

## Décret exécutif relatif aux casinos en ligne<sup>1)</sup>

Conformément à l'article 36, paragraphe 2, à l'article 41, paragraphe 1, et à l'article 60 de la loi sur les jeux de hasard, voir la loi consolidée n° 1303 du 4 septembre 2020, telle que modifiée par la loi n° 467 du 8 mai 2024, il est arrêté ce qui suit:

### Chapitre 1

#### *Champ d'application*

**Article 1** Le présent décret exécutif s'applique à l'exploitation des casinos en ligne (voir l'article 18 de la loi sur les jeux de hasard).

(2) Les licences relatives à l'offre de jeux-concours par SMS délivrées en vertu de l'article 18a de la loi sur les jeux ne sont pas couvertes par le présent décret exécutif.

(3) Les articles 11, 21 et 23, l'article 33, paragraphe 1, l'article 34, paragraphe 1, l'article 35, paragraphe 1, ainsi que l'article 36 ne s'appliquent pas aux licences délivrées conformément à l'article 18, paragraphe 3, de la loi sur les jeux de hasard.

### Chapitre 2

#### *Enregistrement des joueurs*

**Article 2** Pour participer aux casinos en ligne, un joueur doit être enregistré en tant que client du titulaire de licence. «Titulaire de licence» désigne une personne en possession d'une licence d'exploitation d'un casino en ligne.

(2) Seules les personnes physiques peuvent être inscrites au registre des clients.

(3) Le titulaire d'une licence doit connaître son client conformément aux paragraphes 4 à 6 et à l'article 3.

(4) Le titulaire d'une licence doit recueillir des informations sur l'identité du client, notamment son nom et son numéro de sécurité sociale («Centrale Personregister» – CPR), ou d'autres informations équivalentes si la personne en question ne dispose pas de numéro CPR. Les informations recueillies doivent être confirmées par une documentation appropriée. Le type de documents à fournir est déterminé au terme d'une analyse des risques, de sorte que le titulaire de licence puisse s'assurer de l'identité du client.

(5) Le titulaire de licence subordonne l'enregistrement d'un client à l'obligation pour ce dernier d'agir exclusivement en son nom propre.

(6) En cas de doute sur la suffisance des informations d'identité précédemment recueillies, une nouvelle identification doit être exigée.

**Article 3** La procédure d'identification doit être achevée lors de l'établissement de la relation avec le client par le titulaire de licence et, au plus tard, avant l'exécution du premier dépôt, sans préjudice des dispositions de l'article 6.

### Chapitre 3

#### *Conservation des informations relatives, entre autres, à l'identité*

**Article 4** Le titulaire d'une licence doit conserver les informations d'identité et de vérification visées par le présent décret exécutif concernant un joueur enregistré (voir le chapitre 2), pendant au moins cinq ans après la fin de la relation avec le client.

(2) Les documents et enregistrements relatifs aux transactions des joueurs doivent être conservés de manière à pouvoir être retrouvés dans leur intégralité pendant au moins 5 ans après l'exécution des transactions.

(3) Si l'activité du titulaire de licence cesse, la dernière direction en fonction doit veiller à ce que les informations relatives, entre autres, à l'identité, continuent d'être conservées au titre des paragraphes 1 et 2.

### Chapitre 4

#### *Compte de jeu et paiements*

**Article 5** Le titulaire de licence doit ouvrir un compte de jeu pour chaque joueur enregistré.

(2) Le titulaire de licence doit donner au joueur accès aux informations concernant le solde du compte de jeu, l'historique de jeu (y compris mises, gains et pertes), les dépôts et retraits ainsi que les autres transactions y afférentes. Ces informations doivent être accessibles au joueur sur son compte de jeu pendant au moins 90 jours.

(3) Le titulaire de licence doit, à la demande du joueur, fournir un relevé de toutes les transactions effectuées sur le compte de jeu.

(4) Le titulaire de licence ne peut pas prélever de frais auprès du joueur en raison d'une inactivité.

**Article 6** Toutefois, tant que le titulaire de licence n'a pas vérifié les informations mentionnées à l'article 2, il ne peut être ouvert pour le joueur qu'un compte de jeu temporaire, sans préjudice des dispositions visées au paragraphe 5.

(2) Si le joueur a fourni de fausses informations lors de l'enregistrement, ou si le joueur ne transmet pas, à la demande du titulaire de licence, la documentation nécessaire confirmant l'exactitude des informations dans un délai de trente jours, le titulaire de licence doit fermer le compte de joueur temporaire.

(3) Aucun paiement ne peut être effectué au joueur à partir d'un compte de joueur temporaire.

(4) Un joueur ne peut pas déposer plus de 10 000 DKK sur un compte de joueur temporaire.

(5) Un compte de joueur temporaire ne peut pas être créé pour un joueur inscrit au registre des personnes auto-exclues (voir l'article 24).

**Article 7** Le titulaire de licence veille à ce qu'un identifiant électronique soit utilisé dans les situations suivantes:

1) lors de la création d'un compte joueur.

2) à la première connexion à un compte de joueur d'une nouvelle entité, sans préjudice du paragraphe 5.

3) lors de la modification des informations visées à l'article 2, paragraphe 4, sans préjudice de l'article 5, paragraphe 5.

(2) L'identifiant électronique doit être soit un identifiant électronique relevant d'un système national danois d'identification, soit un identifiant électronique approuvé par l'Autorité danoise des jeux de hasard. Le niveau de sécurité de l'utilisation de l'identifiant électronique doit être substantiel ou supérieur.

(3) Le titulaire de licence doit veiller à ce que, pour les dépôts et retraits effectués à partir d'un compte de jeu ainsi que pour les modifications des instruments de paiement, soit utilisé un identifiant électronique (voir le paragraphe 2), ou une authentification forte du client conformément à la loi sur les paiements.

(4) Le titulaire de licence doit vérifier que l'identifiant électronique utilisé appartient bien au joueur enregistré conformément à l'article 2.

(5) Les paragraphes 1 et 4 ne s'appliquent pas si le joueur a été enregistré comme client sans identifiant personnel (numéro CPR) conformément à l'article 2.

(6) Le titulaire de licence doit s'assurer qu'une identification fiable du joueur est effectuée lorsqu'aucun identifiant électronique n'est utilisé (voir le paragraphe 5).

**Article 8** Le titulaire de licence ne peut recevoir de paiements sur un compte de jeu que de la part d'un prestataire de services de paiement qui fournit de tels services légalement au Danemark, conformément à la loi sur les paiements.

(2) Les dépôts en espèces ne peuvent pas être acceptés.

**Article 9** Les sommes versées par le joueur sont créditées sur son compte joueur immédiatement après réception du dépôt par le titulaire de licence.

(2) Les gains sont immédiatement crédités sur le compte joueur.

**Article 10** Le titulaire de licence ne saurait autoriser tout transfert d'argent et de jetons, entre autres, entre comptes joueurs.

**Article 11** Les fonds présents sur le compte joueur d'un joueur sont des fonds confiés qui doivent être déposés sur un compte non soumis à compensation, détenu auprès d'un établissement financier, qui doit être séparé des fonds propres du titulaire de licence et dont lui seul doit pouvoir disposer. Les fonds provenant de ce compte ne peuvent être versés qu'au joueur et ne peuvent donc pas être utilisés pour couvrir des créances à l'encontre du titulaire de la licence. Les fonds doivent être garantis en cas d'insolvabilité, etc. du titulaire de la licence.

(2) Les fonds présents sur le compte sans compensation doivent à tout moment être au moins équivalents à la somme des montants figurant sur les comptes joueurs des joueurs.

**Article 12** Les articles 5 à 11 ne s'appliquent pas au bingo en ligne proposé par l'intermédiaire de la télévision.

(2) 'On entend par «télévision» une station diffusant de la télévision numérique terrestre ou transmettant par câble ou par satellite, qui dispose d'une licence de programme et de radiodiffusion et télévision ou enregistrée auprès du Conseil de la radio et de la télévision.

**Article 13** Les titulaires d'une licence qui fournissent du bingo en ligne à la télévision ne peuvent recevoir de paiements que de la part d'un prestataire de services de paiement qui fournit de tels services légalement au Danemark, conformément à la loi sur les paiements.

(2) Un compte de joueur (voir l'article 5, paragraphe 1) ne peut pas être utilisé pour les dépôts et retraits liés au bingo en ligne proposé par l'intermédiaire de la télévision.

Chapitre 5

### *Informations destinées au joueur*

**Article 14** Toutes les informations que le titulaire de licence est tenu de mettre à la disposition du joueur en vertu des dispositions de la loi sur les jeux et de ses règlements d'application doivent être accessibles en langue danoise sur le site internet du titulaire de la licence. Toute autre communication entre les joueurs et le titulaire de la licence doit pouvoir se faire en langue danoise.

**Article 15** Le site web ou l'interface utilisateur du titulaire de licence doit:

1) indiquer qu'il est interdit aux personnes de moins de 18 ans de participer aux jeux;

2) fournir des informations sur le jeu responsable et sur les effets potentiellement néfastes du jeu, informations qui doivent être élaborées en coopération avec un centre de traitement de la dépendance au jeu;

3) donner accès à un test auto-administré au sujet de la dépendance au jeu;

4) fournir des informations concernant les centres danois de traitement de la dépendance au jeu, y compris leurs coordonnées;

5) renvoyer à la ligne d'assistance de l'Autorité danoise des jeux de hasard pour le jeu responsable; et

6) informer sur la possibilité de s'inscrire au registre des joueurs volontairement exclus (voir l'article 24).

(2) Les informations visées au paragraphe 1 doivent être placées de manière visible sur le site web ou l'interface utilisateur du titulaire de la licence et être accessibles depuis toutes les pages du site.

(3) La page d'accueil du site web ou de l'interface utilisateur du titulaire de licence indique que le titulaire de la licence est agréé et supervisé par l'Autorité danoise des jeux de hasard.

(4) Un accès doit être fourni au site internet de l'Autorité danoise des jeux de hasard.

**Article 16** Le titulaire de licence doit utiliser le système de labellisation de l'Autorité danoise des jeux de hasard sur son site internet ou son interface utilisateur.

(2) Le label de l'Autorité danoise des jeux de hasard est placé sur la page d'accueil du site internet du titulaire de la licence. Le label doit être clairement visible pour les joueurs sur les autres pages du site web.

(3) Le titulaire de licence utilise en permanence la version la plus récente de le label mis au point par l'Autorité danoise des jeux de hasard. Le titulaire de licence ne doit pas modifier le dessin, les proportions ou les couleurs du label.

(4) L'utilisation du label ne laisse pas penser que l'Autorité danoise des jeux de hasard est un coorganisateur ou un partenaire.

(5) Cette étiquette ne peut être utilisée par les partenaires commerciaux du titulaire de licence ou d'autres parties non titulaires elles-mêmes d'une licence de l'Autorité danoise des jeux de hasard.

**Article 17** Le site web du titulaire de la licence doit comporter une horloge permettant au joueur de suivre le temps passé sur le site de jeux. L'horloge doit être en permanence bien visible pour le joueur.

**Article 18** Les titulaires de licence qui proposent du bingo en ligne via la télévision et qui ne disposent pas d'un site web mettent à la disposition du joueur les informations visées à l'article 14, paragraphe 1, point 1, et à l'article 15, paragraphes 1 et 3, par d'autres moyens.

(2) Dans le cadre de la diffusion, les titulaires de licence informent le joueur de l'exigence d'âge, voir l'article 15, paragraphe 1, point 1, et de la licence et de la surveillance (voir l'article 15, paragraphe 3) ainsi que de l'endroit où les informations supplémentaires visées aux articles 14 et 15 peuvent être trouvées.

(3) L'article 17 ne s'applique pas au bingo en ligne proposé via la télévision.

Chapitre 6.

*Bingo en ligne*

**Article 19** En cas de mise à disposition de bingo en ligne, les conditions suivantes doivent être remplies:

1) La carte de bingo se compose de cinq fois cinq champs et de 25 numéros ou symboles, de quatre fois quatre champs et de 16 numéros ou symboles, ou de trois fois neuf champs et de 15 numéros ou symboles. Le jeu se déroule avec 75, 80 ou 90 chiffres ou symboles, respectivement.

2) Les numéros ou symboles représentés sont tirés et appelés un à un.

3) Le joueur doit avoir la possibilité d'effectuer en continu un marquage manuel (pointage) des numéros ou symboles tirés.

(2) Le joueur ne peut pas choisir la combinaison de chiffres ou de symboles sur la carte de bingo. Cela n'empêche pas le joueur de choisir entre des cartes de bingo déjà composées.

(3) Le titulaire de licence veille à ce que la présentation des numéros ou symboles tirés ait lieu à un intervalle minimal de trois secondes.

(4) Le jeu prend fin lorsque la première carte de bingo a été complètement remplie.

(5) L'achat de cartes de bingo doit, à l'exception du bingo en ligne à la télévision, être possible au plus tôt 30 minutes avant le début du jeu.

**Article 20** Concernant l'offre de bingo en ligne via la télévision:

1) la valeur de chaque gain individuel ne doit pas dépasser 25 000 DKK;

2) le montant total des ventes ne doit pas dépasser 200 000 DKK par jour;

3) la mise du joueur ne doit pas dépasser 350 DKK par jour; et

4) le pourcentage de retour aux joueurs ne doit pas dépasser 45.

## Chapitre 7

### *Attitudes de jeu responsables*

**Article 21** Un joueur doit fixer une limite de dépôt avant de pouvoir commencer à jouer. Le joueur doit pouvoir choisir si la limite de dépôt est quotidienne, hebdomadaire ou mensuelle. Les montants de la limite de dépôt, à l'exception d'un plafond maximal, ne doivent pas être prédéterminés par le titulaire de la licence.

(2) La demande d'un joueur visant à augmenter une limite de dépôt préalablement fixée ne peut prendre effet qu'au plus tôt après 24 heures.

**Article 22** Le titulaire de la licence doit se tenir informé des habitudes de jeu du joueur et prendre des mesures afin de prévenir et d'empêcher que le joueur développe un comportement problématique de jeu et une dépendance au jeu.

(2) Le titulaire de la licence doit établir des règles et procédures internes écrites en matière de jeu responsable afin de prévenir et d'empêcher le jeu problématique et la dépendance au jeu, y compris des procédures de contrôle et de communication avec les joueurs présentant un comportement de jeu problématique, des obligations de vigilance et de consignation, la conservation d'informations sur le comportement de jeu du joueur et l'évaluation des risques concernant le joueur.

(3) Le titulaire de licence conserve pendant cinq ans les informations relatives au comportement de jeu des joueurs et aux évaluations des risques qu'ils représentent.

(4) Le titulaire de la licence doit également mettre en place des programmes de formation et d'instruction pour les employés concernés, afin de prévenir et d'empêcher le jeu problématique et la dépendance au jeu.

(5) Le titulaire de la licence doit veiller à ce que les employés en contact avec les joueurs ou chargés de l'analyse du comportement de jeu des joueurs connaissent et appliquent les règles internes (voir paragraphe 2).

**Article 23** Le titulaire de la licence doit mettre à la disposition du joueur une fonctionnalité lui permettant de demander une exclusion temporaire ou définitive de ses jeux. Le titulaire de la licence doit veiller à ce que le joueur ne puisse pas engager de nouvelles parties après avoir demandé une exclusion.

(2) L'exclusion temporaire ne peut être inférieure à 30 jours, mais le joueur a la possibilité d'opter pour une courte pause de 24 heures («période de réflexion»). Pendant une exclusion temporaire et une courte période d'interruption des jeux, le compte de jeu du joueur est désactivé.

(3) L'exclusion permanente d'un joueur signifie que le titulaire de licence désactive le compte du joueur et met fin à la relation client. Le joueur ne peut être enregistré à nouveau comme client (voir l'article 2) qu'au plus tôt un an après la fermeture du compte de jeu.

(4) Lorsqu'un joueur s'est auto-exclu de la participation aux jeux du titulaire de la licence, celui-ci doit informer le joueur des offres de conseil et de traitement de la dépendance au jeu dans un centre danois de traitement.

**Article 24** L'Autorité danoise des jeux de hasard tient un registre des joueurs souhaitant volontairement une exclusion temporaire ou définitive des jeux auprès de tous les titulaires de licence. Un joueur peut être inscrit au registre via le site internet de l'Autorité danoise des jeux de hasard ou en s'adressant directement à celle-ci. Le joueur doit donner son consentement explicite à son inscription au registre.

(2) Le traitement des données à caractère personnel figurant dans le registre est effectué sur la base de l'exercice de l'autorité de l'Autorité danoise des jeux de hasard, conformément à l'article 6, paragraphe 1, point e), du règlement général sur la protection des données.

(3) L'Autorité danoise des jeux de hasard peut définir des durées d'exclusion temporaire parmi lesquelles les joueurs seront invités à choisir.

(4) Un joueur inscrit au registre comme temporairement exclu au sens du paragraphe 1 n'est pas en mesure de supprimer ou d'annuler son inscription au cours de la période d'exclusion choisie.



(5) Un joueur inscrit au registre comme définitivement exclu peut à tout moment, mais au moins un an après son inscription au registre, demander à l'Autorité danoise des jeux de hasard de le radier. Pour procéder à une telle radiation, le joueur est tenu de confirmer sa demande au plus tôt 7 jours et au plus tard 30 jours après la présentation de sa requête initiale.

(6) Les joueurs inscrits au registre le 1er janvier 2020 ou après cette date ne recevront pas de matériel de marketing de la part des titulaires de licence pendant la période d'exclusion.

(7) Les paragraphes 1 à 6 du présent article ne s'appliquent pas aux personnes qui, au titre de l'article 2, paragraphe 4, ont été enregistrées comme clients sans numéro d'identification personnel.

**Article 25** Le titulaire de licence doit informer les joueurs de la possibilité de s'inscrire au registre des joueurs volontairement exclus sur le site internet de l'Autorité danoise des jeux de hasard (voir l'article 24) et doit fournir l'accès audit registre.

(2) Lors de la création d'un nouveau joueur, le titulaire de licence consulte le registre afin de s'assurer que le joueur en question n'est pas inscrit au registre. Si un joueur est inscrit au registre, la création du joueur doit être refusée par le titulaire de licence.

(3) Lorsque le joueur se connecte au système de jeu, le titulaire de licence doit consulter le registre pour s'assurer que le joueur n'a pas été enregistré dans le registre. Si un joueur est inscrit au registre, le droit de jouer lui est refusé.

(4) Si un titulaire de licence apprend qu'un joueur est inscrit au registre comme étant exclu de façon permanente, il ferme le compte de jeu du joueur et met fin à la relation avec le client.

(5) Au plus tôt 24 heures avant que le titulaire de licence n'envoie une offre commerciale à un joueur, celui-ci consulte le registre pour vérifier si le joueur y est inscrit. Si le joueur est inscrit au registre, le titulaire de licence s'abstient de lui envoyer toute offre commerciale.

(6) Les paragraphes 1 à 5 du présent article ne s'appliquent pas aux personnes qui, au titre de l'article 2, paragraphe 4, ont été enregistrées comme clients sans numéro d'identification personnel.

**Article 26** L'article 21 et l'article 25, paragraphes 3 et 4, ne s'appliquent pas au bingo en ligne à la télévision.

(2) Un titulaire de licence proposant du bingo en ligne par l'intermédiaire de la télévision doit, lors de la diffusion, informer le joueur:

- 1) qu'il est possible de s'exclure du jeu (voir l'article 23, paragraphe 1), et
- 2) que l'Autorité danoise des jeux de hasard tient le registre mentionné à l'article 24, paragraphe 1.

## Chapitre 8

### *Communications commerciales*

**Article 27** Le titulaire de la licence doit prendre des mesures pour éviter d'envoyer des communications commerciales aux joueurs qui se sont auto-exclus temporairement ou définitivement du jeu (voir l'article 23).

**Article 28** Le titulaire de la licence doit indiquer de manière claire et visible dans ses communications commerciales:

- 1) la limite d'âge applicable au jeu,
- 2) la ligne d'assistance de l'Autorité danoise des jeux de hasard pour le jeu responsable, et
- 3) la possibilité d'auto-exclusion dans le registre des joueurs volontairement exclus (voir l'article 24).

(2) Dans ses communications commerciales, le titulaire de la licence doit utiliser le label officiel de l'Autorité danoise des jeux de hasard. Le label doit être facilement visible. L'article 16, paragraphes 3 et 4, s'applique mutatis mutandis.

(3) Les informations visées au paragraphe 1 ainsi que le label visé au paragraphe 2 doivent également figurer sur les sites internet du titulaire de la licence directement liés aux communications commerciales en question.

## Chapitre 9

### *Mesures promotionnelles*

**Article 29** Lorsque le titulaire de la licence propose au joueur une mesure promotionnelle dans le cadre de l'offre de jeux, toutes les conditions doivent être indiquées de manière claire et visible à proximité immédiate de l'offre. L'exécution d'un accord relatif à une mesure promotionnelle doit intervenir automatiquement une fois que les conditions sont remplies.

(2) Une mesure promotionnelle ne peut avoir une valeur ou une valeur moyenne supérieure à 1 000 DKK. La valeur est calculée au moment où la mesure promotionnelle est attribuée. En ce qui concerne les gains autres que les gains en espèces, la valeur doit être calculée sur la base de la valeur marchande.

(3) Sans préjudice des dispositions visées au paragraphe 2, une exigence de dépôt sur un compte de jeu ou de mise dans un jeu pour obtenir une mesure promotionnelle doit correspondre à 100 % de la valeur de la mesure promotionnelle attribuée.

(4) Sans préjudice des dispositions visées au paragraphe 5, les conditions de mise associées à une mesure promotionnelle ne peuvent excéder dix fois la valeur du dépôt sur le compte de jeu ou de la mise dans le jeu, ajoutée au montant attribué.

(5) S'agissant des jeux à commission, les conditions de mise associées à la mesure promotionnelle ne peuvent excéder la moitié de la commission payée par le joueur.

(6) Aucune condition de mise ne peut être associée aux gains obtenus au moyen de mesures promotionnelles.

(7) Si une offre de mesure promotionnelle comporte des conditions de mise, un exemple chiffré, exprimé dans la devise utilisée pour le jeu, du montant devant être rejoué avant que d'éventuels gains puissent être retirés du compte de jeu, doit être fourni. L'exemple doit être indiqué de manière claire et visible à proximité immédiate de l'offre.

(8) Les jeux qui peuvent être utilisés pour remplir les conditions d'une mesure promotionnelle doivent contribuer à 100 % au respect des conditions de mise.

(9) Le joueur doit disposer d'un minimum de soixante jours pour remplir les éventuelles conditions liées au versement d'une mesure promotionnelle.

**Article 30** Les mesures promotionnelles ne peuvent pas être accordées à certains joueurs selon des conditions différentes de celles offertes aux autres joueurs, mais doivent être proposées à tous les joueurs qui jouent dans la même tranche de montant déterminée ou qui remplissent un autre critère. La tranche de montant ou l'autre critère doit être fixé de telle manière que la mesure promotionnelle soit proposée à au moins 100 joueurs.

(2) L'inactivité d'un joueur auprès du titulaire de la licence ne peut pas constituer un critère de sélection pour l'attribution d'offres de mesures promotionnelles.

## Chapitre 10

### *Suspension et clôture des comptes de joueur*

**Article 31** Lors de la clôture d'un compte de joueur, le titulaire de la licence doit verser au joueur, dans les plus brefs délais et au plus tard cinq jours

ouvrables après la clôture, le solde du compte de jeu du joueur. Aucun frais ne peut être exigé pour la clôture.

(2) Lors de la clôture d'un compte de jeu temporaire conformément à l'article 6, paragraphe 2, seuls les fonds restants déposés sur le compte de jeu peuvent être restitués au joueur. Les gains éventuels reviennent au titulaire de la licence.

(3) Lors de la clôture d'un compte de jeu à l'initiative du titulaire de la licence, celui-ci doit envoyer au joueur une décision motivée accompagnée de la documentation correspondante. Une copie de la décision doit être transmise à l'Autorité danoise des jeux de hasard.

**Article 32** Lors de la suspension d'un compte de jeu, le titulaire de la licence doit rendre une décision dans un délai raisonnable. Pendant la période de suspension, le joueur ne peut pas clôturer son compte de jeu. Une fois la décision finale prise, le joueur doit être dûment informé de la décision.

(2) Le titulaire de la licence doit envoyer au joueur une décision motivée accompagnée de la documentation correspondante. Une copie de la décision doit être transmise à l'Autorité danoise des jeux de hasard.

## Chapitre 11

### *Systèmes de jeu*

**Article 33** Le titulaire de la licence doit respecter les exigences techniques applicables au système de contrôle, au système de jeu et à l'enregistrement des jeux sur le portail de jeu, telles que prévues à l'annexe 1.

(2) Les fournisseurs de jeux doivent respecter les exigences relatives à l'enregistrement des jeux sur le portail de jeu, aux contrôles internes et à l'organisation, telles que prévues à l'annexe 2.

**Article 34** Le titulaire de la licence doit donner à l'Autorité danoise des jeux de hasard l'accès nécessaire pour effectuer un contrôle fiable du système de jeu, à savoir l'équipement informatique utilisé pour l'offre de casinos en ligne (voir annexe 1) au moyen d'un accès à distance ou d'un dispositif similaire.

(2) L'Autorité danoise des jeux de hasard peut accepter que l'exigence d'accès à distance soit levée si le titulaire de licence est autorisé à proposer des jeux d'argent dans un autre pays au sein duquel une autorité publique contrôle son offre et si cette autorité de contrôle a conclu un accord avec l'Autorité danoise des jeux de hasard portant sur le contrôle de l'offre de tels jeux de la part du titulaire de licence dans ce pays.

(3) L'Autorité danoise des jeux de hasard peut à tout moment exiger une vérification ou une inspection totale ou partielle, conformément à son programme de certification, des systèmes de jeu et des systèmes d'exploitation utilisés pour l'offre de jeux en vertu d'une licence visée à l'article 18, paragraphe 3, de la loi sur les jeux de hasard.

**Article 35** Les systèmes de jeu, procédures opérationnelles et systèmes d'exploitation du titulaire de la licence doivent être certifiés par une entreprise de test accréditée avant que le système de jeu ne soit utilisé pour l'exploitation d'un casino en ligne. L'Autorité danoise des jeux de hasard peut fixer des exigences relatives à la certification.

(2) Les générateurs de nombres aléatoires, les jeux et les procédures opérationnelles des fournisseurs de jeux doivent être certifiés par une entreprise de test accréditée avant que le générateur de nombres aléatoires et les jeux puissent être fournis à un titulaire de licence. L'Autorité danoise des jeux de hasard peut fixer des exigences relatives à la certification.

(3) L'Autorité danoise des jeux de hasard peut imposer ses exigences en ce qui concerne l'accréditation des organismes de contrôle.

(4) Pour une licence délivrée en vertu de l'article 18, paragraphe 3, de la loi sur les jeux, un générateur de nombres aléatoires certifié doit être utilisé pour l'exécution des jeux. À défaut, la génération aléatoire doit être documentée au moyen d'une déclaration établie par un tiers indépendant. L'Autorité danoise des jeux de hasard peut fixer des exigences relatives à la certification.

(5) Pour une licence délivrée en vertu de l'article 18, paragraphe 3, de la loi sur les jeux, le système de jeu doit garantir qu'il s'écoule au minimum trois secondes entre chaque exécution d'un même jeu. Par exécution, on entend la période allant du lancement du jeu jusqu'à la présentation du résultat au joueur.

**Article 36** Lorsqu'un système de jeu, un générateur de nombres aléatoires ou un jeu est certifié, l'Autorité danoise des jeux de hasard peut à tout moment ordonner au titulaire de la licence et au fournisseur de jeux d'effectuer des tests, vérifications et certifications complémentaires du système de jeu, du générateur de nombres aléatoires ou du jeu.

**Article 37** Le titulaire de la licence doit conserver dans le système de jeu toutes les données relatives à l'offre de casinos en ligne pendant au moins cinq ans.

## Chapitre 12

### *Réclamations*

**Article 38** Le titulaire de la licence doit traiter les réclamations des joueurs relatives à son offre de jeux. Une réclamation doit contenir des informations sur l'identité du joueur ainsi qu'une justification du grief invoqué. La réclamation peut être rejetée si ces conditions ne sont pas remplies.

(2) Le titulaire de licence traite les réclamations dans les plus brefs délais. Si aucune décision n'est prise dans les 14 jours, le titulaire de licence informe le joueur de la date à laquelle il peut s'attendre à ce qu'une décision soit prise au sujet de sa réclamation.

(3) Le titulaire de la licence doit conserver pendant au moins deux ans les documents relatifs aux affaires de réclamation, y compris ceux concernant les réclamations rejetées. Ces documents doivent être transmis, sur demande, à l'Autorité danoise des jeux de hasard.

## Chapitre 13

### *Sanctions*

**Article 39** Sauf si une peine plus sévère est prévue par une autre législation, est passible d'une amende quiconque enfreint intentionnellement ou par négligence grave l'article 2, paragraphe 1, première phrase, et paragraphes 2 à 6, les articles 3 à 6, l'article 7, paragraphes 1 à 4 et 6, les articles 8 à 11, les articles 13 à 23, l'article 25, paragraphes 1 à 5, l'article 26, paragraphe 2, les articles 27 à 30, l'article 31, paragraphes 1 et 3, l'article 32, paragraphe 2, l'article 33, l'article 34, paragraphe 1, l'article 35, paragraphe 1, première phrase, et paragraphe 2, première phrase, l'article 37 ainsi que l'article 38, paragraphe 1, première phrase, paragraphe 2, deuxième phrase, et paragraphe 3.

(2) Les sociétés, etc. (personnes morales) peuvent être tenues pénalement responsables conformément aux dispositions du chapitre 5 du Code pénal [Straffeloven].

## Chapitre 14

### *Entrée en vigueur, etc.*

**Article 40** Le présent décret exécutif entre en vigueur le 1er juillet 2025.

(2) Le décret exécutif n° 1274 du 29 novembre 2019 relatif aux casinos en ligne est abrogé.

---

## Annexe 1

### **Exigences techniques applicables aux titulaires de licence**

## A. Introduction

Le présent document décrit les exigences techniques auxquelles un titulaire de licence doit se conformer, y compris l'assurance de la base de données pour le contrôle ainsi que les exigences relatives à la disponibilité, aux contrôles internes, aux procédures opérationnelles et à l'organisation.

## B. Abréviations et définitions

SAFE:	Entrepôt de données que le titulaire de la licence doit établir pour conserver les données de jeu exigées par l'Autorité danoise des jeux de hasard à des fins de contrôle.
RNG:	Générateur de nombres aléatoires.
Système de jeu de hasard	<p>Équipement électronique ou autre utilisé par le titulaire de licence ou en son nom pour proposer, exécuter et exploiter des jeux, y compris des équipements, qui :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. sont utilisés pour stocker les informations relatives à la participation d'une personne au jeu, y compris les données historiques et les informations sur les résultats,</li><li>2. génèrent et/ou présentent les jeux au joueur, ou</li><li>3. déterminent le résultat d'un jeu ou calcule si le joueur a gagné ou perdu au jeu.</li></ol> <p>SAFE ne fait pas partie du système de jeux de hasard.</p>
FTPS:	Protocole de transfert de fichiers SSL.
SSL:	Secure Sockets Layer – couche de sockets sécurisés.
XSD:	Définition standard XML.
XML:	XML (Extensible Markup Language).
Portail de jeux:	système de l'Autorité danoise des jeux de hasard dans lequel les fournisseurs de jeux doivent télécharger les certificats RNG et de jeux, et dans lequel les titulaires de licence doivent enregistrer les jeux qu'ils proposent.

## C. Ensemble du système destiné au contrôle des jeux

L'ensemble du système est composé du système de jeu du titulaire de la licence, de l'entrepôt de données du titulaire de la licence (SAFE), d'un système de sécurité (Tamper Token) et du registre des joueurs volontairement exclus (ROFUS).

**1. SAFE** est l'entrepôt de données propre au titulaire de la licence (un serveur de fichiers) dans lequel celui-ci doit conserver les données de jeu — conformément aux enregistrements standards — pour tous les jeux effectués auprès de lui. Tous les titulaires de licence doivent établir un entrepôt de données (SAFE). L'Autorité danoise des jeux de hasard doit pouvoir disposer d'un accès en ligne à l'entrepôt de données du titulaire de la licence.

**2. Tamper Token** L'Autorité danoise des jeux de hasard met en œuvre un système de sécurité qui doit être utilisé pour le Tamper Token. Le Tamper Token a pour objet de garantir que les données de jeu conservées par le titulaire de la licence dans SAFE sous forme d'enregistrement standards ne soient pas modifiées pendant leur stockage. L'Autorité danoise des jeux de hasard met en place un serveur pour l'émission des tokens, lesquels sont délivrés quotidiennement au titulaire de la licence. La fréquence peut être ajustée sur la base d'une évaluation spécifique. Le titulaire de la licence doit mettre en œuvre une fonction conforme aux spécifications de l'Autorité danoise des jeux de hasard permettant de générer un code d'identification à partir des données de jeu stockées et du token délivré. Ce code d'identification doit être transmis à l'Autorité danoise des jeux de hasard avant l'expiration du token concerné. La communication du titulaire de la licence avec le système Tamper Token s'effectue via des services web.

Le système Tamper Token de l'Autorité danoise des jeux de hasard assure en outre:

- la création de clés (tokens) utilisées pour le calcul des codes d'identification,
- la conservation des codes d'identification pour des contrôles ultérieurs,
- le contrôle permanent du respect de la période de validité des tokens,
- la vérification qu'une série de données de jeu récupérée n'a pas été modifiée par rapport au code d'identification reçu.

Il est exigé que le titulaire de la licence puisse gérer une fréquence modifiée des tokens lors de l'émission d'un nouveau token.

**3. Le registre des joueurs volontairement exclus (ROFUS)** un registre recensant tous les joueurs au Danemark qui ont choisi volontairement de



s'exclure — temporairement ou définitivement — de la possibilité de jouer à des jeux en ligne et à certains jeux terrestres au Danemark. Le registre est géré par l'Autorité danoise des jeux de hasard, qui en est responsable. Le titulaire de la licence doit être connecté au registre et s'assurer que les joueurs qui s'y sont inscrits ne puissent pas jouer via son système de jeu. La communication du titulaire de la licence avec le système ROFUS s'effectue via des services web.

Le titulaire de la licence doit informer dans les plus brefs délais l'Autorité danoise des jeux de hasard de toute défaillance concernant Tamper Token et ROFUS.

#### **D. Exigences relatives aux données de jeu (enregistrements standards)**

Le titulaire de la licence doit stocker les données de jeu dans SAFE sous forme de fichiers XML, avec les champs et la fréquence publiés par l'Autorité danoise des jeux de hasard. La classification suivante est utilisée:

- EndOfDay
- PokerTurnering [PokerTournament]
- PokerCashGame
- Kasinospil [CasinoGames]
- Jackpot.

Pour les types de jeux qui ne relèvent pas de la classification ci-dessus, le mode de stockage des données de jeu dans SAFE doit être convenu avec l'Autorité danoise des jeux de hasard. Cette procédure doit être réalisée avant l'offre de jeux.

L'Autorité danoise des jeux de hasard publie une description technique du format dans lequel les données de jeu doivent être transmises à SAFE (enregistrements standards). La description technique comprend un modèle conceptuel et des définitions de champs. Elle inclut un ensemble de fichiers XSD dont la structure doit être respectée lors du stockage des données de jeu dans SAFE.

#### **E. Exigences relatives à SAFE**

##### **E. 1 Entrepôt de données du titulaire de la licence**

Le titulaire de la licence doit établir un entrepôt de données (SAFE) pour la conservation des données de jeu.

Le titulaire de la licence doit transférer et stocker les données de jeu dans l'entrepôt conformément aux enregistrements standards. Les données de jeu doivent être conservées dans SAFE pour les douze derniers mois, et les données supplémentaires des 48 mois précédents doivent être conservées sur un support lisible par voie électronique.

Le transfert de données entre le SAFE du titulaire de la licence et le système de contrôle de l'Autorité danoise des jeux de hasard doit s'effectuer via Internet au moyen du protocole FTPS avec un débit minimal de 8 Mbit/s. Le titulaire de la licence doit s'assurer que la connexion est adaptée afin de permettre un transfert sans difficulté des données de jeu.

### **E. 1.1 Exigences techniques applicables à SAFE**

- SAFE doit être établi sur un serveur distinct, physiquement séparé du système de jeu du titulaire de la licence.
- Les données de jeu dans SAFE doivent être séparées logiquement et de manière sécurisée de toute autre donnée.
- Le titulaire de la licence doit assurer la sauvegarde nécessaire de toutes les données de jeu. SAFE et sa sauvegarde doivent être séparés géographiquement. De même, le stockage des données sur un support lisible par voie électronique doit être géographiquement séparé de sa propre sauvegarde.
- Avant d'être mis en service comme entrepôt de données, SAFE doit satisfaire aux exigences de sécurité informatique d'un niveau au moins équivalent à celui du système de jeu du titulaire de la licence en vertu du décret exécutif relatif aux casinos en ligne.
- Le titulaire de la licence doit veiller à ce que l'Autorité danoise des jeux de hasard ait un accès en ligne pour extraire les données de jeu de SAFE.
- Le titulaire de la licence doit établir un accès à SAFE par une connexion sécurisée (FTPS).
- La structure des dossiers sur SAFE doit être construite selon la structure spécifiée par l'Autorité danoise des jeux de hasard (voir la section E.3 «Structure des dossiers sur SAFE et dénomination des enregistrements standards»).
- Les données de jeu dans SAFE doivent être stockées conformément aux enregistrements standard spécifiés, (voir section D «Exigences relatives aux données de jeu (enregistrements standards)»).

- Le titulaire de licence doit documenter la conformité de SAFE avec les exigences spécifiées.
- Le titulaire de la licence doit établir une documentation opérationnelle pour SAFE, y compris la documentation de l'environnement opérationnel nécessaire, des procédures et routines d'exploitation, du système de sauvegarde et de la gestion des erreurs.
- Toute la documentation doit être fournie en langue danoise. Les spécifications techniques de nature générale peuvent toutefois être fournies en anglais.
- La documentation doit être rendue disponible sous forme électronique (par ex. par e-mail, clé USB, CD-ROM, DVD) pour l'Autorité danoise des jeux de hasard sur demande, sans délai et au plus tard dans un délai de deux jours ouvrables.
- Toute la documentation doit être fournie dans un format pouvant être traité par l'Autorité danoise des jeux de hasard et lisible dans Microsoft Office ou Adobe Reader.
- La documentation doit être tenue à jour en continu et au minimum à chaque nouvelle version. Chaque version doit être accompagnée d'une documentation mise à jour décrivant la base de la version.
- Disponibilité mensuelle de SAFE:

Disponibilité	98,50 %
Délai de réaction en cas d'incident	Moins d'une heure, du lundi au vendredi, de 8 h 00 à 17 h 00 (heure danoise).
Temps de réponse	Le temps de réponse moyen pour la connexion doit être inférieur à dix secondes.

- Fenêtres de service SAFE:

Type de fenêtre	Fenêtre de service	Durée	Avis - utilisation de la fenêtre de service

Changements standards, correctifs, etc.	Une fois par jour du lundi au vendredi de 17 h 00 à 6 h 00 et du samedi au dimanche de 00 h 00 à 23 h 59	120 min	Préavis de 5 jours ouvrables
Principales mises à jour	0 à 4 fois par mois au cours de la période du samedi 00 h 00 au lundi 5 h 00	20 heures	Préavis de 10 jours ouvrables
Réorganisation des environnements, de l'architecture et des services	4 fois par an pendant la période comprise entre le samedi 00 h 00 et le lundi 5 h 00	24 heures.	Préavis de 15 jours ouvrables
Mises à jour critiques urgentes	À convenir	À convenir	Avant le début de la tâche

• Incidents:

Type d'incident:	Résolu dans un délai de:
> 95,5 % des incidents sont résolus dans les délais indiqués ci-dessous. Mesuré par mois. Des délais distincts doivent être convenus pour le reste.	
Urgent (verrouillage)	6 heures
Moyen (solution de contournement complexe disponible)	2 jours ouvrables
Normal (problème nécessitant une solution de contournement mineure)	4 jours ouvrables

Le titulaire de licence signale les incidents via le système de déclaration d'incidents de l'Autorité danoise des jeux de hasard. Les exigences et

informations correspondantes seront publiées sur le site internet de l'Autorité danoise des jeux de hasard.

- Le titulaire de la licence est responsable de l'exploitation de SAFE.
- Si SAFE est indisponible, les données de jeu doivent être collectées et stockées dans SAFE après la fin de la période d'indisponibilité.

## **E. 2 Transfert des données de jeu du système de jeu vers SAFE**

Le titulaire de la licence doit transférer et stocker les données de jeu dans SAFE conformément aux enregistrements standards (informations relatives aux structures de données). Il est de la responsabilité et du devoir du titulaire de licence de sécuriser ces transferts de données.

L'Autorité danoise des jeux de hasard doit pouvoir transférer, en fonction des besoins, les données de jeu de SAFE vers son propre entrepôt de données à des fins de contrôle. Le transfert s'effectue via Internet au moyen de FTPS, et la validité des données est vérifiée au moyen de Tamper Token.

## **E. 3 Structure des dossiers sur SAFE et dénomination des enregistrements standards**

Le titulaire de la licence doit organiser la structure des dossiers sur SAFE et nommer les Standard Records conformément à la structure suivante:

Niveau 1 : Le dossier supérieur doit être nommé «structure du dossier».

Niveau 2: Dossier nommé «Zip».

Niveau 3: Il contient des dossiers pour chaque jour, désignés en fonction de la date au format AAAA-MM-JJ.

Niveau 4: Il existe ici un certain nombre de fichiers zip, chacun se rapportant à un token. Il existe également des dossiers pour les jetons qui ne sont pas encore fermés. Un dossier non encore clôturé est nommé «SpilCertifikatIdentifikation-TamperTokenID». Le fichier zip contenant ce dossier est nommé «SpilCertifikatIdentifikation-TamperTokenID.zip».

SpilCertifikatIdentifikation est un identifiant unique du titulaire de la licence, attribué par l'Autorité danoise des jeux de hasard. Le TamperTokenID est un identifiant unique pour chaque Tamper Token.

Niveau 5: des dossiers sont créés conformément au contenu de chaque fichier zip. Ils sont nommés par exemple «EndOfDay», «Jackpot», «KasinoSpil», «PokerCashGames» et «PokerTurnering».

Niveau 6: Les dossiers sont créés pour les dates pertinentes, désignées d'après la date au format AAAA-MM-JJ. Les enregistrements standard individuels sont

placés à ce niveau ou au niveau 7 et placés dans le dossier qui correspond à la date de création du fichier.

Niveau 7: Il est possible de créer des sous-dossiers avec des intervalles de temps au format HH.MM-HH.MM. MM- HH. MM.

Pour tous les autres types de jeux, les fichiers doivent être placés dans le dossier où ils sont censés être clôturés. La dénomination des dossiers et des Standard Records doit respecter les spécifications de l'Autorité danoise des jeux de hasard.

Les données de jeu doivent être compressées en continu (zippées) conformément à la structure des dossiers, et un fichier zip doit être créé pour chaque clé Tamper Token. Chaque fichier zip doit contenir uniquement les données de jeu associées à la clé Tamper Token correspondante.

## **F. Contrôle continu du respect des conditions de la licence**

### **F. 1 Obtention des données de jeu**

Le titulaire de la licence doit, sur demande, être en mesure de fournir à l'Autorité danoise des jeux de hasard les données de jeu archivées à partir d'un support lisible par voie électronique (voir la section E.1), dans un délai de cinq jours ouvrables.

### **F. 2 Obtention d'autres informations**

Outre les données de jeu mentionnées à la section E.1, le titulaire de la licence doit être en mesure de générer des informations à partir de son système de jeu et, le cas échéant, des systèmes associés, notamment:

- informations sur les jeux interactifs, par exemple les cartes jouées au poker. Indépendamment du fait que le jeu se déroule sur un réseau réunissant des joueurs de plusieurs opérateurs, l'Autorité danoise des jeux de hasard peut exiger des informations concernant tous les participants à la donne;
- informations sur les comptes de jeu;
- données statistiques;
- extraction des enregistrements effectifs figurant dans le système de jeu du titulaire de la licence.

Ces informations doivent être transmises à l'Autorité danoise des jeux de hasard dans un délai de cinq jours ouvrables.

## **G. Exigences relatives aux contrôles, procédures opérationnelles et organisation du titulaire de la licence**

Le titulaire de la licence doit élaborer, documenter et mettre en œuvre des contrôles continus afin de vérifier que les exigences du présent décret exécutif sont respectées en permanence, tant par le titulaire de la licence que par ses partenaires contractuels. Ces contrôles doivent inclure au minimum:

- un contrôle quotidien exercé par les employés et les responsables (intégré autant que possible dans les procédures opérationnelles et les systèmes);
- des audits internes périodiques ainsi que des audits ponctuels aléatoires;
- un audit externe lorsque cela est nécessaire pour obtenir un niveau de documentation satisfaisant du respect des exigences applicables;
- le traitement et l'archivage des résultats des contrôles,
- un signalement immédiat à l'Autorité danoise des jeux de hasard en cas de constat ou de suspicion d'erreur ou d'infraction, que ce soit de la part du titulaire de la licence lui-même et/ou de ses partenaires. Le signalement doit inclure l'évaluation du titulaire de la licence sur les conséquences de l'erreur ou de l'infraction.

Le titulaire de la licence est responsable de l'élaboration, de la documentation et du respect de procédures opérationnelles appropriées destinées à soutenir et garantir le respect permanent, par lui-même et par ses éventuels partenaires, des exigences applicables. Les procédures opérationnelles doivent inclure au minimum:

- la surveillance par le titulaire de licence de tous les composants et transmissions de données du système de jeu global, y compris les lignes de données, paquets de données, réseaux, SAFE, RNG, système de jeu, etc. (y compris les composants et transmissions de données de tout tiers impliqué), afin d'assurer à la fois fiabilité et disponibilité;
- une procédure de sauvegarde et de restauration pour prévenir toute perte de données;
- des procédures de maintenance et de sécurité garantissant une exploitation sûre et stable, conformément à la norme ISO 27001.

Le titulaire de la licence doit disposer d'une organisation adéquate et de ressources humaines suffisantes pour offrir ses produits conformément à l'objet de la loi sur les jeux et aux exigences fixées par l'Autorité danoise des jeux de hasard.

## **H. Enregistrement des jeux et des fournisseurs de jeux dans le portail de jeu**

Le titulaire de licence doit enregistrer ses jeux de casino en ligne offerts ainsi que ses fournisseurs de jeux dans le portail de jeu.

Le titulaire de la licence doit veiller à ce que l'enregistrement des jeux et fournisseurs de jeux proposés dans le portail de jeu soit à jour en permanence.

---

## **Annexe 2**

### **Exigences techniques applicables aux fournisseurs de jeux**

#### **A. Introduction**

Le présent document décrit les exigences techniques auxquelles un fournisseur de jeux doit se conformer, y compris les exigences relatives à la fourniture des certificats RNG et de jeux, les exigences en matière de contrôles internes ainsi que les exigences organisationnelles.

#### **B. Abréviations et définitions**

RNG: Générateur de nombres aléatoires.

Portail de jeux: système de l'Autorité danoise des jeux de hasard dans lequel les fournisseurs de jeux doivent télécharger les certificats RNG et de jeux, et dans lequel les titulaires de licence doivent enregistrer les jeux qu'ils proposent.

#### **C. Exigences relatives aux certificats RNG et de jeux dans le portail de jeu**

Les fournisseurs de jeux doivent télécharger dans le portail de jeu les certificats RNG et de jeux pour les RNG et les jeux qu'ils souhaitent fournir aux titulaires de licence.

Outre les certificats RNG et de jeux, les fournisseurs de jeux doivent fournir au minimum les informations suivantes:

- Nom du jeu de casino en ligne,
- Numéro de version,
- Informations relatives au RNG,
- Date d'expiration de la certification,



- Catégorie de jeu,
- Pourcentage de retour aux joueurs,
- Nom de l'entreprise de test accréditée.

Le fournisseur de jeux doit veiller à ce que les informations figurant dans le portail de jeu soient à jour en permanence.

Le fournisseur de jeux doit informer dans les plus brefs délais l'Autorité danoise des jeux de hasard de toute défaillance affectant le RNG ou les jeux.

#### **D. Exigences relatives aux contrôles du fournisseur de jeux**

Le fournisseur de jeux doit élaborer, documenter et mettre en œuvre des contrôles continus afin de vérifier que les exigences du présent décret exécutif sont respectées en permanence par le fournisseur de jeux.

Ces contrôles doivent inclure au minimum:

- un audit externe lorsque cela est nécessaire pour obtenir un niveau de documentation satisfaisant du respect des exigences applicables,
- un signalement immédiat à l'Autorité danoise des jeux de hasard en cas de constat ou de suspicion d'erreur ou d'infraction. Le signalement doit inclure l'évaluation du fournisseur de jeux sur les conséquences de l'erreur ou de l'infraction.

#### **E. Exigences relatives à l'organisation du fournisseur de jeux**

Le fournisseur de jeux doit disposer d'une organisation adéquate et de ressources humaines suffisantes pour fournir ses produits conformément à l'objet de la loi sur les jeux et aux exigences fixées par l'Autorité danoise des jeux de hasard.

Notes officielles

#### **Notes de l'UE**

<sup>1)</sup> Le présent décret exécutif contient des dispositions qui ont été notifiées à l'état de projet conformément à la directive (UE) 2015/1535 du Parlement européen et du Conseil prévoyant une procédure d'information dans le domaine des réglementations techniques et des règles relatives aux services de la société de l'information (texte codifié).