

Gesetzesdekret über Online-Wetten¹⁾

Gemäß Abschnitt 36 Absatz 2, Abschnitt 41 Absatz 1 und Abschnitt 60 des Glücksspielgesetzes, vgl. Konsolidiertes Gesetz Nr. 1303 vom 4. September 2020, geändert durch das Gesetz Nr. 467 vom 8. Mai 2024, wird Folgendes festgelegt:

Kapitel 1

Anwendungsbereich

Abschnitt 1. Diese Verordnung gilt für das Online-Angebot von Wetten, vgl. Abschnitt 11 des Glücksspielgesetzes.

(2) Lizenzen, die gemäß Abschnitt 11 Absätze 3 und 4 des Glücksspielgesetzes erteilt wurden, sind von den Vorschriften der Abschnitt 2-7, Abschnitt 11, Abschnitt 15-19, Abschnitt 26 Absatz 1, Abschnitt 27 Absatz 1, Abschnitt 28 Absatz 1 und Abschnitt 29 ausgenommen.

Kapitel 2

Registrierung von Spielern

Abschnitt 2. Um bei einem Lizenzinhaber Wetten zu setzen, muss ein Spieler als Kunde des Lizenzinhabers registriert werden. Lizenzinhaber ist ein Inhaber einer Lizenz zur Bereitstellung von Wetten.

(2) Nur natürliche Personen können als Kunden registriert werden.

(3) Der Lizenzinhaber hat Kenntnis des Kunden gemäß den Absätzen 4 bis 6 und Abschnitt 3.

(4) Der Lizenzinhaber erhält Informationen über die Identität des Kunden, einschließlich Name und Sozialversicherungsnummer (CPR-Nummer), oder andere ähnliche Informationen, wenn die betreffende Person keine CPR-Nummer besitzt. Die eingeholten Informationen müssen mithilfe der erforderlichen Nachweise bestätigt werden. Der Umfang des Nachweises ist auf der Grundlage einer Risikobewertung so festzulegen, dass der Lizenzinhaber sicher ist, dass es sich bei dem Kunden um die Person handelt, die er behauptet zu sein.

(5) Der Lizenzinhaber muss die Registrierung von der Bedingung abhängig machen, dass der Kunde ausschließlich auf eigene Rechnung handelt.

6. Ein weiterer Identitätsnachweis wird verlangt, wenn Zweifel daran bestehen, dass die zuvor eingeholten Informationen über die Identität des Kunden ausreichend sind.

Abschnitt 3. Das Verfahren zur Identitätsprüfung endet, wenn der Lizenzinhaber die Kundenbeziehung begründet hat, spätestens jedoch bei der ersten Zahlung, unbeschadet des Abschnitts 6.

Kapitel 3

Aufbewahrung von Identitätsinformationen usw.

Abschnitt 4. Der Lizenzinhaber muss die Identitäts- und Kontrollinformationen über einen registrierten Spieler, der unter dieses Gesetzesdekret fällt (vgl. Kapitel 2), mindestens fünf Jahre lang nach Beendigung der Kundenbeziehung aufbewahren.

(2) Dokumente und Aufzeichnungen zu den Transaktionen von Spielern müssen so aufbewahrt werden, dass sie für mindestens fünf Jahre nach Durchführung der Transaktionen zusammen zugänglich sind.

(3) Wird die Tätigkeit des Lizenzinhabers eingestellt, hat die zuletzt amtierende Geschäftsleitung dafür Sorge zu tragen, dass Informationen zur Identität usw. weiterhin gemäß den Absätzen 1 und 2 aufbewahrt werden.

Kapitel 4

Spielkonto und Zahlungen

Abschnitt 5. Der Lizenzinhaber muss ein Spielkonto für einen registrierten Spieler erstellen.

(2) Der Lizenzinhaber soll dem Spieler mindestens Zugang zu Informationen über den Spielkontostand, die Spielhistorie (einschließlich Einsätze, Gewinne und Verluste), Ein- und Auszahlungen und andere damit verbundene Transaktionen bieten. Die Informationen müssen dem Spieler auf dem Spielkonto mindestens 90 Tage zur Verfügung stehen.

(3) Der Lizenzinhaber hat auf Antrag des Spielers Kontoauszüge für alle Transaktionen auf dem Glücksspielkonto vorzulegen.

4. Der Lizenzinhaber darf keine Inaktivitätsgebühren von den Spielern erheben.

Abschnitt 6. Bis der Lizenzinhaber die in Abschnitt 2 genannten Angaben überprüft hat, kann unbeschadet des Absatzes 5 nur ein zeitlich begrenztes Spielkonto für den Spieler eröffnet werden.

(2) Der Lizenzinhaber schließt das temporäre Spielerkonto, wenn der Spieler bei der Registrierung falsche Angaben gemacht hat oder wenn der Spieler auf Verlangen des Lizenzinhabers nicht innerhalb von 30 Tagen die erforderlichen Unterlagen zur Bestätigung der Richtigkeit der Angaben vorgelegt hat.

(3) Von einem zeitlich befristeten Spielkonto können keine Zahlungen an den Spieler geleistet werden.

(4) Ein Spieler darf nicht mehr als 10 000 DKK auf ein vorläufiges Glücksspielkonto einzahlen.

(5) Ein temporäres Spielkonto kann nicht für einen Spieler eingerichtet werden, der im Register der selbst ausgeschlossenen Personen aufgeführt ist, vgl. Abschnitt 18.

Abschnitt 7. Der Lizenzinhaber muss sicherstellen, dass in folgenden Situationen eine elektronische Identität verwendet wird:

1) Bei der Erstellung eines Glücksspielkontos.

2) Erste Anmeldung bei einem Glücksspielkonto von einem neuen Rechtsträger, unbeschadet Absatz 5.

3) Änderung der Angaben gemäß Abschnitt 2 Absatz 4, unbeschadet des Absatzes 5.

(2) Die elektronische Identität muss eine elektronische Identität eines dänischen nationalen Identifikationssystems oder eine von der dänischen Glücksspielbehörde genehmigte elektronische Identität sein. Das Sicherheitsniveau für die Verwendung eines elektronischen Identifikators muss signifikant oder höher sein.

(3) Der Lizenzinhaber muss sicherstellen, dass im Zusammenhang mit Ein- und Auszahlungen von einem Glücksspielkonto sowie im Zusammenhang mit dem Wechsel des Zahlungsinstruments eine elektronische Identität, vgl. Absatz 2, oder eine starke Kundenauthentifizierung gemäß dem Zahlungsgesetz verwendet wird.

(4) Der Lizenzinhaber muss sich vergewissern, dass die verwendete digitale Signatur mit dem gemäß Abschnitt 2 registrierten Spieler übereinstimmt.

(5) Die Absätze 1 und 4 gelten nicht, wenn der Spieler gemäß Abschnitt 2 als Kunde ohne persönliche ID-Nummer registriert wurde.

(6) Der Lizenzinhaber stellt sicher, dass der Spieler ordnungsgemäß identifiziert wird, wenn keine elektronische Identität gemäß Absatz 5 verwendet wird.

Abschnitt 8 Der Lizenzinhaber kann nur Zahlungen auf ein Glücksspielkonto von einem Zahlungsdienstleister erhalten, der solche Dienstleistungen gemäß dem Gesetz über Zahlungsdienste in Dänemark legal erbringt.

(2) Bareinlagen können nicht akzeptiert werden.

Abschnitt 9. Vom Spieler gezahlte Beträge werden dem Spielkonto sofort nach Erhalt der Zahlung gutgeschrieben.

(2) Gewinne werden dem Spielerkonto sofort gutgeschrieben.

Abschnitt 10. Der Lizenzinhaber darf keine Überweisungen von Geld, Token usw. zwischen Spielerkonten zulassen.

Abschnitt 11. Die Mittel auf einem Spielerkonto sind anvertraute Mittel, die auf einem aufrechnungsfreien Konto bei einem Geldinstitut usw. hinterlegt werden müssen, das von den Eigenmitteln des Lizenzinhabers getrennt sein muss und zu dem ausschließlich der Lizenzinhaber Zugang haben darf. Die Mittel auf dem Konto können nur an den Spieler ausgezahlt werden und dürfen daher nicht zur Deckung von Forderungen gegenüber dem Lizenzinhaber verwendet werden. Die Mittel sind im Falle einer Insolvenz usw. des Lizenzinhabers zu sichern.

(2) Das Guthaben auf dem aufrechnungsfreien Konto muss jederzeit mindestens dem Gesamtbetrag auf den Spielerkonten der Spieler entsprechen.

Kapitel 5.

Informationen für den Spieler

Abschnitt 12. Alle Informationen, die der Lizenzinhaber dem Spieler gemäß den Bestimmungen des Glücksspielgesetzes und den damit verbundenen Regelungen zur Verfügung stellen muss, müssen auf der Website des Lizenzinhabers auf Dänisch verfügbar sein. Die gesamte sonstige Kommunikation zwischen Spieler und Lizenzinhaber muss auf Dänisch erfolgen können.

Abschnitt 13. Die Website oder Benutzeroberfläche des Lizenzinhabers muss:

1) darauf hinweisen, dass es Personen unter 18 Jahren nicht gestattet ist, an den Spielen teilzunehmen;

2) Informationen über verantwortungsvolles Glücksspiel und die möglichen schädlichen Auswirkungen des Glücksspiels enthalten. Die Informationen müssen in Zusammenarbeit mit einem Behandlungszentrum für Spielsucht erstellt werden,

3) Zugang zu einem selbst durchgeführten Test auf Spielsucht gewähren;

4) Informationen und Kontaktadressen der dänischen Behandlungszentren für Spielsucht angeben;

5) es wird auf die Beratungsstelle der dänischen Glücksspielbehörde für verantwortungsvolles Glücksspiel verwiesen, und

6) Informationen über die Möglichkeit der Registrierung im Register der selbstgesperrten Spieler enthalten, vgl. Abschnitt 18.

(2) Die in Absatz 1 genannten Informationen werden in einem gut sichtbaren Bereich auf der Website oder Benutzeroberfläche des Lizenzinhabers angebracht und sollen von allen Seiten der Website aus zugänglich sein.

(3) Auf der Startseite der Website des Lizenzinhabers oder der Benutzeroberfläche muss angegeben sein, dass der Lizenzinhaber von der dänischen Glücksspielbehörde lizenziert und beaufsichtigt wird.

4. Es muss ein Zugang zur Website der dänischen Glücksspielbehörde bereitgestellt werden.

Abschnitt 14. Die Lizenzinhaber müssen das Kennzeichnungssystem der dänischen Glücksspielbehörde auf ihrer Website oder Benutzeroberfläche verwenden.

(2) Das Logo der dänischen Glücksspielbehörde soll auf der Startseite der Website des Lizenzinhabers erscheinen. Das Logo muss für die Spieler auf den anderen Seiten der Website deutlich sichtbar sein.

(3) Der Lizenzinhaber muss jederzeit die zuletzt veröffentlichte Version des von der dänischen Glücksspielbehörde entwickelten Kennzeichens verwenden. Der Lizenzinhaber darf die Gestaltung, die Proportionen oder die Farben des Kennzeichens nicht ändern.

(4) Das Logo darf nicht in einer Weise verwendet werden, die den Eindruck erweckt, dass die dänische Glücksspielbehörde Mitorganisator oder Sponsor ist.

5. Das Kennzeichen darf nicht von den Kooperationspartnern des Lizenzinhabers oder anderen Parteien verwendet werden, die nicht von der dänischen Glücksspielbehörde lizenziert sind.

Kapitel 6

Verantwortungsvolles Glücksspiel

Abschnitt 15. Ein Spieler muss ein Einzahlungslimit festlegen, bevor mit dem Spielen begonnen werden kann. Der Spieler muss wählen können, ob das Einzahlungslimit täglich, wöchentlich oder monatlich gelten soll. Die Beträge des Einzahlungslimits dürfen, abgesehen von einem oberen Einzahlungslimit, nicht vom Lizenzinhaber vorgegeben sein.

(2) Ein Antrag eines Spielers auf Erhöhung eines zuvor festgelegten Einzahlungslimits darf frühestens nach 24 Stunden in Kraft treten.

Abschnitt 16. Der Lizenzinhaber muss sich mit dem Spielverhalten der Spieler vertraut machen und Maßnahmen ergreifen, um die Spieler daran zu hindern, problematisches Spielverhalten und Spielsucht zu entwickeln.

(2) Der Lizenzinhaber muss über schriftliche interne Regeln und Verfahren in Bezug auf verantwortliches Spielen zur Verhütung und Verhinderung von Spielproblemen und Spielsucht verfügen, unter anderem betreffend Kontroll- und Kommunikationsverfahren für Spieler, die ein problematisches Spielverhalten zeigen, die Sorgfalts- und Aufzeichnungspflicht, die Aufbewahrung von Informationen über das Spielverhalten des Spielers und die Risikobewertung des Spielers.

(3) Der Lizenzinhaber bewahrt Informationen über das Glücksspielverhalten der Spieler und die Risikobewertungen der Spieler fünf Jahre lang auf.

(4) Ferner muss der Lizenzinhaber über Schulungs- und Einweisungsprogramme für relevante Beschäftigte in Bezug auf die Verhütung und Verhinderung von Spielproblemen und Spielsucht verfügen.

5. Der Lizenzinhaber müssen sich bemühen, sicherzustellen, dass Mitarbeiter, die mit Spielern in Kontakt treten oder das Glücksspielverhalten der Spieler analysieren, auf die internen Vorschriften aufmerksam gemacht werden und diese anwenden, vgl. Absatz 2.

Abschnitt 17 Der Lizenzinhaber muss dem Spieler eine Funktion zur Verfügung stellen, die es ihm ermöglicht, einen vorübergehenden oder dauerhaften Ausschluss von den Spielen des Lizenzinhabers zu beantragen. Der Lizenzinhaber stellt sicher, dass der Spieler nach Beantragung einer Sperre nicht an neuen Spielen teilnehmen kann.

(2) Eine vorübergehende Sperre muss mindestens 30 Tage dauern; der Spieler muss jedoch die Möglichkeit haben, eine kurzzeitige Spielpause von 24 Stunden zu wählen (Bedenkzeit). Eine vorübergehende Sperre und eine kurze Pause vom Glücksspiel bedeuten, dass das Spielkonto des Spielers während dieses Zeitraums deaktiviert wird.

(3) Die permanente Sperre eines Spielers bedeutet, dass der Lizenzinhaber das Konto des Spielers schließt und die Kundenbeziehung beendet. Der Spieler darf sich frühestens ein Jahr nach Schließung des Spielerkontos erneut als Spieler registrieren, vgl. Abschnitt 2.

(4) Wenn ein Spieler von der Teilnahme an Spielen eines Lizenzinhabers selbst gesperrt ist, muss der Lizenzinhaber den Spieler über die Möglichkeit informieren, in

einem dänischen Behandlungszentrum Beratungs- und Behandlungsangebote zur Spielsucht zu erhalten.

Abschnitt 18. Die dänische Glücksspielbehörde muss ein Register der Spieler führen, die freiwillig eine vorübergehende oder dauerhafte Sperre für Spiele bei allen Lizenzinhabern wünschen. Ein Spieler kann in das Register auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde oder durch Kontaktaufnahme mit der dänischen Glücksspielbehörde eingetragen werden. Der Spieler muss der Eintragung im Register ausdrücklich zustimmen.

(2) Die Verarbeitung personenbezogener Daten im Register erfolgt auf der Grundlage der Ausübung der Befugnisse der dänischen Glücksspielbehörde gemäß Artikel 6 Absatz 1 Buchstabe e der Datenschutz-Grundverordnung.

(3) Die Glücksspielbehörde kann die Länge der verschiedenen vorübergehenden Sperren festlegen, zwischen denen ein Spieler wählen kann.

(4) Ein Spieler, der als vorübergehend gesperrt im Register registriert wurde, vgl. Absatz 1, kann seine Registrierung während der gewählten Dauer der Sperre nicht löschen oder stornieren.

(5) Ein Spieler, der als dauerhaft gesperrt im Register eingetragen ist, kann jederzeit, jedoch frühestens ein Jahr nach der Eintragung in das Register, bei der Glücksspielbehörde die Entfernung aus dem Register beantragen. Um eine solche Entfernung durchzuführen, darf der Spieler die Entfernungsanfrage frühestens 7 Tage nach und nicht später als 30 Tage nach der Anfrage bestätigen.

(6) Marktteilnehmer, die am oder nach dem 1. Januar 2020 im Register registriert sind, erhalten während des Ausschlusszeitraums kein Marketingmaterial von den Lizenzinhabern.

7. Die Absätze 1 bis 6 gelten nicht für Personen, die gemäß Abschnitt 2 Absatz 4 als Kunden ohne persönliche Identifikationsnummer registriert wurden.

Abschnitt 19. Die Lizenzinhaber müssen auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde (vgl. Abschnitt 18) Informationen über die Möglichkeit der Eintragung in das Register der selbst ausgeschlossenen Spieler zur Verfügung stellen und Zugang zum Register gewähren.

(2) Bei der Einrichtung eines neuen Spielers hat der Lizenzinhaber das Register zu konsultieren, um sicherzustellen, dass der betreffende Spieler nicht in das Register eingetragen ist. Ist ein Spieler im Register eingetragen, soll die Einrichtung des Spielers vom Lizenzinhaber abgelehnt werden.

(3) Wenn sich der Spieler im Glücksspielsystem anmeldet, überprüft der Lizenzinhaber im Register, ob der Spieler dort eingetragen ist. Ist ein Spieler im Register eingetragen, muss ihm die Spielberechtigung verwehrt werden.

(4) Sollte ein Lizenzinhaber feststellen, dass ein Spieler als dauerhaft gesperrt im Register eingetragen ist, schließt er das Spielkonto und beendet die Kundenbeziehung.

(5) Frühestens 24 Stunden, bevor ein Lizenzinhaber Marketingmaterial an einen Spieler ausstellt, durchsucht der Lizenzinhaber das Register, um zu sehen, ob der

Spieler im Register eingetragen ist. Ist der Spieler im Register eingetragen, darf der Lizenzinhaber ihm kein Marketingmaterial zusenden.

(6) Die Absätze 1 bis 6 gelten nicht für Personen, die gemäß Abschnitt 2 Absatz 4 als Kunden ohne persönliche Identifikationsnummer registriert wurden.

Kapitel 7

Inverkehrbringen

Abschnitt 20. Der Lizenzinhaber muss Maßnahmen ergreifen, um zu vermeiden, dass Marketingmaterial an Spieler gesendet wird, die sich vorübergehend oder dauerhaft von der Teilnahme an den Spielen des Lizenzinhabers gesperrt haben, vgl. Abschnitt 17.

Abschnitt 21. Im Marketing muss der Zulassungsinhaber deutlich angeben:

- 1) die Altersgrenze für das Spiel,
- 2) die Helpline der dänischen Glückspielbehörde für verantwortungsvolles Glücksspiel; und
- 3) die Möglichkeit der Selbstsperre im Register der selbst gesperrten Spieler, vgl. Abschnitt 18.

(2) Der Lizenzinhaber wendet bei der Vermarktung das Kennzeichnungssystem der dänischen Glücksspielbehörde an. Das Kennzeichen muss gut sichtbar sein. Es gilt Abschnitt 15 Absätze 3 und 4.

(3) Die Angaben in Absatz 1 und auf der Kennzeichnung (siehe Absatz 2) sind auch auf den Webseiten der Lizenzinhaber zu finden, die in direktem Zusammenhang mit dem betreffenden Inverkehrbringen stehen.

Kapitel 8

Fördermaßnahmen

Abschnitt 22. Bietet ein Lizenzinhaber dem Spieler eine Verkaufsförderung im Zusammenhang mit der Bereitstellung von Spielen an, müssen alle Bedingungen im unmittelbaren Kontext des Angebots klar und einfach erläutert werden. Die Erfüllung eines Verkaufsförderungsvertrages erfolgt sofort, wenn die Bedingungen erfüllt sind.

(2) Eine Verkaufsförderung darf keinen Wert oder Durchschnittswert von mehr als 1.000 DKK haben. Der Wert wird zum Zeitpunkt der Zuschlagserteilung berechnet. Bei anderen Gewinnen als Geldgewinnen wird der Wert aus dem Marktwert berechnet.

(3) Eine an eine Verkaufsförderung gebundene Wettanforderung beträgt, unbeschadet des Absatzes 2, 100 % des Wertes der gewährten Verkaufsförderung.

(4) Unbeschadet des Absatzes 5 dürfen die an eine Verkaufsförderung gebundenen Wettanforderungen das Zehnfache des Spieleinsatzes in Verbindung mit dem zugeteilten Betrag nicht überschreiten.

(5) Bei Provisionsspielen dürfen die an die Verkaufsaktion gebundenen Wettanforderungen die Hälfte der vom Spieler gezahlten Provision nicht überschreiten.

(6) Gewinne, die mit Werbeaktionen erzielt werden, unterliegen nicht den Einsatzbedingungen.

(7) Wenn Wettanforderungen an das Verkaufsförderungsangebot gebunden sind, wird in der Währung, in der das Spiel gespielt wird, ein Beispiel für den Betrag bereitgestellt, der vor der Auszahlung von Gewinnen eingesetzt werden muss. Das Beispiel ist in klarer und einfacher Weise im unmittelbaren Kontext des Angebots zu liefern.

(8) Spiele, die zur Erfüllung der Bedingungen für die Verkaufsförderungsaktion verwendet werden können, müssen zu 100 % zur Erfüllung der Wettbedingung beitragen.

(9). Der Spieler muss mindestens 60 Tage Zeit haben, um etwaige an die Auszahlung einer Verkaufsförderungsaktion geknüpften Bedingungen zu erfüllen.

Abschnitt 23. Die Verkaufsförderung darf nicht an einzelne Spieler zu Bedingungen vergeben werden, die sich von an andere Spieler abgegebenen Angeboten unterscheiden, sondern muss allen Spielern angeboten werden, die innerhalb der gleichen festgelegten Auftragssumme spielen oder ein anderes Kriterium erfüllen. Die Auftragssumme oder andere Kriterien sollen so festgelegt werden, dass die Verkaufsförderung mindestens 100 Spielern angeboten wird.

(2) Die Inaktivität eines Spielers mit dem Lizenzinhaber darf kein Auswahlkriterium für die Vergabe von Verkaufsförderungsangeboten sein.

Kapitel 9

Sperrung und Schließung eines Spielerkontos

Abschnitt 24. Beim Schließen eines Spielkontos muss der Lizenzinhaber das Guthaben vom Spielkonto des Spielers so schnell wie möglich auszahlen, spätestens jedoch fünf Arbeitstage nach Schließung des Kontos, an den Spieler. Für das Schließen darf keine Gebühr erhoben werden.

(2) Bei der Schließung eines vorläufigen Spielerkontos gemäß Abschnitt 6 Absatz 2 dürfen nur die auf dem Konto verbliebenen Geldbeträge an den Spieler zurücküberwiesen werden. Jegliche Gewinne werden vom Lizenzinhaber einbehalten.

(3) Wird ein Spielkonto auf Veranlassung des Lizenzinhabers geschlossen, muss der Lizenzinhaber eine begründete Entscheidung mit entsprechenden Unterlagen an den Spieler senden. Eine Kopie der Entscheidung muss an die Glücksspielbehörde geschickt werden.

Abschnitt 25. Im Falle der Aussetzung eines Identifikationsmittels oder eines Spielerkontos muss der Lizenzinhaber innerhalb einer angemessenen Frist darüber entscheiden. Während des Aussetzungszeitraums kann der Spieler sein Spielkonto nicht schließen. Der Spieler wird ordnungsgemäß über die endgültige Entscheidung informiert, wenn diese getroffen wird.

(2) Der Lizenzinhaber muss eine begründete Entscheidung mit entsprechenden Unterlagen an den Spieler senden. Eine Kopie der Entscheidung muss an die dänische Glücksspielbehörde geschickt werden.

Kapitel 10

Glücksspielsysteme

Abschnitt 26. Der Lizenzinhaber muss die technischen Anforderungen an das Kontrollsystem und das Glücksspielsystem erfüllen, die aus Anhang 1 hervorgehen.

2. Die Spielanbieter müssen die Anforderungen an die Registrierung von Spielen im Glücksspielportal, die internen Kontrollen und die Organisation gemäß Anhang 2 erfüllen.

Abschnitt 27. Der Lizenzinhaber muss der dänischen Glücksspielbehörde durch Fernzugriff oder ähnlichen Zugang zur angemessenen Kontrolle des Glücksspielsystems gewähren, d. h. IT-Ausrüstung, die für die Bereitstellung von Wetten verwendet wird, vgl. Anhang 1.

(2) Die dänische Glücksspielbehörde kann genehmigen, dass auf das Erfordernis des Fernzugriffs verzichtet wird, wenn der Lizenzinhaber die Erlaubnis hat, Glücksspiele in einem anderen Land anzubieten, in dem eine Behörde die Bereitstellung von Glücksspielen durch den Lizenzinhaber überwacht und diese Aufsichtsbehörde eine Vereinbarung mit der dänischen Glücksspielbehörde über die Überwachung der Bereitstellung von Glücksspielen durch den Lizenzinhaber in diesem Land geschlossen hat.

(3) Die dänische Glücksspielbehörde kann jederzeit vollständige oder teilweise Tests und Inspektionen gemäß dem Zertifizierungsprogramm der dänischen Glücksspielbehörde für Spiel- und Geschäftssysteme verlangen, die für das Angebot von Spielen verwendet werden, die unter eine Lizenz nach Abschnitt 11 Absätze 3 und 4 des Glücksspielgesetzes fallen.

Abschnitt 28. Die Glücksspielsysteme, Geschäftsverfahren und Geschäftssysteme des Lizenzinhabers müssen von einem akkreditierten Prüfbetrieb zertifiziert werden, bevor das Glücksspielsystem zur Bereitstellung von Wetten verwendet wird. Die Glücksspielbehörde kann Anforderungen für die Zertifizierung festlegen.

(2) Der Zufallszahlengenerator, die Spiele und die Verfahren der Spielanbieter müssen von einem akkreditierten Prüfunternehmen zertifiziert werden, bevor ein Zufallszahlengenerator und ein Spiel an einen Lizenznehmer geliefert werden dürfen. Die Glücksspielbehörde kann Anforderungen für die Zertifizierung festlegen.

(3) Die dänische Glücksspielbehörde kann Anforderungen an das Verfahren zur Akkreditierung von Prüfbetrieben festlegen.

Abschnitt 29. Wird ein Glücksspielsystem, ein Zufallszahlengenerator oder ein Glücksspiel zertifiziert, kann die dänische Glücksspielbehörde jederzeit den Lizenzinhaber und den Spielanbieter anweisen, weitere Tests, Überprüfungen und Zertifizierungen des Glücksspielsystems, Zufallszahlengenerators oder Spiels durchzuführen.

Abschnitt 30 Der Lizenzinhaber muss alle Daten über die Bereitstellung von Glücksspielen im Glücksspielsystem mindestens fünf Jahre lang aufbewahren.

Kapitel 11

Rechtsbehelfe

Abschnitt 31. Der Lizenzinhaber muss Beschwerden von Spielern über die Bereitstellung von Glücksspielen des Lizenzinhabers bearbeiten. Eine Beschwerde muss Informationen zur Identität des Spielers sowie eine Begründung für den Gegenstand der Beschwerde enthalten. Die Beschwerde kann abgewiesen werden, wenn die Anforderungen nicht erfüllt sind.

(2) Der Lizenzinhaber muss die Beschwerde so schnell wie möglich bearbeiten. Wird die Beschwerde nicht innerhalb von 14 Tagen beigelegt, teilt der Lizenzinhaber dem Spieler mit, wann er eine Entscheidung in diesem Fall erwarten kann.

(3) Der Lizenzinhaber speichert die Unterlagen, die in Beschwerdefällen, einschließlich Unterlagen in Fällen abgelehnter Beschwerden, mindestens zwei Jahre lang vorliegen. Auf Verlangen müssen diese an die dänische Glücksspielbehörde weitergeleitet werden.

Kapitel 12

Sanktionen

Abschnitt 32. Sofern nicht nach anderen Rechtsvorschriften eine höhere Strafe fällig wird, wird eine Geldstrafe gegen jede Person verhängt, die vorsätzlich oder grob fahrlässig gegen Abschnitt 2 Absatz 1 Nummer 1 und Absätze 2 bis 6, Abschnitte 3-6, Abschnitt 7 Absätze 1 bis 4 und 6, Abschnitte 8-17, Abschnitt 19 Absätze 1 bis 5, Abschnitte 20-23, Abschnitt 24 Absätze 1 und 3, Abschnitt 25 Absatz 2, Abschnitt 26, Abschnitt 27 Absatz 1, Abschnitt 28 Absatz 1 Nummer 1, Abschnitt 28 Absatz 2 Nummer 1, Abschnitt 30, Abschnitt 31 Absatz 1 Nummer 1 und Absatz 2 Nummer 2 und Absatz 3 verstößt.

(2) Einrichtungen usw. (juristische Personen) können gemäß den Bestimmungen des Kapitels 5 des Strafgesetzbuches [Straffeloven] strafrechtlich haftbar gemacht werden.

Kapitel 13

Inkrafttreten usw.

Abschnitt 33. Diese Verordnung tritt am 1. Juli 2025 in Kraft.

(2) Die Verordnung Nr. 1275 vom 29. November 2019 über Online-Wetten wird hiermit aufgehoben.

Anhang 1

Materialtechnische Anforderungen

A. Einleitung

In diesem Dokument werden die technischen Anforderungen für das Anbieten von Glücksspielen in Dänemark festgelegt, die von einem Lizenzinhaber erfüllt werden müssen, einschließlich der Sicherheit der Kontrolldaten und der Anforderungen an Zugänglichkeit und interne Kontrollen,

Geschäftsverfahren und Geschäftsorganisation.

B. Abkürzungen und Definitionen

SAFE:	Das Datenarchiv, das die Lizenzinhaber einrichten müssen, um die Spieldaten zu speichern, bezüglich derer die Nationale Glücksspielbehörde Anforderungen zum Einsatz für Kontrollen aufstellt.
RNG:	Zufallszahlengenerator (Random Number Generator, RNG)
Glücksspielsystem:	Elektronische oder sonstige Geräte, die vom oder im Namen des Lizenzinhabers für das Angebot des Wettens und den Betrieb von Online-Casinos verwendet werden, einschließlich Geräten, die: <ol style="list-style-type: none">1. zur Speicherung von Informationen über die Teilnahme einer Person an Spielen verwendet werden, einschließlich historischer Daten und Ergebnisinformationen,2. Spiele entwickeln und/oder Spielern präsentieren, oder3. Spielergebnisse ermitteln und speichern oder berechnen, ob ein Spieler ein Spiel gewonnen oder verloren hat. SAFE ist nicht Teil des Glücksspielsystems.
FTPS:	Datenübertragungsprotokoll (File Transfer Protocol SSL).
SSL:	Secure Sockets Layer.
XSD:	XML Standard Definition.
XML:	Extensible Markup Language.
Gambling-Portal:	Das System der dänischen Glücksspielbehörde, in dem Spielanbieter RNG und Spielzertifikate hochladen und Lizenzinhaber aufzeichnen müssen, welche Spiele sie anbieten.

C. Gesamtsystemkomplex für die Verwendung in der Glücksspielkontrolle

Der Gesamtsystemkomplex besteht aus dem Glücksspielsystem des Lizenzinhabers, dem Datenspeicher des Lizenzinhabers (SAFE), einem Sicherheitssystem (Tamper Token) und einer Aufzeichnung von freiwillig ausgeschlossenen Spielern (ROFUS).

1. SAFE ist das eigene Datenarchiv (ein Dateiserver) des Lizenzinhabers, auf dem der Lizenzinhaber die Spieldaten – gemäß den Standardaufzeichnungen – für alle mit dem Lizenzinhaber gespielten Spiele speichern muss. Alle Lizenzinhaber müssen ein Datenarchiv (SAFE) einrichten. Die dänische Glücksspielbehörde muss Online-Zugriff auf die vom Lizenzinhaber gespeicherten Daten erhalten können.

2. Tamper Token Die dänische Glücksspielbehörde hat ein Sicherheitssystem eingeführt, das für Tamper Token verwendet werden muss. Mit dem Tamper Token soll sichergestellt werden, dass Spieldaten, die der Lizenzinhaber in SAFE in Form von Standarddatensätzen speichert, während der Speicherung in SAFE nicht verändert werden. Die dänische Glücksspielbehörde wird einen Server zur Ausgabe des Tokens einrichten, der dem Lizenzinhaber täglich ausgestellt wird. Die Häufigkeit kann nach einer spezifischen Bewertung angepasst werden. Der Lizenzinhaber soll eine Funktion implementieren, die den Spezifikationen der dänischen Glücksspielbehörde entspricht, um einen Identifikationscode auf der Grundlage der gespeicherten Spieldaten und des ausgegebenen Tokens zu generieren. Der Identifikationscode soll vor Ablauf des betreffenden Tokens an die dänische Glücksspielbehörde zurückgemeldet werden. Der Lizenzinhaber kommuniziert mit dem System zur Verwaltung manipulationssicherer Token über Webdienste.

Das Tamper-Token der dänischen Glücksspielbehörde hat auch folgende Funktionen:

- Die Erstellung von Tokens zur Berechnung von Identifikationscodes.
- Die Speicherung von Identifikationscodes für nachfolgende Kontrollen.
- Kontinuierliche Kontrollen, um sicherzustellen, dass der Zeitraum für die Beendigung von Tokens eingehalten wird.
- die Überprüfung, ob eine Reihe von erlangten Glücksspieldaten in Bezug auf den erhaltenen Identifikationscode nicht geändert wurde.

Der Lizenzinhaber muss in der Lage sein, eine geänderte Token-Frequenz zu bewältigen, wenn ein neues Token ausgegeben wird.

3. Das Register der selbstausgeschlossenen Spieler (ROFUS) ist ein Register aller Spieler in Dänemark, die sich freiwillig vorübergehend oder dauerhaft von der Möglichkeit ausschließen wollten, Online-Spiele und bestimmte landgebundene Spiele in Dänemark spielen zu können. Das Register wird von der dänischen Glücksspielbehörde geführt, die für seine Pflege verantwortlich ist. Der Lizenzinhaber soll mit dem Register verbunden sein und sicherstellen, dass Spieler, die registriert wurden, nicht über das Glücksspielsystem des Lizenzinhabers spielen können. Die Kommunikation des Lizenzinhabers mit dem ROFUS-System erfolgt über Webdienste.

Der Lizenzinhaber muss die dänische Glücksspielbehörde so bald wie möglich über Fehler in SAFE informieren.

D. Anforderungen an Glücksspieldaten (Standarddatensätze)

Der Lizenzinhaber muss Glücksspieldaten in SAFE in XML-Dateien mit Feldern und mit einer Frequenz speichern, die von der dänischen Glücksspielbehörde veröffentlicht wird. Es wird folgende Kategorisierung verwendet:

- EndeOfDay
- Poolspiele
- FastOdds
- Manager-Spiele

- Jackpot

Für Spieltypen, die nicht unter die oben genannte Unterteilung fallen, wird mit der dänischen Glücksspielbehörde vereinbart, wie Spieldaten auf SAFE gespeichert werden sollten. Dies soll getan werden, bevor das Spiel angeboten wird.

Die dänische Glücksspielbehörde veröffentlicht eine technische Beschreibung des Formats, in dem Spieldaten an SAFE übermittelt werden sollen (Standarddatensätze). Die technische Beschreibung enthält konzeptionelle Modelle und Felddefinitionen. Die Beschreibung umfasst auch eine Gruppe von XSD-Dateien, die eingehalten werden muss, wenn Glücksspieldaten in SAFE gespeichert werden.

E. Anforderungen für SALE

E. 1 Datenarchiv des Lizenzinhabers

Der Lizenzinhaber richtet einen Datenspeicher zur Speicherung von Glücksspieldaten ein.

Der Lizenzinhaber soll die Glücksspieldaten in SAFE in Übereinstimmung mit den Standarddatensätzen im Archiv übertragen und speichern. Der Lizenzinhaber speichert Glücksspieldaten in SAFE für die letzten 12 Monate und speichert archivierte Spieldaten für weitere 48 Monate auf einem digital lesbaren Medium.

Die Datenübertragung zwischen der SAFE des Lizenzinhabers und dem Kontrollsystem der dänischen Glücksspielbehörde erfolgt über das Internet mit FTPS mit einer Mindestgeschwindigkeit von 8 Mbit/s. Der Lizenzinhaber hat sicherzustellen, dass die Verbindung für eine unproblematische Übertragung von Glücksspieldaten geeignet ist.

E. 1.1 Technische Anforderungen in Bezug auf SAFE

- SAFE wird auf einem separaten Server eingerichtet, der physisch aus dem Spielsystem des Lizenzinhabers entfernt wird.
- Die Spieldaten in SAFE müssen logisch und ordnungsgemäß von allen anderen Daten getrennt werden.
- Der Lizenzinhaber sorgt für die erforderliche Sicherung aller Spieldaten. SAFE und die Backup-Einrichtung von SAFE müssen geografisch getrennt sein. Ebenso muss die Backup-Einrichtung von Daten auf digital lesbaren Datenträgern geografisch von der Sicherung der Daten getrennt werden.
- SAFE muss die IT-Sicherheitsanforderungen erfüllen, bevor er als Datenspeicher in Betrieb genommen wird, und zwar mindestens auf dem entsprechenden Mindestniveau wie für das Glücksspielsystem des Lizenzinhabers gemäß der Verordnung über Online-Glücksspiele.
- Der Lizenzinhaber muss sicherstellen, dass die nationale Glücksspielbehörde über einen Online-Zugang verfügt, um Spieldaten von SAFE abzurufen.
- Der Lizenzinhaber muss den Zugang zu SAFE über sicheren Zugang (Secure Access, FTPS) einrichten.

- Die Ordnerstruktur in SAFE muss in Übereinstimmung mit der von der dänischen Glücksspielbehörde festgelegten Struktur gestaltet werden (siehe Abschnitt E 3, „Ordnerstruktur in SAFE und Benennung von Standarddatensätzen“);
- Glücksspiel­daten in SAFE werden gemäß den spezifizierten Standarddatensätzen gespeichert, vgl. Abschnitt D „Anforderungen an Glücksspiel­daten (Standarddatensätze)“.
- Der Lizenzinhaber muss die Tatsache dokumentieren, dass SAFE die angegebenen Anforderungen erfüllt.
- Der Lizenzinhaber muss die Betriebsdokumentation für SAFE erstellen, einschließlich der Dokumentation für alle notwendigen Betriebsumgebungen, Betriebsverfahren und -routinen, Backup-Systeme und das Fehlermanagement.
- Alle Unterlagen müssen in dänischer Sprache vorgelegt werden. Technische Spezifikationen allgemeiner Art können jedoch in englischer Sprache bereitgestellt werden.
- Die Unterlagen müssen der dänischen Glücksspielbehörde auf Anfrage (z. B. per Post, USB-Stick, CD-ROM, DVD) unverzüglich, spätestens jedoch innerhalb von zwei Arbeitstagen, elektronisch zur Verfügung gestellt werden.
- Alle Unterlagen sind in einem Format zur Verfügung zu stellen, das von der dänischen Glücksspielbehörde bearbeitet werden kann und das in Microsoft Office oder Adobe Reader gelesen werden kann.
- Die Unterlagen werden kontinuierlich und mindestens bei jedem Release aktualisiert. Aktualisierte Unterlagen müssen jedem Release beigefügt werden, und die Grundlage für das Release ist zu beschreiben.
- Verfügbarkeit von SAFE pro Monat:

Zugänglichkeit	98,50 %
Reaktionszeit des Vorfalls	Vor 1 Stunde, Montag bis Freitag, in der Zeit von 8.00 bis 17.00 Uhr (dänische Zeit).
Antwortzeit	Die durchschnittliche Reaktionszeit für die Anmeldung muss weniger als 10 Sekunden betragen.

- SAFE-Service-Fenster:

Art des Fensters	Service-Fenster	Dauer	Hinweis - Nutzung des Dienstzeitfe

			nsters
Standardänderungen, Patching usw.	Einmal täglich von Montag bis Freitag 17.00-06.00 Uhr und Samstag bis Sonntag 00.00-23.59 Uhr	120°Min.	Vermerk für Fünf Arbeitstage
Wichtige Aktualisierungen	0-4 Mal pro Monat im Zeitraum Samstag 00:00 bis Montag 5:00 Uhr	20 Stunden	10 Arbeitstage im Voraus angekündigt
Neuorganisation von Umgebungen, Strukturen und Diensten	4 Mal pro Jahr im Zeitraum Samstag 00:00 bis Montag 5:00 Uhr	24 Stunden	Vermerk für 15 Werkstage
Aktualisierungen bei kritischen Notfällen	zulässig	Zu vereinbaren	Vor Beginn der Aufgabe

- Vorfälle (Ereignisse):

Art des Vorfalls:	Behoben innerhalb von:
> 95,5 % der Vorfälle werden innerhalb der nachstehend angegebenen Fristen behoben. Gemessen pro Monat Für den Rest sind gesonderte Fristen zu vereinbaren.	
Dringend (Sperrung)	6 Stunden
Mittel (es gibt eine unpraktische Lösung)	2 Arbeitstage
Normal (ein Problem, das eine geringfügige Problemlösung erfordert)	4 Arbeitstage

Der Lizenzinhaber meldet alle Vorfälle über das Meldesystem für Vorfälle der dänischen Glücksspielbehörde. Die diesbezüglichen Anforderungen und Informationen werden auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde veröffentlicht;

- Der Lizenzinhaber ist für den Betrieb von SAFE verantwortlich.
- Wenn SAFE nicht zugänglich ist, müssen Glücksspieldaten erhoben und in SAFE gespeichert werden, sobald sie wieder zugänglich sind.

E. 2 Übertragung von Glücksspieldaten vom Glücksspielsystem auf SAFE

Der Lizenzinhaber muss Glücksspieldaten gemäß den Standarddatensätzen (Informationen über Datenstrukturen) in die SAFE übertragen und speichern. Es liegt in der Verantwortung und Pflicht des Lizenzinhabers, solche Datenübermittlungen zu sichern.

Die dänische Glücksspielbehörde soll in der Lage sein, Spieldaten, falls erforderlich, von SAFE in den eigenen Datenarchiv der dänischen Glücksspielbehörde zu Kontrollzwecken zu übertragen. Solche Übertragungen müssen über das Internet unter Verwendung von FTPS erfolgen, und die Gültigkeit der Daten muss mit einem Tamper-Token überprüft werden.

E. 3 Ordnerstruktur in SAFE und Benennung von Standarddatensätzen

Der Lizenzinhaber muss die Ordnerstruktur in SAFE erstellen und Standarddatensätze auf der Grundlage der folgenden Struktur benennen:

Niveau 1: Der obere Ordner muss benannt werden als „Ordnerstruktur“

Niveau 2: Ordner benannt als „Zip“.

Niveau 3: Diese enthält Ordner für jeden Tag, die nach dem Datum im Format JJJ-MM-TT benannt sind.

Niveau 4: Hier finden Sie eine Reihe von Zip-Dateien, die sich jeweils auf einen Token beziehen. Es gibt auch Ordner für Token, die noch nicht geschlossen sind. Ein noch nicht geschlossener Ordner mit der Bezeichnung „SpilCertifikatIdentifikationTamperTokenID“. Die Zip-Datei, die den Ordner enthält, heißt "SpilCertifikatIdentifikationTamperTokenID.zip". SpilCertifikatIdentifikation ist eine eindeutige Kennzeichnung des Lizenzinhabers, die von der dänischen Glücksspielbehörde zugewiesen wurde. Die TamperTokenID ist eine eindeutige Identifikation eines individuellen Tamper Tokens.

Niveau 5: Die Ordner müssen entsprechend dem Inhalt der jeweiligen Zip-Datei erstellt werden. Diese werden z. B. als „EndOfDay“, „FastOdds“, „Jackpot“, „Puljespil“ und „Managerspil“ bezeichnet.

Niveau 6: Für die relevanten Daten werden Ordner erstellt, die nach dem Datum im Format JJJ-MM-TT benannt werden. Die einzelnen Standarddatensätze werden auf diesem Niveau oder Niveau 7 platziert und in den Ordner gesetzt, der dem Datum entspricht, an dem die Datei erstellt wird.

Niveau 7: Es ist möglich, Unterordner mit Zeitintervallen im Format HH.MM-HH.MM zu erstellen. MM-HH. MM

Pool-Spieldateien müssen in den Ordner gelegt werden, der die Platzierung der Wette darstellt.

In Bezug auf alle anderen Spielarten müssen die Dateien in dem Ordner abgelegt werden, in dem sie voraussichtlich ausgefüllt werden. Die Benennung von Ordnern und Standarddatensätzen soll den Spezifikationen der dänischen Glücksspielbehörde entsprechen.

Spieldaten sollen gemäß den Angaben in der Ordnerstruktur kontinuierlich komprimiert werden, und für jeden Tamper-Token-Schlüssel soll eine Zip-Datei erstellt werden. Jede Zip-Datei muss genau die Glücksspieldaten enthalten, die mit dem entsprechenden Tamper-Token verpackt sind.

F. Kontinuierliche Überwachung der Einhaltung der Genehmigungsauflagen

F. 1 Ersuchen um Glücksspieldaten

Der Lizenzinhaber muss in der Lage sein, der dänischen Glücksspielbehörde auf Ersuchen innerhalb von fünf Arbeitstagen archivierte Glücksspieldaten aus den in Abschnitt E.1 genannten digital lesbaren Medien bereitzustellen.

F. 2 Anforderung weiterer Informationen

Zusätzlich zu den in Abschnitt E. 1 genannten Glücksspieldaten muss der Lizenzinhaber in der Lage sein, Informationen aus seinem Glücksspielsystem und den damit verbundenen Systemen zu generieren, einschließlich:

- Informationen über interaktive Spiele; unabhängig davon, ob das Spielen über ein Netzwerk stattfindet, in dem Spieler von mehreren verschiedenen Spielanbietern teilnehmen, kann die dänische Glücksspielbehörde Informationen über alle Teilnehmer der Runde anfordern;
- Informationen zu den Glücksspielkonten.
- Statistische Informationen
- Auszüge aus den tatsächlichen Eintragungen im Glücksspielsystem des Lizenzinhabers;

die Informationen sind der SPM innerhalb von fünf Tagen zu übermitteln.

G. Anforderungen an die Kontrollen, Verfahren und Organisation des Inhabers einer Genehmigung

Der Lizenzinhaber muss kontinuierliche Kontrollen erstellen, dokumentieren und durchführen, um festzustellen, ob die geltenden Anforderungen in den Durchführungsverordnungen sowohl vom Lizenzinhaber als auch von seinen Kooperationspartnern einheitlich eingehalten werden. Die Notfallplanung muss mindestens Folgendes umfassen:

- Tägliche Kontrollen durch Mitarbeiter und Führungskräfte (so weit wie möglich in die betrieblichen Verfahren und Systeme integriert).
- Regelmäßige und stichprobenartige interne Prüfungen.
- Externe Prüfung, wenn sich dies als notwendig erweist, um ein zufriedenstellendes Maß an Dokumentation zu erreichen, mit der die geltenden Anforderungen erfüllt werden.

- Verarbeitung und Archivierung der Kontrollergebnisse.
- Unverzögliche Meldung an die dänische Glücksspielbehörde für den Fall, dass Fehler oder Verstöße festgestellt werden, und im Falle eines Verdachts auf Fehler oder Verstöße durch den Lizenzinhaber selbst und/oder seine Kooperationspartner; die Berichterstattung umfasst die Bewertung der Folgen des Fehlers oder Verstoßes durch den Lizenzinhaber.

Der Lizenzinhaber ist für die Vorbereitung, Dokumentation und Einhaltung der einschlägigen Verfahren verantwortlich, die dazu dienen, Unterstützung zu leisten und sicherzustellen, dass sowohl der Lizenzinhaber als auch etwaige Kooperationspartner die geltenden Anforderungen kontinuierlich erfüllen. Der Zertifizierungsbericht muss mindestens Folgendes umfassen:

- Der Lizenzinhaber stellt die Überwachung aller Komponenten und Datenübermittlungen des gesamten Spielsystems, einschließlich der Datenleitungen, Datenpakete, Netzwerke, SAFE, RNG, Glücksspielsystem usw. (einschließlich der Komponenten und Datenübermittlungen aller beteiligten Dritten) sicher, um sowohl die Zuverlässigkeit als auch die Verfügbarkeit zu gewährleisten.
- Der Lizenzinhaber trägt Sorge, dass Sicherungs- und Wiederherstellungsverfahren vorhanden sind, um den Verlust von Daten zu verhindern.
- Der Lizenzinhaber hat Instandhaltungs- und Sicherheitsverfahren für einen sicheren und stabilen Betrieb gemäß ISO 27001 zu gewährleisten.

Der Lizenzinhaber muss in Bezug auf das Angebot seiner Produkte entsprechend der Absicht des Glücksspielgesetzes und den von der SPM festgelegten Anforderungen angemessen organisiert und personell angemessen ausgestattet sein.

H. Registrierung von Spielen und Glücksspielanbietern im Glücksspielportal

Lizenzinhaber müssen ihre angebotenen Wettspiele und Wettanbieter im Wettportal registrieren.

Der Lizenzinhaber stellt sicher, dass die Registrierung der angebotenen Spiele und Spielanbieter jederzeit aktualisiert wird.

Anlage 2

Materialtechnische Anforderungen

A. Einleitung

In diesem Dokument werden die technischen Anforderungen beschrieben, die ein Anbieter von Glücksspielen erfüllen muss, einschließlich der Anforderungen an die Bereitstellung von RNG und Spielzertifikaten, der Anforderungen an interne Kontrollen und der organisatorischen Anforderungen.

B. Abkürzungen und Definitionen

RNG: Zufallszahlengenerator (Random Number Generator, RNG)

Glücksspielporta I: System der dänischen Glücksspielbehörde, bei dem Glücksspielanbieter RNG und Glücksspielzertifikate hochladen müssen, und Lizenzinhaber müssen aufzeichnen, welche Spiele sie anbieten.

C. Anforderungen an RNG und Spielzertifikate im Spielportal

Die Spielanbieter müssen die RNG- und Spielzertifikate für RNG und Spiele, die sie den Lizenzinhabern zur Verfügung stellen, auf das Spielportal hochladen.

Zusammen mit RNG- und Spielzertifikaten müssen Spielanbieter mindestens die folgenden Informationen bereitstellen:

- Bezeichnung der Aktivität
- Versionsnummer
- RNG-Informationen
- Ablaufdatum der Planungsgenehmigung:
- Spielkategorie
- Name des akkreditierten Prüfunternehmens

Der Spielanbieter muss sicherstellen, dass die Informationen im Glücksspielportal jederzeit auf dem neuesten Stand gehalten werden.

Der Glücksspielanbieter muss die dänische Glücksspielbehörde über Fehler bei der RNG und einem Spiel informieren.

D. Anforderungen an Kontrollen durch den Glücksspielanbieter

Der Glücksspielanbieter muss kontinuierliche Kontrollen konzipieren, dokumentieren und durchführen, um festzustellen, ob die geltenden Anforderungen in den Durchführungsverordnungen sowohl vom Lizenzinhaber als auch von seinen Kooperationspartnern einheitlich eingehalten werden.

Die Notfallplanung muss mindestens Folgendes umfassen:

- Externe Prüfung, wenn sich dies als notwendig erweist, um ein zufriedenstellendes Maß an Dokumentation zu erreichen, mit der die geltenden Anforderungen erfüllt werden.
- Unverzögliche Meldung an die dänische Glücksspielbehörde im Falle der Feststellung von Fehlern oder Verstößen und im Falle eines Verdachts auf Fehler. Die Berichterstattung umfasst die Bewertung der Folgen des Fehlers oder Verstoßes durch den Lizenzinhaber.

E. Anforderungen an die Organisation des Glücksspielanbieters

Der Spielanbieter muss im Hinblick auf das Angebot seiner Produkte entsprechend der Absicht des Gesetzes über Glücksspiele und den von der dänischen

Glücksspielbehörde festgelegten Anforderungen angemessen organisiert und personell angemessen ausgestattet sein.

Offizielle Anmerkungen

EU-Hinweise

¹⁾ Die Durchführungsverordnung enthält Bestimmungen, die in Entwurfsform gemäß der Richtlinie (EU) 2015/1535 des Europäischen Parlaments und des Rates über ein Informationsverfahren auf dem Gebiet der technischen Vorschriften und der Vorschriften für die Dienste der Informationsgesellschaft (Kodifizierung) notifiziert wurden.