

# O możliwych konsekwencjach objęcia polskich kasyn dopłatami do gier

---

Warszawa

sierpień-wrzesień 2008 r.

Przygotowanie: LPB\_CKK Team



Zaprezentowane wyniki zostały przygotowane przez LPB\_CKK Team w składzie:

Aleksandra Grzech,

Hubert Hejduk,

Kamil Kulesza (opieka nad zespołem),

Magda Muter,

Mateusz Pilski,

Łukasz Rudnicki,

Andrzej Skierkowski,

Paweł Szerling,

Przemysław Świtalski.

## Streszczenie

W niniejszym dokumencie analizujemy wpływ wprowadzenia dopłat do gier i zakładów wzajemnych proponowanych w nowelizacji ustawy z dnia 29 lipca 1992 r. o grach losowych i zakładach wzajemnych (t.j. Dz. U. 2004 r. Nr 4 poz. 27 z późn. zm.) na rynek hazardu w Polsce. W opinii przedstawicieli Ministerstwa Finansów<sup>1</sup> dopłata nie wpłynie negatywnie na sytuację podmiotów oferujących gry hazardowe, a zwiększone dzięki niej wpływy do budżetu państwa, pochodzące z tego właśnie źródła, umożliwią budowę stadionów na Euro 2012. Analiza niniejsza uwzględnia, związane z wprowadzeniem dopłaty, zjawiska spadku rentowności kasyn, odpływu graczy w kierunku sektora nielegalnego a także kasyn internetowych czy zagranicznych oraz pojawienie się arbitrażu finansowego na żetonach. W treści niniejszego opracowania wskazane zostało, jak powyższe czynniki mogą zmienić sytuację rynku hazardowego i wpłynąć na wysokość dochodów państwa. Prognozujemy, iż nałożenie się na siebie tych niekorzystnych zjawisk doprowadzi do spadku dochodów budżetu państwa w porównaniu z sytuacją obecną.

---

<sup>1</sup> Np. w Gazecie Prawnej z dnia 24.07.2008 r. opublikowano wywiad z podsekretarzem stanu w Ministerstwie Finansów - Jackiem Kapicą zatytułowany „*Hazardzisci dofinansują budowę stadionów na Euro 2012*” [5]. Minister wypowiedział się m.in. na temat wprowadzenia 10% dopłaty do gier w działających w Polsce licencjonowanych kasynach. Minister Kapica twierdzi między innymi, iż „*Według naszych ocen próg popytu jest znacznie powyżej 10 proc. Ta elastyczność popytu jest duża, bo uczestnicy grają dla przyjemności, chęci wygranej i nie zwrócą uwagi na 10-proc. obciążenie. Zwłaszcza, że nie będzie ono miało charakteru podwyżki, lecz zmniejszenia udziału w grze. Obciążenie niskie, 10-proc. dopłata nie przekracza progu popytu i nie będzie odczuwalne*”.



# Spis treści

<b>1. Wstęp</b> .....	<b>7</b>
<b>2. Stan obecny oraz proponowane zmiany legislacyjne</b> .....	<b>9</b>
2.1 Rynek kasyn .....	9
2.2 Opodatkowanie rynku kasyn .....	9
2.3 Mechanizm działania dopłaty do gier .....	10
2.4 Konsekwencje zmian prawnych.....	11
<b>3. Podejście ilościowe</b> .....	<b>12</b>
3.1 Scenariusz „Naiwny” .....	12
3.2 Scenariusz „Rentowność” .....	13
3.2.1 Schemat .....	13
3.2.2 Założenia .....	14
3.2.3 Wnioski.....	14
3.2.4 Podsumowanie .....	15
3.3 Scenariusz „Monako” .....	15
3.3.1 Schemat .....	15
3.3.2 Założenia .....	17
3.3.3 Wnioski.....	17
3.3.4 Podsumowanie .....	18
3.4 Scenariusz „Cinkciarze” .....	18
3.4.1 Schemat .....	19
3.4.2 Założenia .....	19
3.4.3 Wnioski.....	19
3.4.4 Podsumowanie .....	20
3.5 Podsumowanie modeli ilościowych .....	20
3.5.1 Przypadki brzegowe .....	23
3.5.2 Gdy jeden ze scenariuszy nie wystąpi.....	23

3.5.3 Odchylenia jednoparametrowe .....	24
3.5.4 Przewidywana sytuacja.....	24
<b>4. Podejście jakościowe .....</b>	<b>25</b>
4.1 Problem naliczania.....	25
4.2 Model jakościowy „Prohibicja” .....	25
<b>5. Podsumowanie.....</b>	<b>27</b>
<b>6. Elementy dodatkowe.....</b>	<b>28</b>
6.1 Krzywa Laffera.....	28
6.2 Pojęcie arbitrażu.....	29
6.3 Słownik.....	30
6.4 Bibliografia.....	31

## 1. Wstęp

Niniejszy dokument powstał w ramach Letnich Praktyk Badawczych realizowanych w okresie od lipca do września 2008 r. w Instytucie Badań Systemowych Polskiej Akademii Nauk i dotyczy przeprowadzonej analizy *Projektu Ustawy*<sup>2</sup> z dnia 5 sierpnia 2008 r. o zmianie ustawy z dnia 29 lipca 1992 r. o grach losowych i zakładach wzajemnych (t.j. Dz. U. 2004 r. Nr 4 poz. 27 z późn. zm.). Opracowanie przygotowano przez zespół złożony ze studentów i doktorantów czołowych polskich uczelni, uczestników Letnich Praktyk Badawczych.

Celem poprawnego zrozumienia problemu, w początkowym etapie analizy zbudowano kilka modeli przepływów finansowych na rynku licencjonowanych kasyn w Polsce oraz ich wpływu na budżet państwa. Rozważane modele dzielą się na dwa rodzaje, tj. modele jakościowe (odpowiadają one na pytania: „Co to jest?”, „Co od czego zależy?”) oraz modele ilościowe. Te ostatnie mają na celu prognozowanie i wyrażenie w sposób liczbowy rozwoju badanego zjawiska (można zatem powiedzieć, że pomagają w odpowiedzi na pytanie: „O ile się zmieni?”). Model, z samej swojej istoty, prawie zawsze jest pewnym uproszczeniem świata rzeczywistego. Stwierdzenie to jest szczególnie prawdziwe w odniesieniu do modeli matematycznych, gdzie zakłada się zarówno określony poziom dokładności modelu (nazywany czasami prognozą istotności), jak i poziom wrażliwości na zmianę parametrów. Jest częstą praktyką określenie tzw. kluczowych parametrów modelu i badanie jego ewolucji w zależności od ich zmian. Z reguły istnieje więcej niż jedno podejście do modelowania danego zjawiska, biorące pod uwagę zarówno jego różne aspekty, a niejednokrotnie również skalę ich występowania. Dobrą praktyką jest niezależne budowanie i testowanie kilku modeli, a następnie sprawdzenie zbieżności (lub rozrzutu) wyników wykonanych obliczeń, przy zachowaniu tych samych warunków brzegowych i początkowych. W przypadku rozważanym w niniejszym opracowaniu zbudowane i wykorzystane zostały:

- **model „makro”** (tzw. helikopter view). Jak sama nazwa wskazuje model ten umożliwia przyjrzenie się zjawisku „z góry”, czyli przy założeniu znacznego poziomu ogólności. Jego maksymalny poziom szczegółowości pozwala na modelowanie głównych przepływów finansowych na poziomie pojedynczego kasyna. Jest to model deterministyczny, który w formie algorytmicznej opisuje zasady opodatkowania kasyn opisane w podrozdziale 2.2. Ze względu na swój sposób działania model ten oprócz bezpośredniego zastosowania do opisu sytuacji poszczególnych operatorów kasyn<sup>3</sup>, pozwala również na zbadanie całego ich rynku. Charakteryzuje się on niewielką liczbą zmiennych, które albo pochodzą z dobrze udokumentowanych źródeł (np. [4]) albo stanowią badane parametry. Walidacja najbardziej prawdopodobnych wartości tych ostatnich wykonywana jest m.in. za pomocą modeli „mikro”.
- **modele „mikro”** (tzw. bottom up). Jak sama nazwa wskazuje modele te umożliwiają przyjrzenie się zjawiskom w małej skali. W przypadku opracowanych modeli jest to z reguły poziom pojedynczych graczy, ich zachowań oraz zmian zachodzących w otoczeniu w przypadku wprowadzenia proponowanych zmian (np. pojawienie się *cinkeciarzy*). Modele posiadają pewien komponent stochastyczny oraz korzystają z innych matematycznych metod i narzędzi stosowanych do modelowania podobnych zjawisk, choćby teorii gier<sup>4</sup>. W efekcie przeprowadzają agregację ilościową skutków zachowań pojedynczych graczy na poziomie pojedynczego kasyna.

---

<sup>2</sup> Wszelkie pojęcia zapisane *kursywą* są objaśnione w słowniku (podrozdział 6.3).

<sup>3</sup> Na podstawie danych, które można uzyskać ze skonsolidowanych wyników finansowych poszczególnych spółek.

<sup>4</sup> Była ona używana np. do modelowania reakcji graczy z poszczególnych segmentów na wprowadzenie *dopłaty do gier* i skorelowanych z nią działań arbitrażystów.

W przypadku modeli, zbudowanych dla rozważanego w tym opracowaniu zagadnienia, zaobserwowano satysfakcjonujący poziom zbieżności<sup>5</sup> pomiędzy modelami „mikro” i modelem „makro”, podnosząc tym samym wiarygodność uzyskanych wyników.

Przy modelowaniu ilościowym przyjęto jako próg istotności jeden milion PLN, czyli kwotę poniżej jednego promila wartości podstawy opodatkowania *podatkiem od gier* dla całej branży legalnego hazardu na rynku polskim (w 2007 r.).

Analizę oparto na następujących dokumentach:

1. Ustawa z dnia 29 lipca 1992 r. o grach losowych i zakładach wzajemnych (t.j. Dz. U. 2004 r. Nr 4 poz. 27 z późn. zm.)<sup>[9]</sup> - zwana dalej *Ustawą*.
2. Projekt ustawy z dnia 5 sierpnia 2008 r. o zmianie ustawy z dnia 29 lipca 1992 r. o grach i zakładach wzajemnych<sup>[1]</sup>, zwany dalej *Projektem Ustawy*.

Opracowanie rozpoczyna się od opisanego w rozdziale drugim stanu faktycznego i prawnego. Opis ten stanowi punkt wyjścia do tworzenia modeli przepływów pieniężnych pomiędzy licencjonowanymi kasynami, graczami, a Skarbem Państwa. Następnie, w rozdziale trzecim i czwartym, zostały przeanalizowane różne scenariusze zachowań rynku po wprowadzeniu zmian do *Ustawy*. Scenariusze zostały podzielone na te, które dadzą się opisać w ujęciu ilościowym oraz te, dla których najbardziej widoczną konsekwencją będą niemierzalne koszty społeczne. Celem lepszego zrozumienia sytuacji zaproponowano następujące rozłączne scenariusze ilościowe:

1. „Naiwny”, rozważający najbardziej optymistyczny z punktu widzenia budżetu państwa schemat zachowań kasynowych gości. W scenariuszu tym, wszyscy gracze kasynowi zachowują się jak do tej pory i nie podejmują żadnych działań, aby nie płacić dopłaty. Wydają też równie dużo pieniędzy w licencjonowanych kasynach, co w chwili obecnej.
2. „Rentowność”, w którym dopłata do gier spowoduje utratę rentowności poszczególnych kasyn i w rezultacie spółek prowadzących kasyna. Chcąc bronić się przed tym efektem operatorzy mogą być zmuszeni do zamknięcia nierentownych kasyn.
3. „Monako” zwracający uwagę na fakt, że popyt „na hazard” może być realizowany również w nieco inny sposób. I tak np. dla graczy *VIP*, zdecydowanie bardziej opłacalną stanie się podróż do zagranicznego kasyna niż wizyta w wysoko opodatkowanym kasynie w Polsce, zaś gracze o mniej zasobnym portfelu rozważą skorzystanie z oferty kasyn internetowych, tj. tzw. „szarej strefy”.
4. „Cinkciarze”, w którym pojawi się grupa dobrze znana z poprzedniego ustroju, działająca całkowicie poza kontrolą państwa i kasyn, wykorzystująca 10% różnicę w cenie żetonów (z dopłatą i bez). W efekcie użyta zostanie jedna z podstawowych strategii osiągnięcia zysku (*arbitraż*), polegająca na wykorzystaniu różnicy cen produktu na rynkach (kupnie po cenie niższej i sprzedaży po wyższej).

W rozdziale czwartym opisano prawdopodobne zdaniem autorów problemy, których nie udało się uwzględnić w scenariuszach ilościowych. Scenariusz „*Prohibicja*” bazuje na faktach z historii Stanów Zjednoczonych - dokonano próby oceny możliwych kosztów społecznych, jakie mogą powstać w wyniku objęcia polskich kasyn *dopłatą do gier*.

Całość pracy została podsumowana w rozdziale piątym. Dodatkowo jako rodzaj przestrogi przed możliwymi konsekwencjami makroekonomicznymi planowanych zmian legislacyjnych przypomniano w podrozdziale 6.1 tzw. krzywą Laffera.

---

<sup>5</sup> Różnice wyników obliczeń realizowanych za pomocą różnych modeli wynosiły nie więcej niż kilka procent.



## 2. Stan obecny oraz proponowane zmiany legislacyjne

W rozdziale tym opisano bieżący stan polskiego rynku licencjonowanych kasyn. Następnie omówiono obecny schemat rozliczania się licencjonowanych kasyn oraz pokazano jak może on wyglądać po wprowadzeniu planowanych zmian.

### 2.1 Rynek kasyn

Na rynkach większości krajów wysoko rozwiniętych, szeroko pojęty hazard traktowany jest jako jeden ze sposobów spędzania wolnego czasu. Jest to zajęcie, które przy odpowiednio rozsądnej grze, pozwala kontrolować ilość przegranych środków, traktując je jako zapłatę za mile spędzony w kasynie czas. Popularność, dostępność i historia hazardu przyczyniły się równocześnie do powstania organizacji do walki z uzależnieniem od hazardu. Kasyna na świecie są na tyle popularne, że tworzą się miasta - swoiste „zagłębia hazardu”, których mieszkańcy utrzymują się z okolicznych kasyn. W Stanach Zjednoczonych przychody branży hazardowej przewyższają nawet przychody branży filmowej.

Rynek licencjonowanych kasyn w Polsce jest nadal stosunkowo młodym rynkiem. W Polsce, w chwili obecnej istnieje około trzydziestu kasyn. Rynek jest silnie zdominowany przez 4 główne podmioty gospodarcze: Casinos Poland sp. z o.o., Olympic Entertainment Group AS, Orbis Casino sp. z o.o., oraz ZPR S.A. (Zjednoczone Przedsiębiorstwa Rozrywkowe S.A.). Na hazardowej mapie Polski najmocniej zaznacza się Warszawa z 49% udziałem w łącznej wysokości kwot stanowiących podstawę opodatkowania w 2007 roku<sup>[4]</sup>. Aktualnie dochody Skarbu Państwa wygenerowane przez kasyna, to przede wszystkim podatek od gier, równy 45% wielkości *winnu*<sup>[5]</sup>. Klientów kasyn można podzielić na dwa segmenty<sup>[6]</sup>:

- dużych graczy (*VIP*) przynoszący ok. 80% dochodów licencjonowanych kasyn i stanowiący niewielką część ogólnej liczby gości<sup>6</sup> oraz
- małych graczy, nazywanych często nieformalnie „planktonem”, którzy stanowią zdecydowaną większość ogólnej liczby osób odwiedzających licencjonowane kasyna.

### 2.2 Opodatkowanie rynku kasyn

Kasyna obracają środkami finansowymi o bardzo dużej wartości. Należy jednak pamiętać, że oczekiwana wartość wygranej w kasynie, liczona dla pojedynczej gry, zgodnie z prawami rachunku prawdopodobieństwa, oscyluje w granicach 1%-4% zaangażowanych w grę pieniędzy. Zatem, pomimo dużego przepływu gotówki przez stoły licencjonowanych kasyn, ich zysk może być relatywnie niski. Ponadto licencjonowane kasyna ponoszą obciążenia publiczno-prawne takie jak:

- *podatek od gier* - POG,
- podatek dochodowy od osób fizycznych – PIT (Personal Income Tax),
- podatek dochodowy od osób prawnych – CIT (Corporate Income Tax),
- podatek od towarów i usług – VAT (Value Added Tax),
- podatek akcyzowy<sup>[3]</sup>,

---

<sup>6</sup> Dane uzyskane od wiodących operatorów na rynku polskich kasyn.

- opłaty licencyjne (pozwolenia na działalność, egzaminy, świadectwa, badania i rejestracja urzędzeń),
- obowiązkowe ubezpieczenia społeczne (Zakład Ubezpieczeń Społecznych),
- obowiązkowe składki na rzecz PFRON (Państwowy Fundusz Rehabilitacji Osób Niepełnosprawnych).

Poniżej przedstawiamy pobieżny opis finansowych przepływów w kasynie:

1. Kasyno prowadząc działalność oferuje (z punktu widzenia państwa) usługi hazardowe, sprzedając i skupując swojego rodzaju „walutę kasyna” (żetony do gry i bilety z automatów). Pojęcie *drop* określa pieniądze wprowadzone przez graczy do gry. Z kolei tzw. *win*, czyli różnica pomiędzy wartością sprzedanej a zakupionej „waluty kasyna”, ustalana jest dzięki prawom statystyki z dużą dokładnością i kształtuje się następująco:

$$win = f(drop) = 0,2 \cdot drop. \quad [2.1]$$

2. W pierwszej kolejności odprowadzony jest *podatek od gier* w wysokości 45% *winu*.
3. Od pozostałej kwoty odejmowane są dalsze koszty (operacyjne, PIT, opłaty licencyjne oraz składki dla ZUS i PFRON).
4. Po odliczeniu tych kwot otrzymujemy dochód brutto, który po odjęciu podatku CIT daje dochód netto.

Wszystkie powyższe obciążenia finansowe kasyn są kluczowym czynnikiem determinującym ich rentowność.

### 2.3 Mechanizm działania dopłaty do gier

W *Projekcie Ustawy* Ministerstwo Finansów zaproponowało zmianę powyższego schematu. Jednym z jej punktów jest wprowadzenie dodatkowego obciążenia pod postacią *dopłaty do gier*. Wpływy z dopłat byłyby przekazywane bezpośrednio na rachunek dyrektora właściwej izby celnej. Najpóźniej po czternastu dniach dyrektor izby celnej byłby zobowiązany przekazać je na rachunek odpowiedniego funduszu celowego. W założeniu będzie to dopłata celowa służąca finansowaniu budowy stadionów na Mistrzostwa Europy w Piłce Nożnej „Euro 2012”<sup>[5]</sup>.

*Dopłata do gier* w wysokości 10% oznacza w praktyce umożliwienie graczom gry za 10/11 kwoty, którą do tej pory przeznaczali na grę. W związku z tym schemat przedstawiony w poprzednim podrozdziale jest bardziej skomplikowany, a tym samym konieczne jest wprowadzenie dodatkowych pojęć takich jak *drop\_Teraz*<sup>7</sup> i *drop\_PoZmianie*<sup>8</sup>. Parametry te spełniają następujące zależności:

$$drop\_Teraz = drop\_PoZmianie + DDG, \quad [2.2]$$

$$DDG = 10\% \cdot drop\_PoZmianie. \quad [2.3]$$

Powyższe wzory wynikają z założenia stałego popytu, które jest promowane przez Ministerstwo Finansów<sup>[5]</sup>. Założenie to zostało bardziej szczegółowo opisane w rozdziale 3.

<sup>7</sup> Wartość *drop* w warunkach obowiązywania obecnych przepisów.

<sup>8</sup> Wartość *drop* po wprowadzeniu postulowanych zmian prawnych.

## 2.4 Konsekwencje zmian prawnych

Jak zauważono w poprzednim podrozdziale obciążenie rynku polskich kasyn obowiązkiem pobierania 10% *dopłaty do gier* powoduje głębokie modyfikacje przedstawionego pierwotnie schematu.

W dalszej części opracowania wybrane konsekwencje proponowanych zmian legislacyjnych ujęte są w formie ilościowej za pomocą niezależnych scenariuszy, z których każdy opisuje wpływ istotnego czynnika na rynek kasyn. W tym miejscu opracowania sygnalizujemy niektóre inne, potencjalne konsekwencje proponowanych zmian *Ustawy*:

- Pojawienie się kosztów dostosowawczych, które mogą znacząco zmniejszyć zakładane wpływy budżetowe. Przykładowo, wszystkie automaty do gier hazardowych działające w kasynach będą musiały zostać dostosowane do nowych procedur operacyjnych. Ponieważ procedury te nie są powszechnie przyjęte na świecie, więc zmiany w oprogramowaniu automatów będą musiały być dokonywane specjalnie dla rynku polskiego. Szacunkowe koszty kasyn z tego tytułu mogą wynosić kilka milionów złotych<sup>9</sup>.
- Należy zwrócić uwagę na fakt, że powyższy efekt może zostać dodatkowo spotęgowany przez zbyt krótkie *vacatio legis* proponowane w *Projekcie Ustawy*. Może ono dodatkowo negatywnie wpłynąć na rentowność kasyn na początku obowiązywania nowelizacji wzmacniając w ten sposób efekty opisane w rozdziale 3.2.
- Komplikacje związane z trudnymi do ścisłego ujęcia pojęciami. I tak na przykład dopłata do gier ma być liczona na podstawie obrotu, którego wartość w przeciwieństwie do wygranych kasyna (*win*), nie jest łatwa do zdefiniowania i zmierzenia. Zjawisko to zostało bardziej szczegółowo opisane w podrozdziale 4.1.

---

<sup>9</sup> Dane uzyskane od wiodących operatorów na rynku polskich kasyn.

### 3. Podejście ilościowe

Poniższy rozdział opisuje wyniki uzyskane za pomocą modeli ilościowych, czyli takich, które mają na celu prognozowanie i wyrażenie w sposób liczbowy rozwoju badanego zjawiska. Można by powiedzieć, że pomagają one w odpowiedzi na pytanie: „O ile się zmieni?”. Scenariusze ilościowe opisane poniżej pozwalają przeanalizować możliwe skutki wprowadzenia w życie zmian proponowanych przez Ministerstwo Finansów. W tym celu zaproponowano scenariusze: „Naiwny”, „Rentowność”, „Monako” oraz „Cinkciarze”. Każdy z nich został opisany oddzielnie, co pozwala lepiej zrozumieć mechanizmy poszczególnych procesów. Wszystkie mają pewien wspólny mianownik, którym jest założenie, iż podstawowy schemat działania *dopłaty do gier* pozostaje niezmienny. Schemat ten wynika wprost z odpowiednich zapisów prawnych<sup>[1]</sup> oraz z precedensów, tj. historycznych doświadczeń powstałych w sytuacjach analogicznych do rozpatrywanej<sup>[6]</sup>. Wszystkie scenariusze opierają się też na kilku wspólnych założeniach, a mianowicie:

- **Stały popyt.** Postanowiono przyjąć, że mimo wprowadzenia *dopłaty do gier* popyt na hazard pozostanie niezmienny, tak jak twierdzą przedstawiciele Ministerstwa Finansów <sup>[5]</sup>. Założenie to oznacza w praktyce stałą ilość pieniędzy, jaką obywatele chcą poświęcić na usługi hazardowe. Nie oznacza to jednak ani stałej ilości pieniędzy przepływających przez legalne kasyna, ani też stałej ilości żetonów w obiegu. Warto zauważyć, że przyjęte założenie jest mało prawdopodobne, choćby ze względu na efekt „krzywej Laffera” (patrz podrozdział 6.1). Można bowiem zaobserwować, że wprowadzenie kolejnego obciążenia może tylko zniechęcić graczy do gry, tym samym zmniejszając popyt.
- Założono, że **stosunek win do drop wynosi 20%**. Założenie to nie oznacza stałego stosunku pieniędzy wymienianych w kasach do wygranych (w szczególności nie wszystkie pieniądze w obiegu kasynowym muszą przejść przez kasy kasyna).
- **Stan stacjonarny.** Rozpatrując poszczególne scenariusze założono, że upłynęła wystarczająca ilość czasu, aby rynek dostosował się do zmian i rozpatrywane schematy były w pełni wykształcone. W prezentowanych przez nas modelach będą więc pominięte jednorazowe koszty dostosowawcze<sup>10</sup>, dodatkowo nie zostały uwzględnione pewne chaotyczne efekty stanu przejściowego mogące skutkować dalszym obniżeniem wpływów budżetowych<sup>11</sup>. Dla uproszczenia rozważań przyjęliśmy, że o ile nie wskazano inaczej, obliczenia oparto na danych dotyczącymi wpływów do budżetu w 2007 roku<sup>[4]</sup>.

#### 3.1 Scenariusz „Naiwny”

Aby móc porównywać otrzymane wyniki został stworzony scenariusz maksimum. Jest to, zdaniem autorów nierealistyczny scenariusz zachowań konsumentów. W związku z tym został nazwany „Naiwnym”.. Jest to ponadto scenariusz brzegowy modelu makro - najbardziej opłacalny dla budżetu państwa. Scenariusz ten przedstawia rynek licencjonowanych kasyn po wprowadzeniu zmiany, w którym wprowadzenie dodatkowej *dopłaty do gier* nie spowodowało żadnych negatywnych zmian we wzorcach zachowań konsumentów. Elastyczność popytu jest wystarczająca, aby dopłata nie zniechęciła graczy do gier hazardowych. Założono też, że pomimo 10% różnicy pomiędzy kosztami kupna i sprzedaży, nie pojawia się *arbitraż*. Przy przyjętych założeniach włączenie dopłaty do obecnego systemu dałoby Państwu wysokie korzyści. Skarb Państwa miałby bowiem zyskiwać 1/11 kwoty wpłacanej do kas i pieniędzy wpłacanych do automatów.

---

<sup>10</sup> Np. szacowane na kilka milionów złotych koszty dostosowania automatów do gier, patrz też podrozdział 2.4.

<sup>11</sup> Np. kupowanie żetonów „na zapas” przed wejściem w życie *dopłaty do gier*. Efekt ten może spowodować znaczne obniżenie wpływów z tytułu opłaty w pierwszych miesiącach jej obowiązywania.

	Obecny stan prawny [w mln PLN]	Projekt Ministerstwa Finansów [w mln PLN]
<i>Drop</i>	1320	1200
<i>Win</i>	264 <sup>[4]</sup>	240
<i>Podatek od gier (POG)</i>	119	108
<i>Dopłata do gier (DDG)</i>	-	120
Pozostałe koszty publiczno-prawne	12	11
Wpływ do budżetu państwa	131	238

Tabela 3.1 Scenariusz „Naiwny”: porównanie stanu obecnego i po zmianach dla danych z roku 2007<sup>[4]</sup>.

W tabeli 2.1 zilustrowano zmiany wpływów do budżetu państwa po wprowadzeniu *dopłaty do gier*. Część wpłaconych pieniędzy w postaci *dopłaty do gier*, płynie bezpośrednio na rachunek dyrektora izby celnej. Zmniejszony w ten sposób *drop\_PoZmianie* powoduje zmniejszenie *winu*, maleje zatem wpływ do Skarbu Państwa z tytułu *podatku od gier* nałożonego na *win*.

W wyniku wprowadzenia dopłaty przewidujemy spadek *POG* o blisko 10% (dokładnie 9,09%) i zwiększenie wpływów do budżetu z tytułu samej *DDG* o 120 mln PLN. Obniżony *POG* wyniósłby 107 mln PLN, zaś pozostałe obciążenia publiczno-prawne szacujemy na 11 mln PLN. Wraz z *dopłatą do gier* budżet państwa zasili kwota w wysokości 238 mln PLN. Omawiane rozwiązanie wydaje się być korzystne dla budżetu państwa ze wzrostem dochodów o 82% w stosunku do wpływających obecnie<sup>12</sup>. Należy mieć świadomość, że przedstawiony mechanizm w naiwny sposób pomija istotne czynniki wpływające na stan polskiego rynku hazardowego.

### 3.2 Scenariusz „Rentowność”

Rozpatrywany scenariusz bierze pod uwagę - związane z wprowadzeniem proponowanej *dopłaty do gier* - zmiany na rynku hazardu w Polsce, spowodowane spadkiem rentowności kasyn. Stan obecny wskazuje na to, że po wprowadzeniu *dopłaty do gier* część kasyn stanie się nierentowna i może zostać zamknięta. W omawianym scenariuszu pokażemy wpływ zamknięcia części kasyn na dochód budżetu państwa.

#### 3.2.1 Schemat

Jak wspomniano we wstępie opracowania, nazwa modelu czerpie swoje źródło z obserwacji, iż wprowadzenie *dopłaty do gier* sprowadzi część obecnych na rynku kasyn poniżej granicy rentowności.

Prawie wszystkie polskie kasyna są w posiadaniu podmiotów posiadających co najmniej kilka licencji, co sprawia, że fakt utraty rentowności przez jedno kasyno może skłonić grupę do działań mających na celu poprawienie jej rachunku wyników. Takim działaniem defensywnym może być

<sup>12</sup> Patrząc na to z drugiej strony, jeśli przyjmiemy osiągnięte w scenariuszu „Naiwnym” wpływy do budżetu jako 100%, to dzisiejsze wpływy do budżetu stanowią ok. 55% procent. W dalszej części opracowania będziemy posługiwać się miarą, dla której za 100% przyjmować będziemy wpływy do budżetu w scenariuszu „Naiwnym”. Punkty procentowe, o ile nie sprecyzowane inaczej, będą zawsze liczone w odniesieniu do tej miary.

zamknięcie nierentownych kasyn – znajduje tu zastosowanie idea szybszego niż spadek obrotów cięcia kosztów operacyjnych. Zmiana liczby działających kasyn spowoduje spadek wartości parametrów *drop* i *win* liczonych dla całego rynku kasyn, co bezpośrednio przełoży się na spadek wpływów do budżetu państwa.

### 3.2.2 Założenia

Analizowany scenariusz zakłada stały rozkład przestrzenny popytu na rynku krajowym. Innymi słowy, po wprowadzeniu *dopłaty do gier* ilość pieniędzy, które gracze zechcą przynieść do poszczególnych kasyn pozostanie niezmienną. W omawianym scenariuszu pomija się zjawisko *arbitrażu* (patrz też rozdział 6.2).

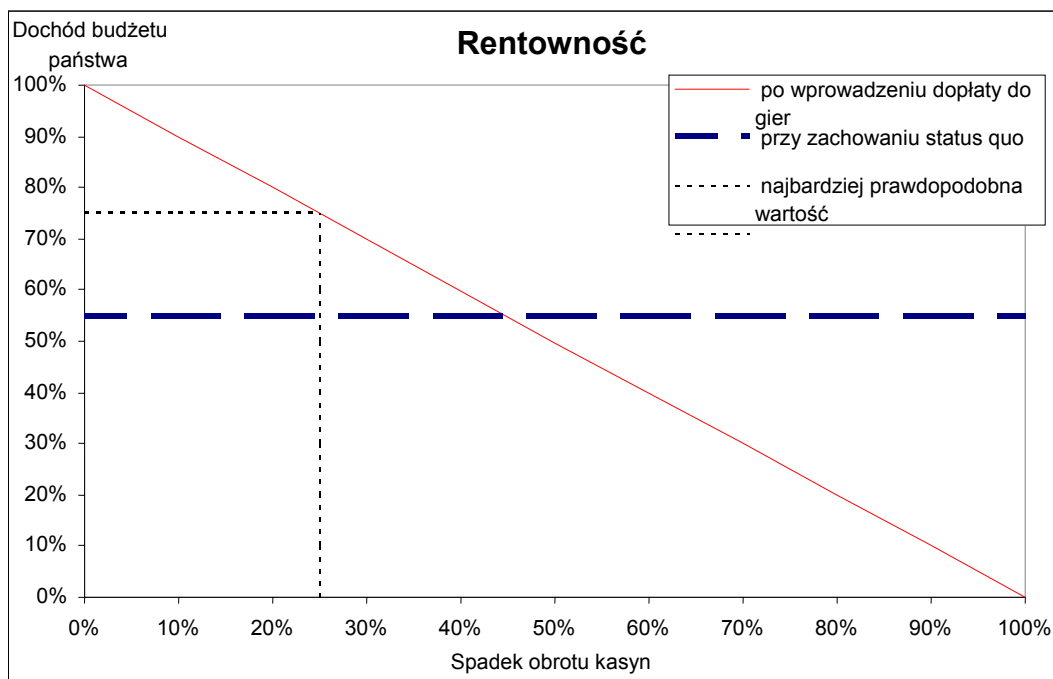
### 3.2.3 Wnioski

Na podstawie obecnych wskaźników rentowności można ustalić, iż około 40% działających kasyn stanie się nierentowne i zostanie zamknięte. Ponieważ zamknięte zostałyby głównie kasyna posiadające już dziś trudną sytuację finansową, założono, iż ich procentowy udział w rynku (względem kwoty *win*) wyniósłby około 25%. Przewidywana zmiana na rynku (spadek liczby podmiotów mogących zaspokoić popyt) przełoży się na zmiany przychodów budżetu. Zgodnie z modelem finansowym *POG* wyniósłby 81 mln PLN, *DDG* 90 mln PLN, zaś pozostałe obciążenia publiczno-prawne 8 mln PLN. Łączny dochód budżetu państwa wyniósłby 179 mln PLN, ustalając *wskaźnik realizacji* na poziomie -25 %.

	Obecny stan prawny [w mln PLN]	Projekt Ministerstwa Finansów [w mln PLN]
<i>Drop</i>	1320	900
<i>Win</i>	264 <sup>[4]</sup>	180
<i>Podatek od gier (POG)</i>	119	81
<i>Dopłata do gier (DDG)</i>	-	90
Pozostałe koszty publiczno-prawne	12	8
Wpływ do budżetu państwa	131	179

Tabela 3.2 Wpływy do budżetu państwa w przypadku 25% spadku obrotu firm prowadzących kasyna wywołanego zamykaniem kasyn (dla danych z roku 2007<sup>[4]</sup>).

Przedstawiony przykład został zaprezentowany poniżej na wykresie 3.1. Jako użyteczną obserwację warto zauważyć, że spadek obrotu o ok. 45% spowoduje zmniejszenie wpływów do budżetu państwa ze strony licencjonowanych kasyn w stosunku do wartości osiągniętej dzisiaj, tj. przed wprowadzeniem dopłaty.



Wykres 3.1 Wpływy do budżetu państwa w zależności od spadku obrotu firm prowadzących kasyna wywołanego zamykaniem kasyn (symulacja dla danych z roku 2007<sup>[4]</sup>).

### 3.2.4 Podsumowanie

Według oszacowanych wyników finansowych poszczególnych kasyn, po wprowadzeniu do rozważanego scenariusza dopłaty i uwzględnieniu zjawiska utraty rentowności przez część kasyn dochód budżetu wzrośnie zaledwie o ok. 20%<sup>13</sup> w stosunku do wpływów budżetowych przy obecnym stanie prawnym.

## 3.3 Scenariusz „Monako”

Z ekonomicznego punktu widzenia zasadne jest twierdzenie, iż każdy wzrost cen niepoparty wzrostem jakości oferowanych towarów/usług, powoduje odpływ klientów. Rozważamy w tym miejscu scenariusz badający wpływ tego mechanizmu na rynek hazardu w Polsce. Czynnikiem powodującym ów niekorzystny dla klientów wzrost cen, jest proponowana w nowelizacji *Ustawy dopłata do gier*. Jako obciążenie fiskalne, wzmocni ona konkurencyjność podmiotów nie będących licencjonowanymi kasynami w rozumieniu polskiego prawa. Spadek konkurencyjności podmiotów działających legalnie na terytorium RP przełoży się na spadek wpływów do budżetu.

### 3.3.1 Schemat

Polski rynek hazardu posiada sporą i prężnie działającą tzw. „szarą strefę” oraz segment usług o wartości wystarczającej do uruchomienia konkurencji międzynarodowej. Należy się spodziewać, iż wprowadzenie proponowanych zmian w *Ustawie* uruchomi zjawiska migracji mające negatywny wpływ na wartość obrotu polskich licencjonowanych kasyn i przyczyni się do spadku dochodów budżetu z tytułu

<sup>13</sup> Przyjmując jako 100% wielkość wpływów do budżetu w scenariuszu „Naiwnym” i licząc jako procentowy wzrost lub spadek w stosunku do wpływów przy dzisiejszym stanie prawnym.

*podatku od gier*. Poniżej przedstawiono przegląd najistotniejszych zjawisk o negatywnym wpływie na obrót kasyn po wprowadzeniu dopłaty:

**1) Kasyna internetowe.** Oficjalnie nielegalne, w praktyce jednak na terytorium RP działają bez przeszkód. W efekcie już w 2006 roku kasyna internetowe osiągnęły w Polsce w sektorze gier cylindrycznych i w karty szacunkowy *win* w wysokości 300 mln PLN. Suma ta jest równa trzeciej części wartości *winnu* analogicznego sektora legalnie działających kasyn. Podkreślić należy przy tym, że *win* w „szarej strefie” szybko rośnie. Dodatkowo, kasyna internetowe przeznaczają z reguły więcej na wygrane niż kasyna licencjonowane<sup>[10]</sup>. Wprowadzenie 10% dopłaty zwiększyłoby już istniejącą dysproporcję w odsetku wpłacanych kwot do wypłacanych wygranych co spowoduje odpływ części graczy z kasyn licencjonowanych w kierunku kasyn internetowych. Należy podkreślić, iż brak opłat licencyjnych zwiększa przewagę kasyn internetowych.

**2) Kasyna nielicencjonowane.** Innym przejawem łamania regulacji dotyczących organizowania gier hazardowych w Polsce, jest otwieranie nieinternetowych, tj. „realnych” kasyn prowadzonych w ukryciu, z pominięciem przepisów prawa. Zwiększone ryzyko związane z prowadzeniem przestępczej działalności wymaga profitów większych niż osiągane przy pomocy legalnych inicjatyw. Obciążenie graczy korzystających z usług kasyn licencjonowanych dodatkową 10% dopłatą zwiększy atrakcyjność sektora nielegalnego i spowoduje jego rozrost. Mocniejszy rynek nielegalny przyciągnie większą liczbę klientów, co przy zachowaniu popytu doprowadzi do spadku obrotów kasyn licencjonowanych, a tym samym dochodów Skarbu Państwa.

**3) Side betting.** Proceder opierający się na wykorzystywaniu infrastruktury legalnego kasyna, jako narzędzia zawierania nielegalnych zakładów<sup>[6]</sup>. Np. rozważmy sytuację: gracz wchodzi do kasyna z kwotą 100 PLN. Wcześniej jednak zawiera umowę z organizatorem działań typu „side betting”, że każda z tych złotych warta jest w nielegalnej grze wielokrotność swojego nominalu. W ten sposób efekt gry w kasynie przekłada się na prawdziwą wygraną/przegraną poza kasynem, tj. w tzw. „szarej strefie”. Korzyścią dla gracza jest tu omińnięcie *dopłaty do gier* od przeważającej części kwoty, za którą zagra. Należy zauważyć, że szara strefa, oferująca graczom korzystniejszą grę od legalnych kasyn, nie ponosi żadnych kosztów działalności, gdyż wykorzystuje już istniejącą infrastrukturę licencjonowanych kasyn. Muszą one ponieść koszty związane z jej utrzymaniem, natomiast znaczącą część *win* przechwytuje kto inny.

**4) Konkurencja międzynarodowa.** Dotyczyć będzie głównie grupy graczy określonej powyżej mianem *VIP*. Jeśli gracz z tej grupy zechce przyjść do kasyna z kwotą 100 tys. PLN to proponowana w *Ustawie* 10% dopłata wymusi na nim dodatkowy wydatek w kwocie bliskiej 10 tys. PLN. Jest to kwota, jak na jednorazowy wydatek, na tyle istotna, że uzasadnia wyprawę do zagranicznego kasyna. Koszty podróży w celach hazardowych np. do Monako czy nawet Macao będą zapewne niższe a wycieczka z pewnością zaoferuje dodatkowe atrakcje. Bezspornym jest, iż odpływ graczy z rodzimych kasyn licencjonowanych do kasyn międzynarodowych dotyczy strategicznego, generującego nieproporcjonalnie duży dochód, sektora graczy. Tak jak w pozostałych przypadkach, spadek obrotów kasyn przyczyni się do spadku dochodów budżetu z tytułu *podatku od gier*. Należy pamiętać także o zjawisku tzw. bliskiej turystyki hazardowej. Polega ono na graniu w kasynach znajdujących się w przygranicznych miastach i daje się zaobserwować np. w Cieszynie<sup>14</sup>. Tak więc dostęp do gier hazardowych nie objętych polską jurysdykcją, a co za tym idzie także dopłatą po jej wprowadzeniu, nie wymaga pokonywania dużych odległości i może być opłacalny już dla graczy spoza segmentu *VIP*, zwłaszcza biorąc pod uwagę łatwość przekraczania granic w ramach Unii Europejskiej Inną stroną zagadnienia konkurencji międzynarodowej jest niemally

---

<sup>14</sup> Dane uzyskane od wiodących operatorów na rynku polskich kasyn.



udział w polskim rynku<sup>15</sup> graczy zagranicznych (turystów). Gra w polskim kasynie jest dla nich atrakcją turystyczną, której atrakcyjność, zważywszy na różnicę w opodatkowaniu hazardu w Polsce i innych krajach, znacząco spadnie.

### 3.3.2 Założenia

Wprowadzenie dopłaty spowoduje spadek popytu na usługi hazardowe dostawców licencjonowanych (na korzyść „szarej strefy” i konkurencji międzynarodowej). Istotnym wynikiem będzie także spadek kwoty *win* będącej podstawą opodatkowania *podatkiem od gier*. Proporcjonalnie do spadku *win* spadnie kwota *drop*, tj. podstawa do naliczania nowej dopłaty. Jak wiadomo, gracze zaliczani do grupy *VIP*, choć stanowią niewielki odsetek ogółu wszystkich graczy, generują ok. 80% obrotu. Głównymi czynnikami odpowiedzialnymi za odpływ tej grupy graczy będą: konkurencja międzynarodowa, kasyna nielicencjonowane i side betting. Odpływ pozostałych graczy stymulowany będzie przede wszystkim atrakcyjną ofertą kasyn internetowych, bliską turystyką oraz kasyn nielicencjonowanych. W wyniku przeprowadzonych analiz jako najbardziej prawdopodobny przyjęty został scenariusz spadku obrotu kasyn o wartość około 27% (spowodowany odpływem ok. 30% graczy *VIP*, oraz ok. 15% odpływem pozostałych graczy).

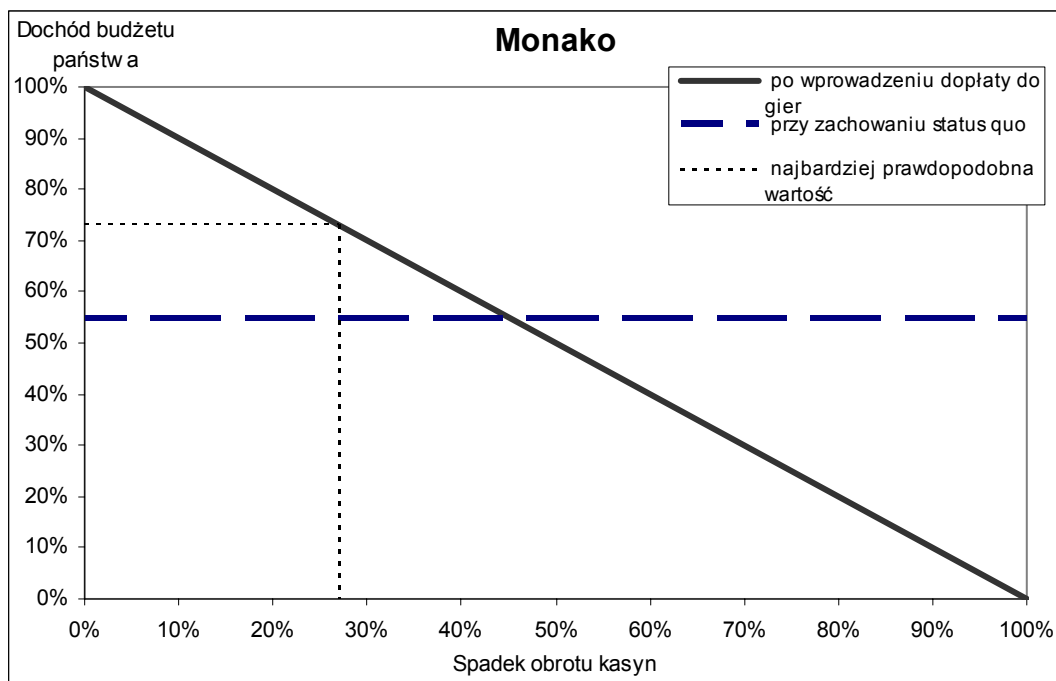
### 3.3.3 Wnioski

Wyliczono urealniony dochód budżetu państwa przy założeniu 27% odpływu graczy. Zgodnie z modelem finansowym *POG* wyniósłby 79 mln PLN, *DDG* 88 mln PLN, zaś reszta przychodów budżetowych spadłaby do kwoty 8 mln PLN. Łączny dochód budżetu państwa wyniósłby 174 mln PLN, ustalając *współczynnik realizacji* na poziomie -27%. Przedstawiony przykład został zaprezentowany poniżej na wykresie 3.2. Warto zauważyć, że spadek obrotu o ok. 45% spowoduje zmniejszenie wpływów do budżetu państwa ze strony licencjonowanych kasyn w stosunku do wartości osiągananej dzisiaj, tj. przed wprowadzeniem dopłaty.

	Obecny stan prawny [w mln PLN]	Projekt Ministerstwa Finansów [w mln PLN]
<i>Drop</i>	1320	876
<i>Win</i>	264 <sup>[4]</sup>	175
<i>Podatek od gier (POG)</i>	119	79
<i>Dopłata do gier (DDG)</i>	-	88
Pozostałe koszty publiczno-prawne	12	8
Wpływ do budżetu państwa	131	175

Tabela 3.3 Wpływy do budżetu państwa w przypadku 27% spadku obrotu firm prowadzących kasyna wywołanego realizacją popytu poza kasynami licencjonowanymi w Polsce (symulacja dla danych z roku 2007<sup>[4]</sup>).

<sup>15</sup> Dane uzyskane od wiodących operatorów na rynku polskich kasyn.



Wykres 3.2 Wpływy do budżetu państwa w zależności od spadku obrotu firm prowadzących kasyna wywołanego realizacją popytu poza polskimi licencjonowanymi kasynami (symulacja dla danych z roku 2007<sup>[4]</sup>).

### 3.3.4 Podsumowanie

Według oszacowanych wyników finansowych poszczególnych kasyn, po wprowadzeniu do roważanego scenariusza dopłaty i uwzględnieniu zjawiska utraty rentowności przez część kasyn, dochód budżetu wzrośnie zaledwie o ok. 18%<sup>16</sup> w stosunku do wpływów budżetowych przy obecnym stanie prawnym.

## 3.4 Scenariusz „Cinkciarze”

Wprowadzenie *dopłaty do gier* tworzy nieuchronną okazję do prowadzenia *arbitrażu* (patrz też podrozdział 6.2). Argumentami historycznymi przemawiającymi za tą tezą są znane w świecie hazardu przypadki operowania na rozbieżnościach pomiędzy ceną kupna a ceną sprzedaży różnego typu żetonów używanych w kasynach. W tym kontekście warto przywołać choćby Macao, gdzie pośrednicy, w zamian za przyprowadzenie gracza do kasyna, mogli odsprzedawać mu zakupione od kasyna żetony z 1,5%<sup>[6]</sup> dyskontem. Wprowadzenie w *Projekcie Ustawy* obowiązku *dopłaty do gier* da możliwość prowadzenia *arbitrażu*. Należy się spodziewać, iż gracze natychmiast zauważą różnicę w cenie kupna/sprzedaży żetonów i zastosują najprostszy model finansowy oparty na zasadzie taniego zakupu i sprzedaży z zyskiem.

Doświadczenia finansowe wskazują, że nawet stosunkowo niewielkie wartości *spreadu* uruchamiają praktyki *arbitrażowe*<sup>[6]</sup>. Już przy znikomych – rzędu ułamków procent – różnicach cen pojawiają się podmioty, które zarabiają na powstałej luce *arbitrażowej*. W przypadku polskich kasyn luka ta wynosiłaby aż 10%.

<sup>16</sup> Przyjmując jako 100% wielkość wpływów do budżetu w scenariuszu „Naiwnym” i licząc jako procentowy wzrost lub spadek w stosunku do wpływów przy dzisiejszym stanie prawnym.

### 3.4.1 Schemat

Zakłada się, że w Polsce, po wprowadzeniu 10% *dopłaty do gier* dla kasyn, natychmiast pojawią się osoby usiłujące na tym zarobić, nazwane przez autorów opracowania *cinkeciarzami*. Skupowaliby oni od graczy wychodzących z kasyn niewykorzystane żetony (być może po cenie wyższej niż w kasach) następnie mogliby je odsprzedawać po cenach niższych niż kasowe. Oto prosty przykład realizacji opisywanego zjawiska. Załóżmy, że jeden żeton wart będzie jedną złotówkę. Po wprowadzeniu dopłaty gracz za 100 PLN, zgodnie z proponowaną literą prawa, będzie mógł zakupić w kasie licencjonowanego kasyna żetony warte ok.<sup>17</sup> 91 PLN, czyli np. 91 żetonów o wartości 1 PLN. *Cinkeciarz* będzie mógł sprzedać 91 żetonów za (przykładowo) 97 PLN. Inny gracz wychodząc z kasyna będzie mógł odsprzedać posiadane żetony pośrednikowi za (np.) 93 PLN zamiast wymienić w kasie kasyna za 91 PLN. W ten sposób gracz zamiast zapłacić 9 PLN *dopłaty do gier* do budżetu państwa, zapłaci jedynie 4 PLN, które będą zyskiem *arbitrażysty*. Należy zwrócić uwagę, że ten prosty schemat najłatwiej stosuje się do gier cylindrycznych, w karty i w kości.

### 3.4.2 Założenia

Znane ekonomiczne prawo Kopernika-Greshama mówi o „wypieraniu droższego pieniądza przez tańszy”. Tak więc tańsze żetony (pochodzące od *cinkeciarzy*) powinny wyprzeć droższe (obciążone *dopłatą do gier*), kupowane w kasach. Należy się zastanowić jaki jest maksymalny udział *cinkeciarzy* w rynku. W takim przypadku jedynymi żetonami, które muszą zostać zakupione w kasach licencjonowanych kasyn są żetony przeznaczone na przegrane graczy, czyli *win*. Przyjęto zatem, że w obiegu z udziałem *cinkeciarzy* może znaleźć się maksymalnie do 80% *dropu*. Za najprawdopodobniejsze przyjęto założenie przejścia 40% *dropu* przez *cinkeciarzy*.

### 3.4.3 Wnioski

Przy przyjętych założeniach wpływy do budżetu państwa będą wynosić ok. 195 mln PLN, co plasuje *współczynnik realizacji* planowanej dopłaty na poziomie -18%<sup>18</sup>.

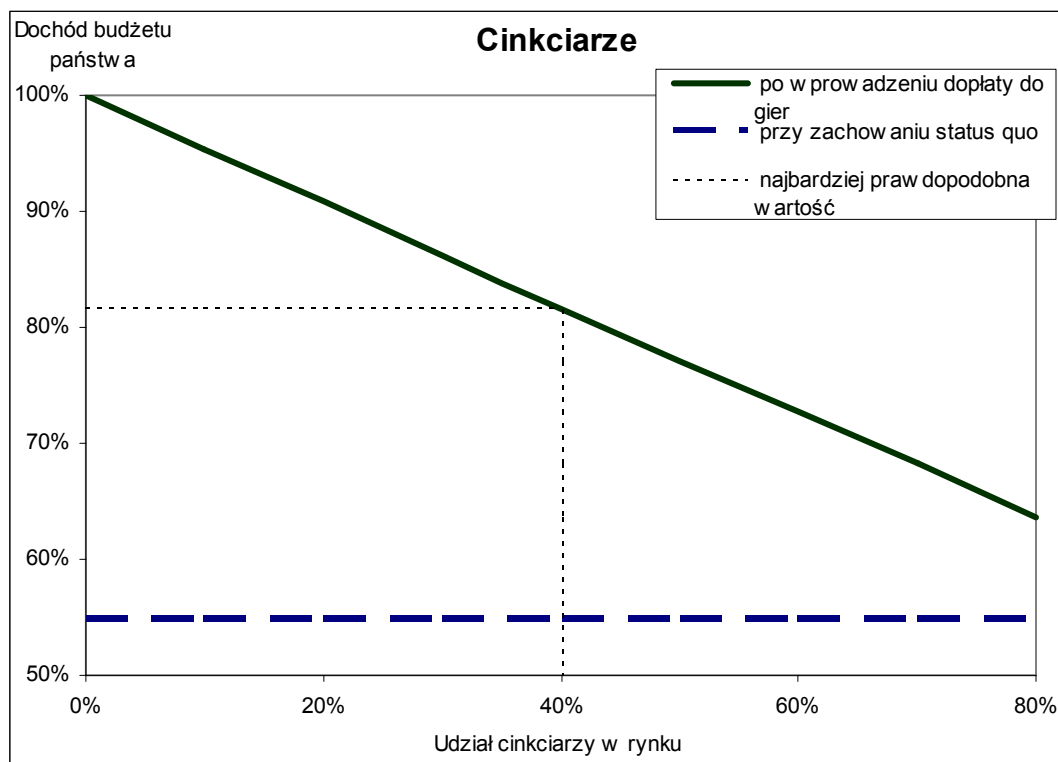
	Obecny stan prawny [w mln PLN]	Projekt Ministerstwa Finansów [w mln PLN]
<i>Drop</i>	1320	1247
<i>Win</i>	264 <sup>[4]</sup>	249
<i>Podatek od gier (POG)</i>	119	112
<i>Dopłata do gier (DDG)</i>	-	72
Pozostałe koszty publiczno-prawne	12	11
Wpływ do budżetu państwa	131	195

Tabela 3.4 Wpływy do budżetu państwa w przypadku kiedy *cinkeciarze* przejmą 40% *drop* (dla danych z roku 2007<sup>[4]</sup>).

<sup>17</sup> Dla potrzeb przykładu dokonano pewnego zaokrąglenia, dokładniej jest to 90,9090 ... PLN, patrz też 4.1.

<sup>18</sup> Przyjmując jako 100% wielkość wpływów do budżetu w scenariuszu „Naiwnym” i licząc jako procentowy wzrost lub spadek w stosunku do wpływów przy dzisiejszym stanie prawnym.

Przedstawiony przykład został zaprezentowany poniżej na wykresie 3.3. Warto przy jego okazji poczynić jeden komentarz: w skrajnym przypadku przejęcia maksymalnej części rynku przez *cinkciarzy*, Skarb Państwa ciągle pobierał będzie *dopłatę do gier* od kwoty równej kwocie wygranej licencjonowanych kasyn. Daloby to liczbowo te same efekty, co podniesienie *podatku od gier*, nie wolno tu jednak zapominać o skutku ubocznym takiego działania, a więc o znacznym poszerzeniu „szarej strefy”.



Wykres 3.3 Wpływ do budżetu państwa w zależności od udziału *cinkciarzy* w rynku (symulacja dla danych z roku 2007<sup>[4]</sup>).

Warto na koniec zauważyć, że *Projekt Ustawy* stawia Skarb Państwa i licencjonowane kasyna niejako po przeciwnych stronach barykady. W nowej sytuacji, w interesie kasyna jest, aby jak największa liczba graczy wymieniała swoje pieniądze u *cinkciarzy* a nie w kasach, tym samym zwiększając wartość obracanych żetonów i wygranych kasyn.

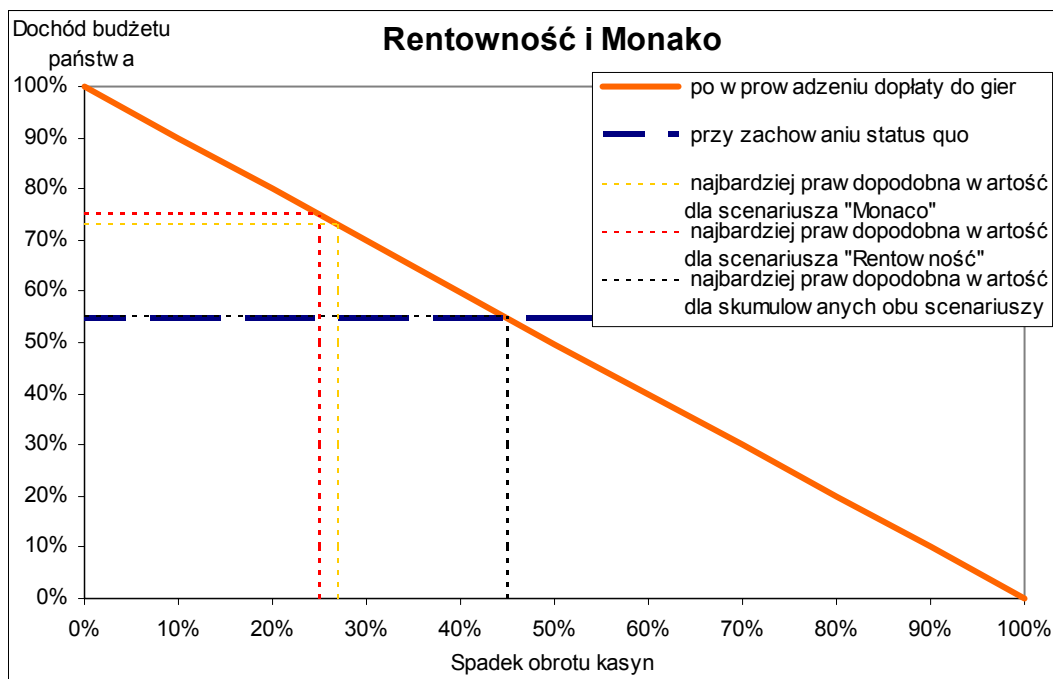
### 3.4.4 Podsumowanie

Jak wskazano powyżej, po wprowadzeniu nowej dopłaty może pojawić się zjawisko *arbitrażu*, które spowodowałoby zmniejszenie wpływów do budżetu państwa z tytułu *dopłaty do gier*. Działania *cinkciarzy* nie powodują dodatkowo strat dla kasyna, a wręcz ich aktywne działanie zwiększa zyski licencjonowanych kasyn. Nie jest to jednak zjawisko pożądane z punktu widzenia Skarbu Państwa i przepisów prawa.

### 3.5 Podsumowanie modeli ilościowych

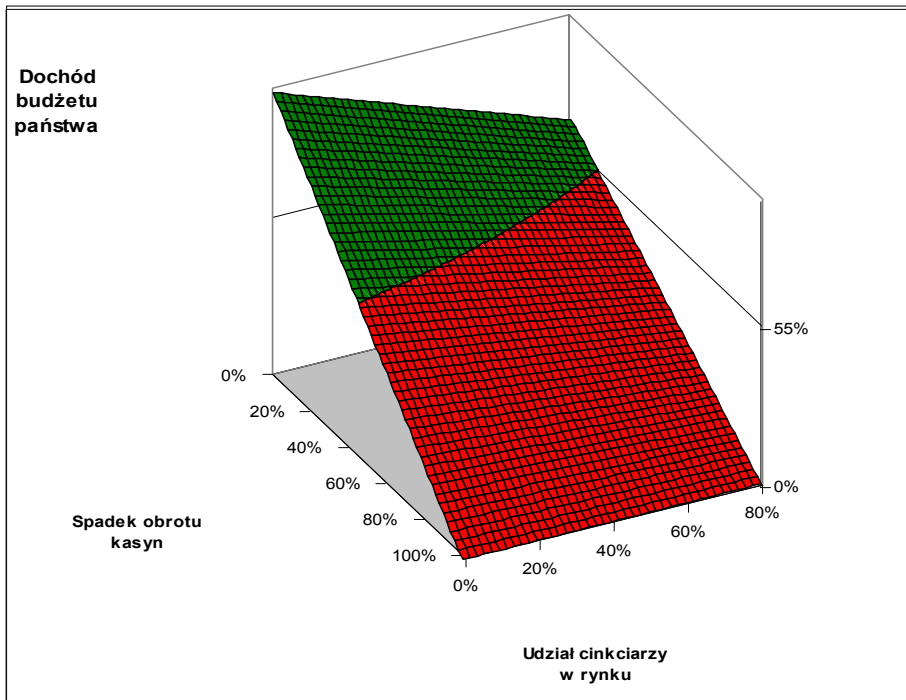
W poprzednich podrozdziałach zbadano indywidualny wpływ trzech rynkowych scenariuszy („Rentowność”, „Monako” i „Cinkciarze”) na przychód budżetu państwa z tytułu danin pochodzących z rynku hazardu. W związku z faktem, że wszystkie scenariusze opisano jako mechanizmy niezależne, dla zbadania złożonych zależności zostały sporządzone bardziej prawdopodobne scenariusze kombinacyjne. Ponieważ obydwa scenariusze: „Monako” i „Rentowność” z punktu widzenia państwa powodują takie same skutki związane ze spadkiem obrotu kasyn, dość łatwe jest pokazanie obu scenariuszy i

skumulowanego efektu łącznego wystąpienia najbardziej prawdopodobnych dla nich wartości na jednym wykresie.



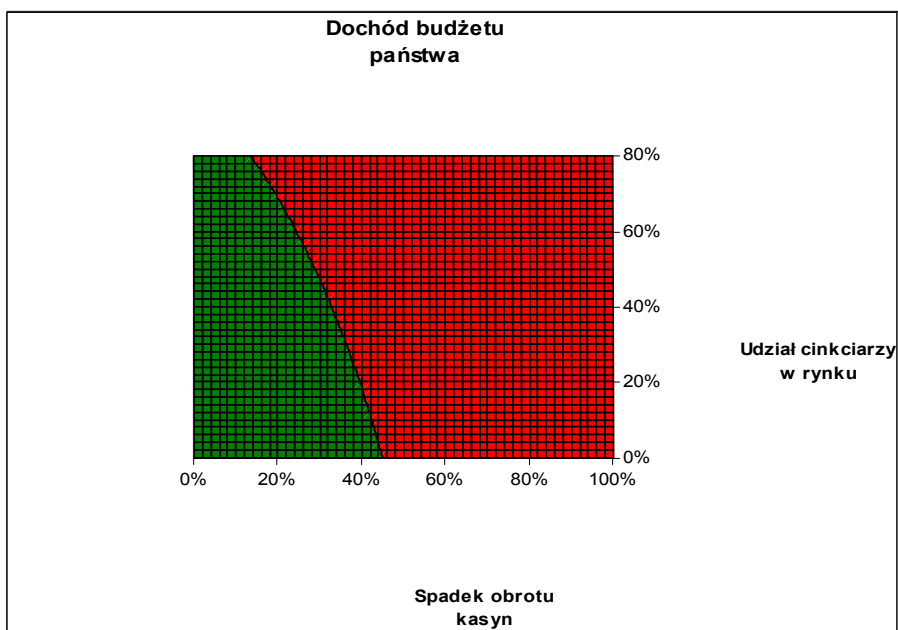
Wykres 3.4 Wpływy do budżetu państwa przy jednoczesnym rozważeniu scenariuszy Rentowność i Monako (symulacja dla danych z roku 2007<sup>[4]</sup>).

Aby móc rozważyć wszystkie trzy scenariusze łącznie konieczne jest jeszcze uwzględnienie działalności *cinkejarzy*. Scenariusz ten warto opisać drugą zmienną „udział *cinkejarzy* w rynku kasyn” zaprezentowaną w dodatkowym wymiarze. Zależność dochodu budżetu państwa od zmiennych modelu przedstawia wielowymiarowy wykres 3.5. Na zielono reprezentowany jest obszar w którym kombinacje parametrów wszystkich trzech scenariuszy dają wpływy do budżetu państwa przekraczające te, które można uzyskać przy aktualnym stanie prawnym. Z kolei obszar czerwony to te kombinacje parametrów, które skutkują uszczupleniem dochodów Skarbu Państwa.



Wykres 3.5 Wpływy do budżetu państwa przy jednoczesnym rozważeniu wszystkich trzech scenariuszy ilościowych (symulacja dla danych z roku 2007<sup>[4]</sup>). Kolor zielony oznacza wzrost wpływów, czerwony zaś ich spadek w stosunku do sytuacji obecnej.

Celem jeszcze lepszego zilustrowania rozkładu wpływów do budżetu państwa przedstawionego na rysunku 3.5 można dokonać rzutowania go na płaszczyznę wyznaczoną przez podstawowe parametry wszystkich trzech scenariuszy ilościowych (przypominamy, że „Rentowność” i „Monako” są prezentowane jako jedna zmienna – spadek obrotu kasyn).



Wykres 3.6 Wpływy do budżetu państwa przy jednoczesnym rozważeniu wszystkich trzech scenariuszy ilościowych (symulacja dla danych z roku 2007<sup>[4]</sup>). Kolor zielony oznacza wzrost wpływów, czerwony zaś ich spadek w stosunku do sytuacji obecnej.

Jak widać na powyższych wykresach graniczny punkt opłacalności dla państwa wprowadzenia *dopłaty do gier* w zależności od udziału w rynku cinkciarzy znajduje się pomiędzy 15% a 45% spadkiem obrotu rynku licencjonowanych kasyn, przy czym ta ostatnia wartość odnosi się do nierealistycznej sytuacji całkowitego braku aktywności *cinkciarzy*. Choć powyższe wykresy w sposób wyczerpujący prezentują wszystkie możliwe kombinacje rozważanych scenariuszy ilościowych, warto zapoznać się z kilkoma przypadkami szczególnymi.

Poniżej przeanalizowano realistyczne warianty zakładające jednoczesne wystąpienie zjawisk opisywanych w w/w scenariuszach (wybrano szczególnie interesujące punkty z dwuwymiarowej powierzchni przedstawionej na wykresie 3.6). Tabela łącząca scenariusze, podzielona została na cztery grupy przypadków. Występujący w większości wierszy, ujemny znak *współczynnika realizacji* świadczy o stratach Skarbu Państwa w modelowanej sytuacji.

### 3.5.1 Przypadki brzegowe

Lp.	Parametry modelu przewidziane scenariuszem [%]			Zmiana wpływów do budżetu państwa [%] <sup>19</sup>
	Rentowność	Monako	Cinkciarze	
1	0	0	0	45
2	40	48	80	-36

Przypadek pierwszy przedstawia scenariusz „Naiwny”. Drugi przypadek opisuje „czarny scenariusz” wydarzeń zakładający, iż straty wynikłe z przewidzianych scenariuszy osiągną swoje ekstreum, gdy dobrze zorganizowany proceder „cinkciarski” opanuje maksymalną, dostępną mu część rynku, przy jednoczesnym drastycznym, a ciągle możliwym, spadku obrotu podmiotów działających legalnie na rynku hazardu w Polsce.

### 3.5.2 Gdy jeden ze scenariuszy nie wystąpi

Lp.	Parametry modelu przewidziane scenariuszem [%]			Zmiana wpływów do budżetu państwa [%]
	Rentowność	Monako	Cinkciarze	
3	0	27	40	5
4	25	0	40	6
5	25	27	0	-1

Powyższe przypadki zakładają, iż jeden z prognozowanych scenariuszy nie nastąpi. Może się tak wydarzyć za przyczyną np. ustanowienia skutecznej<sup>20</sup> kontroli skarbowej nad hazardem internetowym i nielegalnymi kasynami (przypadek nr 4 w tabeli powyżej) lub dzięki niezwykle skutecznej pracy organów ścigania (przypadki nr 4 i 5 w tabeli powyżej). Choć przypadki nr 3 i 4 prezentują korzystny dla budżetu

<sup>19</sup> Zmiana w stosunku do wpływów do budżetu przy dzisiejszym stanie prawnym, podana w punktach procentowych liczonych przyjmując jako 100% wielkość wpływów do budżetu w scenariuszu „Naiwnym”.

<sup>20</sup> Wnioskując na podstawie danych historycznych i stosując metody analizy systemowej należy uznać taki rozwój wypadków za bardzo mało prawdopodobny.

państwa obrót wydarzeń, to uzyskane *współczynniki realizacji* są o wiele mniejsze niż w scenariuszu „Naiwnym”, co naszym zdaniem podważa zasadność proponowanej zmiany. Biorąc pod uwagę nieuwzględnione w naszej analizie koszty dostosowawcze, rodzi to pytanie, czy „skórka jest warta wyprawki”.

### 3.5.3 Odchylenia jednoparametrowe

Lp.	Parametry modelu przewidziane scenariuszem [%]			Zmiana wpływów do budżetu państwa [%]
	Rentowność	Monako	Cinkciarze	
6	20 <sup>21</sup>	27	40	-8
7	30 <sup>22</sup>	27	40	-14
8	25	15 <sup>23</sup>	40	-4
9	25	39 <sup>24</sup>	40	-18
10	25	27	20 <sup>25</sup>	-6
11	25	27	60 <sup>26</sup>	-16

Powyższe 6 przypadków prezentuje odchylenia od wartości przewidywanej jednego z parametrów, przy zachowaniu (wartości przewidywanej) pozostałych parametrów. Przypadki nr 6 i 7 badają odchylenia parametru spadku obrotu spowodowanego scenariuszem „Rentowność”, przypadki nr 8 i 9 opisują odchylenia parametru spadku obrotu spowodowanego scenariuszem „Monako”, a przypadki nr 10 i 11 przedstawiają zmianę parametru udziału *cinkciarzy* w rynku kasyn. Kluczową obserwacją jest stwierdzenie, iż wszystkie powyższe przypadki przewidują spadek dochodów budżetu w porównaniu z obecnym stanem prawnym.

### 3.5.4 Przewidywana sytuacja

Lp.	Parametry modelu przewidziane scenariuszem [%]			Zmiana wpływów do budżetu państwa [%]
	Rentowność	Monako	Cinkciarze	
12	25	27	40	-11

Realne zdaniem autorów opracowania oszacowania, uzasadnione w przedstawionych powyżej niezależnych opisach scenariuszy, dają ujemny (-11%) *współczynnik realizacji* dopłaty. Jest to kluczowy wynik analizy, przemawiający naszym zdaniem na niekorzyść wprowadzenia *dopłaty do gier* proponowanej w projekcie nowelizacji *Ustany*.

<sup>21</sup> Odchylenie – 5% w stosunku do najbardziej prawdopodobnej wartości.

<sup>22</sup> Odchylenie + 5% w stosunku do najbardziej prawdopodobnej wartości.

<sup>23</sup> Odchylenie – 12% w stosunku do najbardziej prawdopodobnej wartości.

<sup>24</sup> Odchylenie + 12% w stosunku do najbardziej prawdopodobnej wartości.

<sup>25</sup> Odchylenie – 20% w stosunku do najbardziej prawdopodobnej wartości.

<sup>26</sup> Odchylenie + 20% w stosunku do najbardziej prawdopodobnej wartości.



## 4. Podejście jakościowe

Zaprezentowane powyżej modele ilościowe nie pokazują wszystkich możliwych konsekwencji wprowadzenia *dopłaty do gier*. Niektóre procesy są trudne lub wręcz niemożliwe do przewidzenia, inne trudno rzetelnie przedstawić w sposób ilościowy.

### 4.1 Problem naliczania

Najbardziej trafną interpretacją intencji Ministerstwa Finansów wydaje się być pobranie 10% dopłaty od kwoty jaką gracz zagra. Niestety nie można w prosty sposób przelożyć wartości wymienionych pieniędzy w kasie na wartość żetonów jakimi gracz zagra. W szczególności wielu graczy stosuje swojego rodzaju strategię, wymieniając na bieżąco żetony na pieniądze oraz odwrotnie. Istnieją także gracze wymieniający pieniądze w trakcie gry przy stole. Pobranie od nich dopłaty wydaje się skomplikowaną procedurą. Rodzi się pytanie, jak określić, kiedy gracz wpłaca „nowe” pieniądze, a kiedy przed chwilą wygrane. Prawdopodobnym zachowaniem graczy jest w takiej sytuacji wynoszenie żetonów do domu, czy wręcz handel pomiędzy sobą.

Dodatkowo, pojawienie się mechanizmu, gdzie kasyno skupuje żetony od graczy po ich nominalnej wartości, natomiast sprzedaje po 110% nominalnej wartości (np. aby gracz płacąc 110 PLN otrzymał żetony o wartości 100 PLN oraz zapłacił 10 PLN dopłaty do gier) skutkuje dodatkowymi komplikacjami operacyjnymi wynikającymi z prostej arytmetyki. Z pieniędzy pozyskanych ze sprzedaży żetonów oraz wpłaconych w automatach kasyna przekażą Skarbowi Państwa 1/11 kwoty. Taki ułamek komplikuje proces naliczania dopłaty i, co za tym idzie, utrudnia proces obsługi gości przy kasach.

### 4.2 Model jakościowy „Prohibicja”

Dnia 16 stycznia 1919 roku ruch sufrażystek i Amerykańskie Towarzystwo Krzewienia Wstrzeźliwości odniosło niebywały sukces – do konstytucji Stanów Zjednoczonych wprowadzono poprawkę zakazującą produkcji, przewozu, importu, eksportu i sprzedaży alkoholu na terytorium USA. Konsekwencje tej zmiany prawnej były trudne do przewidzenia i jak się okazało, niezwykle dalekosiężne. Skalę kosztów obrazuje następujący cytat: *“The costs of alcohol prohibition, which the AAPA claimed had totaled more than \$300 million in enforcement and \$11 billion in lost tax revenues by 1931”*.<sup>[7]</sup> Liczby zaprezentowane powyżej pokazują bezpośrednie wydatki na wprowadzenie w życie przepisów oraz szacunkową wartość utraconych wpływów z tytułu podatków. Nie uwzględniają jednak kosztów społecznych, a te także są warte przedstawienia.

Po pierwsze, wprowadzenie prohibicji okazało się stymulatorem dla rozwoju przestępczości zorganizowanej, ponieważ przed organizacjami przestępczymi otworzył się nowy, nielegalny rynek napojów alkoholowych. Przykładem niech będzie, iż *“gang najbardziej głośnego wówczas przywódcy podziemia przestępczego, Al Capone (...) tylko w 1926 r. zarobił 125 mln USD. na produkcji i obrocie alkoholem. Zyski zaś wszystkich nielegalnych wytwórców alkoholu (przy skali produkcji około 135 mln litrów rocznie) wynosiły wówczas 2 mld USD., co równało się 2% całego dochodu narodowego.”*<sup>[8]</sup> Nigdy wcześniej przestępczość zorganizowana w Stanach Zjednoczonych nie miała tak wielkich rozmiarów i nie przybrała tak groźnej formy, jak właśnie w latach dwudziestych minionego wieku. Rozpowszechniła się broń maszynowa, a pojedynki gangów nie należały do rzadkości.

Po drugie, spadło ogólnie rozumiane poszanowanie obywateli dla prawa. Wielu ludzi uważało zakaz sprzedaży alkoholu za - delikatnie mówiąc - nierozważny. W związku z tym byli oni skłonni zaakceptować nielegalne działania zmierzające do ominięcia zakazu.

Po trzecie, w trakcie wprowadzania w życie „poprawki prohibicyjnej” stworzone zostało środowisko bardzo sprzyjające rozpowszechnieniu się zjawisk korupcyjnych. Jako przykład może posłużyć następujący fakt: *“Tylko w ciągu czterech miesięcy 1920 r. jeden z agentów lokalnego oddziału Biura Prohibicyjnego w Brooklynie otrzymał 1,65 mln dolarów tytułem łapówek za przymykanie oczu na nielegalną produkcję i obrót alkoholem w tej części Nowego Jorku. O tym, że wypadki te nie były odosobnione, niech świadczy fakt, iż w ciągu pierwszych czterech lat działalności wspomnianego biura zwolniono z pracy pod zarzutem łapówkarstwa aż 1000 osób, czyli połowę personelu.”*<sup>[8]</sup>. Skala zjawiska zdaje się świadczyć o przyzwoleniu społecznym na tego rodzaju praktyki.

Innym, paradoksalnym, skutkiem wprowadzenia rzeczonyj zmiany prawnej okazał się statystyczny wzrost spożycia alkoholu. Warto także wspomnieć, że popularnością cieszyły się trunki gorszej jakości, a rozwój prężnego rynku winiarskiego Stanów Zjednoczonych został na wiele lat zahamowany.

Tak dokładne omówienie historycznego przykładu wprowadzania nieudanych zmian legislacyjnych nie jest przypadkowe. Uzasadnione wydaje się twierdzenie, że wiele z pokazanych wyżej zjawisk może powtórzyć się - oczywiście w odpowiedniej skali - w przypadku wprowadzenia *dopłaty do gier*.

W scenariuszu „Cinkciarze” opisany został możliwy mechanizm wykorzystania przez grupy przestępcze faktycznej różnicy cen między żetonami sprzedawanymi i skupowanymi przez kasyna. Inne możliwości „zarobku” dla kryminalnego półświatka zostały opisane w scenariuszu „Monako”. Osiągnięty w wyniku ich wykorzystania zysk posłuży zapewne dalszemu umacnianiu się organizacji przestępczych. Może to stanowić istotne zagrożenie dla porządku publicznego.

Podobny impuls do rozwoju otrzymają niezalegalizowane kasyna internetowe, ponieważ nie zostaną one zmuszone do wprowadzenia *dopłaty do gier*. Uzyskawszy w ten sposób istotną przewagę konkurencyjną będą mogły działać jeszcze skuteczniej niż dotychczas.

Inne wymienione skutki wprowadzenia „poprawki prohibicyjnej” w Stanach Zjednoczonych nie znajdują tak prostego przełożenia na warunki polskie oraz kwestię *dopłaty do gier*. Można jednak zakładać, że ze względu na statystycznie częstsze korzystanie z kasyn nielegalnych, obywatele będą mieli większą styczność ze światem przestępczym, co pociągnie za sobą zmniejszenie poszanowania dla przepisów prawa. Ponadto zasadne wydaje się przypuszczenie, że wprowadzeniu *dopłaty do gier* będą towarzyszyć inne, obecnie trudne do przewidzenia, koszty społeczne, które nie miały miejsca w przypadku wprowadzenia prohibicji w Stanach Zjednoczonych.

## 5. Podsumowanie

W niniejszym opracowaniu przedstawiliśmy wybrane scenariusze związane z wprowadzeniem proponowanej nowelizacji ustawy z dnia 29 lipca 1992r. o grach losowych i zakładach wzajemnych (t.j. Dz. U. 2004 r. Nr 4 poz. 27 z późn. zm.) Nie wyczerpują one z pewnością zbioru wszystkich możliwych konsekwencji *Projekt Ustawy*, są to jednak scenariusze, których zaistnienia można się spodziewać, a jedyną niewiadomą jest siła i skala ich wystąpienia. Zanim przejdziemy do ostatecznych wniosków poniżej podsumujemy krótko każdy z nich.

Scenariusz „Rentowność” oparty jest na rynkowym charakterze działalności właścicieli kasyn. Jeśli więc przykładowy podmiot przed wprowadzeniem dopłaty ma kilka kasyn balansujących na granicy rentowności, to rozwiązanie systemowe, skutecznie obniżające rentowność spółek, może okazać się wyrokiem na te placówki. Zarządzający spółkami będą zmuszeni ratować ich rentowność zamykając nierentowne kasyna. Kasyna, które zostaną zlikwidowane to nie tylko budynki, ale także miejsca pracy. Pracownicy kasyn to specjaliści w specyficznej branży, którzy mogą mieć problem ze znalezieniem zatrudnienia.

Scenariusz „Monako” dyskutuje z tezami zaprezentowanymi przez Ministra Kapicę w wywiadzie dla *Gazety Prawnej*<sup>5</sup>. Stwierdził on mianowicie, że nikt nie zauważy 10% dopłaty, którą ukryje się w grach. Można przypomnieć sobie „burzę medialną” zaistniałą z powodu maskowania przez producentów żywności zjawisk inflacyjnych poprzez zmniejszanie wagi produktów i sprzedawanie ich po niezmienionej cenie. W przypadku drobnego gracza, który gra z wykorzystaniem skromnych funduszy, wybór ogranicza się do kasyn internetowych i łamanie prawa, jednak gracz grający dużymi kwotami, w cenie dopłaty może wybrać kasyno w Monako, Wiedniu, a nawet Macao, gdzie może się spodziewać korzystniejszych warunków uczestnictwa w hazardzie.

O wysokim prawdopodobieństwie zaistnienia scenariusza „Cinkciarze” niech świadczy fakt, iż już na 0,5% *spreadzie* zbudowane zostały struktury triad - chińskich grup przestępczych<sup>6</sup>. W Polsce zaś w przypadku dodatkowego opodatkowania gry, mamy przecież do czynienia z wartością aż 10%. I, choć stanowi to doskonale pole do *arbitrażu* i rozkwitu szarej strefy, nikt z proponujących zmiany w prawie zdaje się nie zauważać tej możliwości.

Celem łatwiejszego zrozumienia i prześledzenia zależności w modelach powyższe scenariusze ilościowe są rozłączne. Jako takie były one analizowane i prezentowane oddzielnie. Następnie pokusiliśmy się o dokonanie lepszego przybliżenia rzeczywistości poprzez rozważenie ich kombinacji. Przeprowadzona analiza pozwala stwierdzić, że postulowane zmiany stanu prawnego mają jedynie znikome szanse na zwiększenie dochodów budżetu, a z bardzo dużym prawdopodobieństwem spowodują spadek wpływów od operatorów licencjonowanych kasyn. Wynik ten jest tym bardziej prawdopodobny, gdyż nasze modele zawierały wiele bardzo konserwatywnych założeń, takich jak np. przyjęcie założenia stałego popytu „na hazard”, tak jak postuluje Ministerstwo Finansów. Dodatkowo, rozważaliśmy przyplwy finansowe jedynie po osiągnięciu przez system stanu stacjonarnego, nie wliczając w ten sposób spadku dochodu budżetu w czasie dochodzenia do tego stanu. Te naszym zdaniem mogą być znaczne, co jest szczególnie istotne w kontekście faktu, iż dodatkowe wpływy od operatorów kasyn mają być przeznaczone na finansowanie stadionów na Euro 2012<sup>27</sup>.

Oprócz powyższych czynników pod uwagę należy wziąć zjawiska kryminogenne i antyspołeczne. Jak uczą doświadczenia innych krajów, koszty tych zjawisk, choć nie dają się dokładnie wyliczyć, są z reguły bardzo wysokie.

---

<sup>27</sup> Efekt ten będzie szczególnie dokliwy w pierwszym roku obowiązywania nowych przepisów.

## 6. Elementy dodatkowe

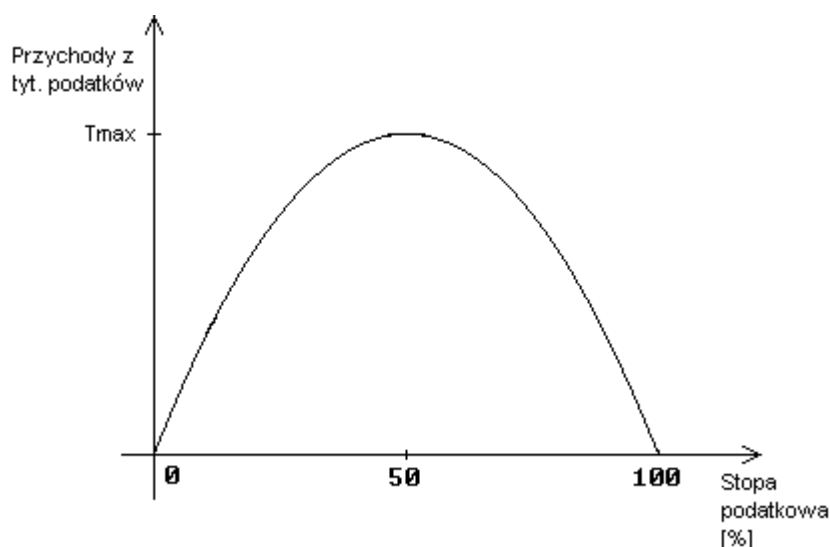
### 6.1 Krzywa Laffera

W latach siedemdziesiątych XX wieku amerykański ekonomista Arthur Laffer zwrócił uwagę świata na fakt, iż podatków nie da się podnosić w nieskończoność nie powodując jednocześnie spadku rzeczywistych przychodów do budżetu. W pewnym momencie (nazwanym przez uczonego „punktem nasylenia”) obciążenia podatkowe są tak duże, że wpływają negatywnie na funkcjonowanie opodatkowanego rynku.

Wyobraźmy sobie gospodarkę, w której podatek od danej działalności wynosi 100%. Taka sytuacja oznacza, że pracujący nie mają żadnej (przynajmniej z ekonomicznego punktu widzenia) motywacji do pracy. W związku z tym, przestają w danej branży pracować. Sam podmiot gospodarczy z oczywistych względów stara się tego niszczycielskiego opodatkowania uniknąć. Istnieje zatem obawa, że zacznie działać w „szarej strefie” nie płacąc podatków, bądź też zmieni lokalizację (konkurencja międzynarodowa) przenosząc się do „raju podatkowego”. W obu przypadkach budżet państwa nie odnotowuje żadnych przychodów z owej branży.

Z drugiej strony przy stawce opodatkowania wynoszącej 0% ludzie są możliwie najbardziej zmotywowani do pracy (przynajmniej z ekonomicznego punktu widzenia), a branża ma możliwość swobodnego rozwoju. Niemniej jednak budżet państwa nie odnotowuje z tego powodu żadnych bezpośrednich przychodów.

Zdaniem Arthura Laffera przy podnoszeniu stawki opodatkowania uruchamiają się dwa przeciwstawne efekty: zwiększa się udział budżetu państwa w dochodach opodatkowanych podmiotów oraz zmniejsza się opodatkowany dochód tych podmiotów. Sytuację wynikającą z tego faktu obrazuje rysunek nr 6.1, poniżej:



Wykres 6.1 Krzywa Laffera – wykres poglądowy (źródło: Wikipedia, dostęp dn. 16.09.2008).

## 6.2 Pojęcie arbitrażu

Arbitraż jest to jednoczesna transakcja kupna i sprzedaży, wykorzystująca nieefektywność rynku. Z reguły charakteryzuje się ona niskim ryzykiem. Wystarczy zauważyć, że dany przedmiot transakcji (waluta, papiery wartościowe, czy płody rolne) ma inną wartość na tym samym, bądź na dwóch różnych rynkach, np. ze względu na postać, w której jest sprzedawany. Przykładowo, aby przeprowadzić transakcję arbitrażową należy ten przedmiot zakupić po cenie niższej i sprzedać po cenie wyższej. Jeżeli koszty transakcyjne (np. koszt przelewu) okażą się niższe od zysków związanych z różnicą wartości, arbitraż ma sens ekonomiczny. Warto zwrócić uwagę, że w związku z zawieraniem tego typu transakcji różnica cen (czasami nazywana „luką arbitrażową”) szybko maleje, aż w końcu osiąga poziom kosztów transakcyjnych. Rynek osiąga stan równowagi na pośrednim pulapie cenowym.

## 6.3 Słownik

Pojęcie	Definicja
<i>Arbitraż</i>	jednoczesna transakcja kupna i sprzedaży, wykorzystująca różnicę cen podmiotu transakcji, patrz też podrozdział 6.2
<i>AAPA</i>	Association Against the Prohibition Amendment
<i>Cinkciarz</i>	osoba trudniąca się w czasach PRL nielegalną spekulacją walutą; w tym opracowaniu osoba dokonująca <i>arbitrażu</i> na dopłacie do gier, np. na żetonach
<i>Drop</i>	pieniądze wprowadzone do gry
<i>Drop_Teraz</i>	wartość <i>drop</i> w warunkach obowiązywania obecnych przepisów
<i>Drop_PoZmianie</i>	wartość <i>drop</i> po wprowadzeniu postulowanych zmian prawnych
<i>Dopłata do gier</i>	(DDG) dopłata do gier w wysokości 10% kwoty <i>drop</i> zaproponowana w projekcie zmian Ustawy z 5 sierpnia 2008 r
<i>Podatek od gier</i>	(POG) podatek od gier w wysokości 45% kwoty <i>win</i>
<i>Projekt ustawy</i>	projekt ustawy o zmianie Ustawy, ostatnia opublikowana przez MF /wersja z 5 sierpnia 2008
<i>Spread</i>	różnica cen np. tego samego produktu
<i>Ustawa</i>	ustawa z dnia 29 lipca 1992 r. o grach losowych i zakładach wzajemnych (t.j. Dz. U. 2004 r. Nr 4 poz. 27 z późn. zm.)
<i>VIP</i>	gracz operujący bardzo dużymi kwotami pieniędzy
<i>Win</i>	kwota, która jest wygraną kasyna
<i>Współczynnik realizacji</i>	Procentowa różnica pomiędzy wpływami do budżetu państwa w wybranym scenariuszu, a wpływami do budżetu państwa w scenariuszu „Naiwnym”

## 6.4 Bibliografia

1. Projekt ustawy o zmianie ustawy z dnia 29 lipca 1992 r. o grach i zakładach wzajemnych oraz niektórych innych ustaw (projekt z dnia 5 sierpnia 2008 r.).
2. Ustawa z dnia 11 marca 2004 r. o podatku od towarów i usług (Dz. U. 2004 r. Nr 54, poz. 535, z późn. zm.).
3. Ustawa z dnia 23 stycznia 2004 r. o podatku akcyzowym (Dz.U. 2004 r. Nr 29, poz. 257, z późn. zm.).
4. Biuletyn Statystyczny Służby Celnej 2007; Departament Służby Celnej (<http://www.mf.gov.pl/> 24.08.08 ).
5. E. Matuszewska „*Hazardziści dofinansują budowę stadionów na Euro 2012*”; *Gazeta Prawna* nr 144 z 24.07.08.
6. W. R. Eadington, R. C.S. Siu „*Between Law and Custom—Examining the Interaction between Legislative Change and the Evolution of Macao’s Casino Industry*”; *International Gambling Studies*, Vol. 7, No. 1, 1–28, April 2007.
7. „*Encyclopedia of the Great Depression*” volume 2:L-Z, index: R. S. McElvaine; Macmillan Reference USA (Thomson Gale) 2004.
8. K. Michalek „*Na drodze ku potęgę. Historia Stanów Zjednoczonych Ameryki 1861-1945*”; Książka i Wiedza, 1999.
9. Ustawa z dnia 29 lipca 1992 r. o grach losowych i zakładach wzajemnych (t.j. Dz. U. 2004 r. Nr 4 poz. 27 z późn. zm.).
10. B. Burton „*Powerful Profits From Internet Gambling*”, Lyle Stuart, 2005.