



**DIREKTOR DER SPIELKONTROLLBEHÖRDE
UNTER DEM FINANZMINISTERIUM DER REPUBLIK LITAUEN**

**VERORDNUNG
ÜBER DIE GENEHMIGUNG DER VORSCHRIFTEN FÜR VERANTWORTUNGSVOLLES
GLÜCKSSPIEL-ORGANISATION**

Nr. DIE-245 vom 17. Juni 2025

Vilnius

Gestützt auf Artikel 10¹ Absatz 2 und Artikel 10⁴ Absatz 1 des Glücksspielgesetzes der Republik Litauen (geändert durch das Gesetz Nr. XIV-3080 vom 7. November 2024):

1. Hiermit genehmige ich die Regeln für die verantwortliche Glückspielorganisation (siehe Anlage).
2. Hiermit erkläre ich, dass diese Verordnung am 1. November 2025 in Kraft tritt.

Die Leiterin der Controlling-Abteilung
Stellvertr. Direktor

Ingrida Žaldarienė

GENEHMIGT durch
ANORDNUNG DES DIREKTORS DER
AUFSICHTSBEHÖRDE FÜR GLÜCKSSPIEL
BEIM FINANZMINISTERIUM DER
REPUBLIK LITAUEN
Verordnung Nr. DIE vom 17. Juni 2025

VORSCHRIFTEN FÜR DIE VERANTWORTUNGSVOLLE GLÜCKSSPIELORGANISATION

KAPITEL I ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

1. Die Regeln für den verantwortlichen Spielbetrieb (im Folgenden: die „Regeln“) legen das Verfahren für Maßnahmen für den verantwortlichen Spielbetrieb, die Kontrolle der Höhe und des Zeitpunkts der Spiele, die Überwachung des Spielverhaltens der Spieler, die Bewertung des Risikos problematischer Spiele, Hinweise und Informationen für die Spieler über den potenziellen Schaden, der durch Spiele verursacht wird, sowie das Verfahren für Inhalt, Form und Darstellung und die Schulungsanforderungen für das Personal des Spielveranstalters im Hinblick auf die Organisation verantwortungsvoller Spiele fest.

2. Die Regeln wurden in Übereinstimmung mit dem Gesetz über Glücksspiele der Republik Litauen (im Folgenden „Gesetz über Glücksspiele“) ausgearbeitet.

3. Die Regelung gilt für Unternehmen, die Inhaber von Lizenzen und Genehmigungen für die Veranstaltung von Glücksspielen sind, die das Recht zur Ausübung von Glücksspieltätigkeiten in der Republik Litauen gewähren (nachstehend "Unternehmen" genannt).

4. In diesen Regeln verwendete Begriffe:

4.1. **Spielgewohnheiten** – Verhaltensmuster des Spielers, in denen beschrieben wird, wie oft, wie lange, welche Beträge und welche Art von Spiel der Spieler wählt.

4.2. **Risikogruppenspieler** – eine Person mit einem erhöhten Risiko, problematisches Spielverhalten zu entwickeln, die regelmäßig spielt und mehr Risiken übernimmt, aber das Spielen hat keine wesentlichen Auswirkungen auf das tägliche Leben des Spielers.

4.3. **Problemspieler** – eine Person, die nur eingeschränkt oder gar nicht in der Lage ist, den Beginn, das Ende oder die Intensität von Glücksspielen zu steuern, und die trotz der schädlichen Folgen für ihre körperliche und geistige Gesundheit, ihre soziale und finanzielle Situation oder die Interessen Dritter weiterhin Glücksspiele anbietet.

4.4. **Kompulsiver Spieler** – eine Person, für die Glücksspiel zu einer Sucht geworden ist, was zu einer funktionellen Beeinträchtigung in verschiedenen Lebensbereichen führt.

4.5. **Freizeitspieler** – eine Person, die das Spielen als Freizeitbeschäftigung und nicht als Mittel zum Geldverdienen wahrnimmt, gelegentlich spielt, ohne regelmäßig oder intensiv zu spielen, und die leicht aufhören und nicht weiter spielen kann, und deren Spielen die täglichen Aktivitäten, die Beziehungen zu anderen oder die finanzielle Situation nicht beeinträchtigt.

5. Andere Begriffe, die in den Regeln verwendet werden, sind so zu verstehen, wie sie im Glücksspielgesetz definiert sind.

KAPITEL II

ANFORDERUNGEN AN KONTROLLSYSTEME ZUR GEWÄHRLEISTUNG EINES VERANTWORTUNGSVOLLEN GLÜCKSSPIELS

6. Das Unternehmen muss sicherstellen, dass das Kontrollsystem zur Gewährleistung eines verantwortungsvollen Glücksspiels einen Mechanismus zur Überwachung des Verhaltens der Spieler, Bestimmung, Bewertung und Verwaltung der Spielgewohnheiten umfasst, der regelmäßig im Einklang mit dem Glücksspielgesetz und den Regeln arbeitet. Das System zur Kontrolle der Sicherheit von verantwortungsvollem Spielen muss Folgendes umfassen:

6.1. eine verantwortungsvolle Glücksspielpolitik und die internen Durchführungsbestimmungen, Verfahren für die Anwendung von Maßnahmen einer verantwortungsvollen Glücksspielorganisation (nachstehend „Verfahren“ genannt), die Folgendes umfassen:

6.1.1. die allgemeinen Maßnahmen für die verantwortliche Glücksspielorganisation, d. h. die Maßnahmen, die das Unternehmen für alle seine Kunden zur Verringerung des Risikos von problematischen Glücksspielen gemäß Artikel 10⁴ Absätze 1 bis 3 des Glücksspielgesetzes anwendet, sowie die Verfahren und Kontrollverfahren für ihre Anwendung;

6.1.2. die einzelnen Maßnahmen für die verantwortliche Glücksspielorganisation, die sich an einen bestimmten Spieler oder eine bestimmte Gruppe von Spielern richten, wie in Artikel 10⁴ Absätze 5 bis 6 des Glücksspielgesetzes festgelegt, unter Berücksichtigung der Ergebnisse der Überwachung von problematischem Glücksspiel;

6.1.3. die Indikatoren zur Identifizierung von problematischen Glücksspielen, die Identifizierungskriterien und das Verfahren zur Bewertung des Risikos von problematischen Glücksspielen;

6.1.4. Verfahren für das Verhalten und die Kommunikation mit Spielern, deren Spielverhalten Merkmale von problematischem Spielverhalten aufweist;

6.1.5. das Verfahren für die Erstellung und Speicherung des Registers der problematischen Glücksspiele;

6.1.6. Verfahren für die Aufzeichnung der Ergebnisse der Analyse des Kontrollsystems zur Gewährleistung des verantwortungsvollen Glücksspiels gemäß Artikel 16 Absatz 9 Ziffer 8 des Glücksspielgesetzes auf der Plattform;

6.1.7. gemäß Artikel 10⁴ des Glücksspielgesetzes die Rollen und Verantwortlichkeiten der gemäß Artikel 6 Absätze 5 und 6 benannten Personen, die für die Identifizierung von problematischem Glücksspiel in Spielstätten und/oder Fernglücksspieldienstleistungen zuständig sind, die Zuweisung von Spielern zur entsprechenden Kategorie und ein hohes Risiko von problematischem Glücksspiel (im Folgenden „Personal, das die Bewertung der Spieler durchführt“). Die Kompetenz der genannten Bediensteten muss ihren Aufgaben entsprechen, und ihre Zuständigkeiten, Funktionen und Aufgabenverteilung müssen klar definiert sein;

6.1.8. das Verfahren zur Organisation des Schulungsprozesses für das Personal, dessen Arbeitsaufgaben im Zusammenhang mit der Betreuung der Spieler und der verantwortlichen Glücksspielorganisation stehen (im Folgenden „verantwortliches Personal“), sowie für das Personal, das die Bewertung der Spieler durchführt, wobei Folgendes anzugeben ist:

6.1.8.1. Anpassung der Ausbildungsinhalte für die verschiedenen Mitarbeiter des Unternehmens unter Berücksichtigung der von ihnen wahrgenommenen Aufgaben, des Verfahrens und der Fristen für die Überprüfung der Ausbildungsinhalte;

6.1.8.2 Periodizität der Organisation der Ausbildung, Kontrolle der Organisation der Ausbildung und Überprüfung der Kenntnisse;

6.1.8.3. Datenspeicherung. Das Unternehmen muss Daten über die organisierte Schulung und die Mitarbeiter, die daran teilgenommen haben, die Ergebnisse der Wissensbewertung und den Inhalt der Schulungsunterlagen mindestens drei Jahre nach Abschluss der Schulung aufbewahren.

7. Die Wirksamkeit der Elemente des Kontrollsystems zur Gewährleistung eines verantwortungsvollen Glücksspiels, der Präventivmaßnahmen und deren Anwendung muss mindestens einmal jährlich bewertet werden.

8. Die Bewertung der in Absatz 7 der Vorschriften genannten Maßnahmen und Elemente kann im Rahmen einer internen oder externen Prüfung durchgeführt werden. Die Ergebnisse der Bewertung müssen dem Leitungsorgan des Unternehmens mitgeteilt werden, das für die Festlegung von Maßnahmen zur Beseitigung der festgestellten Mängel und zur Beherrschung (Verringerung) der Risiken sowie für die Überwachung ihrer Umsetzung zuständig ist.

9. Das Kontrollsystem zur Gewährleistung eines verantwortungsvollen Glücksspiels kann an die internen Kontrollverfahren des Unternehmens zur Verhinderung von Geldwäsche und Terrorismusfinanzierung angepasst werden.

10. Die Strategien und Verfahren für verantwortungsvolles Spielen können in einem oder mehreren Dokumenten beschrieben werden.

KAPITEL III ORGANISATION DER ARBEITNEHMERBILDUNG

11. Das Unternehmen muss sicherstellen, dass das verantwortliche Personal und das Personal, das die Bewertung der Spieler durchführt, über angemessene Qualifikationen und erforderliche Kenntnisse im Bereich des verantwortungsvollen Spielens verfügen, um ihre Arbeitsaufgaben (Aufgaben) wahrzunehmen, sowie eine kontinuierliche Aktualisierung und Verbesserung der Kenntnisse und Kompetenzen des Personals zu gewährleisten. Die erforderlichen Kenntnisse auf dem Gebiet der verantwortungsbewussten Spielorganisation sind eine detaillierte Kenntnis der Psychologie des Glücksspiels, der Verhaltensmuster der Spieler, der Risikofaktoren, der Anzeichen für eine Spielsucht und ihrer Folgen. Dieses Wissen umfasst die Fähigkeit, Anzeichen von problematischem Glücksspiel zu erkennen, die psychischen und sozialen Folgen des Glücksspiels zu verstehen, sowie Kenntnisse über Methoden und Präventionsmaßnahmen für die Bereitstellung von Unterstützung für die Spieler. Das Unternehmen organisiert mindestens einmal jährlich Schulungen zur verantwortlichen Glücksspielorganisation für das verantwortliche Personal und das Personal, das die Bewertung der Spieler durchführt, und sorgt dafür, dass das Personal kontinuierlich über Änderungen in den Strategien und Verfahren für verantwortungsvolle Glücksspiele informiert wird.

12. Die Gesellschaft stellt sicher, dass neu eingestellte Mitarbeiter im Sinne der Absätze 6.1.7 und 6.1.8 der Regeln erst nach der Teilnahme an einer Schulung über einen verantwortlichen Spielbetrieb mit der Wahrnehmung der ihnen übertragenen Aufgaben beginnen. Die Schulungs- und Informationsmethoden werden unter Berücksichtigung der Besonderheiten der Aktivitäten des Unternehmens ausgewählt.

13. Das Schulungsprogramm für das Personal, das die Bewertung der Spieler durchführt, muss folgende Themen umfassen:

- 13.1. Mythen und Fakten über Glücksspiele;
- 13.2. Indikatoren für problematisches Glücksspiel;
- 13.3. Verhalten eines Problemspielers;
- 13.4. die Politik des Unternehmens in Bezug auf verantwortungsvolles Spielen;
- 13.5. Maßnahmen für eine verantwortungsvolle Organisation des Glücksspiels und deren Anwendung;
- 13.6. Möglichkeiten der Unterstützung für Problemspieler.

KAPITEL IV

REGELN FÜR DIE ÜBERWACHUNG UND BEWERTUNG DES VERHALTENS DER SPIELER

14. Das Unternehmen muss das Verhalten des Spielers überwachen, seine Spielgewohnheiten bewerten und die Ergebnisse der Überwachung für die Risikobewertung des Spielers und die Anwendung von Maßnahmen der verantwortungsvollen Glücksspielorganisation verwenden.

15. Um eine ordnungsgemäße Überwachung des Spielerverhaltens und der Risikobewertung durchführen zu können, müssen die Spieler in verschiedene Kategorien eingeteilt werden. Diese Kategorien können sich beispielsweise auf die in den Punkten 4.2 bis 4.5 der Regeln genannten Merkmale stützen, um sicherzustellen, dass das anwendbare Categoriesystem die individuelle Situation des Spielers berücksichtigt.

16. Das Unternehmen kann das Verhalten und die Spielgewohnheiten des Spielers mit spezieller Software oder durch eine kontinuierliche Überprüfung und Analyse der Spielhistorie des Spielers bewerten. Eine Kombination verschiedener Analysemethoden oder -algorithmen kann auch verwendet werden, um mögliche Anzeichen für problematisches Spielen wirksam zu erkennen.

17. Die zur Beurteilung des Verhaltens der Spieler gewählten Maßnahmen müssen es ermöglichen, Spieler zu identifizieren, deren Spielgewohnheiten den Merkmalen des problematischen Glücksspiels entsprechen.

KAPITEL V

LISTE DER KRITERIEN FÜR DIE ANERKENNUNG VON PROBLEMLÜCKSSPIELEN

18. Die Kriterien für die Anerkennung problematischer Spielkriterien dienen der Identifizierung von spielsuchtgefährdeten Spielern. Diese Kriterien beziehen sich auf die Gewohnheiten der Spieler, die finanziellen Indikatoren und die psychologischen Faktoren. Die Hauptkriterien zur Beschreibung des hohen Risikos von problematischem Glücksspiel, die das Unternehmen im System zur Kontrolle der verantwortungsvollen Spielaufsicht detailliert beschreiben und bei seinen Tätigkeiten verwenden muss:

18.1. Glücksspiel wird fortgesetzt, und Geldüberweisungen auf das Spielkonto des Spielers erfolgen unmittelbar nach dem Verlust von Wetten zur Fortsetzung des Glücksspiels;

18.2. eine Erhöhung der Zeit der Anmeldung auf dem Spielkonto oder in der Zeit, die an der Spielstätte verbracht wird;

18.3. Erhöhung des für Glücksspiele zur Verfügung stehenden Geldbetrags durch Auffüllen eines Spielkontos oder an einem Spielplatz;

18.4. Spielen während der Nachtstunden (Zeit von 22.00 bis 6.00 Uhr);

18.5. die Anzahl der Wetten pro Login auf dem Spielkonto oder pro Besuch auf dem Spielplatz;

18.6. Erhöhung der Einsatzgrößen – von kleinen (EUR 1–5) auf große Einsätze in kurzer Zeit bei Fernspielen und an Spielstätten;

18.7. eine Zunahme des Volumens der Übertragungen von Beträgen unterschiedlicher Größe auf das Glücksspielkonto, insbesondere während des Glücksspiels;

18.8. Erhöhte Häufigkeit der Erhöhung der festgelegten Limits für das Aufladen des Spielkontos, der Höhe der Wette oder des Zeitlimits für eine Anmeldung auf dem Spielkonto.

19. Unternehmen sind verpflichtet, das Verhalten des Spielers mit dem anderer Spieler zu vergleichen, z. B. wenn der Spieler sich fünfmal häufiger auf ein Spielkonto einloggt oder einen

Spielplatz besucht als der durchschnittliche Spieler. Das Unternehmen kann auch andere Kriterien verwenden, die in den Strategien und Verfahren für verantwortungsvolle Glücksspiele festgelegt sind und quantitativ und qualitativ risikobehaftete Spielgewohnheiten beschreiben.

KAPITEL VI

INHALT DER WARNSCHRIFTEN UND IHRE PRÄSENTATIONSORTE

20. Der Warnhinweis „Keine Personen mit Waffen dürfen Kasinos betreten“ ist wie folgt anzubringen:

20.1. am Eingang der Räumlichkeiten des Spielhauses (Casino);

20.2. am Ort der Registrierung des Kunden, der in das Spielhaus einreist (Kasino).

21. Der Warnhinweis „Nur für Personen über 21 Jahren“ muss oben auf den Websites und mobilen Anwendungen von Unternehmen erscheinen, die Fernglücksspiele organisieren.

22. Die Warnhinweise „Personen unter 21 Jahren und Personen, die keinen Ausweis vorgelegt haben, ist keine Einreise gestattet“ und „Personen, die ihre Spielfähigkeit eingeschränkt haben, ist kein Glücksspiel gestattet“ müssen in den Räumlichkeiten von Casinos, Spielautomaten, Bingohallen, Wett- und Gewinnspielpunkten am Eingang angebracht werden.

23. Das Warnschild „Achtung: unverantwortliches Glücksspiel kann zur Spielsucht führen“ muss angegeben werden:

23.1. in den Räumlichkeiten von Casinos, Spielautomathallen und Bingohallen an der Kasse, wo Geld gegen Token und Token gegen Geld eingetauscht wird;

23.2. in den Räumlichkeiten der Wett- und Totalisatorstandorte, an denen die von den Spielern eingesetzten Beträge akzeptiert werden;

23.3. an der Spitze der Websites und mobilen Anwendungen von Unternehmen, die Remote-Gaming organisieren;

23.4. zum Zeitpunkt des Abschlusses des Vertrags über Fernglücksspiele im Vertrag über Fernglücksspiele.

24. Das Glücksspielunternehmen muss zusätzlich das in Nummer 23 dieser Vorschriften genannte Warnetikett an der Stelle seiner Wahl in den Räumlichkeiten für Glücksspiele anbringen.

25. Das Warnzeichen „Über Problemspiele, Möglichkeiten zur Unterstützung der Spieler, Einreichung eines Antrags auf Einschränkung des Spielens: *nebenoriu-losti.lt*“ mit Informationen über Einrichtungen, die Problemspieler unterstützen (Namen und Kontaktdaten sind angegeben). Informationen über Einrichtungen, die Problemspieler unterstützen, müssen mit den auf der Website *nebenoriu-losti.lt* veröffentlichten Informationen übereinstimmen. Empfohlenes Formular für die Meldung der Unterstützung für Problemspieler:

„Wenn Sie der Meinung sind, dass Glücksspiele ein Problem werden, empfehlen wir Ihnen, sich an Organisationen/Einrichtungen zu wenden“ (unter Angabe des Namens und der Kontaktdaten der Einrichtungen, die Unterstützung leisten), muss Folgendes angegeben werden:

25.1. in den Räumlichkeiten von Casinos, Spielautomathallen und Bingohallen an der Kasse, wo Geld gegen Token und Token gegen Geld eingetauscht wird;

25.2. in den Räumlichkeiten der Wett- und Totalisatorstandorte, an denen die von den Spielern eingesetzten Beträge akzeptiert werden;

25.3. zum Zeitpunkt des Abschlusses des Vertrags über Fernglücksspiele im Vertrag über Fernglücksspiele.

26. Ein aktiver Link zur Website der Aufsichtsbehörde *nebenoriu-losti.lt* mit dem Titel „On the impact of gaming“ (Zu den Auswirkungen von Glücksspielen), auf der Informationen über

Möglichkeiten und Möglichkeiten zur Erlangung von Beihilfen zu problematischem Spielverhalten, die Auswirkungen von Spielen auf die Gesundheit und das Lebensumfeld des Spielers, die öffentliche Ordnung, Bildung und Kultur veröffentlicht werden, muss oben auf den Websites und mobilen Anwendungen angezeigt werden.

27. Oben auf Websites und mobilen Anwendungen muss ein aktiver Link zum Register der von der Teilnahme am Glücksspiel ausgeschlossenen Personen mit der Bezeichnung „Einreichung eines Antrags auf Beschränkung“ erscheinen.

28. Die in den Nummern 20-22 und 25-27 der Vorschriften genannten Warnetiketten müssen wie folgt sein:

28.1. in der Amtssprache der Republik Litauen;

28.2. in Fettdruck gedruckt;

28.3. dem Spieler an prominenter Stelle in Großbuchstaben klar und lesbar präsentiert.

28.4. In dem für den Text vorgesehenen Bereich dürfen neben der Warnung keine weiteren Texte oder Symbole erscheinen.

28.5. darf nicht versteckt, beschädigt oder verzerrt sein.

29. In den Punkten 20, 22 und 25 der Regeln ist festgelegt, dass die Warnhinweise in Spielräumen auf weißem Hintergrund in schwarzen oder roten Buchstaben in der Schriftgröße 48 der Schriftart Times New Roman oder Arial anzubringen sind.

30. Die Warnhinweise gemäß den Nummern 21, 23, 26 und 27 der Regeln werden auf der Website des Unternehmens und der mobilen Anwendung auf weißem Hintergrund in schwarzen oder roten Buchstaben in der Schriftart Times New Roman oder Arial, Größe 12 oder größer, unter Verwendung von Warnetiketten nach Wahl des Unternehmens dargestellt.

31. Der Warnhinweis gemäß Nummer 23 der Regeln muss auf weißem Grund in schwarzen oder roten Buchstaben in der Schriftart Times New Roman oder Arial, Größe 60, erscheinen.

32. Das Unternehmen muss im Bereich „Verantwortungsvolles Spielen“ seiner Website oder mobilen Anwendung Informationsmaterial über Risiken des Spielens, Anzeichen für Sucht und Möglichkeiten zur Risikominderung veröffentlichen.

33. Den Spielern kann die Möglichkeit gegeben werden, freiwillig Fragebögen zur Bewertung ihres Glücksspielrisikos auszufüllen. Es wird ferner empfohlen, Videos, Leitfäden und interaktive Tools zu veröffentlichen, um Spieler bei der Erkennung von Problemspielen zu unterstützen.

KAPITEL VII

FESTLEGUNG VON OBERGRENZEN FÜR DIE AUFSTOCKUNG VON SPIELKONTEN

34. Das Unternehmen muss sicherstellen, dass der Spieler die täglichen, wöchentlichen und monatlichen Obergrenzen für den Geldbetrag festlegt, der dem Spielkonto des Spielers hinzugefügt werden soll (im Folgenden als „Aufstockungslimit“ bezeichnet), und dass dem Spieler bei Erreichen dieser Obergrenze die Möglichkeit genommen wird, an Remote-Glücksspielen teilzunehmen. Die Aufstockung des Spielkontos eines Spielers ist als die Einzahlung eines Geldbetrags durch den Spieler von seinem Zahlungskonto auf sein vom Unternehmen verwaltetes Spielkonto zu verstehen. Die von den Spielern nicht in Anspruch genommenen Obergrenzen dürfen nicht kumuliert und nicht auf die nächste Periode übertragen werden.

35. Die Aufstockungslimits dürfen die im Kontrollsystem des Unternehmens für verantwortungsvolles Spielen festgelegten Beträge nicht überschreiten.

36. Das Unternehmen muss unterschiedliche Limits (z. B. 1 EUR, 5 EUR, 10 EUR, 20 EUR, 50 EUR usw.) für den vom Spielkonto des Spielers hinzuzufügenden Geldbetrag anbieten, den der Spieler auswählen muss oder es dem Spieler ermöglichen muss, das gewünschte Aufstockungslimit in das entsprechende Feld des Spielkontos einzugeben. Wenn der Spieler kein Aufstockungslimit wählt, ist es dem Unternehmen untersagt, den Betrag auszuwählen.

37. Die tägliche Obergrenze ist der Höchstbetrag, den ein Spieler innerhalb eines Tages auf seinem Spielkonto hinterlegen kann. Der tägliche Zeitraum beginnt um 00.00 Uhr und endet um 24.00 Uhr.

38. Das Unternehmen kann die tägliche Auffüllungsfrist nur 48 Stunden nach Erhalt des Antrags des Spielers verlängern.

39. Die wöchentliche Obergrenze ist der Höchstbetrag, den ein Spieler pro Woche auf sein Spielkonto einzahlen kann. Die erste Woche beginnt um 00.00 Uhr am ersten Tag eines Kalendermonats und endet um 24.00 Uhr am siebten Tag eines Kalendermonats. Die zweite Woche beginnt am 8. Tag eines Kalendermonats um 00.00 Uhr und endet am 14. Tag eines Kalendermonats um 24.00 Uhr. Die dritte Woche beginnt um 00.00 Uhr am 15. Tag eines Kalendermonats und endet um 24.00 Uhr am 21. Tag eines Kalendermonats. Die vierte Woche beginnt um 00.00 Uhr am 22. Tag eines Kalendermonats und endet um 24.00 Uhr am 28. Tag eines Kalendermonats. Ist der wöchentliche Zeitraum kürzer als 7 Kalendertage (von 00.00 Uhr am 29. Tag eines Monats bis 24.00 Uhr am letzten Tag eines Kalendermonats), gelten bis zum Beginn der ersten unter diesem Buchstaben genannten Woche nur die täglichen und monatlichen Aufstockungslimits.

40. Die Möglichkeit, das wöchentliche Aufstockungslimit zu erhöhen, sollte frühestens 48 Stunden nach dem Antrag des Spielers an das Unternehmen gewährt werden. Nach Ablauf dieser Frist ändert das Unternehmen das wöchentliche Aufstockungslimit und muss sicherstellen, dass das neue wöchentliche Aufstockungslimit gemäß Nummer 39 der Vorschriften um 00.00 Uhr am ersten Tag der jeweiligen Woche in Kraft tritt.

41. Das monatliche Aufstockungslimit ist der Höchstbetrag, den ein Spieler während eines Kalendermonats auf sein Spielkonto einzahlen kann. Der monatliche Berichtszeitraum beginnt um 00.00 Uhr am ersten Tag des Monats und endet um 24:00 Uhr am letzten Tag desselben Monats.

42. Die Möglichkeit, das monatliche Aufstockungslimit zu erhöhen, sollte frühestens 48 Stunden nach dem Antrag des Spielers an das Unternehmen gewährt werden. Nach Ablauf dieser Frist ändert das Unternehmen das monatliche Aufstockungslimit und muss sicherstellen, dass das neue monatliche Aufstockungslimit um 00:00 Uhr des ersten Tages des Folgemonats in Kraft tritt. Wenn beispielsweise ein Spieler in der ersten Woche (9.00 Uhr vom 7.6.202x) eine Erhöhung der Wiederauffüllungsgrenze beantragt hat: 100 EUR pro Tag, 500 EUR pro Woche, 1 000 EUR pro Monat. Das Unternehmen ändert die Limits frühestens innerhalb von 48 Stunden nach Eingang des Antrags des Spielers, und seine Limits treten wie folgt in Kraft:

1) Tägliche Aufstockungslimit (100 EUR) nach 48 Stunden, d. h. am 9. Juni 202x um 09:00 Uhr.

2) Wöchentliches Limit (500 EUR) frühestens in der nächsten Woche, die am 15. Juni 202x um 00:00 Uhr beginnt.

3) Monatliches Limit (1 000 EUR) frühestens am ersten Tag des Folgemonats, d. h. am 1. Juli 202x um 00:00 Uhr.

Wurde der Antrag auf Erhöhung des monatlichen Limits am 30. Juni 202x um 9.00 Uhr gestellt, so kann das Limit ab dem 1. August 202x, 0.00 Uhr, angewendet werden, da zwei Bedingungen erfüllt sind: Erstens sollte die Erhöhung des Limits frühestens 48 Stunden nach dem Antrag des Spielers an das Unternehmen gewährt werden, und zweitens tritt das neue monatliche Limit am ersten Tag des Folgemonats um 00:00 Uhr in Kraft.

43. Das tägliche Aufstockungslimit darf die wöchentlichen und monatlichen Aufstockungslimits nicht überschreiten. Das wöchentliche Aufstockungslimit darf das monatliche Aufstockungslimit nicht überschreiten. Bei der Anwendung des täglichen und wöchentlichen Aufstockungslimits darf die monatliche Wettobergrenze nicht überschritten werden. Das tägliche, wöchentliche und monatliche Aufstockungslimit wird sofort, spätestens jedoch 15 Minuten nach Eingang des Antrags des Spielers, herabgesetzt. Wird nach Prüfung des Antrags des Unternehmens auf Anhebung der Grenzwerte ein neuer Antrag gestellt, so wird der frühere Antrag, der geprüft wurde, aber noch nicht in Kraft getreten ist, ab dem Zeitpunkt des Eingangs des neuen Antrags annulliert.

44. Das Unternehmen informiert den Spieler über die geltenden, geänderten täglichen, wöchentlichen und monatlichen Aufstockungslimits und deren Wirksamkeit auf dem Spielkonto.

KAPITEL VIII BESTIMMUNG DER WETTGRENZEN

45. Das Unternehmen muss sicherstellen, dass der Spieler den Höchstbetrag einer einzelnen Wette festlegt, die der Spieler gleichzeitig setzen darf (im Folgenden „einziger Wettbetrag“), und den Höchstbetrag, den der Spieler tagsüber, in der Woche und im Monat setzen darf (im Folgenden „Wettlimit“), bei dem die Möglichkeit des Spielers, an Fernspielen teilzunehmen, beendet wird. Der einzige Wettbetrag und die Wettgrenzen dürfen die im System zur Kontrolle der Sicherheit von verantwortungsvollem Spielen des Unternehmens festgelegten Beträge nicht überschreiten. Wettlimits, die von Spielern nicht verwendet werden, dürfen nicht kumuliert werden und dürfen nicht auf den nächsten Zeitraum übertragen werden.

46. Das Unternehmen muss verschiedene einzelne Wettbeträge und Wettlimits anbieten (z.B. EUR 1, EUR 5, EUR 10, EUR 20, EUR 50, etc.), die der Spieler wählen muss oder dem Spieler erlauben muss, den gewünschten Betrag pro Wette und Wettlimit in das entsprechende Feld auf dem Spielkonto einzugeben. Wenn ein Spieler kein Wettlimit wählt (eingibt), ist es dem Unternehmen untersagt, einen einzelnen Wettbetrag und ein Limit auszuwählen.

47. Das tägliche Wettlimit ist der maximale Einsatzbetrag, den ein Spieler an einem Tag platzieren kann. Die tägliche Periode beginnt um 00:00 Uhr und endet um 24:00 Uhr am selben Tag. Das Unternehmen kann das tägliche Wettlimit nur 48 Stunden nach Erhalt der Anfrage des Spielers erhöhen.

48. Das wöchentliche Wettlimit ist die maximale Wettmenge, die ein Spieler während der Woche beim Spielen platzieren kann. Die wöchentlichen Zeiträume werden nach dem in Nummer 39 der Regeln festgelegten Verfahren berechnet.

49. Die Möglichkeit, das wöchentliche Wettlimit zu erhöhen, sollte frühestens 48 Stunden nach dem Antrag des Spielers an das Unternehmen gewährt werden. Nach Ablauf dieser Frist ändert das Unternehmen das wöchentliche Wettlimit und muss sicherstellen, dass der neue wöchentliche Wetthöchstbetrag am ersten Tag der jeweiligen in Nummer 39 der Vorschriften genannten Woche um 00.00 Uhr in Kraft tritt.

50. Das monatliche Wettlimit ist der maximale Wettbetrag, den ein Spieler während der Teilnahme am Spiel monatlich platzieren kann. Die Monatsperiode beginnt am ersten Tag des Monats um 0:00 Uhr und endet am letzten Kalendertag dieses Monats um 24:00 Uhr.

51. Die Möglichkeit, das monatliche Wettlimit zu erhöhen, sollte frühestens 48 Stunden nach dem Antrag des Spielers an das Unternehmen gewährt werden. Nach Ablauf dieser Frist ändert das

Unternehmen den Betrag der monatlichen Wett und muss sicherstellen, dass das neue monatliche Wettlimit am ersten Tag des Folgemonats um 00:00 Uhr in Kraft tritt.

52. Das Unternehmen kann den Einzelwettenbetrag erst 48 Stunden nach Eingang des Antrags des Spielers erhöhen. Wird nach Prüfung des Antrags des Unternehmens auf Anhebung der Grenzwerte ein neuer Antrag gestellt, so wird der frühere Antrag, der geprüft wurde, aber noch nicht in Kraft getreten ist, ab dem Zeitpunkt des Eingangs des neuen Antrags annulliert. Der einzelne Wettbetrag darf die in den Punkten 47, 48 und 50 der Regeln festgelegten Wettlimits nicht überschreiten. Das tägliche Wettlimit darf nicht höher sein als die wöchentlichen und monatlichen Wettlimits. Das wöchentliche Wettlimit darf das monatliche Wettlimit nicht überschreiten. Die täglichen und wöchentlichen Wettlimits dürfen die monatlichen Wettlimits nicht überschreiten. Das tägliche, wöchentliche und monatliche Wettlimit wird sofort, spätestens jedoch 15 Minuten nach Erhalt der Anfrage des Spielers, reduziert.

KAPITEL IX

BESTIMMUNG DER EINLOGGERZEIT AUF DEM SPIELKONTO

53. Das Unternehmen muss sicherstellen, dass der Spieler eine Frist für eine einmalige Anmeldung auf seinem Spielkonto festlegt, nach deren Ablauf die Möglichkeit des Spielers, an Fernspielen teilzunehmen, beendet wird. Die Zeit, die für eine einzige Anmeldung bei einem Spielkonto aufgewendet wird, ist die Zeit, die mit dem Spielen oder Durchsuchen des Spielkontos verbracht wird. Es wird ab dem Zeitpunkt berechnet, an dem sich der Spieler nach Eingabe der Anmeldedaten in das Spielkonto einloggt und weitergeht, bis der Spieler die Verbindung trennt oder aufgrund von Inaktivität getrennt wird oder nachdem das Unternehmen Maßnahmen für verantwortungsvolles Spielen ergriffen hat.

54. Die Höchstfrist für eine Anmeldung bei einem Glücksspielkonto darf die im Kontrollsystem des Unternehmens für verantwortungsvolles Spielen festgelegte Zeit nicht überschreiten.

55. Das Unternehmen muss verschiedene Zeitlimits (z.B. 30 Minuten, 1 Stunde, 2 Stunden usw.) für eine Anmeldung auf dem Spielkonto anbieten, die der Spieler auswählen muss oder dem Spieler erlauben muss, das gewünschte Zeitlimit in das entsprechende Feld im Spielkonto einzugeben. Wenn der Spieler kein Zeitlimit wählt, ist es dem Unternehmen untersagt, ein Zeitlimit auszuwählen.

56. Die Option, die Frist für eine einmalige Anmeldung bei einem Spielkonto zu verlängern, sollte frühestens 48 Stunden nach der letzten Anmeldung bei ihrem Spielkonto gewährt werden.

57. Die Zeit für eine einmalige Anmeldung auf dem Spielkonto wird sofort, spätestens jedoch 15 Minuten nach Eingang der Anfrage des Spielers, verkürzt.

58. Die Website und die mobile Anwendung des Veranstalters des Glücksspiels müssen mit einer Uhr ausgestattet sein, die während einer einzigen Anmeldung stets die Zeit (Stunden, Minuten und Sekunden) der einzelnen Anmeldung eines Spielers auf seinem Spielkonto anzeigt, die wie folgt dargestellt wird:

„Dauer der Spielsitzung: 00:00:00“.

59. Die Website und die mobile Anwendung des Glücksspielveranstalters müssen über einen Timer verfügen, der die verbleibende Zeit (Stunden, Minuten und Sekunden) für die gesamte Dauer der Anmeldung auf dem Spielkonto anzeigt, dargestellt wie folgt:

„Die verbleibende Zeit: 00:00:00“.

Der Spieler muss über das Ende der Anmeldezeit in einem Popup-Fenster informiert werden, das den gesamten oder einen Teil des Inhalts der Website oder der mobilen Anwendung abdeckt. Die erste Notifizierung könnte 15-20 Minuten vor Ablauf der Frist erfolgen, und die zweite (letzte)

Mitteilung sollte 5 Minuten vor Ablauf der Frist angezeigt werden. Wenn das Spielzeitlimit erreicht ist, muss ein Popup-Fenster angezeigt werden, in dem darauf hingewiesen wird, dass das Unternehmen die Möglichkeit zur Teilnahme am Spiel beendet und den Spieler vom Spielkonto trennt, z. B. „Ihr Spielzeitlimit wurde erreicht. Sie werden automatisch abgekoppelt.“ Die in diesem Unterabsatz genannten Mitteilungen an den Spieler werden mit der Möglichkeit, sie zu schließen, angezeigt und bleiben mindestens 15 Sekunden lang angezeigt.

60. Das Unternehmen muss sicherstellen, dass es nicht möglich ist, die Uhr und den Timer zu entfernen oder deren Größe so zu ändern, dass sie nicht mehr sichtbar sind. Der Kontrast zwischen den Uhrenziffern und der Hintergrundfarbe ist sicherzustellen.

KAPITEL X

Überwachung des Spielprozesses

61. Während der Anmeldung eines Spielers auf seinem Spielkonto sollten der aktuelle Saldo des Spielkontos, der in den letzten 12 Monaten gewonnene Betrag und der in Euro verlorene Betrag, einschließlich Cent, ständig in der oberen Ecke des Bildschirms angezeigt werden. Diese Informationen werden wie folgt angezeigt:

61.1. „Kontostand 0 EUR, 0 ct“ bezeichnet den Geldbetrag, den ein Spieler auf seinem Spielkonto hat und für Glücksspiele verwenden kann.

61.2. „Gewinne: 0 EUR, 0 ct“ bezeichnet die in den Spielen erhaltenen Geldbeträge, mit Ausnahme der vom Unternehmen zurückgegebenen (annullierten) Wetten;

61.3. „Verendungen: 0 EUR, 0 ct“ bezeichnet den Geldbetrag, den der Spieler während der Teilnahme an Spielen verloren hat, einschließlich der auf Wetten eingesetzten Beträge, für die das Ergebnis (Gewinn oder Verlust) noch nicht bekannt ist.

62. Der Saldo des Spielkontos des Spielers, der gewonnene Betrag und der verlorene Betrag müssen nach jeder Wette, Verlust, Aufladung des Spielkontos, Geldüberweisung auf das Zahlungskonto, Übertragung der Gewinne oder Stornierung der Wette aktualisiert werden.

63. Der Spieler sollte in der Lage sein, seine gesamte Spielhistorie zu erstellen und sie spätestens innerhalb von drei Arbeitstagen nach Einreichung des Antrags bei der Gesellschaft in elektronischer Form doc, docx, xls, xlsx, pdf (mindestens eine davon) oder in ihrem jeweiligen Format zu erhalten, um auf dem Spielkonto die gemäß dem Verfahren in den Kapiteln VII–IX der Regeln angewandten Auflade- und Wettlimits, den genauen Zeitpunkt des Inkrafttretens der geänderten Limits und die Fristen für eine Anmeldung auf dem Spielkonto zu beachten. Diese Informationen müssen im Hauptkontrollpult des Spielkontos unter der Bezeichnung „My Limits“ (Meine Einschränkungen) veröffentlicht werden. Es wird empfohlen, den Spieler durch kurze Mitteilungen über die Maßnahmen für ein verantwortungsvolles Glücksspiel zu informieren, z. B. „Ihr wöchentliches Wettlimit: 00 EUR. gebraucht: 00 EUR (50 %)“, „Ihre Spielsitzungsgrenze: 0.00. Ausgegeben: 0 Stunden 0 Minuten.“

KAPITEL XI

AUSSETZUNG VON GLÜCKSSPIELEN

64. Mitarbeiter, die die Bewertung der Spieler durchführen und das Verhalten des Spielers gemäß dem in Artikel 10⁴ Absatz 6 des Glücksspielgesetzes festgelegten Verfahren bewertet haben, informieren den Spieler innerhalb von 30 Minuten nach dem Zeitpunkt der Registrierung des problematischen Spielvorgangs auf der Plattform über sein problematisches Spiel, geben an, wie und

in welchen Fällen er Unterstützung für problematisches Spiel erhalten kann, und stoppen das Spiel. Auf dem Spielkonto muss in der Mitteilung an den Spieler, die an den Spieler und an die im Fernspielvertrag angegebene E-Mail-Adresse des Spielers gesendet werden kann, Folgendes angegeben werden:

64.1. das Spiel für 48 Stunden ausgesetzt wird, was darauf hindeutet, dass diese Maßnahme ergriffen wurde, weil sein Spiel Anzeichen von problematischem Glücksspiel aufweist, der genaue Zeitpunkt der Aussetzung von wann (von -- Stunden -- Minuten bis -- Stunden -- Minuten);

64.2. während dieses Zeitraums kann sich der Spieler nicht in das Spielkonto des Spielers einloggen;

64.3. Der Spieler kann beim Register der von der Teilnahme an Glücksspielen eingeschränkten Personen beantragen, Glücksspiele nicht zuzulassen oder andere im Glücksspielgesetz vorgesehene Maßnahmen der verantwortungsvollen Glücksspielorganisation anzuwenden;

64.4. Unterstützung für Problemspieler wird von den folgenden Institutionen bereitgestellt (Name und Kontaktdaten angeben).

65. Empfohlener Text für die Benachrichtigung des Spielers über die Aussetzung des Glücksspiels bei der Bereitstellung von Fernglücksspieldienstleistungen:

„Hallo, (Name des Spielers),

Wir haben festgestellt, dass Ihre Spiele Anzeichen eines problematischen Spielverhaltens aufweisen, weshalb der Zugang zu Ihrem Spielkonto gemäß dem Glücksspielgesetz vorübergehend ausgesetzt wird, um Ihre Sicherheit zu gewährleisten.

Die Dauer der Aussetzung beträgt 48 Stunden (die genaue Dauer der Aussetzung ist angegeben).

Sie können sich innerhalb des angegebenen Zeitraums nicht in Ihr Konto einloggen.

Wir möchten Sie daran erinnern, dass:

wenn Sie der Ansicht sind, dass Glücksspiele für Sie zu einem Problem werden, schlagen wir vor, dass Sie einen Antrag auf Verbot von Glücksspielen stellen oder sich an Hilfsorganisationen (Behörden) wenden (ein Link zum Register der Personen, die von der Teilnahme an Glücksspielen ausgeschlossen sind, sowie Name und Kontaktdaten der unterstützenden Einrichtungen).

Es ist wichtig, verantwortungsvoll zu spielen und die festgelegten Spielzeiten, Kontoguthaben oder Wettlimits nicht zu überschreiten.

Sie können immer die Gelegenheit nutzen, niedrigere Wetten, Kontoaufladungen oder Zeitlimits für Ihr Konto festzulegen.

Wenn Sie Fragen haben oder Ihre Spielgewohnheiten besprechen möchten, wenden Sie sich bitte an unser Kundenservice-Team.“

66. Bei der Erbringung von Glücksspieldienstleistungen in Spielstätten setzt das Personal, das die Bewertung des Spielers durchführt, das Glücksspiel des Spielers spätestens 30 Minuten nach der Registrierung der Tatsache des problematischen Glücksspiels im problematischen Glücksspielregister aus.

67. Die Unternehmen tragen folgende Informationen in das Problem-Glücksspielregister (im Folgenden „Register“) ein:

67.1. Daten über den Spieler – Vor- und Nachname, persönliche Identifikationsnummer (für Ausländer – Geburtsdatum);

67.2. Daten über den Veranstaltungsort und die Adresse des Glücksspiels;

67.3. Daten über die Registrierung der Tatsache des problematischen Glücksspiels – Datum und Uhrzeit der Registrierung der Tatsache, minutengenau;

67.4. Daten über problematisches Glücksspiel (problematisches Spielverhalten) – es sind die ermittelten Anzeichen für problematisches Spielverhalten anzugeben;

67.5. Daten über den Mitarbeiter des Unternehmens, der die Bewertung des Spielers durchgeführt hat – Vor- und Nachname des Mitarbeiters.

68. Das Register wird auf einem elektronischen Speichermedium aufbewahrt. Das Register kann unter Berücksichtigung der Besonderheiten der Geschäftstätigkeit des Unternehmens in die Datenbanken des Unternehmens integriert werden. Die Daten werden auf der Grundlage der Ergebnisse der Überwachung des Verhaltens des Spielers in chronologischer Reihenfolge in das Register eingetragen.

69. Wenn das Spiel gestoppt wird, wird dem Spieler persönlich während des Gesprächs auf Spielplätzen erklärt, dass diese Maßnahme ergriffen wurde, weil das Spiel die Merkmale eines problematischen Spiels erfüllt, und dass der Spieler in diesem Zeitraum auf keinem der Spielplätze, die dem Unternehmen gehören, zugelassen wird.

70. Nach der Bereitstellung von Informationen über die Möglichkeit, einen Antrag an das Register der Personen zu stellen, die ihre Fähigkeit zum Spielen eingeschränkt haben, und Informationen über Institutionen, die problematische Spieler unterstützen (Name und Kontaktdaten angeben), wird der Spieler vom Spielort begleitet.

KAPITEL XII

SCHLUSSBESTIMMUNGEN

71. Unternehmen, die gegen die in der Satzung festgelegten Anforderungen verstoßen haben, werden nach dem im Gesellschaftsgesetz festgelegten Verfahren haftbar gemacht.
