

**DIREKTØREN FOR SPILKONTROLMYNDIGHEDEN UNDER REPUBLIKKEN
LITAUENS FINANSMINISTERIUM**

OM GODKENDELSE AF KRAV TIL FJERNSPILPLATFORME

Artikel 16, stk. 4, 6 og 7, i Republikken Litauens lov om spil (som ændret ved lov nr. XIV-3080 af 7. november 2024):

1. Jeg godkender hermed kravene til fjernspilplatforme (vedhæftet).
2. Jeg erklærer, at denne bekendtgørelse træder i kraft den 1. november 2025.

Direktør

FJERNSPILPLATFORMENS KRAV

KAPITEL I GENERELLE BESTEMMELSER

1. Krave til fjernspilplatforme ("Krav") fastlægger generelle og tekniske krav til fjernspilplatforme (i det følgende benævnt "platforme") samt proceduren for registrering og mærkning af disse platforme.
2. Kravene er udarbejdet i overensstemmelse med Republikken Litauens lov om spil (herefter "spilleloven").
3. Kravene gælder for selskaber, der er indehavere af licenser og tilladelser til organisering af hasardspil, som giver ret til at drive fjernspilaktiviteter i Republikken Litauen (i det følgende benævnt "selskaber").
4. Følgende udtryk anvendes i disse krav:
 - 4.1. **Kundesoftware** — software, der er udviklet til organisering af fjernspil, og som er installeret på spillerens anordning.
 - 4.2. **Spillerens grænseflade** — grænsefladen i spillerens software eller internetbrowser, hvor spilleren interagerer med fjernspilanordningen.
 - 4.3. **Spilcyklussen** — alle aktiviteter og kommunikationer fra en fjernspilanordning, der finder sted i løbet af en enkelt spilsession.
 - 4.4. **Spillerens anordning** — en anordning, hvorved en spiller deltager i fjernspil.
 - 4.5. **Spilcykluskomponent** — en spilkomponent, der først kan påbegyndes efter præsentationen af hovedspilresultatet og afsluttes inden afslutningen af spilcyklussen.
 - 4.6. **Spillersession** — alle aktiviteter og al kommunikation, der udføres af spilleren med en etableret identitet og fjernspilanordningen i perioden fra spillerens forbindelse med en etableret identitet til platformen, indtil denne logger af platformen.
 - 4.7. **Platformens eksterne komponenter** — ekstern tredjepartssoftware, der er knyttet til og anvendes af platformen.
 - 4.8. **Spillerens spilkonto** — den konto, hvor spillerens midler registreres i forbindelse med finansielle transaktioner.
 - 4.9. **Ændringshistorik** — en informationsstyringsfunktion på platformen, der ændrer de oprindelige data, der er registreret i databasen, ved at tilføje eller supplere nye data.
 - 4.10. **Monetære transaktioner** — enhver betaling, overførsel eller modtagelse af penge fra spillerens betalingsinstitut til spillerens spilkonto, der forvaltes af selskabet, og fra denne.
 - 4.11. **Finansielle transaktioner** — finansielle transaktioner eller handlinger, der foretages af spilleren og spilselskabet i forbindelse med det foretagne væddemål, udbetaling af gevinster, skattefradrag eller annullering af væddemålet.
5. Andre udtryk, der anvendes i kravene skal forstås som defineret i spilleloven.

KAPITEL II GENERELLE KRAV TIL PLATFORME

6. Platformen skal automatisk kontrollere:
 - 6.1. platformens og fjernspilmaskinens komponenter og andre komponenter, der påvirker spilresultatet, og som sikrer dataenes ægthed og integritet ved hjælp af en digital signatur (f.eks. SHA-kontrolsummer) eller andre tilsvarende metoder, når fjernspilmaskinen og -platformen aktiveres, og mindst hver 24. time efter aktivering;

6.2. ægtheden af spillerens software (hvis den anvendes til kommunikation mellem fjernspilansordningen og spillerens anordning) ved hjælp af en digital signatur (f.eks. SHA-kontrolsummer) eller andre tilsvarende metoder, når spillerens software opretter forbindelse til fjernspilansordningen og -platformen og mindst hver 24. time efter at have oprettet forbindelse til platformen og fjernspilansordningen.

7. Alle resultater af ægthedskontrol udført af platformen og fjernspilansordningen skal lagres i platformdatabasen i mindst 90 kalenderdage, og i tilfælde af en inspektion af spiloperatøren, indtil afslutningen af en sådan inspektion.

8. Hvis platformen opdager uoverensstemmelser (fejl) i ægtheden af de komponenter, der udgør den og/eller fjernspilansordningen, skal den stoppe alle fjernspilaktiviteter, hvor uoverensstemmelser (fejl) er blevet identificeret, og komponenter, der kan blive påvirket af uoverensstemmelser (fejl).

9. Hvis platformen eller spillerens software registrerer uoverensstemmelser i ægtheden af komponenterne i spillerens software eller funktionsfejl i forbindelsen mellem fjernspilansordningen, spillerens software eller platformen, skal den stoppe spillerens softwareaktivitet.

10. Platformen skal være udformet på en sådan måde, at den kan verificeres sikkert lokalt og eksternt ved systematisk at identificere den installerede software, herunder platformens softwarekomponenter og fjernspilansordningen til automatisk verifikation (herefter "fjernspilansordningssoftwaren") og versionerne heraf ved hjælp af et eksternt, pålideligt verifikationsværktøj fra tredjepart (herefter "det eksterne verifikationsværktøj"). Pålideligheden af det eksterne verifikationsværktøj skal vurderes af et akkrediteret organ (laboratorium).

11. De oplysninger, der lagres på platformen, skal være direkte tilgængelige og forvaltes centralt. Hvis de er gemt på platformens eksterne komponenter, skal de være direkte forbundet med platformen, så oplysningerne og platformens oplysninger og fjernspilansordningssoftware kan verificeres ved hjælp af et eksternt verifikationsværktøj eller ved at oprette direkte forbindelse til platformen.

12. Loginoplysninger skal udstedes til tilsynsmyndigheden for at sikre, at de giver direkte adgang til det eksterne verifikationsværktøj og platformen.

13. Platformen skal sikre, at kun personer, der har en sådan ret, kan ændre platformens og fjernspilansordningens driftshændelser (aktiveringer og deaktiveringer af fjernspilansordningen, funktionsfejl, spilstop og aktiveringer) (i det følgende benævnt "vigtige hændelser"), regnskabs- og rapporteringsdata, eksterne komponentdata på platformen og andre data og filer, der kan ændres. Alle foretagne ændringer skal være tilgængelige, når der genereres en rapport om ændringshistorikken. Ved ændring af ovennævnte data skal platformen registrere og lagre:

- 13.1. Ændret dataelement;
- 13.2. dataelementets værdi før ændringen;
- 13.3. dataelementets værdi efter ændringen;
- 13.4. dato og klokkeslæt for dataelementets ændring.
- 13.5. Navnet på den person, der har foretaget ændringen.
- 13.6. Informationsmeddelelse om årsagen til ændringen.

14. Platformen skal have et internt ur, der registrerer dato og klokkeslæt, eller en tidsstempelservicestation (i det følgende benævnt "internt ur"), som er synkroniseret med fjernspilansordningen og platformens eksterne komponenter, og som anvendes til:

- 14.1. oprettelse af tidsstempler til registrering af platformdata;
- 14.2. udarbejdelse af rapporter;
- 14.3. fremvisning for spilleren under spillerens session.

14.4. Platformen skal vise tiden i den litauiske tidszone, som skal være permanent og til enhver tid klart synlig for spilleren under spillerens session og vises i overensstemmelse med proceduren i retningslinjerne for ansvarligt spil, der er godkendt af tilsynstjenesten.

15. Platformen skal gendanne data fra mindst et af de sidste spil, som spillerne har spillet på en fjernspilansordning:

- 15.1. dato og klokkeslæt for spillets begyndelse og afslutning;

- 15.2. mængden af penge eller antallet af kreditter, som spilleren besad før og efter spillet;
- 15.3. det samlede beløb af væddemål;
- 15.4. det beløb, der er vundet, eller antallet af kreditter;
- 15.5. det samlede beløb, der er vundet, eller antallet af kreditter;
- 15.6. udbud af spil;
- 15.7. spilbegivenheden og dens udfald;
- 15.8. de valg, som spilleren har truffet i løbet af spillet og dets udfald;
- 15.9. resultaterne af elementerne i spilcyklussen;
- 15.10. gentagelse af hele spillet.
16. Spillerens software og anordning må ikke:
 - 16.1. indeholde logik, der bestemmer resultatet af spillet;
 - 16.2. fortsætte spillet efter at have mistet forbindelsen til en fjernspilplatform og -platform;
 - 16.3. gemme de data, der er beregnet til at blive indsamlet på platformen.
17. Udveksling af data mellem spillernes software, anordninger og platforme, med undtagelse af chatfunktioner (tekst-, lyd-, billed- osv.) og tilladte filer (brugerfotos og -beskrivelser, andre fotos osv.), er forbudt.
18. Funktionaliteten af spillerens software, som ikke er relateret til spil, må ikke påvirke spil.
19. Før oprettelsen af spillerens session skal platformen sammen med spillerens software og fjernspilplatform identificere eventuelle uforeneligheder eller begrænsninger, der ville forhindre spillerens software i at fungere korrekt med fjernspilplatformen.
20. Hvis platformen identificerer uforeneligheder og begrænsninger ved en fjernspilplatform, skal den:
 - 20.1. informere spilleren om de identificerede uforeneligheder og begrænsninger;
 - 20.2. ikke oprette en spillersession, før uforeneligheder og begrænsninger er elimineret.
 - 20.3. Platformen i fjernspilplatformen skal kunne suspendere og aktivere alle eller visse spil og spillersessioner.
21. På tidspunktet for indgåelsen af spilaftalen, under identifikationen af spilleren, skal spilaftalen og identifikationsdataene, der er angivet i felterne i spillerens registreringsformular, verificeret af selskabet, indtastes i platformens database.
22. Overførslen og lagringen af data mellem platformen, andre eksterne komponenter på platformen, fjernspilplatformen og spillerens software skal krypteres ved hjælp af avancerede krypteringsalgoritmer og sikre kommunikationsprotokoller, der forhindrer uautoriseret aflytning, ændring eller brug.
23. Alle data og kopier heraf skal opbevares på platformen i en arkitektur, der beskytter integriteten af disse data i tilfælde af en fejl og ikke resulterer i tab eller beskadigelse af dataene og/eller kopier deraf på grund af en delvis fejl på platformen.
24. Når en spiller opretter forbindelse til en fjernspilplatform, skal der bruges tofaktorautentificering mindst en gang om måneden.
25. Når spilleren begynder at interagere med platformen, skal følgende registreres:
 - 25.1. dato og klokkeslæt for pålogning;
 - 25.2. IP-adresse og IP-adresseændringer i realtid, indtil spillerens interaktion med platformen ophører;
 - 25.3. dato og klokkeslæt for aflogning.
26. På platformen og/eller platformens eksterne komponenter, kopier af disse dokumenter, datoen for deres opdatering og andre data, der genereres digitalt ved hjælp af forskellige filformater og databaseposter skal følgende indsamles og opbevares på:
 - 26.1. tidspunktet for identifikationen af spilleren;
 - 26.2. tidspunktet for underskrivelsen af spillerens fjernspilaftale og dens fornyelse og ændring;
 - 26.3. tidspunktet for identifikationen af kilden til spillerens midler og aktiver.

26.4. I tilfælde af ændring, sletning, genfinding eller andre konsekvenser for kopier og data af dokumenter skal alle ændringer registreres og lagres på platformen.

27. Platforme og/eller eksterne komponenter på platformen skal registrere og gemme al kommunikation mellem selskabet og spillere. Kommunikation med spillere skal lagres digitalt i forskellige filformater, databaseposter eller andre analoge midler på en sådan måde, at de forbliver uændrede på tidspunktet for optagelsen.

28. Alle ændringer, sletninger, genfindinger eller andre indvirkninger på selskabets kommunikation med spillere, der er gemt i platformen og/eller platformens eksterne komponentsystemer, skal registreres og lagres på platformen.

29. Platformen tillader ikke oprettelse af en spillkonto for personer under 21 år og personer, der er opført i registret over personer, der har fået begrænset deres mulighed for at spille (i det følgende benævnt "registret").

30. Platformen anvender automatisk, inden der oprettes nye spillerkonti, og når eksisterende spillere opretter forbindelse til platformen, registret og modtager et svar på, hvorvidt personerne har fået begrænset deres mulighed for at spille. Hvis platformen ikke udfører funktionen med at ansøge om og modtage et svar, skal den suspendere muligheden for at oprette nye spilleres spillkonti og forhindre spillere i at oprette forbindelse til platformen.

31. Uden nogen handling udført af spilleren logger af platformen automatisk spilleren efter 15 minutter og tillader vedkommende at fortsætte med at spille kun efter at have genoprettet forbindelsen til platformen.

32. Platformen skal gennemføre de foranstaltninger vedrørende ansvarligt spil, der er fastsat i artikel 10⁴ i spilleloven, i overensstemmelse med tilsynsmyndighedens og selskabernes krav til sikkerhedskontrolsystemer til ansvarligt spil, imens data om alle restriktive foranstaltninger, som spillerne har valgt, skal registreres og lagres i platformens database.

33. Platformen skal have en funktion, der gør det muligt for spilleren at begrænse sine monetære transaktioner i følgende kalenderperioder:

33.1. dag (fra 00:00 til 24:00), som ikke må forhøjes tidligere end 48 timer efter indgivelsen af anmodningen;

33.2. uge (en uge anses for at være en syvdagessekvens fra kl. 0:00 den 1. dag i hver kalendermåned til kl. 24:00 den 7. dag, der senere begynder på henholdsvis dag 8, 15, 27 og 28, og ugen, der begynder den 28., slutter på den sidste dag i den pågældende måned), som kan forlænges den følgende uge 48 timer efter, at anmodningen er indgivet;

33.3. måned (fra kl. 00.00 den første dag i måneden til kl. 24.00 den sidste dag i den pågældende måned), som kan forhøjes den følgende måned 48 timer efter indgivelsen af anmodningen.

34. Platformen skal have en funktion, der gør det muligt for spilleren eventuelt at begrænse spillerens sessionstid; Hvis spilleren anmoder om at øge sin sessionstid, træder ændringerne i kraft efter 48 timer.

35. Platformen skal være i stand til at overvåge, opdage og identificere den software, der anvendes af spillere til at placere automatiserede væddemål i henhold til følgende kriterier:

35.1. hastighed og timing af de indgåede væddemål;

35.2. sammenhæng de indgåede væddemål;

35.3. sammenhæng i de monetære transaktioner;

35.4. spillerkontoens aktivitet;

35.5. analyse af spillerens software og IP-adresse.

36. Platformen skal være udformet på en sådan måde, at de data, der er angivet i artikel 16, stk. 9, nr. 1, 4, 7, 8, 9 og 10, i spilleloven automatisk uploades til LAKIS-platformen mindst hver 30. dag ved hjælp af en webtjeneste.

KAPITEL III

KRAV TIL SPILLERKONTI OG FINANSIELLE TRANSAKTIONER

37. En spiller kan have én aktiv spillkonto på platformen ad gangen. Hvis spilleren har inaktive spillkonti fra fortiden, skal disse være knyttet til den primære aktive spillkonto. Hvis en spiller opsiger en fjernspilkontrakt og ikke har aktive spillkonti, skal dennes tidligere spillkontodata fortsat være logisk forbundet i databasen.

38. Spillere må ikke foretage finansielle eller monetære transaktioner på selskabets platform blandt spillernes spillkonti.

39. Platformen skal gøre det muligt at oprette, anvende og lukke særlige funktionelle spillkonti for spillere, som specifikt identificeres i platformdatabasen og anvendes af tilsynsmyndigheden til at udføre tilsynsforanstaltninger. Disse funktionelle spillkonti for spillere skal i kraft af deres funktionsmåde være identiske med spillerens spillkonti, der er bestemt til spil.

40. Særlige funktionelle spillkonti for spillere kan også bruges af:

40.1. akkrediterede organer (laboratorier), der udfører certificering af platformen og fjernspilplanordninger;

40.2. producenter af fjernspilplanordninger;

40.3. producenter af eksterne komponenter til platformen eller systemer, der er knyttet til den;

40.4. udviklere og tilsynsførende for platforme og fjernspilplanordninger;

40.5. operatører af hasardspil med henblik på at organisere hasardspil.

41. Når spilleren foretager monetære transaktioner med spillerkontoen, skal der gennemføres foranstaltninger for at sikre fuld sporbarhed af kvitteringen eller krediteringen og betalingen af pengene.

42. Spilleren må have pengene stående på spillerens spillkonto, før de er modtaget af selskabet, eller før selskabet modtager en bekræftelseskode udstedt af betalingsinstitutionen, der angiver, at midlerne i denne institution er bekræftet. Valideringskoden skal lagres i platformens database.

43. Når en spiller foretager monetære transaktioner med sin spillkonto, skal disse transaktioner foretages direkte til den konto, der er åbnet i spillerens navn hos betalingsinstitutionen. Ved udførelsen af kontanttransaktioner skal spillerens identitet (spillerens navn, efternavn, personlige identifikationsnummer (en udlændings personlige identifikationsnummer eller anden unik sekvens af tegn, der er tildelt udlændingen med henblik på at identificere personen eller, hvis dette ikke er muligt, udlændingens fødselsdato)) fastlægges for hver monetær transaktion, og dataene skal være de samme som angivet i aftalen om fjernspil.

44. Under spillerens monetære transaktioner skal følgende data registreres og lagres på platformen:

44.1. transaktions-id;

44.2. spillerens unikke identifikationsnummer (id);

44.3. dato, tid;

44.4. spillerens navn, efternavn og personlige identifikationsnummer (en udlændings personlige identifikationsnummer eller anden unik tegnsekvens, der er tildelt udlændingen med henblik på at identificere personen eller, hvis dette ikke er muligt, udlændingens fødselsdato);

44.5. typen af monetær transaktion (betaling eller udbetaling) og beløbet;

44.6. kontonummeret eller andre identificerende oplysninger på den konto, hvorfra den monetære transaktion blev foretaget;

44.7. gebyret for gennemførelsen af overførslen;

44.8. saldo på spillerkontoen ved afslutningen af transaktionen;

44.9. status for den monetære transaktion (igangværende, afsluttet osv.).

45. Når spilleren indgår væddemål og får udbetalt gevinster på platformen, skal følgende data registreres og gemmes:

45.1. spillerens unikke identifikationsnummer (id);

45.2. transaktions-id;

45.3. dato, tid;

- 45.4. spillerens navn, efternavn, personlige identifikationsnummer (udlændingens personlige identifikationsnummer eller anden unik tegnsekvens, som udlændingen har fået tildelt med henblik på at identificere personen, eller, hvis dette ikke er muligt, udlændingens fødselsdato);
- 45.5. det indgåede væddemål;
- 45.6. yderligere pengebeløb eller antal kreditter, der er beregnet til spil i den pågældende spilcyklus;
- 45.7. type af spil;
- 45.8. spillets navn og versionen af spillet eller væddemåls- eller hasardspilbegivenheden;
- 45.9. betalinger, provisioner eller andre gebyrer, der opkræves af selskabet fra væddemål foretaget af spilleren;
- 45.10. spillets eller bordets entydige identifikationsnummer, hvis et sådant anvendes;
- 45.11. det unikke identifikationsnummer for gevinsttabellen;
- 45.12. spilstatus (igangværende, afsluttet osv.);
- 45.13. version af spillerens software, hvis den anvendes;
- 45.14. oplysninger om årsagerne til suspension og aktivering af spil og spillersessioner;
- 45.15. udbetalte gevinster;
- 45.16. andre udbetalinger og deres begrundelse;
- 45.17. efter udbetaling af gevinster, saldoen på spillerkontoen.
46. Hvis en spiller undlader at foretage en finansiel transaktion på platformen, skal en beskrivende meddelelse registreres og gemmes, der forklarer, hvorfor transaktionen ikke blev afsluttet som initieret.

KAPITEL IV RAPPORTERINGSKRAV

47. Platformens brugergrænseflade og det eksterne verifikationsværktøj skal være i overensstemmelse med begreberne enkelhed, interaktivitet og intuitivitet. Alle oplysninger, der lagres på platformen, skal stilles til rådighed for tilsynsmyndigheden med en klar visuel repræsentation, der sikrer, at en bruger, der opretter forbindelse til platformen, kun vil kræve standardfærdigheder til at arbejde med standardcomputerprogrammer og -websteder.

48. Platformen skal have et værktøj, der gør det muligt at oprette en ændringshistorikrapport til gennemgang samt downloade tabeller i åbent filformat fra de data, der er gemt på platformen i henhold til:

- 48.1. dato og klokkeslæt;
- 48.2. spillerens fornavn, efternavn, personlige identifikationsnummer (en udlændings personlige identifikationsnummer eller en anden unik tegnsekvens, der er tildelt udlændingen med henblik på identifikation af personen eller i mangel heraf udlændingens fødselsdato) og nationalitet;
- 48.3. komponenter fra producenten af fjernspilanordningen;
- 48.4. finansielle transaktioner;
- 48.5. de spilbegrænsende foranstaltninger, som spilleren har truffet, som angivet i artikel 10⁴, stk. 3, i spilleloven.

49. Platformen skal have et værktøj, der gør det muligt at udarbejde en finansiel rapport til gennemgang samt downloade tabeller i et åbent filformat fra dataene på platformen i henhold til:

- 49.1. dato og klokkeslæt;
- 49.2. spillerens navn, efternavn, personlige identifikationsnummer (udlændingens personlige identifikationsnummer eller anden unik tegnsekvens, der er tildelt udlændingen med henblik på at identificere personen eller, hvis dette ikke er muligt, udlændingens fødselsdato) og nationalitet;
- 49.3. typen af fjernspil;
- 49.4. de beløb, der er betalt for deltagelse i spillet;
- 49.5. de udbetalte gevinster;

49.6. resultatet af aktiviteten (fra de beløb, der er betalt for deltagelse i spillet, efter udbetaling af gevinster, opnås resultatet af aktiviteten).

KAPITEL V PLATFORMMÆRKNING OG REGISTRERING

50. Platformen, der er godkendt af tilsynsmyndigheden, skal mærkes med et særligt identifikationsmærke.

51. Platformens særlige identifikationsmærke (i det følgende benævnt "mærke") betyder en vandret påskrift med en serie (LPT PN) svarende til anordningstypen og et sekscifret nummer.

52. Mærkets serie og nummer skal angives i bekendtgørelsen fra direktøren for tilsynsmyndigheden om dette emne, suppleret eller ændring af tilladelse til organisering af fjernspil, som giver selskabet ret til at drive platformen.

53. Mærkets nummer skal begynde med 000001 og fortsætte i stigende rækkefølge.

54. Oplysninger om de mærker, der tildeles platformene (serie og nummer), skal lagres i logbogen for onlinespilplatforme (i det følgende benævnt "logbogen").

55. Platforme skal mærkes, inden de anvendes.

56. Efter at have fastslået platformens identitet skal selskabets repræsentant mærke den elektronisk. Valget af mærkningsmetoder for platforme er op til selskaberne. Mærket skal være klart synlig for tilsynsmyndighedens ansvarlige personale, når de opretter forbindelse til platformen.

57. Platformene er registreret i logbogen, hvor følgende oplysninger om platformen skal registreres:

57.1. fabrikant;

57.2. IP-adresse;

57.3. lokalitetens adresse;

57.4. nummeret på og datoen for udstedelsen af det certifikat, der bekræfter, at platformen overholder spilleloven og disse krav, og navnet på det akkrediterede organ (laboratorium), der har udstedt det;

57.5. serien og nummeret på platformens særlige identifikationsmærke;

57.6. oplysninger om det selskab, der driver platformen (navn, retlig form, vedtægtsmæssigt hjemsted, kode)

57.7. nummeret på bekendtgørelsen fra direktøren for tilsynsmyndigheden, der giver tilladelse til driften af platformen, datoen for undertegnelsen og ikrafttrædelsesdatoen;

57.8. nummeret på, datoen for undertegnelsen af og datoen for ikrafttrædelsen af bekendtgørelsen fra direktøren for tilsynsmyndigheden om inddragelse af tilladelsen til at drive platformen.

57.9. Logbogen indeholder de relevante data på det tidspunkt, hvor logbogen udfyldes.

57.10. Logbogen føres af tilsynsmyndighedens ansvarlige personale.

57.11. Logbogsdataene ajourføres senest 1 arbejdsdag efter datoen for modtagelsen af oplysningerne om ændringen af dataene.

57.12. Oplysninger om serierne og numrene på mærkerne skal offentliggøres på tilsynsmyndighedens websted.

57.13. Mærket ophører med at være gyldigt fra datoen for ikrafttrædelsen af bekendtgørelsen fra direktøren for tilsynsmyndigheden om inddragelse af tilladelsen til at drive platformen.

KAPITEL VI AFSLUTTENDE BESTEMMELSE

58. Selskaber, der har overtrådt kravene i Kravene holdes ansvarlige i overensstemmelse med den procedure, der er fastsat i spilleloven.

