kaum bereits aktive Spieler von den illegalen Angeboten weg für ihr neues Online-Angebot gewinnen können.

Beginnend bei einem Grenzabgabesatz von 20% bis zu einem erzielten bereinigten BSE von CHF 3 Mio., ist das System gekennzeichnet durch eine zunächst sehr steile Progression, welche ab CHF 40 Mio. stark abflacht. Der Höchstsatz von 80% wird bei einem bereinigten BSE von CHF 500 Mio. erreicht. Aufgrund deren Kapitalstrukturneutralität, wurde die EBIT-Marge für die Beurteilung der Rentabilität von Online-Casinos beigezogen und entsprechend unter dem vorgeschlagenen Besteuerungsmodell berechnet. Dabei wird eine EBIT-Marge von 10% bis 15% als Zielgrösse für die angemessene Profitabilität der Online-Spielbanken betrachtet. Das erarbeitete Besteuerungssystem ermöglicht den Online-Spielbanken im „Base Case“ Szenario EBIT-Margen von zwischen 10% und 15%, im „Best Case“ zwischen 8.9% und 16.4% und im „Worst Case“ zwischen 6.8% und 13.2%. Bei einem geschätzten Marktpotenzial von rund CHF 284 Mio. wird die minimal zu erzielende EBIT-Marge von 10% bis 15% in allen Szenarien erreicht.

Um die Profitabilität zwischen dem Online-Spiel und dem landbasierten Spiel zu vergleichen, wurde als sekundäre Grösse die Eigenkapitalrendite (ROE) berechnet. Das Besteuerungssystem ermöglicht den Online-Spielbanken im „Base Case“ Szenario ein ROE von zwischen 16.7% und 25.5% zu erreichen. Diese Rendite ist vergleichbar mit den erzielten Renditen der landbasierten Casinos in den letzten Jahren.

Die unter dem vorgeschlagenen Besteuerungssystem erzielbaren Einnahmen auf Bundesebene belaufen sich bei einem geschätzten Marktpotenzial von CHF 284 Mio. im Jahr 2023 sowie einer Marktabschöpfung von 55% und 4 gleich grossen Schweizer Konzessionären auf rund CHF 53.7 Mio. Je nach Marktabschöpfung könnten sogar bis zu CHF 75.2 Mio. (70% Abschöpfung) oder nur CHF 40.2 Mio. (45% Abschöpfung) Einnahmen für den Bund erzielt werden.



## **9. Literaturverzeichnis**

- Arbeitsgruppe Geldspiel-Besteuerung (2012). Zusatzbericht I – Fakten, Überlegungen und Vorschläge zur Bestimmung der Remote-Spielbankenabgabe.
- Baldauf, Prof. Dr. Artur/Brüsehaver, Thomas (2015). Abschätzung der finanziellen Auswirkungen des neuen Geldspielgesetzes. Eine explorative Bestandsaufnahme. Universität Bern, Wirtschafts- und Sozialwissenschaftliche Fakultät, Institut für Marketing und Unternehmensführung.
- Bundesversammlung der Schweizerischen Eidgenossenschaft, Die (unbekannt). Bundesgesetz über Geldspiele (Geldspielgesetz BGS) – Entwurf.
- Graf, James (2016a). Zugangssperren wirken nicht technisch, sondern faktisch, in: Swiss Gaming Magazine, S. 8-9, Ausgabe 2/2016.
- Graf, James (2016b). Die Online-Casinos: Legal vs. illegal, in: Swiss Gaming Magazine, S. 14-15, Ausgabe 2/2016.
- Eidgenössisches Justiz- und Polizeidepartement EJPD – Bundesamt für Justiz BJ (2014). Erläuternder Bericht zum Entwurf des Bundesgesetzes über Geldspiele (Geldspielgesetz, BGS).
- Eidgenössisches Justiz- und Polizeidepartement EJPD – Bundesamt für Justiz BJ (2016). Pflichtenheft, in: Offertenanfrage für einen Forschungsauftrag: Besteuerung von Online Spielbankenspielen vom 14. Juli 2016..
- Eidgenössische Spielbankenkommission ESBK (2010). Jahresbericht der eidgenössischen Spielbankenkommission 2010.
- Eidgenössische Spielbankenkommission ESBK (2011). Jahresbericht der eidgenössischen Spielbankenkommission 2011.
- Eidgenössische Spielbankenkommission ESBK (2012). Jahresbericht der eidgenössischen Spielbankenkommission 2012.
- Eidgenössische Spielbankenkommission ESBK (2013). Jahresbericht der eidgenössischen Spielbankenkommission 2013.
- Eidgenössische Spielbankenkommission ESBK (2014). Jahresbericht der eidgenössischen Spielbankenkommission 2014.
- Eidgenössische Spielbankenkommission ESBK (2015). Jahresbericht der eidgenössischen Spielbankenkommission 2015.
- Neufert, Ernst (2012). Bauentwurfslehre, 40. überarbeitete und aktualisierte Auflage, Wiesbaden: Vieweg Verlag.
- Online Casinos Schweiz (unbekannt). <http://www.onlinecasinos-schweiz.com/> [8. März 2017]
- Schweizerischer Bundesrat (2015). Botschaft vom 21. Oktober 2015 zum Geldspielgesetz, in: Bundeblatt 2015, 8387 ff.

Schweizer Casino Verband (unbekannt). Die Casinoumsätze und die Spielbankenabgabe sind seit 2007 rückläufig. Die Schweizer Casinos verlieren Marktanteile an die Konkurrenz. <http://www.switzerlandcasinos.ch/98.html> [28. April 2017]

Schweizer Casino Verband (2016). Jahresbericht SCV 2015.

Swiss Casinos (2016a). Factsheet zum Bundesgesetz über Geldspiele (Geldspielgesetz, 15.069), Online Konzessionserweiterung (Art. 5, Abs. 2).

Swiss Casinos (2016b). Factsheet zum Bundesgesetz über Geldspiele (Geldspielgesetz, 15.069), Zugangsbeschränkungen / Internet Sperrlisten (Art. 84 – 90).

Wüest & Partner (2016). Immo-Monitoring 2016|2, Zürich: Verlag W&P.

Zern, Bjoern (2016). Detlef Brose, CEO Stadtcasino Baden: „Wir wollen auch künftig im Inland und grenznahen Ausland expandieren.“, <http://www.schweizeraktien.net/blog/2016/11/02/detlef-brose-ceo-stadtcasino-baden-wir-wollen-auch-kuenftig-im-inland-und-grenznahen-ausland-expandieren-11526/> [8. Mai 2017].

# Appendix A. - Anhang

## A.1. Experteninterviews

### A.1.1. Interviewleitfaden für das Interview mit PwC Malta

**Objectives** Profit from PwC Malta's extensive market knowledge of the online gambling industry. Particularly, the call should facilitate the exchange of key market insights, such as current market and regulatory trends, as well as taxation issues.

#### Discussion points and agenda

##### 1. Introduction

- a. Introduction of participants
- b. Outline of the project's objectives and scope
- c. Scope of today's call

##### 2. Market overview

- a. Market trends in online gambling
  - i. Key trends and drivers in the market for online gambling
  - ii. Indicators (e.g. GDP, Inflation, population growth, etc.) that allow forecasting the market volume
  - iii. Estimation of the current market volume and the share between online and land-based gambling in Europe
  - iv. Future growth expectations (2017 - 2023)
- b. Competitive landscape
  - i. Currently established global players
  - ii. Potential new entrants (including illegal providers)

##### 3. Online casino fundamentals

- a. Sources of revenue of online casinos (e.g. other sources besides gross gaming revenue)
- b. Industry-average EBITDA, EBIT and net profit margins
- c. Minimum required margins to successfully operate an online casino
- d. Major operating expenses and excises / industry-average split of costs in percentage of revenue, e.g.:
  - i. Different Excises and taxes on gross gaming revenue
  - ii. Fees (gaming licenses, concessions)
  - iii. Staff expenses
  - iv. Payment systems
  - v. Marketing and advertisement
  - vi. IT maintenance and support
  - vii. Other expenses for infrastructure maintenance
  - viii. Amortization and depreciation expenses

- ix. Other operating expenses
- e. Balance sheet characteristics
  - i. Cash requirements and cash management (e.g. short- versus long-term investments)
  - ii. Major investments required to operate an online casino (e.g. hardware, software)
  - iii. Existence of different business models (e.g. own versus licensing versus development)
- f. Industry-average returns on invested capital of online casinos (ROA, ROE)

#### **4. Various and closing remarks**

- a. Issues not yet addressed
- b. Various

### *A.1.2. Interviewleitfaden für die Interviews mit dem Grand Casino Baden und Swiss Casinos*

**Ziel**            **Einen Einblick in die potenziellen Marktentwicklungen des Schweizer Online-Spielbankenmarkts aus Sicht eines Experten des Schweizer Spielbankenmarkts gewinnen.**

#### **Agenda**

##### **1. Einleitung**

- a. Vorstellen der Teilnehmenden
- b. Überblick über das Projekt "Besteuerung von Online-Spielbanken" des Bundesamts für Justiz
- c. Ziel des Interviews

##### **2. Das neue Geldspielgesetz**

- a. Gemäss dem neuen Geldspielgesetz und Botschaft des Bundesrates sollen ca. 3-4 Lizenzen für Schweizer Online Spielbanken vergeben werden. Gehen Sie davon aus, dass 3-4 Anbieter im Schweizer Online-Spielbankenmarkt bestehen können? Was sind aus ihrer Sicht die limitierenden Faktoren, dass nicht mehr Mitstreiter bestehen können?
- b. Gemäss Medienmitteilung vom 13. Januar 2017 lehnt die Rechtskommission des Nationalrates Internetsperren (IP-Blocking) für nicht-bewilligte Anbieter ab. Wie stehen Sie zu dieser Haltung? Wie wirksam ist aus Ihrer Sicht ein IP-Blocking (Anzahl Spieler, welche sich dadurch vom illegalen Angebot distanzieren)?
- c. Wie stehen Sie zu der Möglichkeit, auch potenziellen ausländischen Anbietern oder Anbietern, welche nicht bereits eine A- oder B-Konzession haben eine Lizenz zu erteilen?

##### **3. Marktüberblick**

- a. Wie beurteilen Sie die zukünftige Entwicklung des Schweizer Online-Spielbankenmarktes?
- b. Wie hoch schätzen Sie das erwartete Marktvolumen von Online-Spielbanken in der Schweiz?
- c. Gibt es Indikatoren betreffend das potenzielle Wachstum des Schweizer Online-Spielbankenmarktes?
- d. Wie hoch schätzen Sie den Anteil, den die neuen Konzessionäre von Online-Spielbanken am heutigen illegalen Angebot abschöpfen können?

##### **4. Online-Spielbanken in der Schweiz**

- a. Was sind die grössten Einkommensquellen von Online-Spielbanken?

- b. Wie hoch wird die durchschnittliche, potenzielle EBIT-Marge, resp. die Reingewinn-Marge einer Online-Spielbank eingeschätzt?
- c. Was sind die grössten Kostentreiber? Wie wird die Kostenstruktur einer Online-Spielbank aussehen, speziell in Bezug auf die nachfolgenden Kosten?
- Kosten für Kundenbetreuung
  - Gebühren (Lizenzgebühren, Konzessionen etc.)
  - Lohnaufwand (insb. auch in Bezug auf die Anforderungen an Compliance und Soziale Arbeit des Spielbankengesetz)
  - Zahlungssysteme
  - Marketing
  - IT Wartung und IT Support
  - Andere Ausgaben für Infrastruktur
  - Abschreibungen
  - Gibt es andere spezielle Kostentreiber?
- d. Investitionsbedarf
- Wie hoch schätzen Sie die Investitionskosten der neuen Konzessionäre? Was sind aus Ihrer Sicht die wesentlichen Investitionen?
  - Im Gespräch mit ausländischen Experten wurde klar, dass eine Vielzahl der Online-Spielbanken die notwendige Infrastruktur sowie die Spiel-Plattform nicht selber anschaffen, resp. entwickeln sondern diese von spezialisierten Betreibern lizenzieren. Gibt es bei Swiss Casinos bereits entsprechende Pläne, bzw. Business Modell Vorstellungen?
  - Wie hoch müsste eine minimale Eigenkapitalrendite (ROE), resp. der minimale Return on Investment ausfallen, damit eine Investition in diesen Markt aus ihrer Sicht attraktiv wäre?

## 5. Verschiedenes

## A.2. Auswertungen A- und B-Casinos

Kennzahlen	2010	2011	2012	2013	2014	2015	Median / CAGR
<b>A- &amp; B-Casinos</b>							
Wachstum BSE	n/a	(2.6%)	(5.7%)	(5.6%)	(4.4%)	(1.3%)	(4.4%)
Spielbankenabgabe in % BSE	46.1%	46.2%	45.1%	43.7%	43.3%	42.9%	44.4%
Umsatzwachstum	n/a	(2.6%)	(5.7%)	(5.6%)	(4.4%)	(1.3%)	(4.4%)
EBITDA-Marge	33.3%	36.4%	31.5%	27.9%	27.1%	26.5%	29.7%
EBIT-Marge	33.0%	29.1%	23.7%	19.9%	20.9%	19.2%	22.3%
Steuern in % EBT	19.5%	19.2%	19.1%	18.8%	20.8%	18.8%	19.2%
Total Steuern in % BSE	48.7%	48.6%	47.2%	45.8%	45.5%	45.0%	46.5%
Reingewinnmarge	27.0%	22.4%	19.5%	16.8%	16.3%	15.3%	18.2%
Asset Turnover	74.8%	88.9%	84.8%	80.5%	81.9%	84.6%	83.3%
Eigenkapitalquote	69.4%	68.1%	67.6%	67.6%	60.5%	54.7%	67.6%
ROA in %	14.4%	20.1%	14.7%	15.0%	14.1%	13.2%	14.5%
ROE in %	24.5%	24.2%	25.9%	23.0%	22.0%	23.5%	23.8%
<b>A-Casinos</b>							
Wachstum BSE	n/a	(1.8%)	(5.7%)	(6.2%)	(3.4%)	(3.1%)	(3.4%)
Spielbankenabgabe in % BSE	55.8%	52.8%	49.9%	49.9%	49.4%	49.4%	49.9%
Umsatzwachstum	n/a	(1.8%)	(5.7%)	(6.2%)	(3.4%)	(3.1%)	(3.4%)
EBITDA-Marge	31.1%	36.4%	33.8%	30.7%	28.5%	23.1%	30.9%
EBIT-Marge	29.7%	26.8%	24.0%	21.9%	19.1%	16.6%	22.9%
Steuern in % EBT	20.8%	21.7%	17.1%	20.3%	21.4%	19.3%	20.5%
Total Steuern in % BSE	55.9%	54.0%	53.2%	51.1%	51.0%	51.7%	52.4%
Reingewinnmarge	23.9%	22.4%	20.0%	17.9%	15.4%	13.5%	18.9%
Asset Turnover	59.9%	81.3%	83.9%	80.5%	81.6%	83.5%	81.4%
Eigenkapitalquote	64.9%	65.2%	60.3%	64.8%	57.7%	53.2%	62.6%
ROA in %	14.3%	12.0%	16.7%	14.4%	14.3%	13.2%	14.3%
ROE in %	23.4%	18.4%	25.9%	23.4%	23.9%	24.3%	23.6%
<b>B-Casinos</b>							
Wachstum BSE	n/a	(3.4%)	(6.3%)	(4.6%)	(5.2%)	(1.1%)	(4.6%)
Spielbankenabgabe in % BSE	40.7%	41.0%	41.0%	40.6%	40.6%	40.5%	40.7%
Umsatzwachstum	n/a	(3.4%)	(6.3%)	(4.6%)	(5.2%)	(1.1%)	(4.6%)
EBITDA-Marge	36.3%	36.5%	29.8%	26.3%	26.8%	26.5%	28.3%
EBIT-Marge	34.6%	31.5%	23.4%	17.9%	21.4%	19.2%	22.4%
Steuern in % EBT	19.4%	18.9%	19.3%	17.3%	20.4%	18.8%	19.1%
Total Steuern in % BSE	45.9%	45.8%	45.3%	43.4%	43.3%	42.7%	44.3%
Reingewinnmarge	30.5%	24.8%	18.9%	15.8%	18.0%	15.3%	18.5%
Asset Turnover	81.6%	92.0%	85.7%	78.8%	84.5%	84.6%	84.6%
Eigenkapitalquote	70.8%	71.4%	68.8%	67.6%	61.6%	54.7%	68.2%
ROA in %	25.9%	24.1%	12.5%	15.2%	14.1%	13.2%	14.6%
ROE in %	38.5%	31.5%	16.1%	23.0%	22.0%	19.3%	22.5%

Abbildung 10: Auswertung ausgewählter finanzieller Kennzahlen des landbasierten Casinos in der Schweiz  
(Auswertung: PwC, Daten: Jahresberichte 2010-2015 der ESBK)

## A.3. Approximative Kapitalkosten

### Weighted average cost of capital (WACC)

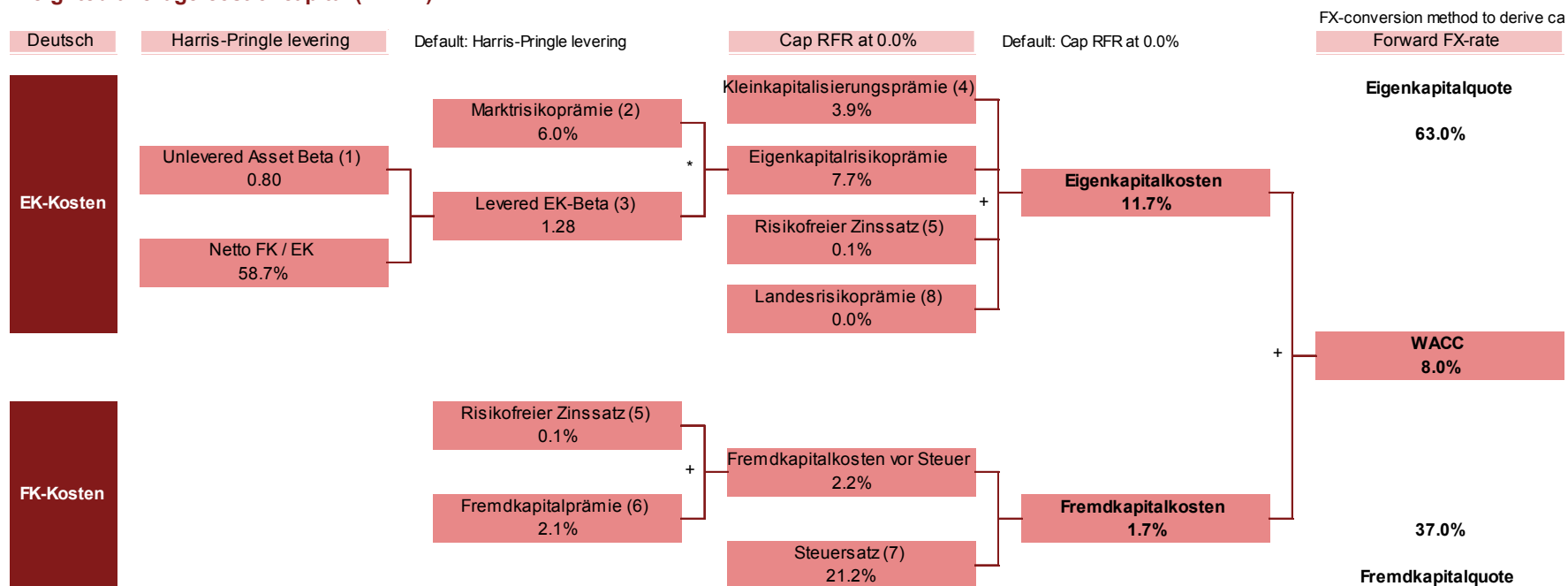


Abbildung 11: Ermittelte Kapitalkosten basierend auf vergleichbaren Unternehmen (PwC per 31. Dezember 2016) / Marktdaten basieren auf der Datenbank Capital IQ

## A.4. *Vergleichbare Online-Casinounternehmen*

<b>Name</b>	<b>Ticker</b>	<b>Country of Incorporation</b>	<b>Currency</b>	<b>Market Cap.</b>
William Hill plc	LSE:WMH	United Kingdom	GBP	2'487
Ladbrokes Coral Group plc	LSE:LCL	United Kingdom	GBP	2'212
GVC Holdings PLC	LSE:GVC	Isle of Man	EUR	1'879
888 Holdings plc	LSE:888	Gibraltar	USD	778
Paddy Power Betfair plc	ISE:PPB	Ireland	GBP	8'435
The Rank Group Plc	LSE:RNK	United Kingdom	GBP	762
Codere, S.A.	BME:CDR	Spain	EUR	1'922
Kindred Group plc	OM:KIND SDB	Malta	GBP	19'449
Betsson AB	OM:BETS B	Sweden	SEK	12'167
32Red Plc	AIM:TTR	Gibraltar	GBP	123
Olympic Entertainment Group AS	TLSE:OEG1T	Estonia	EUR	270
Bet-At-Home.com AG	XTRA:ACX	Germany	EUR	561
<b>Median</b>				<b>1'901</b>

*Abbildung 12: Vergleichbare Online-Casinounternehmen*



## A.5. Erfolgsrechnung und Finanzkennzahlen „Beispiel-Casino“ („Base Case“ Szenario)

Finanzkennzahlen	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028
Bruttospielertrag Wachstum	n/a	4.0%	3.5%	3.0%	2.5%	2.0%	1.5%	1.0%	1.0%	1.0%
Spielbankgebührenabgabe in % BSE	37.3%	38.1%	38.4%	38.8%	39.2%	39.2%	39.5%	39.5%	39.9%	39.9%
Nettospielertrag Wachstum	n/a	2.7%	2.9%	2.4%	1.9%	2.0%	0.9%	1.0%	0.4%	1.0%
Bonus- & Free-Play in % BSE	11.4%	11.4%	11.4%	11.4%	11.4%	11.4%	11.4%	11.4%	11.4%	11.4%
Lizenzabgaben in % BSE	20.0%	20.0%	20.0%	20.0%	20.0%	20.0%	20.0%	20.0%	20.0%	20.0%
Zahlungsverkehrskosten in % BSE	5.0%	5.0%	5.0%	5.0%	5.0%	5.0%	5.0%	5.0%	5.0%	5.0%
Marketingaufwand in % BSE	6.1%	6.1%	6.1%	6.1%	6.1%	6.1%	6.1%	6.1%	6.1%	6.1%
EBITDA-Marge in % Nettoumsatz	21.6%	20.9%	20.7%	20.4%	20.0%	20.1%	19.7%	19.7%	19.2%	19.2%
EBIT-Marge in % Nettoumsatz	21.6%	14.7%	14.6%	14.5%	14.2%	14.4%	14.1%	14.1%	13.7%	13.7%
Steuern in % EBT	21.2%	21.2%	21.2%	21.2%	21.2%	21.2%	21.2%	21.2%	21.2%	21.2%
Total Steuern in % BSE (Inkl. Abgaben)	39.5%	39.4%	39.7%	40.7%	41.0%	41.1%	41.4%	41.4%	41.7%	41.7%
Reingewinnmarge	13.0%	7.8%	7.9%	11.6%	11.4%	11.6%	11.4%	11.4%	11.0%	11.0%
Eigenkapitalquote	63.0%	63.0%	63.0%	63.0%	63.0%	63.0%	63.0%	63.0%	63.0%	63.0%
ROA in %	14.4%	9.3%	10.2%	14.4%	15.2%	16.8%	15.6%	13.4%	13.8%	13.3%
ROE in %	22.9%	14.7%	16.1%	22.8%	24.2%	26.7%	24.8%	21.3%	21.8%	21.1%
<b>P&amp;L</b>	<b>2019</b>	<b>2020</b>	<b>2021</b>	<b>2022</b>	<b>2023</b>	<b>2024</b>	<b>2025</b>	<b>2026</b>	<b>2027</b>	<b>2028</b>
Bruttospielertrag	34'375.0	35'750.0	37'001.3	38'111.3	39'064.1	39'845.4	40'443.0	40'847.5	41'255.9	41'668.5
Bonus- & Free-Play	(3'510.8)	(3'651.2)	(3'779.0)	(3'892.4)	(3'989.7)	(4'069.5)	(4'130.5)	(4'171.9)	(4'213.6)	(4'255.7)
<b>Bereinigter Bruttospielertrag</b>	<b>30'864.2</b>	<b>32'098.8</b>	<b>33'222.2</b>	<b>34'218.9</b>	<b>35'074.4</b>	<b>35'775.8</b>	<b>36'312.5</b>	<b>36'675.6</b>	<b>37'042.4</b>	<b>37'412.8</b>
Spielbankgebührenabgabe	(11'507.2)	(12'217.6)	(12'770.4)	(13'279.9)	(13'739.1)	(14'013.9)	(14'353.5)	(14'497.1)	(14'771.9)	(14'919.6)
<b>Nettoumsatz</b>	<b>19'357.0</b>	<b>19'881.2</b>	<b>20'451.8</b>	<b>20'938.9</b>	<b>21'335.2</b>	<b>21'761.9</b>	<b>21'959.0</b>	<b>22'178.6</b>	<b>22'270.5</b>	<b>22'493.2</b>
in % BSE	62.7%	61.9%	61.6%	61.2%	60.8%	60.8%	60.5%	60.5%	60.1%	60.1%
Lizenzabgaben	(6'172.8)	(6'419.8)	(6'644.4)	(6'843.8)	(7'014.9)	(7'155.2)	(7'262.5)	(7'335.1)	(7'408.5)	(7'482.6)
Zahlungsverkehrskosten	(1'543.2)	(1'604.9)	(1'661.1)	(1'710.9)	(1'753.7)	(1'788.8)	(1'815.6)	(1'833.8)	(1'852.1)	(1'870.6)
<b>Bruttogewinn</b>	<b>11'640.9</b>	<b>11'856.5</b>	<b>12'146.2</b>	<b>12'384.2</b>	<b>12'566.6</b>	<b>12'818.0</b>	<b>12'880.8</b>	<b>13'009.7</b>	<b>13'009.9</b>	<b>13'140.0</b>
Bruttogewinn-Marge	60.1%	59.6%	59.4%	59.1%	58.9%	58.9%	58.7%	58.7%	58.4%	58.4%
Arbeitsplatz- und Infrastruktur	(600.0)	(606.0)	(612.1)	(618.2)	(624.4)	(630.6)	(636.9)	(643.3)	(649.7)	(656.2)
Overhead (inkl. Recht und Beratung)	(800.0)	(808.0)	(816.1)	(824.2)	(832.5)	(840.8)	(849.2)	(857.7)	(866.3)	(874.9)
Regulatorische Kosten	(300.0)	(303.0)	(306.0)	(309.1)	(312.2)	(315.3)	(318.5)	(321.6)	(324.9)	(328.1)
Personalaufwand	(3'703.7)	(3'851.9)	(3'986.7)	(4'106.3)	(4'208.9)	(4'293.1)	(4'357.5)	(4'401.1)	(4'445.1)	(4'489.5)
Übrige Marketingaufwand (exkl. Free-Play)	(1'890.4)	(1'966.0)	(2'034.9)	(2'095.9)	(2'148.3)	(2'191.3)	(2'224.1)	(2'246.4)	(2'268.8)	(2'291.5)
Miete	(158.0)	(159.6)	(161.2)	(162.8)	(164.4)	(166.1)	(167.7)	(169.4)	(171.1)	(172.8)
<b>EBITDA</b>	<b>4'188.8</b>	<b>4'162.0</b>	<b>4'229.3</b>	<b>4'267.7</b>	<b>4'275.9</b>	<b>4'380.8</b>	<b>4'326.9</b>	<b>4'370.1</b>	<b>4'284.0</b>	<b>4'326.8</b>
EBITDA-Marge	21.6%	20.9%	20.7%	20.4%	20.0%	20.1%	19.7%	19.7%	19.2%	19.2%
Abschreibungen	-	(1'238.1)	(1'238.1)	(1'238.1)	(1'238.1)	(1'238.1)	(1'238.1)	(1'238.1)	(1'238.1)	(1'238.1)
<b>EBIT</b>	<b>4'188.8</b>	<b>2'923.9</b>	<b>2'991.3</b>	<b>3'029.6</b>	<b>3'037.9</b>	<b>3'142.7</b>	<b>3'088.8</b>	<b>3'132.1</b>	<b>3'045.9</b>	<b>3'088.7</b>
EBIT-Marge	21.6%	14.7%	14.6%	14.5%	14.2%	14.4%	14.1%	14.1%	13.7%	13.7%
Einmalige Aufwendungen	(1'000.0)	(1'000.0)	(1'000.0)	-	-	-	-	-	-	-
Finanzergebnis	-	33.5	46.2	58.5	55.6	67.2	78.0	74.2	54.7	65.1
<b>EBT</b>	<b>3'188.8</b>	<b>1'957.4</b>	<b>2'037.4</b>	<b>3'088.1</b>	<b>3'093.5</b>	<b>3'209.9</b>	<b>3'166.8</b>	<b>3'206.2</b>	<b>3'100.6</b>	<b>3'153.8</b>
Steueraufwand	(676.0)	(415.0)	(431.9)	(654.7)	(655.8)	(680.5)	(671.4)	(679.7)	(657.3)	(668.6)
<b>Reingewinn</b>	<b>2'512.8</b>	<b>1'542.4</b>	<b>1'605.5</b>	<b>2'433.4</b>	<b>2'437.7</b>	<b>2'529.4</b>	<b>2'495.5</b>	<b>2'526.5</b>	<b>2'443.2</b>	<b>2'485.2</b>
Reingewinn-Marge	13.0%	7.8%	7.9%	11.6%	11.4%	11.6%	11.4%	11.4%	11.0%	11.0%

Abbildung 13: Erfolgsrechnung und Finanzkennzahlen des „Beispiel-Casinos“ im „Base Case“ Szenario