

## Artikel 5

I. - Versuchsweise kann die Verwaltungsbehörde während eines Zeitraums von zwei Jahren ab Inkrafttreten des in diesem Artikel vorgesehenen Dekrets, wenn dies durch die Notwendigkeit der Bekämpfung der Verbreitung von Bildern von Foltern oder barbarischen Handlungen im Sinne von Artikel 222-1 des Strafgesetzbuchs gerechtfertigt ist, jede Person, deren Tätigkeit darin besteht, einen öffentlichen Online-Kommunikationsdienst zu veröffentlichen, oder Hosting-Diensteanbieter auffordern, Inhalte zu entfernen, die offensichtlich gegen denselben Artikel 222-1 verstoßen. Sie unterrichtet gleichzeitig die Anbieter von Internetzugangsdiensten.

Werden diese Inhalte nicht innerhalb von 24 Stunden entfernt, kann die Verwaltungsbehörde den Anbietern von Hosting-Diensten die Liste der E-Mail-Adressen der öffentlichen Online-Kommunikationsdienste, die gegen den genannten Artikel 222-1 verstoßen, mitteilen. Diese Personen müssen dann unverzüglich den Zugang zu diesen Adressen verhindern. In Ermangelung einer Bereitstellung der in Artikel 6 Absatz III des Gesetzes Nr. 2004-575 vom 21. Juni 2004 über das Vertrauen in die digitale Wirtschaft genannten Informationen durch die Person, deren Tätigkeit darin besteht, einen öffentlichen Online-Kommunikationsdienst zu veröffentlichen, kann die Verwaltungsbehörde jedoch die in Satz 1 dieses Absatzes vorgesehene Mitteilung vornehmen, ohne zuvor die Entfernung der Inhalte unter den in Absatz 1 Satz 1 genannten Bedingungen beantragt zu haben.

Die Verwaltungsbehörde leitet die Anträge auf Rücknahme und die Liste gemäß Absatz 1 bzw. 2 an eine qualifizierte Person weiter, die von der französischen Medienregulierungsbehörde aus ihren Reihen für die Dauer ihrer Amtszeit innerhalb dieser Behörde ernannt wird. Die qualifizierte Person stellt sicher, dass die Anträge auf Rücknahme in Ordnung sind und dass die Bedingungen für die Erstellung, Aktualisierung, Übermittlung und Verwendung der Liste eingehalten werden. Stellt sie eine Unregelmäßigkeit fest, kann sie der Verwaltungsbehörde jederzeit empfehlen, die Unregelmäßigkeit zu beheben. Folgt die Verwaltungsbehörde dieser Empfehlung nicht, kann die qualifizierte Person die Angelegenheit an das zuständige Verwaltungsgericht für einstweilige Maßnahmen oder auf Antrag verweisen.

Die Verwaltungsbehörde kann auch E-Mail-Adressen, deren Inhalt gegen Artikel 222-1 des Strafgesetzbuchs verstößt, Suchmaschinen oder Verzeichnissen mitteilen, die alle geeigneten Maßnahmen ergreifen, um die Bezugnahme auf den öffentlichen Online-Kommunikationsdienst zu unterbinden. Das in Unterabsatz 3 von diesem I festgelegte Verfahren ist anwendbar.

II. - A. Wenn ein Hosting-Diensteanbieter noch nie Gegenstand eines Antrags gemäß I dieses Artikels war, ein Bild zu entfernen, das Folter oder barbarische Handlungen zeigt, die in den Anwendungsbereich von Artikel 222-1 des Strafgesetzbuches fallen, informiert die Verwaltungsbehörde, von der in Ziffer I dieses Artikels die Rede ist, die genannte Person mindestens 12 Stunden vor Stellung des Antrags auf Entfernung über die geltenden Verfahren und Fristen.

B. - Kann der in A von dieser Ziffer II genannte Dienstleister einem Antrag auf Entfernung aufgrund höherer Gewalt oder faktischer Unmöglichkeit, für die er nicht verantwortlich ist, einschließlich objektiv gerechtfertigter technischer oder betrieblicher Gründe, nicht nachkommen, so unterrichtet er die Verwaltungsbehörde, die den Antrag auf Entfernung gestellt hat, unverzüglich über diese

Gründe. Nach Prüfung dieser Gründe kann die Verwaltungsbehörde den in demselben A genannten Anbieter anweisen, dem Antrag auf die Entfernung nachzukommen.

Der in Unterabsatz 2 der Ziffer I genannte Zeitraum beginnt zu laufen, sobald die in Unterabsatz 1 von b genannten Gründe nicht mehr vorliegen.

Kann der in A genannte Anbieter dem Antrag auf Entfernung nicht nachkommen, weil dieser offensichtliche Fehler oder keine ausreichenden Informationen enthält, um seine Vollstreckung zu ermöglichen, so unterrichtet er unverzüglich die Verwaltungsbehörde, die die Entfernung beantragt hat, und holt die erforderlichen Erläuterungen ein.

Der in Unterabsatz 2 der Ziffer I genannte Zeitraum beginnt zu laufen, sobald der Hosting-Diensteanbieter diese Klarstellungen erhalten hat.

C. – Entfernt ein Hosting-Diensteanbieter ein Bild, das Folter oder barbarische Handlungen zeigt, die unter Artikel 222-1 des Strafgesetzbuches fallen, informiert er den Inhaltsanbieter so schnell wie möglich unter Angabe der Gründe, die zur Entfernung des Bildes geführt haben, über die Möglichkeit, die Übermittlung einer Kopie des Antrags auf Entfernung zu beantragen, und über die ihm gebührenden Rechte, den Antrag auf Entfernung vor dem zuständigen Verwaltungsgericht anzufechten.

Auf Verlangen des Inhaltsanbieters übermittelt der Hosting-Diensteanbieter eine Kopie der Einfernungsanordnung.

Die in den ersten zwei Unterabsätzen von C festgelegten Verpflichtungen gelten nicht, wenn die zuständige Behörde, die den Antrag auf Entfernung gestellt hat, entscheidet, dass es erforderlich und angemessen ist, Informationen nicht offenzulegen, um die ordnungsgemäße Durchführung der Verhütung, Aufdeckung, Aufklärung und strafrechtlichen Verfolgung der Täter einer Straftat gemäß Artikel 222-1 des Strafgesetzbuches nicht zu behindern.

In solchen Fällen unterrichtet die zuständige Behörde den Hosting-Diensteanbieter über ihre Entscheidung, und gibt dabei die Dauer der Anwendung an, die sechs Wochen ab dem Datum der Entscheidung nicht überschreiten darf, und der Hosting-Diensteanbieter gibt dem Inhaltsanbieter keine Informationen über die Entfernung der Inhalte weiter.

Diese zuständige Behörde kann diesen Zeitraum um weitere sechs Wochen verlängern, wenn die Geheimhaltung weiterhin gerechtfertigt ist. In solchen Fällen unterrichtet sie den Hosting-Diensteanbieter entsprechend.

III. - A. - Unbeschadet der Artikel L. 521-1 und L. 521-2 der Verwaltungsgerichtsordnung, können Hosting-Diensteanbieter und Inhaltsanbieter, die von einem gemäß Ziffer I dieses Artikels gestellten Antrag auf Entfernung eines Bildes von Folter oder barbarischen Handlungen, die unter Artikel 222-1 des Strafgesetzbuches fallen, betroffen sind sowie die in Ziffer I dieses Artikels erwähnte qualifizierte Person die Nichtigerklärung des Antrags beim Präsidenten des Verwaltungsgerichts oder dem von dem Präsidenten beauftragten Richter innerhalb einer Frist von 48 Stunden ab dem Eingang des Antrags oder, im Falle des Inhaltsanbieters, ab dem Zeitpunkt, zu dem er vom Hosting-Diensteanbieter über die Entfernung des Inhalts informiert wird, beantragen.

B. – Über die Rechtmäßigkeit des Antrags auf Entfernung wird innerhalb von 72 Stunden nach der Antragsstellung entschieden. Die Anhörung ist öffentlich.

C. – Urteile über die Rechtmäßigkeit der Entscheidung gemäß Ziffer II von A können innerhalb von 10 Tagen nach ihrer Zustellung angefochten werden. In diesem Fall entscheidet die Berufungsgerichtsbarkeit innerhalb eines Monats nach ihrer Anrufung.

IV. – Die Bedingungen für die Anwendung dieses Artikels werden durch Dekret festgelegt.

V. – Spätestens drei Monate vor Ablauf des Experiments legt die Regierung dem Parlament einen Bewertungsbericht über das Experiment vor, um die Zweckmäßigkeit seiner eventuellen Fortführung zu bestimmen. Dieser Bericht bezieht sich insbesondere auf die Anzahl der bei der Verwaltungsbehörde eingegangenen Meldungen, die Anzahl der Anträge auf Entfernung, die Anzahl der Anträge der Staatsanwaltschaft, die Anzahl der verhängten Sanktionen und die aufgetretenen Schwierigkeiten, insbesondere im Hinblick auf die Charakterisierung der betreffenden Inhalte.

## Artikel 40

II. – Versuchsweise und für einen Zeitraum von 3 Jahren ab dem Tag der Verkündung dieses Gesetzes dürfen über einen öffentlichen Online-Kommunikationsdienst angebotene Spiele, die volljährigen Spielern, die ein finanzielles Opfer aufgebracht haben, ermöglichen, auf der Grundlage eines auf dem Zufallsprinzip beruhenden Mechanismus, monetisierbare digitale Objekte zu erhalten, ohne dass ein finanzieller Gewinn erzielt wird, sofern diese Objekte weder direkt noch indirekt über eine natürliche oder juristische Person gegen Entgelt entweder an das Glücksspielunternehmen, das sie herausgegeben hat, oder an eine mit ihm gemeinsam handelnde natürliche oder juristische Person übertragen werden dürfen.

Monetisierbare digitale Objekte im Sinne von Unterabsatz 1 dieser Ziffer I sind Spielelemente, die allein dem Spieler ein oder mehrere mit dem Spiel verbundene Rechte verleihen und die direkt oder indirekt gegen Entgelt an Dritte übertragen werden können.

Ein Dekret des Staatsrats, das nach Anhörung der nationalen Glücksspielbehörde und nach Anhörung der Verbände, die lokale Mandatsträger und die Glücksspiel- und Videospieleindustrie vertreten, erlassen wird, legt die Bedingungen fest, unter denen abweichend von Unterabsatz 1 andere Belohnungen als monetisierbare digitale Objekte als Nebenleistungen gewährt werden können.

Dieses Dekret legt die Art dieser Belohnungen fest und schließt Belohnungen in Form von gesetzlichen Zahlungsmitteln aus. Es legt auch die Obergrenzen für die Vergabe solcher Belohnungen fest, einschließlich des Höchstanteils dieser Belohnungen, den das Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten an alle Teilnehmer desselben Spiels in einem Kalenderjahr vergeben kann. Dieser Höchstanteil darf nicht mehr als 25 % des Umsatzes betragen, den dieses Unternehmen in demselben Kalenderjahr mit dem Geschäft mit monetisierbaren digitalen Objektspielen für dieses Spiel erzielt hat, und zwar bis zu einer jährlichen Obergrenze pro Spieler.

Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten gewährleisten die Integrität, Zuverlässigkeit und Transparenz des Spielbetriebs und den Schutz von Minderjährigen. Sie stellen sicher, dass Minderjährigen das Glücksspiel untersagt ist und übermäßiges oder pathologisches Glücksspiel, betrügerische oder kriminelle Aktivitäten sowie Geldwäsche und Terrorismusfinanzierung verhindert werden.

II. – Die Liste der Kategorien von Spielen, die unter den in diesem Artikel genannten Bedingungen versuchsweise zugelassen sind, wird durch ein Dekret des Staatsrats nach Einholung der Stellungnahme der nationalen Glücksspielbehörde, die insbesondere die Risiken der Entwicklung illegaler Online-Glücksspielangebote berücksichtigt, und nach Anhörung der Verbände, die die lokalen Mandatsträger und die Glücksspiel- und Videospiegelindustrie vertreten, festgelegt.

III. – Die Regierung legt dem Parlament in Zusammenarbeit mit der nationalen Glücksspielbehörde einen Fortschrittsbericht über das in Ziffer I vorgesehene Experiment innerhalb von 18 Monaten nach der Verkündung dieses Gesetzes vor. Dieser Bericht enthält vor allem die Information über die Entwicklung des Marktes für Spiele mit monetisierbaren digitalen Objekten eine Bewertung der wirtschaftlichen Auswirkungen auf die verschiedenen Arten von Spielen, insbesondere auf die Glücksspiel- und Videospiegelindustrie, eine Bewertung der gesundheitlichen Auswirkungen dieses Experiments und eine Bewertung der Wirksamkeit der von den Unternehmen, die Spiele mit monetisierbaren digitalen Objekten anbieten, ergriffenen Maßnahmen zum Schutz der Spieler und zur Bekämpfung der Geldwäsche und der Finanzierung des Terrorismus.

IV. – Spätestens sechs Monate vor Ablauf des Experiments legt die Regierung dem Parlament einen Bewertungsbericht über die Resultate des Experiments vor, in dem sie weitere Maßnahmen vorschlägt, die zu ergreifen sind.

#### Artikel 41

I. – A. – Jede juristische Person, die beabsichtigt, der Öffentlichkeit ein Angebot von Glücksspielen im Sinne von Artikel 40 zu unterbreiten, meldet es der nationalen Glücksspielbehörde im Voraus.

B. – In dem Dekret des Staatsrats, das nach Anhörung der Französischen Behörde für Datenschutz und der nationalen Glücksspielbehörde erlassen wurde, sind die Informationen festgelegt, die das Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten gegenüber der Behörde erklären muss, damit diese sicherstellen kann, dass das Spiel zur Kategorie von Spielen mit monetisierbaren digitalen Objekten im Sinne von Artikel 40 gehört und dass sein Betrieb mit der Erfüllung der Verpflichtungen des Unternehmens nach Ziffer II desselben Artikels 40 und dieses Artikels vereinbar ist.

C. – Die nationale Glücksspielbehörde legt die Verfahren für die Einreichung und den Inhalt der Erklärungsakte fest.

Die nationale Glücksspielbehörde wird von der monetisierbaren Gesellschaft für digitale Objekte unverzüglich über jede wesentliche Änderung in Bezug auf ein Element der Erklärungsakte unterrichtet.

D. – Das Angebot von Spielen kann der Öffentlichkeit nur angeboten werden, wenn der Sitz der Gesellschaft entweder in einem Mitgliedstaat der Europäischen Union oder in einem anderen Vertragsstaat des Abkommens über den Europäischen Wirtschaftsraum, der ein Abkommen mit Frankreich mit einer Verwaltungshilfeklausel zur Bekämpfung von Steuerhinterziehung und -umgehung geschlossen hat, ansässig ist. Das Unternehmen bezeichnet die Person oder Personen mit Sitz in Frankreich, die dafür verantwortlich sind.

II. – Unternehmen, die Spiele mit monetisierbaren digitalen Objekten anbieten, müssen die Teilnahme von Minderjährigen, auch von mündigen Minderjährigen, verhindern. Zu diesem Zweck verwenden sie ein Altersüberprüfungssystem, das der Verordnung (EU) 2016/679 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 27. April 2016 zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten, zum freien Datenverkehr und zur Aufhebung der Richtlinie 95/46/EG (Datenschutz-Grundverordnung) und des Gesetzes Nr. 78-17 vom 6. Januar 1978 über Datenverarbeitung, Dateien und Freiheiten entspricht. Sie zeigen auch eine Nachricht auf der Spieloberfläche an, die darauf hinweist, dass dieses Spiel für Minderjährige verboten ist.

III. – Die Teilnahme an einem Spiel mit monetisierbaren digitalen Objekten gegen Entgelt setzt die Einrichtung eines Spielkontos auf ausdrücklichen Wunsch des Spielers voraus. Dieses Konto kann ohne vorherige Überprüfung der Volljährigkeit des Spielers und seiner Identität nicht eröffnet werden. Das Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten setzt alle sinnvollen Mittel ein, um eine solche Überprüfung durchzuführen.

Das Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten kann nur ein Konto pro Spieler eröffnen.

Ein Dekret im Staatsrat, das nach Stellungnahme der nationalen Glücksspielbehörde erlassen wurde, legt die Verfahren für die Eröffnung, Verwaltung und Schließung von Spielerkonten durch das Glücksspielunternehmen fest.

IV. – Die monetisierbaren digitalen Objekte, die von einem Glücksspielunternehmen im Sinne von Artikel 40 ausgegeben werden, dürfen weder von diesem Unternehmen direkt oder über einen Vermittler noch von einem von ihm kontrollierten Unternehmen im Sinne von Artikel L. 233-16 des Handelsgesetzbuches gegen Entgelt erworben werden.

V. – Um es der nationalen Glücksspielbehörde zu ermöglichen, ihre Aufgaben zu erfüllen, halten die Unternehmen die Daten über Spieler, Spielereignisse und die damit verbundenen finanziellen Transaktionen zur Verfügung.

Die Behörde kann diese Daten verwenden, um jede Handlung eines Spielers zu suchen und zu identifizieren, die Betrug, Geldwäsche oder Terrorismusfinanzierung darstellen kann.

In einem Dekret des Staatsrates, das nach Anhörung der Nationalen Kommission für Informatik und Freiheiten und der nationalen Glücksspielbehörde erlassen wurde, werden die Liste dieser Daten, ihr Format und die Verfahren für ihre Übermittlung sowie die von der nationalen Glücksspielbehörde auf der Grundlage dieser Daten durchgeführten Kontrollen festgelegt.

VI. Spiele mit monetisierbaren digitalen Objekten, die auf Wettkämpfen oder Sportereignissen basieren, dürfen nur unter Einhaltung der in Artikel L. 333-1 Absatz 1 des Sportgesetzbuches vorgesehenen Nutzungsrechte und mit Zustimmung der Organisatoren der betreffenden Wettbewerbe oder Sportereignisse angeboten werden.

VII. — Delegierte Verbände im Sinne von Artikel L. 131-14 des Sportgesetzbuches, gegebenenfalls in Abstimmung mit den von ihnen geschaffenen Berufsligen, legen Regeln fest, die darauf abzielen, den Teilnehmern an Wettkämpfen oder Sportereignissen, deren Liste durch Dekret festgelegt wird, zu verbieten:

1. Unmittelbar oder über einen Vermittler an Spielen mit monetisierbaren digitalen Objekten auf der Grundlage von Wettkämpfen oder Sportveranstaltungen in ihrer Disziplin teilzunehmen;

2. Direkt oder über einen Vermittler monetisierbare digitale Objekte, die ein Element darstellen, das mit einem der Wettbewerbe oder Veranstaltungen ihrer Disziplin in Verbindung steht, zu übertragen;

3. An Dritte privilegierte Informationen weiterzugeben, die im Rahmen ihres Berufs oder ihrer Pflichten erlangt werden, die der Öffentlichkeit unbekannt sind und die wahrscheinlich in Spielen mit monetisierbaren digitalen Objekten auf der Grundlage von Wettkämpfen oder Sportveranstaltungen in ihrer Disziplin verwendet werden könnten.

VIII. - A. - Ein Unternehmen, das Spiele mit monetisierbaren digitalen Objekten auf der Grundlage eines echten Pferderennens anbietet, darf solche Spiele nur bei Rennen veranstalten, die im Kalender gemäß Artikel 5-1 des Gesetzes vom 2. Juni 1891 aufgeführt sind, wessen Zweck es ist, die Genehmigung und den Betrieb von Pferderennen zu regeln.

B. - Vor der Verwendung der in A dieser Ziffer VIII genannten Daten von Pferderennen schließt das Unternehmen einen Vertrag mit dem französischen oder ausländischen Rennorganisationsunternehmen oder seinem Vertreter ab. Dieser Vertrag kann keine Ausschließlichkeitsklausel zugunsten eines bestimmten Unternehmens enthalten.

Der in Unterabsatz 1 von diesem B vorgesehene Vertrag sieht vor, dass die Verwendung von Pferderenddaten durch ein Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten mit den Werten übereinstimmt, die sich aus den durch ein Dekret festgelegten gemeinwirtschaftlichen Verpflichtungen der Muttergesellschaften ergeben.

C. - Die Muttergesellschaften von Pferderennen nehmen in den Rennkodex ihrer Spezialität Bestimmungen auf, die darauf abzielen, Jockeys und Trainer daran zu hindern:

1. Direkt oder über einen Vermittler an Spielen mit monetisierbaren digitalen Objekten auf der Grundlage von Pferderennen, an denen sie teilnehmen, teilzunehmen;

2. Direkt oder über einen Vermittler monetisierbare digitale Objekte auf der Grundlage von Pferderennen zu übertragen, an denen sie teilnehmen;

3. An Dritte privilegierte Informationen weiterzugeben, die im Rahmen ihres Berufs oder ihrer Pflichten erlangt werden, die der Öffentlichkeit unbekannt sind und die wahrscheinlich in Spielen mit monetisierbaren digitalen Objekten verwendet werden könnten, die auf Pferderennen basieren, an denen sie teilnehmen.

IX. - Die Verbote und Beschränkungen gemäß Artikel L. 320-12 und L. 320-14 des Gesetzbuchs über innere Sicherheit gelten für kommerzielle Kommunikation zugunsten eines Glücksspielunternehmens mit monetisierbaren digitalen Objekten, das gemäß Artikel 40 dieses Gesetzes versuchsweise zugelassen ist.

Die Nichteinhaltung der in Unterabsatz 1 dieser Ziffer IX genannten Verbote und Beschränkungen wird mit den Sanktionen nach Artikel L. 324-8-1 des Gesetzbuchs über innere Sicherheit geahndet.

Verbände, deren gesetzlicher Zweck die Suchtbekämpfung umfasst und die seit mindestens fünf Jahren am Tag der Ereignisse ordnungsgemäß registriert sind, können die den Nebenklägern für die in Unterabsatz 2 dieser Ziffer IX vorgesehenen Straftaten gewährten Rechte ausüben. Die gleichen Rechte können von den in Artikel L. 621-1 des Verbrauchergesetzbuches genannten Verbraucherverbänden und den in Artikel L. 211-1 und L. 211-2 des Sozial- und Familiengesetzbuchs genannten Familienverbänden wahrgenommen werden.

X. – Die Nationale Glücksspielbehörde kann durch eine begründete Entscheidung verlangen, dass ein Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten jegliche kommerzielle Kommunikation zurückzieht, die Minderjährige direkt oder indirekt zum Spielen animiert oder zu exzessivem Spielverhalten anregt.

XI. – Das Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten verhindert exzessives oder pathologisches Spielverhalten, insbesondere durch die Einrichtung von Mechanismen zum Selbstausschluss und Selbstbeschränkung der Ausgaben und der Spielzeit in Übereinstimmung mit den Verfahren, die durch ein Dekret des Staatsrats festgelegt wurden, das nach Einholung der Stellungnahme der nationalen Glücksspielbehörde erlassen wurde.

Es bietet dem Spieler auch dauerhaft und leicht zugänglich eine Zusammenfassung der Daten über seine Glücksspieltätigkeit mit dem Ziel, sie zu kontrollieren.

XII. – Das Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten ist verpflichtet, keine kommerzielle Kommunikation an Minderjährige oder Kontoinhaber zu senden, die von einer Selbstausschlussmaßnahme profitieren, die für die von ihm betriebenen Spiele gilt.

XIII. Kommerzielle Kommunikation einer Person, die kommerziellen Einfluss auf elektronischem Wege im Sinne von Artikel 1 des Gesetzes Nr. 2023-451 vom 9. Juni 2023 zur Regulierung des kommerziellen Einflusses und zur Bekämpfung des Missbrauchs von Influencern in sozialen Netzwerken, ausübt, deren Zweck darin besteht, direkt oder indirekt das Angebot eines Glücksspielunternehmens mit monetisierbaren digitalen Objekten oder dieses Unternehmens selbst zu fördern, sind nur auf Online-Plattformen zugelassen, die die technische Möglichkeit bieten, alle Nutzer unter achtzehn Jahren vom Publikum dieser Inhalte auszuschließen, wenn dieser Ausschlussmechanismus von diesen Personen wirksam aktiviert wird.

XIV. - Es ist jedem Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten sowie jeder natürlichen oder juristischen Person, die gemeinsam mit ihr handelt, untersagt, den Spielern Kredite in gesetzlichen Zahlungsmitteln oder digitalen Vermögenswerten im Sinne von Artikel L. 54-10-1 des Währungs- und Finanzkodex zu gewähren oder direkte oder indirekte Mechanismen einzurichten, die es den Spielern ermöglichen, sich gegenseitig Kredite in Form von gesetzlichen Zahlungsmitteln oder digitalen Vermögenswerten im Sinne desselben Artikels L. 54-10-1 zu gewähren, um den Kauf von monetisierbaren digitalen Objekten oder anderen Belohnungen zu ermöglichen, die durch das in Artikel 40 Ziffer I dieses Gesetzes genannte Dekret des Staatsrats vergeben und festgelegt werden können.

Öffentliche Online-Kommunikationsdienste, für die Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten Spiele mit monetisierbaren digitalen Objekten anbieten, dürfen keine Werbung für ein Unternehmen enthalten, das wahrscheinlich Kredite an Spieler gewährt oder Kredite zwischen Spielern gewährt, oder einen Link zu einer Website enthält, die ein solches Kreditangebot anbietet.

XII. – Das Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten informiert die Spieler über die Risiken, die mit übermäßigem oder pathologischem Glücksspiel verbunden sind, durch eine Warnmeldung, die durch eine Anordnung des Gesundheitsministers nach Stellungnahme der nationalen Glücksspielbehörde festgelegt wird. Die technischen Modalitäten für die Anzeige der Nachricht werden von der nationalen Glücksspielbehörde festgelegt.

XVI. - A. – Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten unterliegen den Verpflichtungen aus Kapitel I Abschnitte 2 bis 7 und Titel VI Kapitel II des Währungs- und Finanzkodex festgelegt sind sowie unmittelbar anwendbaren europäischen Bestimmungen zur Bekämpfung der

Geldwäsche und der Terrorismusfinanzierung, einschließlich europäischer Verordnungen über restriktive Maßnahmen, die gemäß den Artikeln 75 oder 215 des Vertrags über die Arbeitsweise der Europäischen Union erlassen wurden, sowie den Bestimmungen, die gemäß demselben Artikel 215 für andere Zwecke erlassen wurden.

Die nationale Glücksspielbehörde überwacht die Einhaltung der in Unterabsatz 1 von A genannten Verpflichtungen durch Unternehmen.

Die nationale Glücksspielbehörde bewertet die Risiken der Unternehmen sowie die Ergebnisse der von diesen Unternehmen ergriffenen Maßnahmen zur Bekämpfung von Betrug, Geldwäsche und Terrorismusfinanzierung. Sie kann diesbezüglich Weisungen erteilen.

Die nationale Glücksspielbehörde passt die Methoden, Intensität und Häufigkeit ihrer Dokumentations- und Vor-Ort-Kontrollen entsprechend den ermittelten Risiken an. Sie berücksichtigt die technischen Eigenschaften von Spielen mit monetisierbaren digitalen Objekten.

Jeder Verstoß gegen die in Unterabsatz 1 von diesem A genannten Verpflichtungen durch Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten kann zu Sanktionen gemäß Artikel L. 561-40 des Währungs- und Finanzkodex führen, mit Ausnahme derjenigen, die in Ziffer I Absatz 4 desselben Artikels L. 561-40 vorgesehen sind.

Die in Artikel L. 56138 des Währungs- und Finanzkodex genannte nationale Sanktionskommission wird über alle von der nationalen Glücksspielbehörde beobachteten Verstöße informiert und wird erforderlichenfalls die entsprechende(n) Sanktion(en) verhängen.

B. – Diese Ziffer XVI tritt 18 Monate nach der Verkündung dieses Gesetzes in Kraft.

XVII. – Die nationale Glücksspielbehörde überwacht die Einhaltung gesetzlicher und regulatorischer Verpflichtungen durch Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten, die für diese Unternehmen gelten. Sie bekämpft illegale Angebote solcher Spiele, unbeschadet ihrer Maßnahmen zur Bekämpfung illegaler Glücksspielangebote wie Online-Casino-Glücksspielangebote. Sie berücksichtigt die technischen Eigenschaften von Spielen mit monetisierbaren digitalen Objekten. Außerdem wird sichergestellt, dass das Ziel eines ausgewogenen Funktionierens der verschiedenen Arten von Spielen eingehalten wird, um eine wirtschaftliche Destabilisierung der verschiedenen Sektoren zu vermeiden. Bei der Durchführung ihrer Kontrollen kann sie sich auf Berichte über einen Verstoß gegen die rechtlichen und regulatorischen Verpflichtungen von Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten stützen.

XVIII. – Der Vorstand der nationalen Glücksspielbehörde trifft Entscheidungen über Spiele mit monetisierbaren digitalen Objekten.

Unter denselben Bedingungen wie in Artikel 37 des Gesetzes Nr. 2010476 vom 12. Mai 2010 über die Öffnung für den Wettbewerb und die Regulierung des Online-Glücksspielsektors kann der Vorstand dem Vorsitz oder, in seiner Abwesenheit oder Unfähigkeit, zu handeln, einem anderen seiner Mitglieder die Befugnis übertragen, individuelle Entscheidungen zu treffen, die in seine Zuständigkeit fallen.

XIX. – Um die der nationalen Glücksspielbehörde übertragenen Aufgaben zu erfüllen, kann die Behörde alle erforderlichen Informationen und Dokumente einholen, die sich im Besitz der Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten befinden, und alle Personen befragen, die zu ihren Informationen beitragen könnten.

Die in Artikel 42 Ziffer II des Gesetzes Nr. 2010-476 vom 12. Mai 2010 genannten Beamten und Hilfsbeamten der nationalen Glücksspielbehörde führen Verwaltungsuntersuchungen durch, um sicherzustellen, dass die Unternehmen ihren Verpflichtungen nachkommen. In diesem Rahmen können sie die Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten um nützliche Informationen oder Dokumente bitten. Sie haben in Anwesenheit der vom Unternehmen zu diesem Zweck benannten Person Zugang zu den Räumlichkeiten, die das Unternehmen für geschäftliche Zwecke nutzt, mit Ausnahme des Teils dieser Räumlichkeiten, der gegebenenfalls als Wohnung genutzt wird. Sie treffen alle Feststellungen und können bei dieser Gelegenheit Kopien aller einschlägigen Dokumente erhalten.

Bei der Ausübung dieser Ermittlungsbefugnisse kann ihnen von Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten kein Berufsgeheimnis auferlegt werden. Administrative Anfragen werden in Protokollen aufgezeichnet.

Um festzustellen, dass eine Person, die die in Ziffer I dieses Artikels vorgesehene Erklärung nicht abgegeben hat, ein Angebot eines Spiels mit monetisierbaren digitalen Objekten anbietet oder dass ein solches Angebot gefördert wird, können diese Beamten und Bevollmächtigten auch, ohne strafrechtlich verantwortlich zu sein, Folgendes tun:

1. Teilnahme unter einer angenommenen Identität am elektronischen Austausch auf einer Gaming-Website mit monetisierbaren digitalen Objekten, insbesondere an einer Online-Spielsitzung. Die Verwendung einer angenommenen Identität hat keinen Einfluss auf die Rechtmäßigkeit der getroffenen Feststellungen;
2. Extrahierung, Beschaffung oder Aufbewahrung von Beweismitteln und Daten über Personen, die wahrscheinlich Täter dieser Straftaten sind, sowie über die verwendeten Bankkonten;
3. Extrahierung, Weiterleitung als Reaktion auf eine ausdrückliche Anfrage, Erwerb oder Aufbewahrung illegaler Inhalte.

Sobald sie null und nichtig sind, dürfen solche Handlungen nicht dazu führen, dass andere zur Begehung einer Straftat angestiftet werden.

Die Bedingungen, unter denen die in dieser Ziffer XIX genannten Beamten und Hilfsbeamten die in Nummer 1 vorgesehenen Feststellungen und die in Nummer 3 vorgesehenen Handlungen vornehmen, werden durch ein Dekret des Staatsrats festgelegt, das nach Rücksprache mit der Nationalen Glücksspielbehörde erlassen wird.

XX. - Die nationale Glücksspielbehörde kann jederzeit nach einem kontradiktorischen Verfahren, wenn das Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten seinen rechtlichen Verpflichtungen, insbesondere den im letzten Unterabsatz von Artikel 40 Ziffer I oder in Ziffer II dieses Artikels genannten Verpflichtungen, nicht nachkommt, entweder den Fortbestand des Glücksspielunternehmens untersagen oder Bedingungen auferlegen, die von ihr festgelegt werden.

XXI. - Bei der Wahrnehmung ihrer Pflichten zur Kontrolle von Spielen mit monetisierbaren digitalen Objekten arbeitet die nationale Glücksspielbehörde mit den in Artikel 391 des Gesetzes Nr. 2010476 vom 12. Mai 2010 genannten Behörden zusammen, unter den in demselben Artikel 391 genannten Bedingungen.

XXII. - Um die Einhaltung der den Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten auferlegten Verpflichtungen durch diese Unternehmen zu überwachen, kann der Vorsitz der Behörde im Namen des Staates Vereinbarungen mit den Glücksspielregulierungsbehörden anderer

Mitgliedstaaten der Europäischen Union oder anderen Vertragsstaaten des Abkommens über den Europäischen Wirtschaftsraum schließen, um die Ergebnisse der von diesen Behörden und der Behörde selbst durchgeführten Analysen und Kontrollen in Bezug auf Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten auszutauschen.

XXIII. - Die Sanktionskommission der nationalen Glücksspielbehörde ist für die Verhängung der in Ziffer XXV dieses Artikels genannten Sanktionen gegen Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten zuständig.

XXIV. - A. - Unbeschadet des Artikels L. 56138 des Währungs- und Finanzkodex kann der Sanktionsausschuss der nationalen Glücksspielbehörde Sanktionen gegen ein Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten unter den in Artikel 43 des genannten Gesetzes Nr. 2010 476 vom 12. Mai 2010 festgelegten Bedingungen verhängen.

B. - Unbeschadet der in Artikel L. 561-38 des Währungs- und Finanzkodex vorgesehenen Befugnisse der nationalen Sanktionskommission kann der Vorstand der nationalen Glücksspielbehörde beschließen, ein Sanktionsverfahren gegen ein Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten einzuleiten, das seine gesetzlichen oder regulatorischen Verpflichtungen missachtet oder nicht erfüllt hat oder eine an ihn gerichtete Anweisung missachtet oder missachtet hat. Anschließend teilt sie den Unternehmen die Einwände mit und verweist die Angelegenheit an die Sanktionskommission.

B a. - Vor einer solchen Mitteilung kann der Vorsitz der nationalen Glücksspielbehörde, wenn ein Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten seinen rechtlichen Verpflichtungen nicht nachkommt oder eine an das Unternehmen gerichtete Weisung missachtet, es an seine rechtlichen Verpflichtungen erinnern oder, wenn die festgestellte Zuwiderhandlung wahrscheinlich behoben werden könnte, eine Aufforderung an das Unternehmen richten, innerhalb einer vom Vorsitz gesetzten Frist seinen Verpflichtungen nachzukommen. Diese Frist kann im Notfall auf 24 Stunden festgelegt werden. Erforderlichenfalls schließt der Vorsitz das Aufforderungsverfahren ab. Der Vorsitz kann den Vorstand der nationalen Glücksspielbehörde auffordern, die Bekanntmachung zu veröffentlichen. In diesem Fall wird die Entscheidung über den Abschluss des Aufforderungsverfahrens auf die gleiche Weise veröffentlicht.

D. - Die Sanktionskommission der nationalen Glücksspielbehörde kann vor der Verhängung der in Ziffer XXV dieses Artikels vorgesehenen Sanktionen jede Person anhören, deren Anhörung sie für nützlich hält. Die Bedingungen für die Offenlegung eines Dokuments, das die Geschäftsgeheimnisse betrifft, an einen Dritten sind in einem Dekret des Staatsrats festgelegt.

XXV. - A. - Der Sanktionsausschuss der nationalen Glücksspielbehörde kann je nach Schwere des Verstoßes eine der folgenden Sanktionen gegen Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten verhängen:

1. Eine Warnung;
2. Die vorübergehende Aussetzung des Betriebs des Spiels für einen Zeitraum von höchstens drei Monaten;
3. Ein Verbot für höchstens 3 Jahre für den Betrieb des Spiels oder aller betreffenden Spiele;
4. Ein Verbot für höchstens 3 Jahre für den Betreiber, Spiele mit monetisierbaren digitalen Objekten zu betreiben.

B. – Artikel 43 Ziffer V des genannten Gesetzes Nr. 2010-476 vom 12. Mai 2010 gilt für Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten und deren Spielbetrieb.

C. – Wenn ein Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten ungenaue Informationen bereitstellt, verweigert, die angeforderten Informationen bereitzustellen oder die Ermittlungen, die von den nach Ziffer XIX dieses Artikels ermächtigten Beamten oder Hilfsbeamten durchgeführt werden, behindert, kann die Sanktionskommission eine Geldbuße von bis zu 100 000 EUR verhängen.

D. – Artikel 43 Ziffer X des genannten Gesetzes Nr. 2010-476 vom 12. Mai 2010 gilt für Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten, die den in Buchstaben A und B dieser Ziffer XXV genannten Strafen unterliegen.

XXVI. – Artikel 44 des genannten Gesetzes Nr. 2010-476 vom 12. Mai 2010 gilt für Sanktionen, die gemäß Ziffer XXV dieses Artikels gegen Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten verhängt werden können.

XXVII. – Die Sanktionen nach von Artikel 56 Ziffer I des genannten Gesetzes Nr. 2010-476 vom 12. Mai 2010 gelten für natürliche und juristische Personen, die der Öffentlichkeit ein Angebot über Spiele mit monetisierbaren digitalen Objekten unterbreiten oder derartige Spiele vorschlagen, ohne zuvor die in Ziffer I dieses Artikels vorgesehene Erklärung abgegeben zu haben.

Wer in irgendeiner Weise für eine Website werbt, die der Öffentlichkeit Spiele mit illegalen, monetisierbaren digitalen Objekten anbietet, haftet mit einer Geldstrafe von 100 000 EUR. Das Gericht kann den Betrag der Geldbuße auf das Vierfache der für die illegale Tätigkeit ausgegebenen Werbeausgaben erhöhen.

XXVIII. – Der Vorsitz der nationalen Glücksspielbehörde fordert ein Unternehmen, dessen Angebot über Online-Spiele mit monetisierbaren digitalen Objekten auf französischem Hoheitsgebiet zugänglich ist und das sich nicht angemeldet hat, oder eine Person, die für ein Angebot von Online-Spielen mit monetisierbaren digitalen Objekten wirbt, die von einem Unternehmen angeboten werden, das sich nicht angemeldet hat, auf, diese Aktivität einzustellen. Diese Aufforderung, die mit allen Mitteln zugestellt werden kann, die das Datum des Eingangs belegen können, bezieht sich auf die Bestimmungen dieses Gesetzes und fordert den Empfänger auf, innerhalb einer Frist von fünf Tagen Stellung zu nehmen.

Der Vorsitz der nationalen Glücksspielbehörde übermittelt den in Artikel 6 Absatz 2 Ziffer I des Gesetzes Nr. 2004-575 vom 21. Juni 2004 über das Vertrauen in die digitale Wirtschaft genannten Personen eine Kopie der Aufforderungen an die in Unterabsatz 1 dieser Ziffer XXVIII genannten Personen. Er fordert diese Personen auf, alle Maßnahmen zu ergreifen, um den Zugang zu diesen illegalen Inhalten zu verhindern, und fordert sie auf, innerhalb von fünf Tagen Stellung zu nehmen. Die Aufforderungen und Verfügungen werden ihnen in einer Weise zugestellt, die es ermöglicht, das Datum des Eingangs festzustellen.

Sind alle in den ersten beiden Absätzen dieser Ziffer XXVIII genannten Fristen abgelaufen, teilt der Vorsitz der nationalen Glücksspielbehörde dies den in Artikel 6 Absatz 1 Ziffer I des genannten Gesetzes Nr. 2004-575 vom 21. Juni 2004 genannten Personen mit, sowie jeder Person, die eine Suchmaschine oder ein Verzeichnis betreibt, die elektronische Adressen von Online-Schnittstellen enthalten, deren Inhalte rechtswidrig sind, und ordnet an, alle geeigneten Maßnahmen zu ergreifen, um den Zugang zu ihnen zu verhindern oder ihre Bezugnahme einzustellen, innerhalb einer von ihm festzulegenden Frist, die mindestens 5 Tage betragen muss.

Für die Anwendbarkeit von Unterabsatz 3 dieser Ziffer XXVIII bezeichnet eine Online-Schnittstelle jede Software, einschließlich einer Website, eines Teils einer Website oder einer Anwendung, die von einem Fachmann oder in seinem Auftrag betrieben wird und den Endnutzern den Zugang zu den von ihm angebotenen Waren oder Dienstleistungen ermöglicht.

Die Nichteinhaltung der gemäß demselben Unterabsatz 3 angeordneten Maßnahmen wird mit den in Artikel 6 Buchstabe B Ziffer V des genannten Gesetzes Nr. 2004-575 vom 21. Juni 2004 genannten Sanktionen geahndet. Der Vorsitz der nationalen Glücksspielbehörde kann auch von der Staatsanwaltschaft und von jeder natürlichen oder juristischen Person, die ein Klageinteresse hat, angesprochen werden, damit er die ihm nach diesem Artikel übertragenen Befugnisse ausüben kann.

XXIX. – Mit Wirkung vom 30. Dezember 2024 erhält XIV dieses Artikels folgende Fassung:

„ XIV. - Es ist jedem Glücksspielunternehmen mit monetisierbaren digitalen Objekten sowie jeder natürlichen oder juristischen Person, die gemeinsam mit ihr handelt, untersagt, den Spielern Kredite in gesetzlichen Zahlungsmitteln oder Kryptowerten zu gewähren oder direkte oder indirekte Mechanismen einzurichten, die es den Spielern ermöglichen, sich gegenseitig Kredite in Form von gesetzlichen Zahlungsmitteln oder Kryptowerten zu gewähren, um den Kauf von monetisierbaren digitalen Objekten oder anderen Belohnungen zu ermöglichen, die durch das in Artikel 40 Ziffer I dieses Gesetzes genannte Dekret des Staatsrats vergeben und festgelegt werden können.

„ Für die Zwecke dieser Ziffer XIV gelten als Kryptowerte diejenigen Werte, die in den Anwendungsbereich der Verordnung (EU) 2023/1114 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 31. Mai 2023 über Märkte für Kryptowerte und zur Änderung der Verordnungen (EU) Nr. 1093/2010 und (EU) Nr. 1095/2010 sowie der Richtlinien 2013/36/EU und (EU) 2019/1937 fallen und bei denen es sich nicht um vermögenswertereferenzierte Token im Sinne von Artikel 3 Absatz 1 Nummer 7 derselben Verordnung oder um Utility-Token im Sinne von Absatz 1 Nummer 9 handelt.

Titel V: DEN STAAT IN DIE LAGE VERSETZEN, DIE ENTWICKLUNG DIGITALER MÄRKTE EFFEKTIVER ZU ANALYSIEREN (Artikel 42 bis 43)

Artikel 42

Artikel 36 Ziffer I des Gesetzes Nr. 20211382 vom 25. Oktober 2021 über die Regulierung und den Schutz des Zugangs zu kulturellen Werken im digitalen Zeitalter wird wie folgt geändert:

1. Die letzten vier Sätze des Unterabsatzes 5 werden gestrichen.
2. Der erste Satz des vorletzten Unterabsatzes wird durch folgende Worte ergänzt: „, insbesondere zu Forschungszwecken, die zur Erkennung, Identifizierung und zum Verständnis systemischer Risiken in der Union im Sinne von Artikel 34 Absatz 1 der Verordnung (EU) 2022/2065 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 19. Oktober 2022 über einen Binnenmarkt für digitale Dienste und zur Änderung der Richtlinie 2000/31/EG (Gesetz über digitale Dienste) beitragen“;
3. Vor dem letzten Unterabsatz wird ein Absatz mit folgendem Wortlaut eingefügt:

„ Im Rahmen des Experimentierens und öffentlicher Forschungsarbeiten, von denen in Unterabsatz 5 und 6 die Rede ist, fungiert der in Absatz 1 genannte Dienst als Verantwortlicher im Sinne des Gesetzes Nr. 78-17 vom 6. Januar 1978 über die Datenverarbeitung, Dateien und Freiheiten. Dieser Dienst kann Methoden zur automatisierten Erhebung von öffentlich zugänglichen Daten bei den im gleichen Absatz 1 genannten Plattformbetreibern, den Partnern dieser Plattformen und deren Unterauftragnehmern, den Anbietern von Betriebssystemen, die das Funktionieren von Anwendungen dieser Betreiber ermöglichen, und den Anbietern von Systemen der künstlichen Intelligenz einsetzen, auch wenn der Zugang zu diesen Daten die Verbindung zu einem Konto erfordert, wobei die Rechte der Begünstigten des betreffenden Dienstes zu respektieren sind und die Sicherheit der Dienste dieser Betreiber und der Zugang zu den auf den eigenen Terminals gespeicherten oder verarbeiteten Daten dieser Betreiber zu wahren ist. Diese Umsetzung erfolgt ungeachtet der allgemeinen Nutzungsbedingungen oder Lizenzen für die Dienste der betreffenden Betreiber oder ihrer Anwendungen, die die betreffenden Daten der Öffentlichkeit zugänglich machen. Dieser Dienst wendet Methoden zur Erhebung von öffentlich zugänglichen Daten an, die unbedingt erforderlich und angemessen sind und die durch ein Dekret des Staatsrats festgelegt werden, das nach einer begründeten öffentlichen Stellungnahme der Französischen Behörde für Datenschutz erlassen wurde. Die im Zusammenhang mit den in Unterabsatz 5 dieses Artikels genannten experimentellen Tätigkeiten erhobenen Daten werden am Ende der Arbeiten und spätestens 9 Monate nach ihrer Erhebung vernichtet. Die im Zusammenhang mit den in Unterabsatz 6 genannten öffentlichen Forschungstätigkeiten erhobenen Daten werden am Ende der Arbeit und spätestens fünf Jahre nach ihrer Erhebung vernichtet.“

4. Im letzten Unterabsatz wird das Wort: „vorletzter“ ersetzt durch das Wort: „sechster“.

## Artikel 64

I. - Artikel 2 tritt am 1. Januar 2024 in Kraft. Für Verfahren, die bereits am 31. Dezember 2023 eingeleitet wurden, gilt jedoch weiterhin Artikel 23 des Gesetzes Nr. 2020-936 vom 30. Juli 2020 über den Schutz von Opfern häuslicher Gewalt in der vor diesem Gesetz geltenden Fassung.

II. - Artikel 6 - 8 Ziffer I des Gesetzes Nr. 2004-575 vom 21. Juni 2004 über das Vertrauen in die digitale Wirtschaft tritt ein Jahr nach dem in Ziffer I von Artikel 7 des Gesetzes Nr. 2023-566 vom 7. Juli 2023 zur Schaffung einer digitalen Mehrheit und zur Bekämpfung des Hasses im Internet genannten Datum des Inkrafttretens in Kraft.

III. - Artikel 12 Ziffer IV des Gesetzes Nr. 2004-575 vom 21. Juni 2004 über das Vertrauen in die digitale Wirtschaft in der Fassung gemäß Artikel 24 dieses Gesetzes tritt am 1. Januar 2025 in Kraft.

IV. - Artikel 27 bis 30 und Artikel 33 Ziffer I dieses Gesetzes gelten nur bis zum 12. Januar 2027.

V. - Artikel 48 Ziffer I Absatz 5, Artikel 49, 50, 51 mit Ausnahme der Absätze 1 bis 3, Artikel 52, Artikel 54 mit Ausnahme von Ziffer II und Artikel 55, 56, 59 und 62 treten am 17. Februar 2024 in Kraft.

VI. - Artikel 43 tritt zu einem durch Dekret festgesetzten Zeitpunkt, spätestens aber ein Jahr nach Erlass dieses Gesetzes, in Kraft.

VII. - Mit dem Inkrafttreten von Artikel 3 des Organgesetzes Nr. 2023-1058 vom 20. November 2023 über die Öffnung, Modernisierung und Rechenschaftspflicht der Justiz, erhält Artikel L. 453-1 Ziffer II der Gerichtsorganisationsordnung folgende Fassung:

„ II. - Diese Kontrolle wird in völliger Unabhängigkeit von einer Behörde ausgeübt, die aus einem Ratsmitglied oder einem Kammerpräsidenten am Kassationshof oder einem Generalanwalt oder einem ersten Generalanwalt am Kassationshof besteht, der von der Versammlung der Richter der dritten Besoldungsgruppe des Gerichts gewählt wird, mit Ausnahme von Auditoren, referierenden Ratsmitgliedern und referierenden Generalanwälten für eine Amtszeit von drei Jahren, die einmal verlängert werden kann.“

Dieses Gesetz wird als Gesetz des Staates ausgeführt.