

**ANORDNUNG DES DIREKTORS DER AUFSICHTSBEHÖRDE FÜR GLÜCKSSPIEL
BEIM FINANZMINISTERIUM DER REPUBLIK LITAUEN**

**DES STAATLICHEN LEBENSMITTEL- UND VETERINÄRDIENSTES [sic] ÜBER DIE
GENEHMIGUNG DER ANFORDERUNGEN FÜR FERNGLÜCKSSPIEL-
PLATTFORMEN**

Gemäß Artikel 16 Absatz 4, 6 und 7 des Glücksspielgesetzes der Republik Litauen (geändert durch das Gesetz Nr. XIV-3080 vom 7. November 2024):

1. Hiermit genehmige ich die Anforderungen für Fernglücksspiel-Plattformen (im Anhang).
2. Ich erkläre, dass diese Verordnung am 1. November 2025 in Kraft tritt.

Direktor

GENEHMIGT durch
Direktor der Glücksspielkontrollbehörde beim
Finanzministerium der Republik Litauen
Auftragsnr. DIE vom 2025

ANFORDERUNGEN FÜR FERNGLÜCKSSPIEL-PLATTFORMEN

KAPITEL I ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

1. Mit den Anforderungen an Fernglücksspiel-Plattformen (im Folgenden die „Anforderungen“) werden allgemeine und technische Anforderungen an Fernglücksspiel-Plattformen (im Folgenden „Plattformen“) sowie das Verfahren für die Registrierung und Kennzeichnung dieser Plattformen festgelegt.

2. Die Anforderungen wurden im Einklang mit dem Glücksspielgesetz der Republik Litauen (im Folgenden „Glücksspielgesetz“) festgelegt.

3. Die Anforderungen gelten für Unternehmen, die Inhaber von Lizenzen und Genehmigungen für die Veranstaltung von Glücksspielen sind, die das Recht zur Durchführung von Fernglücksspielen in der Republik Litauen gewähren (im Folgenden „Unternehmen“).

4. Die folgenden Begriffe werden in diesen Anforderungen verwendet:

4.1. **Client-Software** – Software, die für die Organisation von Fernglücksspielen entwickelt und auf dem Gerät des Spielers installiert ist.

4.2. **Schnittstelle des Spielers** – die Schnittstelle der Software oder des Internetbrowsers des Spielers, über die der Spieler mit dem Fernspielgerät interagiert.

4.3. **Der Spielzyklus** – alle Aktivitäten und Kommunikationen eines Fernglücksspiel-Geräts, die während einer einzigen Spielsitzung stattfinden.

4.4. **Gerät des Spielers** – ein Gerät, mit dem ein Spieler am Fernspiel teilnimmt.

4.5. **Spielzykluskomponente** – eine Spielkomponente, die erst nach der Präsentation des Hauptspielergebnisses gestartet und vor Ende des Spielzyklus abgeschlossen werden kann.

4.6. **Sitzung des Spielers** – alle Aktivitäten und Kommunikationen, die der Spieler mit einer festgestellten Identität und dem Fernglücksspielgerät während des Zeitraums von der Verbindung des Spielers mit einer festgestellten Identität mit der Plattform bis zu seiner Trennung von der Plattform durchführt.

4.7. **Plattform-externe Komponenten** – Fremdsoftware, die mit der Plattform verknüpft ist und von ihr verwendet wird.

4.8. **Spielkonto des Spielers** – das Konto, auf dem die Gelder des Spielers während der Finanzgeschäfte verbucht werden.

4.9. **Änderungshistorie** – eine Informationsverwaltungsfunktion auf der Plattform, die die in der Datenbank gespeicherten Originaldaten durch Hinzufügung oder Ergänzung neuer Daten ändert.

4.10. **Geldtransaktionen** – jede Zahlung, Überweisung oder Entgegennahme von Geld vom Zahlungsinstitut des Spielers auf das vom Unternehmen verwaltete Spielkonto des Spielers und von diesem.

4.11. **Finanztransaktionen** – Geldtransaktionen oder Handlungen des Spielers und der Glücksspielgesellschaft im Zusammenhang mit der getätigten Wette, der Auszahlung von Gewinnen, dem Abzug von Steuern oder der Stornierung der Wette.

5. Andere in den Anforderungen verwendete Begriffe sind im Sinne des Glücksspielgesetzes zu verstehen.

KAPITEL II

ALLGEMEINE ANFORDERUNGEN AN PLATTFORMEN

6. Die Plattform muss automatisch Folgende prüfen:

6.1. die Komponenten der Plattform und des Fernglücksspielgeräts sowie andere Komponenten, die das Spielergebnis beeinflussen, und die Authentizität und Integrität der Daten durch eine digitale Signatur (z. B. SHA-Prüfsummen) oder andere gleichwertige Methoden sicherstellen, wenn das Fernglücksspielgerät und die Plattform aktiviert werden, mindestens jedoch alle 24 Stunden nach der Aktivierung;

6.2. die Echtheit der Software des Spielers (falls sie für die Kommunikation zwischen dem Fernglücksspielgerät und dem Gerät des Spielers verwendet wird) mittels digitaler Signatur (z. B. SHA-Prüfsummen) oder anderer gleichwertiger Methoden, wenn die Software des Spielers eine Verbindung mit dem Fernglücksspielgerät und der Plattform herstellt, mindestens jedoch alle 24 Stunden nach der Verbindung mit der Plattform und dem Fernglücksspielgerät.

7. Alle Ergebnisse der Echtheitsprüfungen, die von der Plattform und dem Fernglücksspielgerät durchgeführt werden, müssen für mindestens 90 Kalendertage und im Falle einer Inspektion durch den Glücksspielbetreiber bis zum Ende dieser Inspektion in der Plattformdatenbank gespeichert werden.

8. Stellt die Plattform Inkonsistenzen (Fehler) in der Authentizität der sie und/oder das Fernglücksspielgerät umfassenden Komponenten fest, stellt sie alle Fernglücksspielaktivitäten ein, bei denen Inkonsistenzen (Fehler) festgestellt wurden, und Komponenten, die von Inkonsistenzen (Fehlern) betroffen sein können.

9. Stellt die Plattform oder die Software des Spielers Unstimmigkeiten in der Authentizität der Komponenten der Software des Spielers oder eine Fehlfunktion in der Verbindung zwischen dem Fernglücksspielgerät, der Software des Spielers oder der Plattform fest, muss sie die Softwareaktivität des Spielers stoppen.

10. Die Plattform muss so konzipiert sein, dass sie lokal und aus der Ferne sicher überprüft werden kann, indem die installierte Software, einschließlich der Softwarekomponenten der Plattform und des Fernglücksspielgeräts für die automatische Verifizierung (im Folgenden „Software für Fernglücksspielgeräte“) und deren Versionen, auf systematischer Ebene unter Verwendung eines externen, zuverlässigen Verifizierungstools von Drittanbietern (im Folgenden „externes Verifizierungstool“) identifiziert werden. Die Zuverlässigkeit des externen Prüfinstruments muss von einer akkreditierten Stelle (Labor) bewertet werden.

11. Die auf der Plattform gespeicherten Informationen müssen direkt zugänglich sein und zentral verwaltet werden. Wenn sie auf den externen Komponenten der Plattform gespeichert sind, müssen sie direkt mit der Plattform verknüpft sein, damit die Informationen und die Informationen der Plattform sowie die Software für Fernglücksspielgeräte mithilfe eines externen Verifizierungstools oder durch direkte Verbindung mit der Plattform überprüft werden können.

12. Die Zugangsdaten müssen an die Aufsichtsbehörde ausgestellt werden, um sicherzustellen, dass sie direkten Zugriff auf das externe Überprüfungstool und die Plattform ermöglichen.

13. Die Plattform muss sicherstellen, dass nur Personen, die über ein solches Recht verfügen, die Betriebsereignisse der Plattform und des Fernglücksspielgeräts (Aktivierungen und Deaktivierungen des Fernglücksspielgeräts, Fehlfunktionen, Spielunterbrechungen und -aktivierungen) (im Folgenden „wichtige Ereignisse“), Buchführungs- und Meldedaten, externe Komponentendaten der Plattform und andere Daten und Dateien, die sich ändern können, ändern können. Alle vorgenommenen Änderungen müssen beim Generieren eines Änderungsverlaufsberichts verfügbar sein. Bei der Änderung der oben genannten Daten muss die Plattform Folgendes aufzeichnen und speichern:

13.1. Modifiziertes Datenelement

13.2. den Wert des Datenelements vor der Änderung

13.3. den Wert des Datenelements nach der Änderung

13.4. Datum und Uhrzeit der Änderung des Datenelements

13.5. Name der Person, die die Änderung vorgenommen hat.

13.6. Information über den Grund der Änderung.

14. Die Plattform muss über eine interne Uhr verfügen, die Datum und Uhrzeit aufzeichnet, oder über eine Zeitstempel-Servicestation (im Folgenden „interne Uhr“), die mit dem Fernglücksspielgerät und den externen Komponenten der Plattform synchronisiert ist und verwendet wird, um Folgende durchzuführen:

14.1. Erstellung von Zeitstempeln für die Erfassung von Plattformdaten

14.2. Erstellung von Berichten

14.3. Anzeige für den Spieler während der Sitzung des Spielers

14.4. Die Plattform muss die Zeit in der litauischen Zeitzone anzeigen, die für den Spieler während der Sitzung des Spielers dauerhaft und jederzeit deutlich sichtbar sein und gemäß dem Verfahren angezeigt werden, das in den vom Aufsichtsdienst genehmigten Richtlinien für verantwortungsvolles Spielen festgelegt ist.

15. Die Plattform muss Daten von mindestens einem der letzten Spiele wiederherstellen, die Spieler auf einem Fernglücksspielgerät gespielt haben:

15.1. Datum und Uhrzeit des Beginns und des Endes des Spiels

15.2. der Geldbetrag oder die Anzahl der Credits, die der Spieler vor und nach dem Spiel besaß

15.3. die Gesamtsumme der Wetten

15.4. die Höhe des gewonnenen Geldes oder die Anzahl der Credits

15.5. den Gesamtbetrag des gewonnenen Geldes oder die Anzahl der Credits

15.6. die Bereitstellung von Glücksspielen

15.7. das Glücksspiel und dessen Ausgang

15.8. die vom Spieler während des Spiels getroffenen Entscheidungen und deren Ergebnis

15.9. die Ergebnisse der Elemente des Spielzyklus

15.10. Wiederholung des gesamten Spiels.

16. Die Software und das Gerät des Spielers dürfen nicht:

16.1. Logik enthalten, die das Ergebnis des Spiels bestimmt

16.2. das Spiel nach dem Verlust der Verbindung zu einem Fernglücksspielgerät und einer Remote-Gaming-Plattform fortsetzen

16.3. Daten speichern, die auf der Plattform erhoben werden sollen.

17. Der Austausch von Daten zwischen Software, Geräten und Plattformen der Spieler, mit Ausnahme von Chat-Funktionen (textuell, audio, visuell usw.) und zulässigen Dateien (Benutzerfotos und -beschreibungen, andere Fotos usw.), ist verboten.

18. Die Funktionalität der Software des Spielers, die sich nicht auf das Spielen bezieht, darf das Spielen nicht beeinträchtigen.

19. Vor der Erstellung der Sitzung des Spielers muss die Plattform zusammen mit der Software des Spielers und dem Fernglücksspielgerät alle Inkompatibilitäten oder Einschränkungen identifizieren, die verhindern würden, dass die Software des Spielers mit dem Fernglücksspielgerät ordnungsgemäß funktioniert.

20. Wenn die Plattform Inkompatibilitäten und Einschränkungen eines Fernglücksspielgeräts feststellt, müssen Folgende gegeben sein:

20.1. der Spieler wird über die festgestellten Inkompatibilitäten und Einschränkungen informiert

20.2. keine Spielersitzung wird erstellt, bis Inkompatibilitäten und Einschränkungen beseitigt sind.

20.3. Die Plattform im Fernglücksspielgerät muss in der Lage sein, alle oder bestimmte Spiele und Spielersitzungen auszusetzen und zu aktivieren.

21. Zum Zeitpunkt des Abschlusses des Glücksspielvertrags müssen bei der Identifizierung des Spielers der Glücksspielvertrag und die in den Feldern des Registrierungsformulars des Spielers angegebenen Identifikationsdaten, die vom Unternehmen überprüft wurden, in die Datenbank der Plattform eingegeben werden.

22. Die Übertragung und Speicherung von Daten zwischen der Plattform, anderen externen Komponenten der Plattform, dem Fernglücksspielgerät und der Software des Spielers

muss mit fortschrittlichen Verschlüsselungsalgorithmen und sicheren Kommunikationsprotokollen verschlüsselt werden, die unbefugtes Abfangen, Modifizieren oder Verwenden verhindern.

23. Alle Daten und Kopien davon müssen auf der Plattform in einer Architektur gespeichert werden, die die Integrität dieser Daten im Falle eines Ausfalls schützt und nicht zu einem Verlust oder einer Beschädigung der Daten und/oder Kopien davon aufgrund eines teilweisen Ausfalls der Plattform führt.

24. Wenn sich ein Spieler mit einer Fernglücksspielplattform verbindet, muss die Zwei-Faktor-Authentifizierung mindestens einmal im Monat verwendet werden.

25. Wenn der Spieler mit der Plattform interagiert, muss Folgendes aufgezeichnet werden:

25.1. Datum und Uhrzeit des Einschaltens

25.2. IP-Adresse und IP-Adressänderungen in Echtzeit bis zum Ende der Interaktion des Spielers mit der Plattform.

25.3. Datum und Uhrzeit des Ausschaltens.

26. Auf der Plattform und/oder den externen Komponenten der Plattform müssen Kopien dieser Dokumente, das Datum ihrer Aktualisierung und andere Daten, die digital unter Verwendung verschiedener Dateiformate und Datenbankeinträge generiert werden, gesammelt und gespeichert werden:

26.1. zum Zeitpunkt der Identifizierung des Spielers

26.2. zum Zeitpunkt der Unterzeichnung des Fernspielvertrags des Spielers und seiner Verlängerung und Änderung

26.3. zum Zeitpunkt der Identifizierung der Quelle der Gelder und Vermögenswerte des Spielers

26.4. Im Falle von Änderungen, Löschungen, Abrufen oder anderen Auswirkungen auf Kopien und Daten von Dokumenten werden alle Änderungen aufgezeichnet und auf der Plattform gespeichert.

27. Plattformen und/oder externe Komponenten der Plattform müssen die gesamte Kommunikation zwischen dem Unternehmen und den Spielern aufzeichnen und speichern. Die Kommunikation mit den Spielern muss digital in verschiedenen Dateiformaten, Datenbankeinträgen oder anderen analogen Mitteln so gespeichert werden, dass sie zum Zeitpunkt der Erfassung unverändert bleibt.

28. Alle Änderungen, Löschungen, Abrufe oder andere Auswirkungen auf die Kommunikation des Unternehmens mit Spielern, die in den externen Komponentensystemen der Plattform und/oder in der Plattform gespeichert sind, müssen auf der Plattform aufgezeichnet und gespeichert werden.

29. Die Plattform erlaubt nicht die Einrichtung eines Glücksspielkontos für Personen unter 21 Jahren und für Personen, die in das Register der von der Teilnahme am Glücksspiel ausgeschlossenen Personen (im Folgenden als Register bezeichnet) eingetragen sind.

30. Die Plattform fragt, bevor neue Spielerkonten erstellt werden und wenn sich bestehende Spieler mit der Plattform verbinden, automatisch das Register ab und erhält eine Antwort darauf, ob die Personen ihre Spielfähigkeit eingeschränkt haben oder nicht. Erfüllt die Plattform nicht die Funktion der Beantragung und des Erhalts einer Antwort, muss sie die Möglichkeit der Erstellung neuer Spielerkonten aussetzen und Spieler daran hindern, sich mit der Plattform zu verbinden.

31. Ohne jegliche Aktion des Spielers trennt die Plattform ihn automatisch nach 15 Minuten und ermöglicht es ihm oder ihr, erst nach der erneuten Verbindung mit der Plattform weiterzuspielen.

32. Die Plattform muss die in Artikel 10⁴ des Glücksspielgesetzes festgelegten Maßnahmen für verantwortungsvolles Glücksspiel umsetzen, im Einklang mit den Anforderungen der Aufsichtsbehörde und den Anforderungen an das Zuverlässigkeitskontrollsystem der Unternehmen für verantwortungsvolles Spiel, während Daten über alle von den Spielern gewählten restriktiven Maßnahmen in der Datenbank der Plattform erfasst und gespeichert werden müssen.

33. Die Plattform muss über eine Funktion verfügen, die es dem Spieler ermöglicht, seine Geldtransaktionen während der folgenden Kalenderperioden zu begrenzen:

33.1. Tag (von 00:00 bis 24:00 Uhr), der nicht früher als 48 Stunden nach Einreichung des Antrags erhöht werden darf;

33.2. Woche (eine Woche gilt als siebentägige Abfolge von 00:00 Uhr am ersten Tag jedes Kalendermonats bis 24:00 Uhr am siebten Tag, später beginnend an den Tagen 8, 15, 27 bzw. 28, und die Woche, die am 28. beginnt, endet am letzten Tag dieses Monats), die um die folgende Woche 48 Stunden nach Antragstellung verlängert werden kann;

33.3. Monat (von 00:00 Uhr am ersten Tag des Monats bis 24:00 Uhr am letzten Tag dieses Monats), der im darauffolgenden Monat 48 Stunden nach Einreichung des Antrags erhöht werden kann.

34. Die Plattform muss über eine Funktion verfügen, die es dem Spieler ermöglicht, die Sitzungszeit des Spielers optional zu begrenzen; Wenn der Spieler beantragt, seine Sitzungszeit zu verlängern, werden die Änderungen nach 48 Stunden wirksam.

35. Die Plattform muss in der Lage sein, die Software zu überwachen, zu erkennen und zu identifizieren, die von Spielern verwendet wird, um automatisierte Wetten nach den folgenden Kriterien zu platzieren:

35.1. Geschwindigkeit und Zeitpunkt der platzierten Wetten

35.2. Konsistenz der platzierten Wetten

35.3. Kohärenz der Geldtransaktionen

35.4. Aktivität des Spielerkontos

35.5. Analyse der Software und der IP-Adresse des Spielers.

36. Die Plattform muss so gestaltet sein, dass die Daten, die in Artikel 16 Absatz 9 Nummern 1, 4, 7, 8, 9 und 10 des Glücksspielgesetzes angegeben sind, mindestens alle 30 Tage über einen Web-Service automatisch auf die LAKIS-Plattform hochgeladen werden.

KAPITEL III

ANFORDERUNGEN AN SPIELERKONTEN UND FINANZIELLE TRANSAKTIONEN

37. Ein Spieler kann jeweils ein aktives Spielkonto auf der Plattform haben. Wenn der Spieler inaktive Spielkonten aus der Vergangenheit hat, müssen diese mit dem Hauptkonto verknüpft werden. Wenn ein Spieler einen Fernglücksspiel-Vertrag kündigt und keine aktiven Glücksspielkonten hat, müssen seine früheren Glücksspiel-Kontodaten weiterhin logisch in der Datenbank verknüpft werden.

38. Spieler dürfen keine finanziellen oder Geldtransaktionen auf der Plattform des Unternehmens zwischen den Spielkonten der Spieler durchführen.

39. Die Plattform muss die Erstellung, Nutzung und Schließung spezieller funktionaler Spielkonten für Spieler ermöglichen, die in der Plattformdatenbank speziell identifiziert und von der Aufsichtsbehörde zur Durchführung von Aufsichtsmaßnahmen verwendet werden. Diese funktionalen Spielkonten der Spieler müssen nach ihrer Funktionsweise mit den Spielkonten des Spielers identisch sein, die für das Spielen bestimmt sind.

40. Spezielle funktionale Spielkonten für Spieler können auch von folgenden Stellen verwendet werden:

40.1. akkreditierte Stellen (Laboratorien), die die Zertifizierung der Plattform und von Fernglücksspielgeräten durchführen

40.2. Hersteller von Fernglücksspielgeräten

40.3. Hersteller externer Komponenten der Plattform oder der mit ihr verbundenen Systeme

40.4. Entwickler und Aufsichtsbehörden von Plattformen und Fernglücksspielgeräten

40.5. Betreiber von Glücksspiel zum Zweck der Veranstaltung von Glücksspiel.

41. Wenn der Spieler Geldtransaktionen mit dem Konto des Spielers durchführt, müssen Maßnahmen ergriffen werden, um die vollständige Rückverfolgbarkeit des Eingangs oder der Gutschrift und Zahlung des Geldes zu gewährleisten.

42. Der Spieler darf das Geld auf dem Spielkonto nicht anrühren, bis es von der Firma empfangen wird oder bis die Firma einen von der Zahlungsinstitution ausgestellten Bestätigungscode erhält, der darauf hinweist, dass die Gelder in dieser Institution bestätigt werden. Der Validierungscode muss in der Datenbank der Plattform gespeichert werden.

43. Wenn ein Spieler Geldtransaktionen mit seinem Spielkonto durchführt, müssen diese Transaktionen direkt auf das Konto ausgeführt werden, das auf den Namen des Spielers bei der Zahlungsinstitution eröffnet wurde. Bei der Durchführung von Bargeldtransaktionen muss die Identität des Spielers (Name, Nachname, persönliche Identifikationsnummer einer ausländischen Person oder eine andere eindeutige Zeichenfolge, die der ausländischen Person zur Identifizierung zugewiesen wurde, oder, falls dies nicht der Fall ist, das Geburtsdatum der ausländischen Person) für jede Geldtransaktion festgelegt werden, und die Daten müssen mit den im Fernglücksspielvertrag angegebenen Daten übereinstimmen.

44. Während der Geldtransaktionen des Spielers müssen die folgenden Daten aufgezeichnet und auf der Plattform gespeichert werden:

44.1. Transaktions-ID

44.2. die eindeutige Identifikationsnummer (ID) des Spielers

44.3. (Datum, Zeitpunkt)

44.4. Name, Nachname und persönliche Identifikationsnummer des Spielers (persönliche Identifikationsnummer einer ausländischen Person oder eine andere eindeutige Zeichenfolge, die der Person zur Identifizierung zugewiesen wurde oder, falls dies nicht möglich ist, das Geburtsdatum der ausländischen Person)

44.5. die Art der Geldtransaktion (Zahlung oder Auszahlung) und der Betrag

44.6. die Kontonummer oder andere identifizierende Informationen des Kontos, von dem aus die Geldtransaktion getätigt wurde

44.7. die Gebühr für die Ausführung der Überweisung.

44.8. Saldo des Spielerkontos am Ende des Vorgangs;

44.9. Status der Geldtransaktion (laufend, abgeschlossen usw.);

45. Wenn der Spieler Wetten platziert und Gewinne auf der Plattform ausgezahlt bekommt, müssen die folgenden Daten aufgezeichnet und gespeichert werden:

45.1. die eindeutige Identifikationsnummer (ID) des Spielers

45.2. Transaktions-ID

45.3. (Datum, Zeitpunkt)

45.4. Vor- und Nachname des Spielers, persönliche Identifikationsnummer (persönliche Identifikationsnummer einer ausländischen Person oder eine andere eindeutige Zeichenfolge, die der Person zur Identifizierung zugewiesen wurde oder, falls dies nicht möglich ist, das Geburtsdatum der ausländischen Person)

45.5. die platzierte Wette

45.6. zusätzlicher Geldbetrag oder eine zusätzliche Anzahl von Credits, die für Glücksspiele in diesem Spielzyklus bestimmt sind

45.7. Art des Glücksspiels

45.8. Name des Spiels und der Version des Spiels oder des Ereignisses der Wette oder des Glücksspiels

45.9. Zahlungen, Provisionen oder andere Gebühren, die vom Unternehmen aus der vom Spieler getätigten Wette erhoben werden

45.10. die eindeutige Identifikationsnummer des Spiels oder Tisches, falls verwendet

45.11. die eindeutige Identifikationsnummer der Gewinnabelle

45.12. Spielstatus (laufend, abgeschlossen usw.)

45.13. Version der Software des Spielers, falls verwendet

45.14. Informationen über die Gründe für die Aussetzung und Aktivierung des Glücksspiels und Spielersitzungen

45.15. ausgezahlte Gewinne

45.16. andere Auszahlungen und deren Gründe

45.17. nach der Auszahlung der Gewinne das Guthaben auf dem Konto des Spielers.

46. Wenn ein Spieler einen Finanzvorgang auf der Plattform nicht durchführt, muss eine beschreibende Nachricht aufgezeichnet und gespeichert werden, in der erklärt wird, warum der Vorgang nicht wie eingeleitet abgeschlossen wurde.

KAPITEL IV ANFORDERUNGEN AN DIE BERICHTERSTATTUNG

47. Die Benutzeroberfläche der Plattform und das externe Überprüfungsinstrument müssen dem Konzept der Einfachheit, Interaktivität und Intuitivität entsprechen. Alle auf der Plattform gespeicherten Informationen müssen der Aufsichtsbehörde mit einer klaren visuellen Darstellung zur Verfügung gestellt werden, um sicherzustellen, dass ein Benutzer, der sich mit ihr verbindet, nur Standardkenntnisse der Arbeit mit Standard-Computerprogrammen und -Websites benötigt.

48. Die Plattform muss über ein Tool verfügen, das die Erstellung eines Änderungsverlaufsberichts zur Überprüfung sowie das Herunterladen von Tabellen im offenen Dateiformat aus den auf der Plattform gespeicherten Daten ermöglicht:

48.1. Datum und Uhrzeit,

48.2. Vor- und Nachname des Spielers, seine persönliche Identifikationsnummer (persönliche Identifikationsnummer einer ausländischen Person oder eine andere eindeutige Zeichenfolge, die der Person zur Identifizierung zugewiesen wurde oder, falls dies nicht möglich ist, das Geburtsdatum der ausländischen Person) und die Staatsangehörigkeit

48.3. Komponenten des Herstellers des Fernspielgeräts

48.4. Finanztransaktionen

48.5. die vom Spieler ergriffenen glücksspielbeschränkenden Maßnahmen gemäß Artikel 10⁴(3) des Glücksspielgesetzes.

49. Die Plattform muss über ein Tool verfügen, das die Erstellung eines Finanzberichts zur Überprüfung sowie das Herunterladen von Tabellen in einem offenen Dateiformat aus den Daten auf der Plattform in Bezug auf Folgende ermöglicht:

49.1. Datum und Uhrzeit,

49.2. Vor- und Nachname des Spielers, persönliche Identifikationsnummer (persönliche Identifikationsnummer einer ausländischen Person oder eine andere eindeutige Zeichenfolge, die der Person zur Identifizierung zugewiesen wurde oder, falls dies nicht möglich ist, das Geburtsdatum der ausländischen Person) und Staatsangehörigkeit

49.3. die Art des Fernglücksspiels

49.4. die für die Teilnahme am Spiel gezahlten Beträge

49.5. die ausgezahlten Gewinne

49.6. das Ergebnis der Tätigkeit (aus den für die Teilnahme am Spiel gezahlten Beträgen wird nach der Auszahlung der Gewinne das Ergebnis der Tätigkeit erzielt).

KAPITEL V KENNZEICHNUNG UND REGISTRIERUNG DER PLATTFORM

50. Die von der Aufsichtsbehörde genehmigte Plattform muss mit einem besonderen Kennzeichnungsschild versehen sein.

51. Das besondere Kennzeichnungsschild der Plattform (im Folgenden „Kennzeichnung“) bezeichnet eine horizontale Beschriftung mit einer Serie (LPT PN), die dem Gerätetyp entspricht, und einer sechsstelligen Nummer.

52. Die Reihe und die Nummer der Kennzeichnung werden in der Anordnung des Direktors der Aufsichtsbehörde über die Erteilung, Ergänzung oder Änderung der Genehmigung zur Organisation von Fernglücksspielen festgelegt, die dem Unternehmen das Recht zum Betrieb der Plattform einräumt.

53. Die Nummer der Kennzeichnung beginnt mit 000001 und wird in aufsteigender Reihenfolge fortgesetzt.

54. Informationen über die an die Plattformen vergebenen Kennzeichnungen (Serie und Nummer) werden im Logbuch der Fernglücksspiel-Plattformen (im Folgenden „Logbuch“) gespeichert.

55. Plattformen sind vor ihrer Nutzung zu kennzeichnen.

56. Nachdem der Vertreter des Unternehmens die Identität der Plattform festgestellt hat, kennzeichnet er sie elektronisch. Die Wahl der Kennzeichnungsmethoden für Plattformen liegt im Ermessen der Unternehmen. Die Kennzeichnung muss für die zuständigen Mitarbeiter der Aufsichtsbehörde deutlich sichtbar sein, wenn sie sich mit der Plattform verbinden.

57. Plattformen sind im Logbuch registriert, wo die folgenden Informationen zur Plattform aufgezeichnet werden:

57.1. Hersteller

57.2. IP-Adresse

57.3. die Adresse des Standorts

57.4. Nummer und Ausstellungsdatum des Zertifikats, das bestätigt, dass die Plattform dem Glücksspielgesetz und diesen Anforderungen entspricht, sowie der Name der akkreditierten Stelle (Labor), die es ausgestellt hat

57.5. die Serie und Nummer des speziellen Kennzeichnungsetiketts der Plattform

57.6. Angaben zum Unternehmen, das die Plattform betreibt (Name, Rechtsform, Sitz, Code)

57.7. die Nummer des Beschlusses des Direktors der Aufsichtsbehörde, mit dem der Betrieb der Plattform genehmigt wird, das Datum der Unterzeichnung und das Datum des Inkrafttretens

57.8. Nummer, Datum der Unterzeichnung und Datum des Inkrafttretens des Beschlusses des Direktors der Aufsichtsbehörde, mit dem die Genehmigung zum Betrieb der Plattform entzogen wird.

57.9. Das Logbuch enthält die relevanten Daten zum Zeitpunkt der Fertigstellung des Logbuchs.

57.10. Das Logbuch wird von den zuständigen Bediensteten der Aufsichtsbehörde geführt.

57.11. Die Logbuchdaten werden innerhalb eines Arbeitstags nach Eingang der Informationen über die Änderung der Daten aktualisiert.

57.12. Informationen über die Serie und die Nummern der Etiketten werden auf der Website der Aufsichtsbehörde veröffentlicht.

57.13. Die Kennzeichnung verliert ihre Gültigkeit ab dem Tag des Inkrafttretens des Beschlusses des Direktors der Aufsichtsbehörde, mit dem die Genehmigung zum Betrieb der Plattform entzogen wird.

KAPITEL VI SCHLUSSBESTIMMUNGEN

58. Unternehmen, die gegen die in den Anforderungen festgelegten Anforderungen verstoßen haben, haften nach dem im Glücksspielgesetz festgelegten Verfahren.
