

Verordnung über Online-Wetten⁽¹⁾

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

Kapitel 1

Anwendbarkeit

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

(2) Lizenzen, die gemäß § 11 Absätze 3 und 4 des Glücksspielgesetzes erteilt wurden, sind von den Vorschriften der § 2-7, § 11, § 15-19, § 28 Absatz 1, § 29 Absatz 1, § 30 Absatz 1 sowie der § 31 und 32 ausgenommen.

Kapitel 2.

Registrierung von Spielern

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

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

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

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

¹ Die Durchführungsverordnung enthält Bestimmungen, die bereits gemäß der Richtlinie (EU) 2015/1535 des Europäischen Parlaments und des Rates über ein Informationsverfahren auf dem Gebiet der technischen Vorschriften und der Vorschriften für die Dienste der Informationsgesellschaft (kodifizierter Text) als Entwurf notifiziert worden sind.

Person handelt, die er behauptet zu sein.

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

(6) Bestehen Zweifel, ob die zuvor eingeholten Informationen zur Identität des Kunden ausreichend sind, muss ein weiterer Identitätsnachweis verlangt werden.

§ 3. Das Verfahren zur Identitätsprüfung findet statt, wenn der Lizenzinhaber die Kundenbeziehung begründet, spätestens jedoch bei der ersten Zahlung; siehe jedoch § 6.

Kapitel 3

Aufbewahrung von Identitätsinformationen usw.

§ 4. Der Lizenzinhaber speichert die Identitäts- und Kontrollinformationen über einen registrierten Spieler, der unter diese Durchführungsverordnung fällt, vgl. Kapitel 2, mindestens fünf Jahre nach Beendigung der Kundenbeziehung.

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

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

Kapitel 4.

Glücksspielkonto und Zahlungen

§ 5. Der Lizenzinhaber erstellt ein Spielkonto für einen registrierten Spieler.

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

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

(4) Der Lizenzinhaber erhebt keine Inaktivitätsgebühren von den Spielern.

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

(2) Hat der Spieler im Zusammenhang mit der Registrierung falsche Angaben gemacht oder hat er auf Verlangen des Lizenzinhabers nicht innerhalb von 30 Tagen die erforderlichen Unterlagen zur Richtigkeit der Angaben vorgelegt, so schließt der Lizenzinhaber das vorläufige Spielkonto.

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

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

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

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

- 1) Erstellung eines Glücksspielkontos;
- 2) erstmalige Anmeldung bei einem Spielkonto von einem neuen Gerät, unbeschadet des Absatzes 5;
- 3) Änderung der in § 2 Absatz 4 genannten Angaben unbeschadet des Absatzes 5.

(2) Bei der elektronischen ID handelt es sich um eine elektronische ID eines dänischen nationalen Identifikationssystems oder eine von der dänischen Glücksspielbehörde genehmigte elektronische ID. Das Sicherheitsniveau bei der Verwendung einer elektronischen ID muss signifikant oder höher sein.

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

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

(5) Die Absätze 1 und 4 gelten nicht, wenn der Spieler gemäß § 2 als Kunde ohne persönliche Identifikationsnummer registriert wurde.

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

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

(2) Bareinlagen können nicht akzeptiert werden.

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

(2) Gewinne werden dem Spielerkonto sofort gutgeschrieben.

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

§ 11. Die Mittel, über die der Spieler auf seinem Spielkonto verfügt, sind anvertraute Mittel, die auf einem aufrechnungsfreien Konto bei einem Geldinstitut usw. zur Verfügung stehen müssen, das von den Eigenmitteln des Lizenzinhabers getrennt sein muss und über das ausschließlich der Lizenzinhaber verfügen darf. Die Mittel auf dem Konto können nur an den Spieler ausgezahlt werden und dürfen daher nicht zur Deckung von Forderungen gegenüber dem Lizenzinhaber verwendet werden. Die Mittel sind im Falle einer Insolvenz usw. des Lizenzinhabers zu sichern.

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

Kapitel 5.

Informationen für den Spieler

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

§ 13. Die Website oder Benutzeroberfläche des Lizenzinhabers muss:

- 1) darauf hinweisen, dass es Personen unter 18 Jahren nicht gestattet ist, an den Spielen teilzunehmen;
- 2) Informationen über verantwortungsvolles Glücksspiel und die möglichen schädlichen Auswirkungen des Glücksspiels bereitstellen. Die Informationen müssen in Zusammenarbeit mit einem Behandlungszentrum für Spielsucht erstellt werden;
- 3) Zugang zu einem selbst durchgeführten Test auf Spielsucht gewähren;
- 4) Informationen und Kontaktadressen der dänischen Behandlungszentren für Spielsucht angeben;
- 5) auf die Helpline der dänischen Glücksspielbehörde für verantwortungsvolles Glücksspiel verweisen;
- 6) Informationen über die Möglichkeit der Registrierung im Register der selbstgesperrten Spieler, vgl. § 18, informieren.

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

(3) Auf der Titelseite der Website oder Benutzeroberfläche des Lizenzinhabers muss angegeben werden, dass der Lizenzinhaber eine Lizenz von der dänischen Glücksspielbehörde besitzt und unter der Aufsicht der dänischen Glücksspielbehörde steht.

(4) Der Zugang zur Homepage der dänischen Glücksspielbehörde ist bereitzustellen.

§ 14. Die Lizenzinhaber müssen auf ihrer Homepage oder Benutzeroberfläche das Kennzeichnungssystem der dänischen Glücksspielbehörde verwenden.

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

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

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

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

Kapitel 6

Verantwortungsbewusstes Spiel

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

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

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

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

Spielers und die Risikobewertung des Spielers.

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

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

(5) Die Lizenzinhaber bemühen sich sicherzustellen, dass Mitarbeiter, die mit Spielern in Kontakt stehen oder deren Spielverhalten analysieren, über die internen Regeln informiert werden und diese anwenden (siehe Absatz 2).

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

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

(3) Die permanente Sperre eines Spielers bedeutet, dass der Lizenzinhaber das Konto des Spielers schließt und die Kundenbeziehung beendet. Der Spieler darf sich nur noch einmal als Spieler, vgl. § 2, ein Jahr nach Schließung des Spielkontos registrieren.

(4) Wenn ein Spieler von der Teilnahme an Spielen eines Lizenzinhabers selbst gesperrt ist, informiert der Lizenzinhaber den Spieler über die Möglichkeit, in einem dänischen Behandlungszentrum Beratungs- und Behandlungsangebote zur Spielsucht zu erhalten.

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

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

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

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

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

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

(7) Die Absätze 1 bis 6 gelten nicht für Personen, die gemäß § 2 Absatz 4 als Kunden ohne CPR-Nummer registriert wurden.

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

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

(3) Wenn sich der Spieler in das Glücksspielsystem einloggt, konsultiert der Lizenzinhaber das Register, um sicherzustellen, dass der Spieler nicht in das Register eingetragen wurde. Ist ein Spieler im Register eingetragen, muss ihm die Spielberechtigung verwehrt werden.

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

(5) Frühestens 24 Stunden, bevor ein Lizenzinhaber Marketingmaterial an einen Spieler ausstellt, durchsucht der Lizenzinhaber das Register, um zu sehen, ob der Spieler im Register eingetragen ist. Ist der Spieler im Register eingetragen, darf der Lizenzinhaber ihm kein Marketingmaterial zusenden.

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

Kapitel 7

Inverkehrbringung

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

§ 21. Der Lizenzinhaber muss beim Inverkehrbringen Folgendes klar und deutlich angeben:

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

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

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

Kapitel 8

Fördermaßnahmen

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

(2) Eine Fördermaßnahme darf keinen Wert oder Durchschnittswert von mehr als 1 000 DKK haben. Der Wert wird zum Zeitpunkt der Zuschlagserteilung berechnet. Bei anderen Gewinnen als Geldgewinnen wird der Wert aus dem Marktwert berechnet.

(3) Unbeschadet des Absatzes 2 beträgt die Voraussetzung für Wetten in Spielen, um eine Verkaufsförderung zu erhalten, 100 % des Wertes der gewährten Verkaufsförderung.

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

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

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

(7) Wenn Wettanforderungen an das Verkaufsförderungsangebot gebunden sind, muss ein Beispiel für den Betrag in der Währung, in der das Spiel gespielt wird, angegeben werden, um den gespielt werden muss, bevor ein Gewinn vom Spielkonto abgehoben werden kann. Das Beispiel ist in klarer und einfacher Weise im unmittelbaren Kontext des Angebots zu liefern.

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

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

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

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

Kapitel 9

Sperrung und Schließung des Spielerkontos

§ 24. Beim Schließen eines Spielkontos zahlt der Lizenzinhaber das Guthaben vom Spielkonto des Spielers so schnell wie möglich, spätestens jedoch 5 Arbeitstage nach Schließung des Kontos, an den Spieler. Für das Schließen darf keine Gebühr erhoben werden.

(2) Beim Schließen eines temporären Spielkontos auf der Grundlage von § 6 Absatz 2 dürfen nur die verbleibenden eingezahlten Gelder auf dem Konto an den Spieler zurückgegeben werden. Dieser Zeitraum wird vom Lizenzinhaber festgelegt.

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

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

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

Kapitel 10

Glücksspielsysteme

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

(2) Die Anbieter von Glücksspielen müssen die Anforderungen an die Registrierung von Spielen im Spielportal, die internen Kontrollen und die Organisation gemäß Anhang 2 erfüllen.

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

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

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

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

(2) Die Zufallsgeneratoren, Spiele und Geschäftsprozesse von Spieleanbietern müssen von einem akkreditierten Testunternehmen zertifiziert werden, bevor Zufallsgeneratoren und Spiele an einen Lizenzinhaber geliefert werden können. Die Glücksspielbehörde kann Anforderungen für die Zertifizierung festlegen.

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

§ 29. Wenn ein Glücksspielsystem, ein Zufallszahlengenerator oder ein Spiel zertifiziert ist, kann die dänische Glücksspielbehörde jederzeit den Lizenzinhaber und den Spieleanbieter anweisen, weitere Tests, Überprüfungen und Zertifizierungen des Glücksspielsystems, des Zufallszahlengenerators oder des Spiels durchzuführen.

§ 30. Der Lizenzinhaber hat alle Daten über die Bereitstellung von Glücksspielen im Glücksspielsystem mindestens fünf Jahre lang aufzubewahren.

Kapitel 11

Rechtsbehelfe

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

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

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

Kapitel 12

Sanktionen

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

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

Kapitel 13

Inkrafttreten usw.

§ 36. Diese Verordnung tritt am 1. Juli 2025 in Kraft.

(2) Die Durchführungsverordnung Nr. 1275 vom 29. November 2019 über Offline-Wetten wird aufgehoben.

Der Minister für Steuern, den

Rasmus Stoklund

/Jeanette Rose Hansen

Technische Anforderungen an Lizenzinhaber

A. Einleitung

In diesem Dokument werden die technischen Anforderungen an das Angebot von Glücksspielen in Dänemark dargelegt, die ein Lizenzinhaber erfüllen muss, einschließlich der Sicherheit der Kontrolldatenbank und der Anforderungen an die Zugänglichkeit, die internen Kontrollen, die Geschäftsverfahren und die Organisation.

B. Abkürzungen und Definitionen

SAFE: Datenspeicherung, die die Konzessionsinhaber einrichten müssen, um die Spieldaten zu speichern, bezüglich derer die Nationale Glücksspielbehörde Anforderungen zum Einsatz für Kontrollen aufstellt.

RNG: Zufallszahlengenerator (Random Number Generator, RNG)

Glücksspielsystem: Elektronische oder sonstige Geräte, die vom oder im Namen des Lizenzinhabers für das Angebot und den Betrieb von Online-Casinos verwendet werden, einschließlich Geräten, die:

1. zur Speicherung von Informationen über die Teilnahme einer Person an Spielen verwendet werden, einschließlich historischer Daten und Ergebnisinformationen;
2. Spiele entwickeln und/oder Spielern präsentieren; oder
3. Spielergebnisse ermitteln oder berechnen, ob ein Spieler ein Spiel gewonnen oder verloren hat.

SAFE ist nicht Teil des Spielsystems.

FTPS: Datenübertragungsprotokoll (File Transfer Protocol SSL).

SSL: Secure Sockets Layer.

XSD: XML Standard Definition.

XML: Extensible Markup Language.

Glücksspielportal: System der dänischen Glücksspielbehörde, in dem Spielanbieter RNG und Spielzertifikate hochladen müssen, und Lizenzinhaber müssen aufzeichnen, welche Spiele sie anbieten.

C. Komplexität des Gesamtsystems für die Verwendung in der Glücksspielkontrolle

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

1. SAFE ist der eigene Datenspeicher des Lizenzinhabers (ein Dateiserver), in dem der Lizenzinhaber Daten für alle vom Lizenzinhaber gespielten Spiele speichern kann. Alle Lizenzinhaber müssen einen Datenspeicher (Data Repository, SAFE) einrichten. Die dänische Glücksspielbehörde muss Online-Zugriff auf die vom Lizenzinhaber gespeicherten Daten erhalten können.

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

Das Manipulationstoken der nationalen Glücksspielbehörde befasst sich auch mit folgenden Themen:

- die Erstellung von Token, die zur Berechnung von Identifizierungscodes verwendet werden;
- die Speicherung von Identifikationscodes für spätere Kontrollen;

- kontinuierliche Kontrollen, um sicherzustellen, dass die Frist für die Rückgabe von Token eingehalten wird;
- Überprüfung, ob eine Reihe von Spieldaten in Bezug auf den erhaltenen Identifikationscode nicht geändert wurde.

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

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

Der Lizenzinhaber muss die dänische Glücksspielbehörde so schnell wie möglich über Fehler im Tamper Token und ROFUS informieren.

D. Anforderungen an Glücksspieldaten (Standarddatensätze)

Der Lizenzinhaber muss Spieldaten in SAFE in XML-Dateien mit Feldern und mit einer Häufigkeit speichern, die von der nationalen Glücksspielbehörde veröffentlicht werden. Es wird folgende Unterteilung verwendet:

- EndeOfDay
- Poolspiele
- FastOdds
- Manager-Spiele
- Jackpot

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

Die nationale Glücksspielbehörde wird eine technische Beschreibung des Formats veröffentlichen, in dem Glücksspieldaten an SAFE (Standard Records) zu übermitteln sind. Die technische Beschreibung enthält konzeptionelle Modelle und Felddefinitionen. Die Beschreibung umfasst auch eine Gruppe von XSD-Dateien, deren Struktur bei der Speicherung von Glücksspieldaten in SAFE eingehalten werden muss.

E. Anforderungen an SAFE

E.1 Datenarchiv des Lizenzinhabers

Der Lizenzinhaber richtet einen Datenspeicher (SAFE) ein, um Spieldaten zu speichern.

Der Lizenzinhaber hat die Spieldaten gemäß den Standardaufzeichnungen auf das Datenformat zu übertragen und zu speichern. Der Lizenzinhaber speichert die Spieldaten in SAFE für die letzten 12 Monate und die Spieldaten für weitere 48 Monate auf einem digital lesbaren Medium.

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

E.1.1 Technische Anforderungen an SAFE

- SAFE wird auf einem separaten Server eingerichtet, der physisch aus dem Spielsystem des Lizenzinhabers entfernt wird.
- Spieldaten in SAFE müssen logisch und ordnungsgemäß von allen anderen Daten getrennt werden.
- Der Lizenzinhaber sorgt für die erforderliche Backup-Einrichtung aller Spieldaten. SAFE und die Backup-Einrichtung von SAFE müssen geografisch getrennt sein. Ebenso muss die Backup-Einrichtung von Daten auf digital lesbaren Datenträgern geografisch von der Sicherung der Daten getrennt werden.
- SAFE muss die IT-Sicherheitsanforderungen erfüllen, bevor er als Datenspeicher in Betrieb genommen wird, und zwar mindestens auf dem entsprechenden Mindestniveau wie für das Glücksspielsystem des Lizenzinhabers gemäß der Verordnung über Online-Glücksspiele.
- Der Lizenzinhaber muss sicherstellen, dass die nationale Glücksspielbehörde über einen Online-Zugang verfügt, um Spieldaten von SAFE abzurufen.
- Der Lizenzinhaber muss den Zugang zu SAFE über sicheren Zugang (Secure Access, FTPS) einrichten.
- Die Ordnerstruktur in SAFE muss der von der nationalen Glücksspielbehörde festgelegten Struktur entsprechen; vgl. Abschnitt E. 3 „Strukturierung auf SAFE und Benennung von Standarddatensätzen“.
- Spieldaten in SAFE werden in Übereinstimmung mit den angegebenen Standarddatensätzen gespeichert, siehe Abschnitt D „Anforderungen an Glücksspieldaten (Standarddatensätze)“.

- Der Lizenzinhaber muss die Tatsache dokumentieren, dass SAFE die angegebenen Anforderungen erfüllt.
- Der Lizenzinhaber muss die Betriebsdokumentation für SAFE erstellen, einschließlich der Dokumentation für alle notwendigen Betriebsumgebungen, Betriebsverfahren und -routinen, Backup-Systeme und das Fehlermanagement.
- Alle Unterlagen müssen in dänischer Sprache vorgelegt werden. Technische Spezifikationen allgemeiner Art können jedoch in englischer Sprache bereitgestellt werden.
- Die Dokumentation ist der dänischen Glücksspielbehörde auf Verlangen (z. B. per E-Mail, USB-Stick, CD-ROM, DVD) unverzüglich, spätestens jedoch innerhalb von zwei Arbeitstagen, elektronisch zur Verfügung zu stellen.
- Alle Unterlagen sind in einem Format zur Verfügung zu stellen, das von der nationalen Glücksspielbehörde bearbeitet werden kann und das in Microsoft Office oder Adobe Reader gelesen werden kann.
- Die Dokumentation wird kontinuierlich und mindestens bei jeder Veröffentlichung aktualisiert. Jeder Freisetzung sind aktualisierte Unterlagen beizufügen und die Grundlage für die Freigabe zu beschreiben.
- Zugänglichkeit von SAFE pro Monat:

Zugänglichkeit	98,50 %
Reaktionszeit des Vorfalls	Weniger als 1 Stunde, Montag – Freitag, im Zeitraum 8.00-17.00 Uhr (dänische Zeit).

Antwortzeit	Die durchschnittliche Reaktionszeit für die Anmeldung muss weniger als 10 Sekunden betragen.
-------------	--

- SAFE-Service-Fenster:

Fenstertyp	Dienstzeitfenster	Dauer	Hinweis – Nutzung des Dienstzeitfensters
Standardänderungen, Patching usw.	Einmal täglich von Montag bis Freitag 17.00-6.00 Uhr und Samstag bis Sonntag 00.00-23.59 Uhr	120 Minuten	5 Arbeitstage im Voraus angekündigt
Wichtige Aktualisierungen	0-4 Mal pro Monat im Zeitraum Samstag 00:00 bis Montag 5:00 Uhr	20 Stunden	10 Arbeitstage im Voraus angekündigt

Neuorganisation von Umgebungen, Strukturen und Diensten	4 Mal pro Jahr im Zeitraum Samstag 00:00 bis Montag 5:00 Uhr	24 Stunden	15 Werktage im Voraus angekündigt
Kritische dringende Aktualisierungen	Zu vereinbaren	Zu vereinbaren	Vor Beginn der Aufgabe

- Vorfälle (Ereignisse):

Art des Vorfalls:	Behoben innerhalb von
> 95,5 % der Vorfälle werden innerhalb der nachstehend angegebenen Fristen behoben. Gemessen pro Monat Für den Rest sind gesonderte Fristen zu vereinbaren.	
Dringend (Sperrung)	6 Stunden
Mittelstufe (Workaround wird für die Umstände gefunden)	2 Arbeitstage 4 Arbeitstage
Normal (Unannehmlichkeiten, die eine geringfügige Problemumgehung erfordern)	

Der Lizenzinhaber muss Vorfälle über das System zur Meldung von Vorfällen der dänischen Glücksspielbehörde melden. Die diesbezüglichen Anforderungen und Informationen werden auf der Website der nationalen Glücksspielbehörde veröffentlicht.

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

E.2 Übertragung von Glücksspieldaten vom Glücksspielsystem zum SAFE

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

Die nationale Glücksspielbehörde muss in der Lage sein, bei Bedarf Glücksspieldaten aus dem SAFE-Speicher in den eigenen Datenspeicher der nationalen Glücksspielbehörde zu Kontrollzwecken zu übertragen. Solche Übertragungen müssen über das Internet mit FTPS erfolgen, und die Gültigkeit der Daten muss mit einem Tamper Token überprüft werden.

E.3 Ordnerstruktur auf SAFE und Benennung von Standarddatensätzen

Der Lizenzinhaber muss die Verzeichnisstruktur auf SAFE aufbauen und Standarddatensätze auf der Grundlage der folgenden Struktur benennen:

Niveau 1: Der oberste Ordner muss den Namen „Ordnerstruktur“ tragen.

Niveau 2: Ordner mit der Bezeichnung „Zip“.

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

Niveau 4: Hier werden Zip-Dateien platziert, die sich jeweils auf einen Token beziehen. Es gibt auch Ordner für Token, die noch nicht geschlossen sind. Ein noch nicht geschlossener Ordner mit der Bezeichnung „SpilCertifikatIdentifikation-TamperTokenID“. Die Zip-Datei, die den Ordner enthält, wird

SpilCertifikatIdentifikation-TamperTokenID.zip benannt. SpilCertifikatIdentifikation ist eine eindeutige Identifizierung des Lizenzinhabers, die von der dänischen Glücksspielbehörde gewährt wird. Die TamperTokenID ist eine eindeutige Identifikation eines individuellen Tamper Tokens.

Niveau 5: Die Ordner müssen entsprechend dem Inhalt der jeweiligen Zip-Datei erstellt werden. Sie werden beispielsweise „EndOfDay“, „FastOdds“, „Jackpot“, „Puljespil“ (Poolspiele) und „Managerspil“ (Manager-Spiele) genannt.

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

Niveau 7: [Optional] Es ist möglich, Unterordner mit Zeitabständen im Format HH zu erstellen. MM- HH. MM

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

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

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

F. Kontinuierliche Überwachung der Einhaltung der Genehmigungsauflagen

F.1 Ersuchen um Daten über Glücksspiele

Der Lizenzinhaber muss auf Anfrage in der Lage sein, archivierte Spieldaten aus den digital lesbaren Medien, vgl. Abschnitt E. 1, der nationalen Glücksspielbehörde innerhalb von fünf Arbeitstagen zur Verfügung zu stellen.

F.2 Weitere Informationen anfordern

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

- Informationen über interaktive Spiele, zum Beispiel die Karten, die im Poker gespielt werden. Unabhängig davon, ob das Spielen über ein Netzwerk stattfindet, in dem Spieler von mehreren verschiedenen Spielanbietern teilnehmen, kann die nationale Glücksspielbehörde Informationen über alle Teilnehmer der Runde anfordern;
- Informationen zu den Spielerkonten;
- Statistische Informationen;
- Auszüge aus den tatsächlichen Eintragungen im Glücksspielsystem des Konzessionsinhabers.

Diese Informationen werden der Glücksspielbehörde innerhalb von fünf Arbeitstagen übermittelt.

G. Anforderungen an die Kontrollen, Verfahren und Organisation des Zulassungsinhabers

Der Lizenzinhaber muss kontinuierliche Kontrollen erstellen, dokumentieren und durchführen, um festzustellen, ob die geltenden Anforderungen in der Durchführungsverordnung sowohl vom Lizenzinhaber als auch von seinen Kooperationspartnern konsequent eingehalten werden. Diese umfassen mindestens:

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

- Verarbeitung und Archivierung der Kontrollergebnisse;
- sofortige Meldung an die Nationale Glücksspielbehörde im Falle der Entdeckung von Fehlern oder Verstößen und im Falle des Verdachts auf Fehler oder Verstöße durch den Lizenzinhaber selbst und/oder seine Kooperationspartner. Der Bericht enthält die Bewertung der Folgen des Fehlers oder Verstoßes durch den Lizenzinhaber.

Der Lizenzinhaber ist für die Vorbereitung, Dokumentation und Einhaltung einschlägiger Geschäftsverfahren verantwortlich, die darauf abzielen, Unterstützung zu leisten und sicherzustellen, dass sowohl der Lizenzinhaber als auch alle Kooperationspartner die geltenden Anforderungen der Verordnung kontinuierlich erfüllen. Der Zertifizierungsbericht muss mindestens Folgendes umfassen:

- der Lizenzinhaber gewährleistet die Überwachung aller Komponenten und Datenübertragungen des gesamten Glücksspielsystems, einschließlich Datenlinien, Datenpakete, Netze, SAFE, RNG, Glücksspielsystem usw. (einschließlich Komponenten und Datenübertragungen von beteiligten Dritten), um sowohl die Zuverlässigkeit als auch die Verfügbarkeit zu gewährleisten;
- der Lizenzinhaber stellt sicher, dass es Datensicherungs- und Datenwiederherstellungsverfahren gibt, um den Verlust von Daten zu verhindern;
- der Lizenzinhaber hat die Instandhaltungs- und Sicherheitsverfahren für einen sicheren und stabilen Betrieb gemäß ISO 27001 zu gewährleisten;

Der Lizenzinhaber muss im Hinblick auf das Angebot seiner Produkte entsprechend der Absicht des Gesetzes über Glücksspiele und den von der nationalen Glücksspielbehörde festgelegten Anforderungen angemessen organisiert und personell angemessen ausgestattet sein.

H. Registrierung von Spielen und Spieleanbietern im Spieleportal

Lizenzinhaber müssen ihre angebotenen Wettspiele und Wettanbieter im Wettportal registrieren.

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

Technische Anforderungen an Spieleanbieter

A. Einleitung

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

B. Abkürzungen und Definitionen

RNG: Zufallszahlengenerator (Random Number Generator, RNG)

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

C. Anforderungen an RNG und Spielzertifikate im Spielportal

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

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

- Name des Elektro- und Elektronikgeräts;
- Versionsnummer;
- RNG-Informationen;
- Ablaufdatum der Planungsgenehmigung;
- Spielkategorie;
- Name des akkreditierten Prüfunternehmens.

Der Spieleanbieter stellt sicher, dass die Informationen im Glücksspielportal jederzeit auf dem neuesten Stand gehalten werden.

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

D. Anforderungen an die Kontrollen des Spieleanbieters

Der Spieleanbieter muss kontinuierliche Kontrollen erstellen, dokumentieren und durchführen, um festzustellen, ob die geltenden Anforderungen in den Durchführungsverordnungen vom Spieleanbieter konsequent eingehalten werden.

Diese umfassen mindestens:

- externe Prüfungen, wenn sich dies als notwendig erweist, um ein zufriedenstellendes Maß an Dokumentation zu erreichen, mit der die geltenden Anforderungen erfüllt werden;
- sofortige Meldung an die dänische Glücksspielbehörde im Falle der Entdeckung von Fehlern oder Verstößen und im Falle des Verdachts auf Fehler. Der Bericht enthält die Bewertung der Folgen des Fehlers oder Verstoßes durch den Lizenzinhaber.

E. Anforderungen an die Organisation des Spieleanbieters

Der Spieleanbieter muss im Hinblick auf das Angebot seiner Produkte entsprechend der Absicht des Gesetzes über Glücksspiele und den von der dänischen Glücksspielbehörde festgelegten Anforderungen angemessen organisiert und personell angemessen ausgestattet sein.