



Die dänische Glücksspielbehörde

# Das Zertifizierungsprogramm der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online- Casinos



Allgemeine Anforderungen – SCP.00.00.DK.3.0

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Einleitung.....</b>	<b>2</b>
1.1 Begriffsbestimmungen.....	3
1.2 Rechtsgrundlage des Zertifizierungsprogramms.....	4
1.3 Version.....	4
1.4 Dokumentenkennung.....	5
1.5 Kontakt.....	6
<b>2. Zertifizierung.....</b>	<b>7</b>
2.1 Prüf- und Inspektionsrahmen.....	8
2.1. Berichtspflichten.....	8
2.1. Zertifizierung im Zusammenhang mit Anträgen auf Erteilung 2 einer Lizenz zum Anbieten von	9
2.1. Zertifizierung im Zusammenhang mit dem Antrag als	9
2.1. Verwendung von Risikobewertungen.....	9
2.1. Unterauftragnehmer des Prüfunternehmens.....	10
2.2 Überwachung.....	10
2.3 Übertragung von zuvor durchgeführten Inspektionen und	11
2.3. Prüfungen und Inspektionen gemäß dem	
1 Zertifizierungsprogramm der dänischen Glücksspielbehörde	11
2.3. Prüfungen und Inspektionen gemäß anderen Normen.....	11
2.4 Zulassung identischer landbasierter Glücksspielgeräte.....	12

# Einleitung

1

Das Zertifizierungsprogramm der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online-Casinos zielt darauf ab, sicherzustellen, dass das Glücksspielsystem das Glücksspiel korrekt durchführt und die Sicherheit des Glücksspielangebots gewahrt bleibt. Lizenzinhaber und Glücksspielanbieter müssen jederzeit gemäß den für ihre Lizenz relevanten Teilen des Zertifizierungsprogramms zertifiziert sein.

Das Zertifizierungsprogramm besteht aus einer Reihe von Dokumenten, die kontinuierlich an die aktuellen Rechtsvorschriften und technologischen Entwicklungen angepasst werden. Die Anforderungen des Zertifizierungsprogramms werden an die verschiedenen Glücksspielkategorien angepasst. Jedes Dokument enthält Mindestanforderungen an die Organisation der Plattformen, Geschäftsprozesse und Geschäftssysteme der Lizenzinhaber und Glücksspielanbieter.

Das Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos deckt folgende Glücksspielkategorien ab:

- Online-Wetten
- Landbasierte Wetten
- Online-Casinos

Auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde gibt es auch ein Zertifizierungsprogramm für landbasierte Casinos und Lotterien.

## 1.1 Begriffsbestimmungen

### **Akteure:**

Lizenzinhaber:

- Eine Person oder Firma, etc. (juristische Person) mit einer Lizenz für die Bereitstellung von Wetten, vgl. § 11 des Glücksspielgesetzes, oder mit einer Lizenz für die Bereitstellung von Online-Casinos, vgl. § 18 des Glücksspielgesetzes.

Glücksspielanbieter:

- Ein Unternehmen, das gemäß § 24 Buchstabe a des Glücksspielgesetzes berechtigt ist, einem Lizenzinhaber Glücksspiele für die Bereitstellung von Wetten, vgl. § 11 des Glücksspielgesetzes, oder für die Bereitstellung von Online-Casinos, vgl. § 18 des Glücksspielgesetzes, zur Verfügung zu stellen.

Prüfunternehmen:

- Ein Unternehmen, das Prüfungen und Inspektionen durchführt. Dazu gehören auch Unternehmen, die Penetrationstests oder Schwachstellenscans durchführen.

### **Begriffe:**

Prüfung:

- Akkreditierte Prüfung durch ein nach ISO/IEC 17025 oder ISO/IEC 17065 akkreditiertes Labor gemäß dem Zertifizierungsprogramm der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online-Casinos.

Inspektion:

- Akkreditierte Inspektion durch eine nach ISO/IEC 17020 für Inspektionen oder ISO/IEC 17065 als Typ A-Inspektionsstelle

akkreditierte Stelle gemäß dem Zertifizierungsprogramm der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online-Casinos.

Basisplattform:

- System, das für die Verwaltung von Spielkonten verwendet wird, einschließlich Kontoerstellung und -anmeldung, Funktionen zur Selbstbeschränkung von Kunden und Handhabung von Spielgeldern, einschließlich eines Systems, das:
  - verwendet wird, um Informationen über Kunden und die Teilnahme von Kunden an Spielen zu speichern, einschließlich historischer Daten und Ergebnisinformationen.

Glücksspielplattform:

- Spiele und Systeme oder andere Ausrüstungen, die für die Bereitstellung und Abwicklung von Spielen verwendet werden, einschließlich Systeme und Ausrüstungen, die:

- Spiele erstellen und/oder den Spielern Spiele präsentieren;
- Spielergebnisse ermitteln und speichern oder berechnen, ob ein Spieler ein Spiel gewonnen oder verloren hat.

Glücksspielsystem:

- Basisplattform und Glücksspielplattform zusammen.

Spielzertifikat:

- Standardbericht, der als Dokumentation für Prüfungen und Inspektionen gemäß den Anforderungen SCP.07.01-03 für Spiele erstellt wurde. Der Standardbericht kann ein oder mehrere Spiele abdecken.

Geschäftssystem:

- Elektronisches System oder andere Ausrüstung, die vom Lizenzinhaber oder Glücksspielanbieter zur Unterstützung der Bereitstellung von Glücksspielen verwendet wird, ohne jedoch als Teil des Glücksspielsystems definiert zu sein.

Geschäftsverfahren:

- Die vom Lizenzinhaber oder Glücksspielanbieter beschriebenen Verfahren für den Umgang mit dem Spielsystem, dem Geschäftssystem und den Daten, die die Systeme enthalten können. Dies kann mit formalen Managementsystemen wie ISO/IEC 27001 beschrieben werden.

Glücksspielgeräte:

- Physische Geräte, die für die Abwicklung und Präsentation von Spielen verwendet werden, einschließlich Rouletteräder, Kartenmischer, Kartensponder usw.

Vertrauliche Informationen:

- Vertrauliche Informationen, die entweder geschäftlicher oder persönlicher Natur sind

Log:

- Automatische Aufzeichnung von Daten, die nach der Aufzeichnung nicht manipuliert werden können. Wenn Daten geändert werden müssen, muss dies durch Erstellen eines neuen Datensatzes erfolgen, anstatt den vorhandenen Datensatz zu korrigieren oder zu löschen.

Bericht:

- Datenextraktion von Datensätzen aus einem oder mehreren Logs.

Benutzerschnittstelle:

- Alle Formen der Fernkommunikation, über die der Kunde mit dem Glücksspielsystem interagieren kann, z. B. Homepage oder App.

## 1.2 Rechtsgrundlage des Zertifizierungsprogramms

Das Zertifizierungsprogramm wurde von der dänischen Glücksspielbehörde gemäß § 41 des konsolidierten Gesetzes Nr. 1303 vom September 2020 über Glücksspiele in der jeweils gültigen Fassung, § 30 des konsolidierten Gesetzes Nr. 1276 vom 29. November 2019 über Online-Wetten, § 35 des konsolidierten Gesetzes Nr. 1274 vom 29. November 2019 über Online-Casinos und § 31 des konsolidierten Gesetzes Nr. 1140 vom 28. August 2023 über landbasierte Wetten erlassen.

## 1.3 Version

Version 1 vom 4.7.2014

- Neue Struktur im Vergleich zur vorherigen Version 1.3 sowie eine Reihe von Aktualisierungen in mehreren Bereichen. Daher wird eine neue Version 1.0 herausgegeben. Es ist beabsichtigt, in Zukunft der normalen Versionsnummerierung zu folgen.

Version 1.1 vom 21.12.2015

- Berichtigungen in Bezug auf die Umsetzung der Anforderungen an Lotterien im Zertifizierungsprogramm.

Version 1.2 vom 1.1.2018

- Änderungen im Zusammenhang mit der Liberalisierung von Online-Bingo, Wetten auf Pferde- und Hunderennen sowie Taubenrennen sowie der Umsetzung von Anforderungen an landbasierte Casinos im Zertifizierungsprogramm

Version 1.3 vom 1.1.2020

- Aktualisierte Version 1.3 aufgrund neuer Ankündigungen. Definition der Benutzerschnittstelle hinzugefügt.

Version 2.0 vom 1.1.2023

- Aktualisierte Definition des Begriffs „Glücksspielgeräte“. Implementierte Informationen aus Information #43, einschließlich Liste der Spiele und Überwachung. Es wurde ein Abschnitt über die Zertifizierung bei der Beantragung einer Lizenz hinzugefügt. Aktualisierter Abschnitt über die Verwendung von Risikobewertungen. Darüber hinaus mehrere Neufassungen.

Version 2.1 vom 1.10.2023

- Aktualisiertes visuelles Layout des Dokuments. Einige sprachliche Korrekturen. Keine Änderungen an den Anforderungen.

Version 3.0 vom 1.1.2025

- Aktualisierung auf der Grundlage der Einführung von Anbieterlizenzen, was zu mehreren sprachlichen Änderungen im Dokument und einer Aufteilung des Zertifizierungsprogramms geführt hat, da die Anbieterlizenz nur für Wetten und Online-Casinos eingeführt wird.
- Das Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos folgt nicht mehr der Struktur des Zertifizierungsprogramms für Lotterien und landbasierte Casinos.
- Folgende neue Definitionen wurden hinzugefügt: Lizenzinhaber, Glücksspielanbieter, Prüfunternehmen, Basisplattform, Glücksspielplattform und Spielzertifikat. Die Definition von „Prüfen“ wurde in „Prüfung“ umbenannt, und die Definitionen von „Inspektion“ und „Glücksspielsystem“ wurden umformuliert.
- Dem neuen Dokument SCP.07 Anforderungen für Glücksspiele wurden einige Abschnitte hinzugefügt.
- Ein Abschnitt über die erste Zertifizierung des Glücksspielanbieters im Zusammenhang mit dem Lizenzantrag wurde hinzugefügt.
- Der Abschnitt über die Überwachung wurde aktualisiert.

Die dänische Glücksspielbehörde überprüft regelmäßig das Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos. Die neueste Version ist auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde verfügbar.

Nach der Veröffentlichung einer neuen Version des Zertifizierungsprogramms wird die dänische Glücksspielbehörde erforderlichenfalls Leitlinien für eine Übergangsregelung und die Gültigkeit bereits abgeschlossener Zertifizierungen veröffentlichen.

Es sei darauf hingewiesen, dass die dänische Fassung verbindlich ist. Die englische Version dient nur zur Orientierung.



## 1.4 Dokumentenkennung

Jedes Dokument im Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos hat eine Dokumentenkennung, die sich wie folgt zusammensetzt:

- „SCP“ – Zeigt an, dass es sich um das Zertifizierungsprogramm der dänischen Glücksspielbehörde handelt.
- Zwei Ziffern – Zeigen an, um welche Art von Dokument es sich handelt. Die Codes sind:
  - „00“ Allgemeine Anforderungen
  - „01“ RNG-Anforderungen
  - „02“ Anforderungen an die Basisplattform
  - „03“ Informationssicherheitsmanagementsystem
  - „04“ Anforderungen an Penetrationstests
  - „05“ Anforderungen an die Prüfung von Schwachstellen
  - „06“ Programm zum Änderungsmanagement

- „07“ Anforderungen an Glücksspiele
- Zwei Ziffern – Zeigen die Art des Spiels an, auf das sich das Dokument bezieht. Die Codes sind:
  - „00“ Alle Spielarten
  - „01“ Online-Wetten
  - „02“ Landbasierte Wetten
  - „03“ Online-Casinos
- „DK“ oder „EN“ – zeigt die Sprachversion an. „DK“ für Dänisch und „EN“ für Englisch.
- Versionsnummer – oben in Abschnitt 1.3 beschrieben.

Die Dokumentenkennung „SCP.02.02.DK.2.0“ steht somit für Version 2.0 der Anforderungen an die Basisplattform für landbasierte Wetten in dänischer Sprache.

Jedem Dokument im Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos ist ein Standardbericht beigefügt, der vom Lizenzinhaber und vom Glücksspielanbieter als Dokumentation für die durchgeführte Zertifizierung und für die Berichterstattung an die dänische Glücksspielbehörde zu verwenden ist. Jeder Standardbericht enthält eine Dokumentenkennung, die dem gleichen Muster wie oben folgt.

## 1.5 Kontaktinformationen

Alle Fragen im Zusammenhang mit dem Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos sollten schriftlich über das Kontaktformular auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde gestellt werden. Wählen Sie die Kategorie „Zertifizierung“.

# Zertifizierung

# 2

## 2.1 Prüf- und Inspektionsrahmen

Eine Zertifizierung basiert auf der Prüfung und Inspektion der Plattformen, Glücksspielgeräte, Geschäftsprozesse und Geschäftssysteme des Lizenzinhabers oder Glücksspielanbieters anhand der im Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos festgelegten Kriterien.

Die Prüfung und Inspektion der Plattformen, der Geräte, der Geschäftsabläufe usw. des Lizenzinhabers und des Glücksspielanbieters wird von akkreditierten Prüf- und Inspektionsunternehmen durchgeführt. Die Anforderungen an Prüfunternehmen sind in den einzelnen Dokumenten des Zertifizierungsprogramms festgelegt.

Es liegt in der Verantwortung des Lizenzinhabers und des Glücksspielanbieters, ein Prüfunternehmen zu wählen, das über die erforderlichen Akkreditierungen verfügt. Unterlagen für Zertifizierungen, die von Prüfunternehmen erstellt und zertifiziert wurden, die die Akkreditierungsanforderungen nicht erfüllen, werden von der dänischen Glücksspielbehörde in der Regel abgelehnt.

Die dänische Glücksspielbehörde führt keine Liste von Prüfunternehmen.

### 2.1.1 Berichtspflichten

Die Ergebnisse der Prüfungen und Inspektionen müssen der dänischen Glücksspielbehörde unter Verwendung des Standardberichts für das entsprechende Zertifizierungsdokument gemeldet werden. Das Prüfunternehmen kann wählen, ob es den Standardbericht in dänischer und in englischer Sprache einreicht.

Die Standardberichte und Anhänge müssen die durchgeführten Zertifizierungsarbeiten abdecken und es sollten in der Regel keine zusätzlichen Dokumente erforderlich sein. Die Standardberichte stellen daher in den meisten Fällen eine ausreichende Dokumentation dar. Wenn die dänische Glücksspielbehörde zusätzliche Unterlagen wünscht, wird der Lizenzinhaber oder der Glücksspielanbieter aufgefordert, diese vorzulegen.

Das Prüfunternehmen muss sicherstellen, dass alle Anforderungen des Zertifizierungsprogramms berücksichtigt wurden. Wenn eine Anforderung für die Bereitstellung von Glücksspielen durch den Lizenzinhaber oder Glücksspielanbieter nicht relevant ist, muss dies im Standardbericht und dem Anhang dazu angegeben werden. Ist das Prüfunternehmen der Auffassung, dass zu den Informationen im Standardbericht zusätzliche Informationen vorzulegen sind, so ist dies im Anhang des Standardberichts zu vermerken.

Das Prüfunternehmen muss melden, inwieweit die Plattformen, Glücksspielgeräte, Geschäftsverfahren und Geschäftssysteme des Lizenzinhabers und des Glücksspielanbieters während des Prüf- oder Inspektionszeitraums den Anforderungen der einschlägigen Zertifizierungsdokumente entsprechen. Der Standardbericht muss vom Prüfunternehmen unterzeichnet werden.

#### 2.1.1.1 Besondere Anforderungen an Spielzertifikate nach SCP.07

Die gemäß „SCP.07 Glücksspielanforderungen“ erstellten Standardberichte sind als Glücksspielzertifizierung zu verwenden und müssen dokumentieren, dass ein oder mehrere Spiele geprüft und inspiziert wurden.

Ein Spielzertifikat kann ein oder mehrere Spiele umfassen. Wenn ein Spielzertifikat mehr als ein Spiel umfasst, gilt Folgendes:

- Alle Spiele, die unter das Spielzertifikat fallen, müssen das gleiche Prüf- und Inspektionsdatum haben. Dies ist wichtig, da das Datum des Zertifikats beim Hochladen des Spielzertifikats auf das Glücksspielportal der dänischen Glücksspielbehörde verwendet werden muss.
- Das Spielzertifikat muss eine Zusammenstellung der Prüfungen und Inspektionen aller Spiele sein, die vom Spielzertifikat abgedeckt werden.
- In der Anlage zum Spielzertifikat muss eindeutig angegeben sein, welche Spiele unter das Spielzertifikat fallen. Der Anhang enthält den Namen, die Version und die Kategorie des Spiels.
- Spielzertifikate, die mehrere Spiele umfassen, müssen mit jedem einzelnen Spiel im Glücksspielportal der dänischen Glücksspielbehörde verbunden sein. Siehe die Leitlinien zu Anbieterlizenzen auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde.

### **2.1.2 Zertifizierung im Zusammenhang mit einem Antrag auf Erteilung einer Lizenz zum Anbieten von Wetten und/oder Online-Casinos**

Die erste Zertifizierung für einen Lizenzinhaber erfolgt bei der Beantragung einer Lizenz zum Anbieten von Online-Casino- und/oder Wettdienstleistungen.

Die Standardberichte, die die Zertifizierung gemäß SCP.02-06 dokumentieren, werden der dänischen Glücksspielbehörde zusammen mit Anhang B des Antragsformulars zur Verwendung bei der Bearbeitung des Lizenzantrags übermittelt.

Darüber hinaus muss der Antragsteller das Glücksspielportal der dänischen Glücksspielbehörde mit Informationen über die Spiele, für die eine Lizenz beantragt wird, aktualisieren.

Die erste Zertifizierung wird von der dänischen Glücksspielbehörde nur genehmigt, wenn Prüfungen und Inspektionen ohne Fehler und/oder Mängel absolviert wurden. Das bedeutet zum Beispiel, dass es weder Anforderungen geben darf, die nicht genehmigt wurden, noch Anforderungen, die nicht geprüft oder inspiziert wurden, noch dürfen Schwachstellen oder andere offene Probleme bei Schwachstellenscans oder Penetrationstests ignoriert werden.

Die erste Zertifizierung kann nicht auf einer Risikobewertung beruhen, vgl. Abschnitt 2.1.4, da dies in der Praxis bedeutet, dass eine Anforderung nicht erfüllt wird.

Bitte beachten Sie, dass die Anforderungen dieses Abschnitts die Möglichkeit der Übertragung von Ergebnissen aus zuvor durchgeführten Prüfungen und Inspektionen, wie in Abschnitt 2.4 beschrieben, nicht ausschließen.

### **2.1.3 Zertifizierung im Zusammenhang mit dem Antrag als Glücksspielanbieter**

Die erste Zertifizierung für einen Glücksspielanbieter erfolgt im Zusammenhang mit einem Antrag auf eine Lizenz als Glücksspielanbieter.

Die Standardberichte, die die Zertifizierung gemäß SCP.03-06 dokumentieren, werden der dänischen Glücksspielbehörde zusammen mit dem Lizenzantrag übermittelt.

Die Standardberichte, die die Zertifizierung der Anforderungen SCP.01 für Zufallszahlengeneratoren und der Anforderungen SCP.07 für Glücksspiele dokumentieren, müssen im Zusammenhang mit der Anwendung auf das Glücksspielportal der dänischen Glücksspielbehörde hochgeladen werden.

Die erste Zertifizierung wird von der dänischen Glücksspielbehörde nur genehmigt, wenn Prüfungen und Inspektionen ohne Fehler und/oder Mängel absolviert wurden. Dies bedeutet zum Beispiel, dass es weder Anforderungen geben darf, die nicht genehmigt wurden, noch Anforderungen, die nicht geprüft oder inspiziert wurden, noch dürfen

Schwachstellen oder andere offene Probleme bei Schwachstellenscans oder Penetrationstests ignoriert werden.

Die erste Zertifizierung kann nicht auf einer Risikobewertung beruhen, vgl. Abschnitt 2.1.4, da dies in der Praxis bedeutet, dass eine Anforderung nicht erfüllt wird.

Bitte beachten Sie, dass die Anforderungen dieses Abschnitts die Möglichkeit der Übertragung von Ergebnissen aus zuvor durchgeführten Prüfungen und Inspektionen, wie in Abschnitt 2.4 beschrieben, nicht ausschließen.

#### **2.1.4 Verwendung von Risikobewertungen**

Ausnahmsweise kann akzeptiert werden, dass das Prüfunternehmen den Standardbericht unterzeichnet, obwohl nicht alle im Zertifizierungsprogramm beschriebenen Anforderungen erfüllt sind. In diesem Fall muss die Prüfung oder die Inspektion durch eine Risikobewertung auf der Grundlage des Zwecks des dänischen Glücksspielgesetzes und der damit verbundenen Durchführungsverordnungen gestützt werden. Die Risikobewertung stützt sich auf „ISO/IEC 31010 Risikomanagement – Techniken für die Risikobewertung“.



Die Anwendung der Risikobewertung besteht in einer konkreten Bewertung der individuellen Anforderung im Zusammenhang mit der Durchführung der spezifischen Prüfung oder Inspektion. Daher kann die Risikobewertung nur ausnahmsweise auf eine Anforderung angewendet werden, die eine Prüfung oder eine Inspektion NICHT bestanden hat.

Im Standardbericht ist anzugeben, ob dieser Ansatz angewandt wurde.

### **2.1.5 Unterauftragnehmer des Prüfunternehmens**

Verwendet das Prüfunternehmen einen Unterauftragnehmer, um Teile einer Prüfung oder Inspektion durchzuführen, muss das Prüfunternehmen Informationen über den Unterauftragnehmer im Standardbericht aufzeichnen und bescheinigen, dass die Anforderungen der dänischen Glücksspielbehörde für die Prüfung oder die Inspektion erfüllt wurden.

## **2.2 Plattformanbieter des Lizenzinhabers**

Es liegt in der Verantwortung des Lizenzinhabers, dass seine Zertifizierung gemäß den Dokumenten SCP.02-06 sowohl den Lizenzinhaber selbst als auch alle Plattformanbieter umfasst. Dies ist in einer Situation relevant, in der die Basisplattform eines Lizenzinhabers ganz oder teilweise von Plattformanbietern bereitgestellt wird.

Es wird insbesondere darauf hingewiesen, dass der Begriff „Plattformanbieter“ nicht als Glücksspielanbieter im Sinne des Abschnitts „1.1 Begriffsbestimmungen“ zu verstehen ist. Ein Glücksspielanbieter mit einer eigenen Anbieterlizenz kann auch ein Anbieter von Komponenten für die Basisplattform eines Lizenzinhabers sein. Dies wäre nicht in seiner Eigenschaft als Glücksspielanbieter, sondern als Plattformanbieter. Der Lizenzinhaber ist immer für die Zertifizierung der Basisplattform verantwortlich.

Das Prüfunternehmen muss sicherstellen, dass die Plattformanbieter des Lizenzinhabers während des Zeitraums von der vorherigen Prüfung und Inspektion des Lizenzinhabers bis zur aktuellen Prüfung und Inspektion einer Prüfung und Inspektion unterzogen wurden. Das Prüfunternehmen muss daher die Zertifizierungsberichte der Basisplattformanbieter überprüfen, um Folgendes sicherzustellen:

- Der Zertifizierungsbericht des Plattformanbieters ist gültig und deckt den gesamten Zeitraum von der letzten Prüfung und Inspektion durch den Lizenzinhaber bis zur aktuellen Prüfung und Inspektion ab.
- Das Prüfunternehmen des Plattformanbieters ist gemäß den Anforderungen des Zertifizierungsprogramms der dänischen Glücksspielbehörde akkreditiert.

Das Prüfunternehmen des Lizenzinhabers bestätigt im Standardbericht, dass es unterzeichnete Zertifizierungsberichte eines

Prüfunternehmens mit Akkreditierung gemäß den Anforderungen des Zertifizierungsprogramms geprüft hat, sofern die für den Plattformanbieter relevanten Anforderungen genehmigt wurden.

Bei der Prüfung und Inspektion der Basisplattform des Lizenzinhabers befasst sich das Prüfunternehmen des Lizenzinhabers nur mit den Teilen der Plattform, die nicht von den Prüfungen und Inspektionen der Basisplattformanbieter abgedeckt sind.

In einer Situation, in der die Zertifizierung des Lizenzinhabers ganz oder teilweise auf Prüfungen und Inspektionen beruht, die für seine Plattformanbieter durchgeführt wurden, müssen die an die dänische Glücksspielbehörde übermittelten Standardberichte eine Zusammenstellung aller Prüfungen und Inspektionen, die sowohl für den Lizenzinhaber als auch für die Plattformanbieter durchgeführt wurden, enthalten. Hat beispielsweise ein Plattformanbieter selbst Prüfungen und Inspektionen, vgl. SCP.02, an den Komponenten, die er an die Basisplattform des Lizenzinhabers liefert, durchgeführt, muss deren Ergebnis im Standardbericht des Lizenzinhabers wiedergegeben werden. Ein einziger Vermerk „genehmigt“ in einem Standardbericht kann somit eine Zusammenfassung mehrerer Ergebnisse betreffen.

Alle Zertifizierungsberichte von Plattformanbietern, die der Zertifizierung des Lizenzinhabers zugrunde liegen, sind im Anhang des Standardberichts anzugeben. Das Datum der Durchführung der Prüfung und Inspektion ist ebenfalls anzugeben.

*Hinweis: Ab dem 1. Januar 2025 werden die Lizenzinhaber nicht mehr verpflichtet sein, Standardberichte von Glücksspielanbietern zu erstellen. Die Dokumentation für die Prüfung und Inspektion von Zufallszahlengeneratoren und Glücksspiel, vgl. SCP.01 und SCP.07, wird auf das Glücksspielportal der dänischen Glücksspielbehörde hochgeladen, und die Glücksspielanbieter sind dafür verantwortlich, die Dokumentation für die Zertifizierung gemäß SCP.03-06 an die dänische Glücksspielbehörde zu übermitteln.*

## 2.3 Überwachung

Durch die Überwachung muss sichergestellt werden, dass die Arbeiten ordnungsgemäß ausgeführt werden. Die Überwachung bezieht sich auf Maßnahmen, bei denen eine Person die geleistete Arbeit und die erzielten Ergebnisse überprüft. Auf der Grundlage einer allgemeinen Prüfung der Anforderungen an die Aufgabentrennung muss die Überwachung grundsätzlich von einer anderen Person durchgeführt werden als der Person, die die Arbeit ausgeführt hat.

Wenn das Rahmenwerk, nach dem das Prüfunternehmen eine Akkreditierung oder Zulassung erhalten hat, z. B. ISO, PCI oder CREST, Regeln enthält, nach denen ein Mitarbeiter seine eigene Arbeit überwachen kann, ist dies auch im Rahmen des Zertifizierungsprogramms der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online-Casinos zulässig.

Unabhängig davon, ob man die eigene oder die Arbeit einer anderen Person überwacht, gibt es zwei Einzelmaßnahmen, die nicht im selben Arbeitsgang durchgeführt werden dürfen:

1. Durchführung der Arbeiten (Prüfung, Inspektion usw.).
2. Überprüfung/Kontrolle/Verifizierung der geleisteten Arbeit (Überwachung).

## 2.4 Übertragung von zuvor durchgeführten Prüfungen und Inspektionen

### **2.4.1 Prüfungen und Inspektionen gemäß dem Zertifizierungsprogramm der dänischen Glücksspielbehörde**

Wenn das Prüfunternehmen eine bestimmte Anforderung im Zertifizierungsprogramm geprüft oder inspiziert hat und diese Anforderung in mehreren verschiedenen Teilen des Zertifizierungsprogramms enthalten ist, ist es nicht erforderlich, die Prüfung oder Inspektion der Anforderung zu wiederholen. In solchen Fällen kann stattdessen auf die bereits durchgeführte Prüfung oder Inspektion Bezug genommen werden.

#### **2.4.2 Prüfungen und Inspektionen gemäß anderen Normen**

Prüfungen und Inspektionen, die auf der Grundlage ähnlicher Normen durchgeführt werden, können als Grundlage für die Zertifizierung verwendet werden. Diese können Prüfungen und Inspektionen von anderen Jurisdiktionen einschließen. Es sollte betont werden, dass in solchen Fällen die tatsächliche Zeit der letzten Prüfung oder Inspektion die Grundlage für die Festlegung der Häufigkeit der Zertifizierung ist. Das bedeutet zum Beispiel, dass, wenn eine 6 Monate alte Prüfung oder Inspektion als Grundlage für die Zertifizierung verwendet wird, die Zertifizierung 6 Monate früher als üblich erneuert werden muss. Die Zertifizierung kann nicht auf anderen Prüfungen und Inspektionen basieren, die vor mehr als 12 Monaten durchgeführt wurden.

Dies ist auch möglich, wenn die Prüfung und die Inspektion von einem anderen Prüfunternehmen durchgeführt wurden.

Wenn das Prüfunternehmen entscheiden muss, ob eine auf der Grundlage ähnlicher Kriterien durchgeführte Prüfung oder Inspektion übertragen werden kann, muss dies durch eine Risikobewertung

entsprechend dem Zweck des dänischen Glücksspielgesetzes und der damit zusammenhängenden Anordnungen untermauert werden. Die Risikobewertung stützt sich auf „ISO/IEC 31010 Risikomanagement – Techniken für die Risikobewertung“.

Im Standardbericht ist anzugeben, ob dieser Ansatz angewandt wurde.

## 2.5 Zulassung identischer Geräte

Um die gleiche Prüfung identischer Geräte durch den Lizenzinhaber oder den Glücksspielanbieter zu vermeiden, kann das Prüfunternehmen eine Genehmigung identischer Geräte für das Angebot und die Bereitstellung von landbasierten Wetten und Online-Live-Casinos erteilen. Die Genehmigung kann als Grundlage für die Hinzufügung zusätzlicher Geräte, die identisch sind und in gleicher Weise verwendet werden wie die bereits genehmigten Geräte, gelten.

Wenn das Prüfunternehmen Geräte in diesem Sinne genehmigt, müssen alle Hardware- und Softwarekomponenten überprüft und bewertet werden, um sicherzustellen, dass sie die Anforderungen des Zertifizierungsprogramms erfüllen.

Die Genehmigung ist mit der jeweiligen Konfiguration der Hard- und Softwarekomponenten verbunden. Wesentliche Änderungen bedürfen einer erneuten Genehmigung gemäß dem Änderungsmanagementprogramm.

Wie in Abschnitt 2.4 erwähnt, können frühere Prüfungen und Inspektionen als Grundlage für die Zertifizierung herangezogen werden. Dies gilt auch für Glücksspielgeräte wie Kartenmischer und Kartenspieler. Wurde beispielsweise direkt mit dem Hersteller eine Typgenehmigung oder eine ähnliche Genehmigung erteilt und deckt diese die Anforderungen des Zertifizierungsprogramms an das Gerät ab, sind weitere Prüfungen und Inspektionen nicht erforderlich.





Die dänische Glücksspielbehörde

# Das Zertifizierungsprogramm der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online- Casinos



Anforderungen an Zufallszahlengeneratoren -  
SCP.01.00.DK.1.0



# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Ziel der Anforderungen an Zufallszahlengeneratoren.....</b>	<b>2</b>
1.1 Version.....	3
1.2 Anwendungsbereich.....	3
<b>2. Häufigkeit und Prüfunternehmen.....</b>	<b>4</b>
2.1 Zertifizierungshäufigkeit.....	5
2.1.1 Erste Prüfung eines Zufallszahlengenerators und Hochladen des Zertifikats.....	5
2.1.2 Wiederholungsprüfung eines Zufallszahlengenerators und Hochladen des Zertifikats.....	5
2.1.3 Aufschub der Rezertifizierung.....	5
2.2 Akkreditierte Prüfunternehmen.....	6
2.2.1 Anforderungen an Prüfunternehmen.....	6
2.2.2 Anforderungen an das Personal, das die Prüfung durchführt.....	6
2.2.3 Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts.....	6
<b>3. Zufallszahlengenerator (ZZG).....</b>	<b>7</b>
3.1 Anforderungen für die Prüfung von Zufallszahlengeneratoren... ..	8
3.1.1 Eignung von Zufallszahlengeneratoren für die Ergebnisgenerierung in Spielen	

und andere Funktionen mit Zufallselement.....	8
3.1.2 Verfahren bei Ausfall des Zufallszahlengenerators.....	8
3.1.3 Festlegung der Startwerte (Seeding).....	8

# Ziel der Anforderungen für Zufallszahlengeneratoren

1

Die Anforderungen an Zufallszahlengeneratoren müssen sicherstellen, dass Zufallsfunktionen tatsächlich zufällig sind, dass Verfahren für den Fall eines Ausfalls des Zufallszahlengenerators vorhanden sind und dass die erforderlichen Schutzmaßnahmen vorhanden sind.

Dieses Dokument enthält nur Prüfanforderungen. Aus der individuellen Anforderung geht klar hervor, ob die Anforderung geprüft werden muss. Diese Anforderungen sind gekennzeichnet mit: **[PRÜFUNG]**. Siehe auch Abschnitt 2.2.1 Anforderungen für Prüfunternehmen.

## 1.1 Version

Version 1.0 vom 1.1.2025

- Erste Version des Dokuments „Anforderungen an „Zufallszahlengeneratoren“, das auf früheren Prüfnormen basiert. Im Gegensatz zu den Prüfnormen enthält dieses Dokument nur Anforderungen an Zufallszahlengeneratoren. Mehrere Abschnitte wurden in Bezug auf Glücksspielanbieter und Glücksspielportale aktualisiert. Der Abschnitt über die Überwachung und Unterzeichnung wurde aktualisiert.

Die dänische Glücksspielbehörde überprüft regelmäßig das Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos. Die neueste Version ist auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde verfügbar.

Bei der Veröffentlichung einer neuen Version des Zertifizierungsprogramms veröffentlicht die dänische Glücksspielbehörde erforderlichenfalls Leitlinien für eine Übergangsregelung und die Gültigkeit bereits durchgeführter Prüfungen.

Es sei darauf hingewiesen, dass die dänische Fassung verbindlich ist. Die englische Version dient nur zur Orientierung.

## 1.2 Geltungsbereich

Dieses Dokument gilt für die Lieferung von Zufallszahlengeneratoren (§ 24a des Glücksspielgesetzes) an Lizenzinhaber. Das Dokument gilt auch dann, wenn ein Lizenzinhaber über einen eigenen Zufallszahlengenerator verfügt und diesen in seinen eigenen Spielen verwendet.

# Häufigkeit und Prüfunternehmen

2

## 2.1 Häufigkeit der Zertifizierung

Glücksspielanbieter und Lizenzinhaber, die über einen eigenen Zufallszahlengenerator verfügen, sind dafür verantwortlich, dass die Zertifizierung in Abständen von nicht mehr als 12 Kalendermonaten gemäß den Anforderungen dieses Dokuments erfolgt.

### **2.1.1 Erste Prüfung eines Zufallszahlengenerators und Hochladen des Zertifikats**

Glücksspielanbieter oder Lizenzinhaber, die über einen eigenen Zufallszahlengenerator verfügen, müssen erstmals zertifiziert werden, bevor der Zufallszahlengenerator auf dem dänischen Markt verwendet werden kann.

Zur Dokumentation der Erstzertifizierung ist der Standardbericht nach SCP.01.00 zu verwenden. Der Standardbericht stellt ein Zufallszahlengenerator-Zertifikat dar.

Informationen über den Zufallszahlengenerator und das Zertifikat müssen auf das Glücksspielportal der dänischen Glücksspielbehörde hochgeladen werden, bevor der Zufallszahlengenerator auf dem dänischen Markt verwendet werden kann. Siehe die Anleitungen zum Hochladen auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde.

### **2.1.2 Wiederholungsprüfung eines Zufallszahlengenerators und Hochladen des Zertifikats**

Glücksspielanbieter oder Lizenzinhaber, die über einen eigenen Zufallszahlengenerator verfügen, müssen in der Regel innerhalb von 12 Monaten nach der letzten Prüfung eine Wiederholungsprüfung durchführen lassen. In dem Standardbericht ist anzugeben, wann die letzte Wiederholungsprüfung durchgeführt wurde.

Zur Dokumentation der Rezertifizierung ist der Standardbericht nach SCP.01.00 zu verwenden. Der Standardbericht stellt ein Zufallszahlengenerator-Zertifikat dar.

Das Zufallszahlengenerator-Zertifikat muss auf das Glücksspielportal der dänischen Glücksspielbehörde hochgeladen werden und somit spätestens einen Monat nach Durchführung der Prüfungen bei der dänischen Glücksspielbehörde eingegangen sein. Siehe die Anleitungen zum Hochladen auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde.

Wenn dokumentiert werden kann, dass seit der letzten Prüfung keine Änderungen am Zufallszahlengenerator vorgenommen wurden, kann das Prüfunternehmen den Standardbericht zertifizieren, ohne dass weitere Prüfungen erforderlich sind. Die Dokumentation, dass es keine Änderungen gegeben hat, kann beispielsweise ein Vergleich von Hashwerten sein, die vom Prüfunternehmen oder durch eine Validierungssoftware generiert wurden.

Wenn seit der letzten Prüfung Änderungen am Zufallszahlengenerator vorgenommen wurden, kann eine Wiederholungsprüfung nach SCP.01

auf Stichproben und der Einhaltung der Anforderungen des Dokuments „SCP.06 – Änderungsmanagementprogramm“ beruhen.

### **2.1.3 Aufschub der Rezertifizierung**

Glücksspielanbieter und Lizenzinhaber, die über einen eigenen Zufallszahlengenerator verfügen, können die Zertifizierung um bis zu einen Monat ab dem Zeitpunkt, zu dem eine Wiederholungsprüfung hätte durchgeführt werden müssen, aufschieben. Die Wiederholungsprüfung muss spätestens 13 Monate nach der letzten Prüfung abgeschlossen sein, und der Standardbericht muss innerhalb von 13 Monaten nach der letzten Prüfung bei der dänischen Glücksspielbehörde eingehen.

Die dänische Glücksspielbehörde muss informiert werden, bevor die Zertifizierung aufgeschoben wird.

Die Frist für die Rezertifizierung wird um die Zeit verkürzt, um die die vorangegangene Frist von 12 Monaten aufgeschoben wurde. Wird beispielsweise der maximal einmonatige Aufschub genutzt, muss die nächste Prüfung nach spätestens 11 Monaten durchgeführt werden. Der voraussichtliche Zeitpunkt der nächsten Zertifizierung muss dies widerspiegeln und im Standardbericht angegeben werden.



## 2.2 Akkreditierte Prüfunternehmen

Um sicherzustellen, dass die erforderlichen Qualifikationen bei der Durchführung der Prüfung vorliegen, müssen das Prüfunternehmen und sein Personal die Anforderungen dieses Abschnitts erfüllen.

### 2.2.1 Anforderungen an Prüfunternehmen

Die Prüfung von Zufallszahlengeneratoren muss als akkreditierte Prüfung von einem Labor durchgeführt werden, das gemäß ISO/IEC 17025 oder ISO/IEC 17065 nach dem Zertifizierungsprogramm SCP.01.00.DK der dänischen Glücksspielbehörde akkreditiert ist.

Die Akkreditierung muss vom DANAK (Dänischer Akkreditierungsfonds) oder einer gleichwertigen Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen Abkommens der EA über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen (European co-operation for Accreditation) ist, oder, für Laboratorien außerhalb des EA-Gebiets, von einer Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen Abkommens der ILAC über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen (International Laboratory Accreditation Cooperation) ist, durchgeführt werden.

Dem Zertifizierungsbericht ist eine Dokumentation der Akkreditierung des Prüfunternehmens beizufügen. Alternativ kann ein Link zur Akkreditierung im Zertifizierungsbericht bereitgestellt werden.

### 2.2.2 Anforderungen an das Personal, das die Prüfung durchführt

Die Prüfung ist von Personal durchzuführen, das entsprechend den Anforderungen von Abschnitt 6 der ISO/IEC 17025 oder der ISO/IEC 17065 qualifiziert ist. Das akkreditierte Prüfunternehmen muss daher entsprechend qualifiziertes, kompetentes und erfahrenes Personal einstellen und ausbilden.

### 2.2.3 Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts

Die Durchführung der Prüfungen ist gemäß den Anforderungen an die Überwachung in Abschnitt 2.3 der allgemeinen Anforderungen zu überwachen. Es liegt in der Verantwortung der überwachenden Person, den Standardbericht zu unterzeichnen und dadurch zu garantieren, dass die Prüfungen professionell durchgeführt wurden.

# Zufallszahlengenerator (ZZG)

3

## 3.1 Anforderungen für die Prüfung von Zufallszahlengeneratoren

### 3.1.1 Eignung von Zufallszahlengeneratoren für die Ergebnisgenerierung in Spielen und andere Funktionen mit Zufallselement

1	<b>[PRÜFUNG]</b> Der Zufallszahlengenerator wird allgemein als kryptographisch starke Quelle für die Ziehung von Zufallszahlen anerkannt.
2	<b>[PRÜFUNG]</b> Das Ergebnis des Zufallszahlengenerators muss eine der folgenden statistischen Prüfungen bestehen: <ul style="list-style-type: none"><li>• das DIEHARDER-Prüfpaket,</li><li>• die statistische Testreihe des National Institute of Standards and Technology (NIST) oder</li><li>• ein gleichwertiges Testpaket von mindestens demselben Niveau.</li></ul>

### 3.1.2 Verfahren bei Ausfall des Zufallszahlengenerators

1	<b>[PRÜFUNG]</b> Bei fehlerhaften Ergebnissen des Zufallszahlengenerators, einschließlich fehlender Ausgabe, muss der Zufallszahlengenerator deaktiviert werden.  Hinweis: Es ist möglich, auf einen Backup-Zufallszahlengenerator umzusteigen, sofern
---	--

### 3.1.3 Festlegung des Startwerts (Seeding)

1	<b>[PRÜFUNG]</b> Das Glücksspielsystem muss die korrekte Ausgabe des Zufallszahlengenerators durch eine geeignete und wirksame Methode für das Seeding
---	--





Die dänische Glücksspielbehörde

# Das Zertifizierungsprogram m der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online- Casinos



Anforderungen an die Basisplattform –  
SCP.02.00.DK.1.0

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Ziel der Anforderungen an die Basisplattform.....</b>	<b>3</b>
1.1 Version.....	4
1.2 Geltungsbereich.....	4
<b>2. Häufigkeit und Prüfunternehmen.....</b>	<b>5</b>
2.1 Häufigkeit der Zertifizierung.....	6
2.1. Erstzertifizierung.....	6
2.1.1. Rezertifizierung.....	6
2.1.2. Aufschieb der Rezertifizierung.....	6
2.2 Akkreditierte Prüfunternehmen.....	6
2.2. Anforderungen an Prüfunternehmen.....	6
2.2.1. Anforderungen an das Personal, das Prüfungen und	7
2.2.2. Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts.....	7
3	
<b>3. Glücksspielkonten.....</b>	<b>8</b>
3.1 Allgemeine Informationen.....	9
3.1. Allgemeine Geschäftsbedingungen des Lizenzinhabers.....	9
3.1.1. Lizenz, Überwachung und Kennzeichnungssystem.....	9
3.1.2. Beschwerden.....	9
3.2 Verwaltung von Glücksspielkonten.....	10
3.2. Kundenregistrierung.....	10
3.2.1. Kundenidentifizierungsprozess.....	10
3.2.2. Verwendung der elektronischen ID.....	11
3.2.3. Kundenzugriff.....	11
3.2.4. Mittel zur Identifizierung - Gilt nur für landbasierte Wetten.....	11
3.2.5. Änderungen von Kundendaten.....	12
3.2.6. Aktivierung und Deaktivierung.....	12
3.2.7. Aufhängung.....	12
3.3 Verantwortungsvolles Glücksspiel.....	13
3.3. Selbstbeschränkung des Kunden.....	13
3.3.1. Informationen zum Spielerschutz.....	14
3.4 Geldmittel und Transaktionen.....	14
3.4. Währungen.....	14
3.4.1. Zahlungen.....	14
3.4.2. Auszahlungen.....	15
3.4.3. Sonstige Kundentransaktionen.....	15
3.4.4. Sonstige Kontobewegungen, Boni usw.....	16
3.4.5. Bankauszüge usw.....	16
3.5 Berichte.....	16
3.5.1. Allgemeine Informationen.....	16
1	
<b>4. Plattformfunktionen.....</b>	<b>18</b>
4.1 Vorgänge.....	19
4.1.1. Allgemeine Informationen.....	19
4.1.2. Aufzeichnung, Pflege und Speicherung von Daten.....	19
2	
<b>5. Steuerung der Spielfunktionen.....</b>	<b>21</b>
5.1 Allgemeine Informationen.....	22
5.1.1. Spielablauf.....	22
5.1.2. Aktivierung und Deaktivierung von Glücksspielen.....	22
3	

5.1.3 Unvollendete Spiele.....	22
5.1.4 Fehlermanagement.....	22



# Ziel der Anforderungen an die Basisplattform

1

Die Anforderungen an die Basisplattform müssen sicherstellen, dass die Basisplattform über Funktionen verfügt, die eine Reihe wesentlicher Erwägungen im Glücksspielgesetz unterstützen, unter anderem durch die Festlegung von Anforderungen für die Handhabung der Glücksspielkonten des Spielers, einschließlich Anforderungen an die Kundenregistrierung, den Kundenidentifizierungsprozess, den Umgang mit den Geldern des Spielers, verantwortungsvolles Glücksspiel sowie die Protokollierung der Teilnahme an Spielen und Transaktionen im Glücksspielkonto.

Dieses Dokument enthält sowohl Prüf- als auch Inspektionsanforderungen. Aus der individuellen Anforderung geht klar hervor, ob die Anforderung geprüft werden muss. Diese Anforderungen sind gekennzeichnet mit: **[PRÜFUNG]**. Ist diese Kennzeichnung nicht vorhanden, muss die Anforderung überprüft werden. Bitte beachten Sie, dass es unterschiedliche Anforderungen an die Akkreditierung von Prüfeinrichtungen gibt, je nachdem, ob die Anforderung geprüft oder inspiziert werden soll. Siehe Abschnitt 2.2.1 Anforderungen für Prüfunternehmen.

## 1.1 Version

Version 1.0 vom 1.1.2025

- Erste Version der Anforderungen an die Basisplattform, die auf früheren Inspektionsnormen basiert. Im Gegensatz zu den Inspektionsnormen enthält dieses Dokument nur Anforderungen an Glücksspielkonten und Funktionen der Basisplattform. Alle spielspezifischen Anforderungen wurden in SCP.07 übertragen.

Die dänische Glücksspielbehörde überprüft regelmäßig das Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos. Die neueste Version ist auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde verfügbar.

Bei der Veröffentlichung einer neuen Version des Zertifizierungsprogramms veröffentlicht die dänische Glücksspielbehörde erforderlichenfalls Leitlinien für eine Übergangsregelung und die Gültigkeit bereits durchgeführter Prüfungen und Inspektionen.

Es sei darauf hingewiesen, dass die dänische Fassung verbindlich ist. Die englische Version dient nur zur Orientierung.

## 1.2 Geltungsbereich

Dieses Dokument gilt für die Bereitstellung von Online-Wetten und landbasierten Wetten (§ 11 des Glücksspielgesetzes) und die Bereitstellung von Online-Casinos (§ 18 des Glücksspielgesetzes).

Für Online-Bingo, das über das Fernsehen angeboten wird, gelten die folgenden Anforderungen dieses Dokuments nicht:

- Abschnitt 3: 3.1.1.9, 3.2.2.2, 3.2.2.6, 3.2.3, 3.2.4.1, 3.2.4.2, 3.2.6, 3.3.1.1, 3.3.1.2, 3.3.1.3, 3.3.1.4, 3.3.1.5, 3.3.1.10, 3.3.1.11, 3.3.1.12, 3.4, 3.5
- Abschnitt 4: 4.1.1.2, 4.1.2.1, 4.1.2.2, 4.1.2.4, 4.1.2.5
- Abschnitt 5: 5.1.1, 5.1.2, 5.1.3, 5.1.4.3, 5.1.4.4

# Häufigkeit und Prüfunternehmen

2

## 2.1 Häufigkeit der Zertifizierung

Die Lizenzinhaber sind dafür verantwortlich, dass die Zertifizierung gemäß den Anforderungen dieses Dokuments in Abständen von höchstens 12 Kalendermonaten durchgeführt wird.

### 2.1.1 Erstzertifizierung

Die Basisplattform muss zum ersten Mal zertifiziert sein, bevor eine Glücksspiellizenz ausgestellt werden kann, es sei denn, die dänische Glücksspielbehörde hat etwas anderes bestimmt. Weitere Einzelheiten sind Abschnitt 2.1.2 der allgemeinen Anforderungen zu entnehmen.

Der Standardbericht SCP.02.00 ist als Dokumentation der Erstzertifizierung zu verwenden.

### 2.1.2 Rezertifizierung

In der Regel muss die Basisplattform innerhalb von 12 Monaten nach der letzten Zertifizierung erneut zertifiziert werden. Im Standardbericht ist anzugeben, wann die Prüfungen und Inspektionen erneuert wurden.

Der Standardbericht gemäß SCP.02.00 ist als Dokumentation der Rezertifizierung zu verwenden. Der Bericht muss spätestens zwei Monate nach Durchführung der Prüfungen und der Inspektion bei der dänischen Glücksspielbehörde eingehen.

Die Erneuerung der Zertifizierung kann auf Stichproben und Einhaltung der Anforderungen des Dokuments „SCP.06.00.DK – Programm für das Management von Systemänderungen“ beruhen.

### 2.1.3 Aufschub der Rezertifizierung

Die Lizenzinhaber können die Zertifizierung bis zu zwei Monate ab dem Zeitpunkt aufschieben, zu dem eine neue Prüfung und Inspektion hätte durchgeführt werden müssen. Die Wiederholungsprüfung und -inspektion muss spätestens 14 Monate nach der letzten Prüfung und Inspektion abgeschlossen sein, und der Standardbericht muss innerhalb von 14 Monaten nach der letzten Prüfung und Inspektion bei der dänischen Glücksspielbehörde eingehen.

Die dänische Glücksspielbehörde muss informiert werden, bevor die Zertifizierung aufgeschoben wird.

Die Frist für die Rezertifizierung wird um die Zeit verkürzt, um die die vorangegangene Frist von 12 Monaten aufgeschoben wurde. Wird beispielsweise der maximal einmonatige Aufschub genutzt, muss die nächste Prüfung und Inspektion nach spätestens 10 Monaten durchgeführt werden. Der voraussichtliche Zeitpunkt der nächsten Zertifizierung muss dies widerspiegeln und im Standardbericht angegeben werden.

## 2.2 Akkreditierte Prüfunternehmen

Um sicherzustellen, dass die erforderlichen Qualifikationen bei der Durchführung von Prüfungen und Inspektionen zur Verfügung stehen, müssen das Prüfunternehmen und sein Personal die Anforderungen dieses Abschnitts erfüllen.

### **2.2.1 Anforderungen an Prüfunternehmen**

Die Prüfung der Basisplattform muss als akkreditierte Prüfung durch ein Labor durchgeführt werden, das gemäß ISO/IEC 17025 oder ISO/IEC 17065 nach dem Zertifizierungsprogramm der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online-Casinos SCP.02.00.DK akkreditiert ist. Es ergibt sich aus den individuellen Anforderungen,

ob sie geprüft werden sollten. Die Prüfung bezieht sich darauf, ob die betreffende Funktion wie beabsichtigt funktioniert. Diese Anforderungen sind gekennzeichnet mit: **[PRÜFUNG]**.

Die Inspektion der Basisplattform muss als akkreditierte Inspektion durch eine Inspektionsstelle durchgeführt werden, die gemäß ISO/IEC 17020 als Typ A-Inspektionsstelle akkreditiert ist oder gemäß ISO/IEC 17065 nach dem Zertifizierungsprogramm SCP.02.00.DK der dänischen Glücksspielbehörde.

Die Akkreditierung muss vom DANAK (Dänischer Akkreditierungsfonds) oder einer gleichwertigen Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen Abkommens der EA über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen und Inspektionen (European co-operation for Accreditation) ist, oder, für Inspektionsstellen außerhalb des EA-Gebiets, von einer Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen Abkommens der ILAC über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen und Inspektionen (International Laboratory Accreditation Cooperation) ist, durchgeführt werden.

Links zur Dokumentation der Akkreditierung des Prüfunternehmens sind im Spielzertifikat angegeben.

### **2.2.2 Anforderungen an das Personal, das Prüfungen und Inspektionen durchführt**

Die Prüfung und die Inspektion müssen von Personal durchgeführt werden, das entsprechend den Anforderungen von Abschnitt 6 der ISO/IEC 17025, Abschnitt 6 der ISO/IEC 17020 oder Abschnitt 6 der

ISO/IEC 17065 qualifiziert ist. Das akkreditierte Prüfunternehmen muss daher entsprechend qualifiziertes, kompetentes und erfahrenes Personal einstellen und ausbilden.

### **2.2.3 Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts**

Die Durchführung der Prüfungen und Inspektionen ist gemäß den Anforderungen an die Überwachung in Abschnitt 2.3 der allgemeinen Anforderungen zu überwachen. Es liegt in der Verantwortung der überwachenden Person, den Standardbericht zu unterzeichnen und dadurch zu garantieren, dass die Prüfungen und Inspektionen professionell durchgeführt wurden.



# Glücksspielkonten

3

## 3.1 Allgemeine Informationen

### 3.1.1 Allgemeine Geschäftsbedingungen des Lizenzinhabers

1	Die Basisplattform verlangt von den Kunden, dass sie bei der Registrierung die Geschäftsbedingungen des Lizenzinhabers akzeptieren.
2	Die Basisplattform erlaubt es einem Kunden erst dann, um Geld zu spielen, wenn er die Geschäftsbedingungen des Lizenzinhabers akzeptiert hat. Die Basisplattform muss diese Aktion in einem Protokoll aufzeichnen.
3	In den Geschäftsbedingungen des Lizenzinhabers muss darauf hingewiesen werden, dass der Kunde einen Vertrag mit dem Lizenzinhaber abschließt.
4	In den Geschäftsbedingungen des Lizenzinhabers muss darauf hingewiesen werden, dass eine dänische Glücksspiellizenz nur in Dänemark (und möglicherweise Grönland)
5	In den Geschäftsbedingungen des Lizenzinhabers muss darauf hingewiesen werden, dass der Kunde dem Lizenzinhaber die Genehmigung erteilt, Informationen zur Überprüfung
6	In den Geschäftsbedingungen des Lizenzinhabers muss drauf hingewiesen werden, dass Personen unter 18 Jahren nicht an den Spielen teilnehmen dürfen, dass der Kunde nur im eigenen Namen handeln darf und wie die Regeln des Lizenzinhabers
7	In den Geschäftsbedingungen des Lizenzinhabers muss darauf hingewiesen werden, wie mit Kundenbeschwerden umgegangen wird.
8	In den Geschäftsbedingungen des Lizenzinhabers muss darauf hingewiesen werden, wie mit vertraulichen personenbezogenen Daten umgegangen wird.
9	In den Geschäftsbedingungen des Lizenzinhabers muss festgelegt werden, wie mit Guthaben auf nicht mehr genutzten Glücksspielkonten umgegangen wird, einschließlich Guthaben auf: <ul style="list-style-type: none"> <li>• passiven Glücksspielkonten,</li> <li>• gesperrten Glücksspielkonten,</li> <li>• Glücksspielkonten von selbstgesperrten Spielern.</li> </ul> Hinweis: Ein passives Glücksspielkonto ist ein Glücksspielkonto, das vom Spieler für eine
10	In den Geschäftsbedingungen des Lizenzinhabers muss darauf hingewiesen werden, wie der Kunde sich selbst sperren und Einzahlungslimits festlegen kann.
11	In den Geschäftsbedingungen des Lizenzinhabers muss darauf hingewiesen werden, dass das Spielen auf Kredit nicht möglich ist.
12	In den Geschäftsbedingungen des Lizenzinhabers muss darauf hingewiesen werden, wie mit Verstößen gegen die Geschäftsordnung des Lizenzinhabers umgegangen wird.

### 3.1.2 Lizenz, Überwachung und Kennzeichnungssystem

1	Auf der Startseite der Benutzerschnittstelle des Lizenzinhabers muss angegeben werden, dass der Lizenzinhaber eine Lizenz der dänischen Glücksspielbehörde besitzt und unter
2	Das Logo der dänischen Glücksspielbehörde muss auf der Benutzerschnittstelle des
3	Das Logo der dänischen Glücksspielbehörde muss auf der Startseite der Website des
4	Auf anderen Seiten als der Startseite der Website des Lizenzinhabers muss das Logo der Dänischen Glücksspielbehörde für den Spieler leicht sichtbar sein.

### 3.1.3 Beschwerden

1	Beschwerden von Spielern müssen in einem Protokoll aufgezeichnet werden, das Informationen über Folgendes enthält: <ul style="list-style-type: none"> <li>• den Grund für die Beschwerde,</li> <li>• die Bezeichnung des Glücksspiels,</li> <li>• der Zeitpunkt der Beschwerde,</li> <li>• das Datum der Entscheidung und</li> <li>• das Ergebnis (Annahme/teilweise Annahme/Ablehnung).</li> </ul>
---	---

Hinweis: Eine Beschwerde liegt vor, wenn ein Spieler mit der Behandlung eines Falles durch das Unternehmen oder dem Ergebnis nicht einverstanden ist. Eine Beschwerde kann als Anfrage eines Kunden beginnen, der nach der Besprechung des Problems mit dem Glücksspielanbieter immer noch nicht

	mit der Behandlung des Falles durch das Unternehmen oder dem Ergebnis einverstanden ist.

## 3.2 Verwaltung von Glücksspielkonten

### 3.2.1 Kundenregistrierung

1	<p>Während des Registrierungsprozesses sammelt und speichert die Basisplattform die folgenden Informationen über den Kunden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vollständiger Name</li> <li>• CPR-Nummer [Zentrales Personenregister]</li> <li>• Wohnsitzland</li> </ul> <p>Leitlinie: In der Zeit zwischen Kundenregistrierung und Kundenidentifizierung, vgl. Abschnitt 3.2.2, kann der Lizenzinhaber dem Kunden erlauben, von einem temporären Glücksspielkonto aus zu spielen.</p> <p>Hinweis: Wenn der Kunde keine CPR-Nummer hat, sollte das Glücksspielsystem eine ID-Nummer aus einem vom Herkunftsland des Kunden ausgestellten Dokument</p>
2	<p>Die Basisplattform muss sicherstellen, dass der Kunde mindestens 18 Jahre alt ist.</p> <p>Hinweis: Die Basisplattform darf keine Zeitdaten vom Gerät des Kunden verwenden, um</p>
3	<p>Die Basisplattform zeichnet den Zeitpunkt des Eingangs der Registrierungsdaten des Kunden auf</p>
4	<p>Die Basisplattform muss bestätigen, dass der Kunde nicht im Register der freiwillig ausgeschlossenen Spieler (ROFUS) der dänischen Glücksspielbehörde registriert ist.</p>
5	<p>Die Basisplattform muss sicherstellen, dass die Übertragung der Registrierungsdaten des Kunden über eine verschlüsselte Verbindung (z. B. SSL) erfolgt.</p> <p>Hinweis: Die Registrierung des Spielers erfolgt über das Internet, aber für Online-Bingo, das über das Fernsehen angeboten wird, kann die Registrierung über das Telefon erfolgen, wo keine Verschlüsselungsanforderungen gelten.</p>

### 3.2.2 Kundenidentifizierungsprozess

1	<p>Die Basisplattform speichert die folgenden Unterlagen zur Kundenidentifizierung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vollständiger Name</li> <li>• CPR-Nummer [Zentrales Personenregister]</li> <li>• Wohnsitzland</li> </ul> <p>Leitlinie: Wenn der Kunde keine CPR-Nummer hat, muss das Glücksspielsystem eine Kopie eines vom Herkunftsland des Kunden ausgestellten Dokuments speichern, das als Identifikation dienen kann (z. B. Führerschein, Reisepass usw.).</p>
2	<p>Die Basisplattform erlaubt nur dann Glücksspiele von einem Glücksspielkonto aus, wenn der Kundenidentifizierungsprozess korrekt abgeschlossen wurde. Hinweis: Dies schließt das Spielen mit temporären Glücksspielkonten nicht aus.</p>
3	<p>Wird ein Kunde von einem Dritten identifiziert, ist die Dokumentation so zu speichern, dass ein klarer Prüfpfad zu der von dem Dritten zur Identifikation des Kunden</p>
4	<p>Wenn der Kundenidentifizierungsprozess nicht innerhalb eines Monats nach der Registrierung abgeschlossen wird, muss das temporäre Glücksspielkonto geschlossen</p>
5	<p>Die Basisplattform muss sicherstellen, dass die Übermittlung von Kundenidentifizierungsdaten über eine verschlüsselte Verbindung (z. B. SSL) erfolgt.</p>

6	Informationen über Gewinne, die Spielern aufgrund der Schließung eines temporären Glücksspielkontos vorenthalten werden, müssen in einem Protokoll aufgezeichnet
---	--

### 3.2.3 Verwendung der elektronischen ID

1	<p>Die Basisplattform muss sicherstellen, dass in folgenden Situationen eine elektronische ID verwendet wird:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) bei der Erstellung eines Glücksspielkontos</li> <li>2) beim Umschalten und Genehmigen eines Geräts</li> <li>3) bei der Änderung von Identitätsdaten, einschließlich Name und Sozialversicherungsnummer.</li> </ol> <p>Hinweis: Unter „elektronischer ID“ ist z. B. eine NemID oder eine MitID oder eine andere von der dänischen Glücksspielbehörde genehmigte elektronische ID zu verstehen.</p> <p>Hinweis: Unter „Änderung und Genehmigung des Geräts“ sind Situationen zu verstehen, in denen sich ein Spieler beispielsweise von einem Smartphone, PC oder Tablet, das der</p>
2	<p>Die Basisplattform muss sicherstellen, dass das Vertrauensniveau bei Verwendung der elektronischen ID (siehe Anforderung 3.2.3.1) „signifikant“ ist. Das Sicherheitsniveau „signifikant“ muss der Beschreibung im NSIS (Nationaler Standard für Identitätssicherung)</p>
3	<p>Die Basisplattform muss sicherstellen, dass in folgenden Situationen eine starke Kundenauthentifizierung angewendet wird:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) bei Einzahlungen auf das Glücksspielkonto</li> <li>2) bei Auszahlungen vom Glücksspielkonto</li> <li>3) im Falle eines Wechsels des Zahlungsinstruments.</li> </ol> <p>Hinweis: Eine „starke Kundenauthentifizierung“ muss dem Konzept des Zahlungsverkehrsgesetzes entsprechen und muss daher eine Zwei-Faktor-Authentifizierung sein, die aus einer Kombination von „etwas, das der Kunde ist“ (biometrische Daten), „etwas, das der Kunde kennt“ (z. B. ein Passwort) und „etwas, das der Kunde hat“ (z. B. ein Smartphone) besteht.</p> <p>Hinweis: „Zahlungsinstrumente“ sind z. B. Zahlungskarten oder ähnliche Instrumente für Geldüberweisungen auf das/vom Glücksspielkonto</p>

### 3.2.4 Kundenzugriff

1	<p>Wenn keine elektronische ID für die Anmeldung im Spielkonto verwendet wird, muss die Basisplattform sicherstellen, dass der Spieler bei jeder Anmeldung eindeutig identifiziert wird.</p> <p>Hinweis: Dies könnte beispielsweise durch die Verwendung eines starken Passworts oder durch die Zwei-Faktor-Authentifizierung geschehen, z. B. durch die Nutzung der Fähigkeit</p>
2	<p>Die Basisplattform muss bei jeder Anmeldung bestätigen, dass der Kunde nicht im Register der freiwillig ausgeschlossenen Spieler (ROFUS) der dänischen Glücksspielbehörde registriert</p>
3	<p>Im Zusammenhang mit der Anmeldung eines Kunden muss die Basisplattform das Datum und die Uhrzeit der vorherigen Anmeldung anzeigen.</p>
4	<p>Der Kunde muss Zugang zu Informationen darüber haben, wie wichtig es ist, die Spielkontodaten und Anmeldedaten des Kunden geheim zu halten.</p>
5	<p>Der Kunde muss Zugang zu Informationen darüber haben, wie er eine unbefugte Nutzung seines Glücksspielkontos erkennen kann.</p>
6	<p><b>[PRÜFUNG]</b> Die Basisplattform muss sicherstellen, dass sich ein Kunde jeweils nur von einem Gerät aus anmelden kann.</p>

### 3.2.5 Mittel zur Identifizierung - Gilt nur für landbasierte Wetten

1	<p>Der Lizenzinhaber muss registrierten Spielern ein Identifikationsmittel ausstellen.</p>
2	<p>Bei der Ausstellung von Identifikationsmitteln muss das Glücksspielsystem bestätigen, dass der Kunde nicht im Register der freiwillig ausgeschlossenen Spieler (ROFUS) der dänischen Glücksspielbehörde eingetragen ist.</p>
3	<p>Die Plattform muss sicherstellen, dass die Verwendung der Identifizierungsmittel eine Authentifizierung erfordert, die auf der Verwendung von zwei oder mehr Elementen beruht, die als Wissen, Besitz und inhärente Eigenschaft kategorisiert werden und</p>

	betreffend ein Element die Zuverlässigkeit der anderen Elemente nicht beeinträchtigt und so gestaltet ist, dass die Vertraulichkeit der Authentifizierungsdaten gewahrt bleibt.
4	Die Plattform muss durch Verwendung des ausgestellten Identifikationsmittels bestätigen, dass der Kunde nicht im Register der freiwillig ausgeschlossenen Spieler (ROFUS) der dänischen Glücksspielbehörde registriert ist, bevor das Spielen erlaubt
5	Das Glücksspielsystem muss sicherstellen, dass die Wetten eines Spielers nur mit den ausgestellten Identifikationsmitteln getätigt werden können.
6	Das Glücksspielsystem muss sicherstellen, dass der Name und das Geburtsdatum dem Händler auf der Glücksspielseite zur Verfügung gestellt werden, wenn das ausgestellte
7	Das Glücksspielsystem muss sicherstellen, dass, wenn die Identifikationsmittel eines Spielers geschlossen werden, auch das zugehörige Glücksspielkonto geschlossen werden muss.  Leitlinie: Wenn ein Spieler sowohl über ein Online-Glücksspielkonto als auch über ein traditionelles Glücksspielkonto verfügt, führt die Schließung des Identifikationsmittels
8	Die Plattform muss sicherstellen, dass die Auszahlung an einen Spieler auf der Glücksspielseite nur mit den ausgestellten Identifikationsmitteln erfolgen kann.  Leitlinie: Dies gilt, wenn der Lizenzinhaber die Zahlung auf der Glücksspielseite zulässt.

### 3.2.6 Änderungen von Kundendaten

1	Die Basisplattform beschränkt die Möglichkeiten, wie ein Kunde ohne CPR-Nummer das Passwort für sein Glücksspielkonto neu erstellen oder ändern kann, auf: <ul style="list-style-type: none"> <li>• autorisiertes Personal und</li> <li>• über bekannte Kommunikationskanäle wie die registrierte E-Mail-Adresse, Telefonnummer oder Ähnliches des Kunden.</li> </ul>
2	Die Basisplattform muss Informationen über Passwortänderungen erfassen und speichern, wie in Abschnitt 3.2.6.1 beschrieben.
3	Die Basisplattform muss Änderungen der Registrierungsdaten eines Kunden in einem überprüfbareren Protokoll speichern.
4	Die Basisplattform muss eine Dokumentation (Kundenidentifizierungsdaten) speichern, die belegt, dass die Änderungen der Registrierungsdaten des Kunden korrekt sind.
5	Die Basisplattform muss eine verschlüsselte Verbindung (z. B. SSL) für Änderungen der Kundenidentifizierungsdaten bereitstellen.

### 3.2.7 Aktivierung und Deaktivierung

1	<b>[PRÜFUNG]</b> Die Basisplattform muss über eine Funktion verfügen, mit der autorisiertes Personal Glücksspielkonten aktivieren und deaktivieren kann.  Hinweis: Autorisiertes Personal ist Personal, dem gemäß seiner Stellenbeschreibung der Benutzerzugriff zur Aktivierung und Deaktivierung von Glücksspielkonten gewährt wurde. Bitte beachten Sie Abschnitt 3.1 des Dokuments SCP.03.00.DK
2	Die Basisplattform registriert bei jeder Deaktivierung eines Glücksspielkontos in einem Protokoll, einschließlich des Guthabens auf dem Spielkonto, den Grund für die Deaktivierung und das Personalmitglied, das die Deaktivierung durchführt.
3	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte zu erstellen, in denen Glücksspielkonten nach „aktivierten“ und „deaktivierten“ Salden, Gründen und
4	Die Basisplattform muss Glücksspielkonten, bei denen innerhalb eines Monats kein Kundenidentifizierungsprozess stattgefunden hat, deaktivieren.

### 3.2.8 Aufhängung

1	Die Basisplattform muss über eine Funktion verfügen, mit der autorisiertes Personal den Zugang von Kunden zu Spielen sperren kann.
2	<b>[PRÜFUNG]</b> Die Basisplattform muss sicherstellen, dass die in Anforderung 3.2.8.1 beschriebene Funktion funktioniert.
3	Die Basisplattform muss Aufzeichnungen über gesperrte Kunden und den Grund für ihre Sperrung führen.
4	<b>[PRÜFUNG]</b> Unmittelbar nach der Sperrung darf die Basisplattform keine neuen Wetten von den Kunden annehmen können.
5	<b>[PRÜFUNG]</b> Eine Sperrung muss dazu führen, dass der Kunde keine Ein- und Auszahlungen auf das bzw. von dem Glücksspielkonto vornehmen kann.

### 3.3 Verantwortungsvolles Glücksspiel

#### 3.3.1 Selbstbeschränkung des Kunden

1	<p><b>[PRÜFUNG]</b> Die Basisplattform muss über eine Funktion verfügen, mit der Kunden ein Einzahlungslimit festlegen können, bevor das Spiel beginnen kann.</p> <p>Die Kunden müssen mindestens eines der folgenden Einzahlungslimits festlegen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Betragslimits für die gesamten täglichen Einzahlungen auf das Glücksspielkonto,</li> <li>b. den Höchstbetrag für wöchentliche Gesamteinzahlungen auf das Glücksspielkonto oder</li> <li>c. Betragslimits für monatliche Gesamteinzahlungen auf das Glücksspielkonto.</li> </ul> <p>Leitlinie: Die Dauer ist an den dänischen Kalender anzupassen.</p> <p>Leitlinie: Das tägliche Einzahlungslimit gilt von Mitternacht bis Mitternacht. Das wöchentliche</p>
2	<p>Die Beträge in den Einzahlungslimits gemäß Anforderung 3.3.1.1 dürfen nicht im Voraus festgelegt werden und es darf kein Standardbetrag für den Spieler gewählt worden sein.</p> <p>Leitlinie: Die Basisplattform kann dem Spieler eine Auswahl an Betragsbereichen anbieten. Ein oberes Einzahlungslimit kann festgelegt werden.</p>
3	<p><b>[PRÜFUNG]</b> Sobald die Basisplattform von einem Kunden aufgefordert wird, auf ein niedrigeres Einzahlungslimit, das gemäß Anforderung 3.3.1.1 festgelegt wurde, zu wechseln, wird das Limit für alle zukünftigen Glücksspielaktivitäten umgesetzt.</p> <p>Hinweis: Das neue Einzahlungslimit kann bei der nächsten Anmeldung des Kunden implementiert werden, wenn der Kunde im Zusammenhang mit der Änderung des</p>
4	<p><b>[PRÜFUNG]</b> Die Basisplattform muss sicherstellen, dass zwischen dem Eingang eines Antrags, auf ein höheres Einzahlungslimit, das gemäß Anforderung 3.3.1.1 festgelegt wurde, zu wechseln und der Umsetzung dieses Antrags durch die Basisplattform mindestens 24 Stunden</p>
5	<p><b>[PRÜFUNG]</b> Die Basisplattform muss dem Kunden eine Funktion bieten, die es ihm ermöglicht, sich vom Glücksspiel auszuschließen.</p> <p>Der Kunde muss mindestens die Möglichkeit haben, Folgendes anzugeben:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. kurze Spielpause (Bedenkzeit) von 24 Stunden,</li> <li>b. Sperrung für mindestens 30 Tage und</li> <li>c. Sperrung für einen unbegrenzten Zeitraum.</li> </ul> <p>Leitlinie: Die Funktion muss ein automatisierter Prozess sein, den der Spieler selbst aktivieren kann. Die Kontaktaufnahme mit dem Kundendienst des Lizenzinhabers per z. B. E-Mail mit einem Antrag auf Sperrung ist kein automatisierter Prozess und daher nicht ausreichend.</p> <p>Leitlinie: Die Dauer ist an den dänischen Kalender anzupassen. Mit Ausnahme der Bedenkzeit von genau 24 Stunden dürfen Selbstsperrungen nicht weniger als 30 Tage betragen.</p>
7	<p><b>[PRÜFUNG]</b> Unmittelbar nach Erhalt eines Antrags auf Selbstsperrung, vgl. Anforderung 3.3.1.6, akzeptiert die Basisplattform keine neuen Wetten oder Einzahlungen des Kunden (unvollendete Spiele können im Rahmen der Spielregeln und Lizenzbedingungen abgeschlossen werden).</p>
9	<p>Unmittelbar nach Erhalt eines Antrags auf Selbstsperrung, vgl. Anforderung 3.3.1.6, muss der Kunde über Beratungs- und Behandlungsangebote für Spielsucht in einem dänischen</p>
10	<p>Selbst auferlegte Beschränkungen können den Kunden an sich nicht daran hindern, Gelder vom Glücksspielkonto auszuzahlen (der Zugang zu diesen Geldern kann jedoch aus anderen Gründen eingeschränkt werden, z. B. bei einer laufenden Untersuchung).</p>
11	<p>Wird der Kunde endgültig vom Glücksspiel ausgeschlossen (d. h. ohne zeitliche Begrenzung), muss das Glücksspielkonto des Kunden geschlossen werden und ein neues Glücksspielkonto für denselben Kunden darf erst nach mindestens 1 Jahr angelegt werden.</p>
12	<p>Unmittelbar nach Erhalt eines Antrags auf endgültigen Ausschluss muss die Basisplattform den Kunden darüber informieren, dass alle freigegebenen Gelder vom Glücksspielkonto ausgezahlt werden.</p> <p>Hinweis: In diesem Fall muss der Lizenzinhaber unverzüglich das Verfahren zur Auszahlung aller freigegebenen Gelder einleiten, was eine Kontaktaufnahme mit dem Spieler zur Klärung</p>
13	<p>Alle Funktionen der Basisplattform in Bezug auf die Selbstsperrung (vorübergehend und endgültig) müssen die Kunden über die Möglichkeit der Eintragung im Register der freiwillig ausgeschlossenen Spieler (ROFUS) der dänischen Glücksspielbehörde informieren und einen</p>

	dem Register enthalten.
	<b>3.3.2 Informationen zum Spielerschutz</b>

1	Die Benutzerschnittstelle des Lizenzinhabers muss darauf hinweisen, dass Personen unter 18 Jahren nicht an den Spielen teilnehmen dürfen.
2	Die Benutzerschnittstelle des Lizenzinhabers muss über verantwortungsvolles Glücksspiel und die möglichen schädlichen Auswirkungen des Glücksspiels informieren.
3	Die Benutzerschnittstelle des Lizenzinhabers muss einen Link zu einem Selbsttest auf Spielsucht enthalten.
4	Die Benutzerschnittstelle des Lizenzinhabers muss Informationen über dänische Behandlungszentren und deren Kontaktadressen enthalten.
5	Die Benutzerschnittstelle des Lizenzinhabers muss Informationen über die Möglichkeit der Eintragung im Register der freiwillig ausgeschlossenen Spieler (ROFUS) der dänischen Glücksspielbehörde und einen Link zu dem Register enthalten.
6	Die Benutzerschnittstelle des Lizenzinhabers muss Informationen über die Helpline der dänischen Glücksspielbehörde für verantwortungsvolles Glücksspiel enthalten.
7	Die Benutzerschnittstelle des Lizenzinhabers muss mit einem anerkannten Filterprogramm oder anderen Programmen, die es den Kunden ermöglichen, ihre Computer so zu konfigurieren, dass der Zugang zu Glücksspielstätten im Internet
8	Die Benutzerschnittstelle des Lizenzinhabers muss Informationen über die für den Kunden geltenden Geschäftsbedingungen oder einen Link dazu enthalten.
9	Die in den Anforderungen dieses Abschnitts genannten Informationen müssen deutlich sichtbar auf der Benutzerschnittstelle des Lizenzinhabers angezeigt werden und von allen Seiten aus zugänglich sein.  Hinweis: Die Informationen dürfen nicht in ungenau formuliert oder mit anderen

### 3.4 Geldmittel und Transaktionen

#### 3.4.1 Währungen

1	Die Basisplattform muss die Wechselkurse eindeutig, automatisch und systematisch handhaben.  Hinweis: Der Kunde muss Zugang zu Informationen darüber haben, welche Währungen
---	--

#### 3.4.2 Zahlungen

1	Die Basisplattform muss den Kunden klar und deutlich über alle Beschränkungen für Einzahlungen und den Zugang zu Geldern im Zusammenhang mit der Einzahlung von Geldern informieren.  Hinweis: Kommt es zu einer Verzögerung zwischen der Einzahlung und der Verfügbarkeit der Gelder, die den Zugang der Kunden zu diesen Geldern verzögert, muss der Kunde,
2	Die Basisplattform muss dem Kunden im Zusammenhang mit der Einzahlung von Geldern eindeutige Informationen über alle Gebühren zur Verfügung stellen.  Leitlinie: Wenn Gebühren im Zusammenhang mit einer Einzahlung oder einer damit verbundenen Auszahlung und/oder Freigabe von Geldern anfallen, muss der Kunde klare Informationen darüber erhalten, bevor die Einzahlung auf das Konto erfolgt.
3	Die Basisplattform darf für ein temporäres Glücksspielkonto nur Einzahlungen von bis zu 10 000 DKK (oder dem Gegenwert in einer anderen Währung) akzeptieren.  Hinweis: Diese Grenze stellt die kumulative Summe aller vom Kunden getätigten
4	Die Basisplattform darf nur Einzahlungen auf ein Glücksspielkonto annehmen können, die von einem Zahlungsdienstleister kommen, der in Dänemark legal angeboten wird.
5	Die Basisplattform muss die Einzahlung unmittelbar nach Eingang auf dem Konto des Kunden gutschreiben.
6	Die Basisplattform muss über ein prüfbares Protokoll aller eingezahlten Mittel verfügen. Das Protokoll muss mindestens Angaben zu folgenden Punkten enthalten:



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Datum und Uhrzeit</li> <li>• Zahlungskanal</li> <li>• Kunde</li> <li>• Betrag</li> <li>• Art der Transaktion (d. h. „Einzahlung“)</li> </ul>
7	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte zu erstellen, die die eingezahlten Gelder genau anzeigen.
8	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte zu erstellen, die alle auf die Konten der Kunden eingezahlten Gelder nach Zahlungskanälen genau angeben.
9	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte zu erstellen, die alle abgelehnten Einzahlungsversuche genau anzeigen.

### 3.4.3 Auszahlungen

1	Die Basisplattform darf Auszahlungen von Glücksspielkonten nur ermöglichen, wenn eine Kundenidentifizierung stattgefunden hat. Hinweis: Von einem temporären Glücksspielkonto können keine Auszahlungen getätigt werden, aber alle verbleibenden eingezahlten Gelder können zurückerstattet werden.
2	Die Basisplattform darf keine Auszahlung zulassen, die dazu führt, dass das Guthaben des Kunden negativ wird.
3	Die Basisplattform muss es den Kunden ermöglichen, alle freigegebenen Gelder abzuheben. Leitlinie: Dies schränkt die Möglichkeiten des Lizenzinhabers nicht ein,
4	Die Basisplattform muss den Kunden klar und deutlich über alle Beschränkungen für Auszahlungen und den Zugang zu Geldern im Zusammenhang mit Auszahlungen informieren. Leitlinie: Besteht eine Diskrepanz zwischen der Auszahlung und der Verfügbarkeit von Geldern, die zu einer Verzögerung des Zugangs des Kunden zu solchen Geldern führt,
5	Die Basisplattform muss dem Kunden klare und deutliche Informationen über alle Gebühren im Zusammenhang mit der Auszahlung von Geldern zur Verfügung stellen. Leitlinie: Wenn eine Gebühr im Zusammenhang mit einer Einzahlung oder einer damit verbundenen Auszahlung und/oder der Freigabe von Geldern besteht, muss der Kunde vor der Auszahlungsanfrage eindeutig darüber informiert werden.
6	Die Basisplattform muss über ein prüfbares Protokoll aller ausgezahlten Mittel verfügen. Das Protokoll muss mindestens Angaben zu folgenden Punkten enthalten: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Datum und Uhrzeit</li> <li>• Zahlungskanal</li> <li>• Kunde</li> <li>• Betrag</li> <li>• Art der Transaktion (d. h. „Zahlung“)</li> </ul>
7	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte zu erstellen, die die ausgezahlten
8	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte zu erstellen, die alle von den Konten der Kunden ausgezahlten Gelder nach Zahlungskanälen genau angeben.
9	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte zu erstellen, die alle abgelehnten Auszahlungsversuche genau anzeigen.

### 3.4.4 Sonstige Kundentransaktionen

1	Die Basisplattform darf keine Überweisungen von Geldbeträgen usw. zwischen verschiedenen Spielerkonten zulassen.
2	Die Basisplattform muss das Spielkonto des Kunden unmittelbar nach der Platzierung einer Wette in einem Spiel belasten.
3	Die Basisplattform darf keine Wetten in einem Spiel zulassen, die dazu führen können, dass das Guthaben des Kunden negativ wird.
4	Die Basisplattform muss Gewinne sofort dem Spielkonto gutschreiben. Leitlinie: Gewinne können zur weiteren Untersuchung der Ergebnisse usw. zurückgehalten
5	Die Basisplattform muss ein Protokoll aller Überweisungen zwischen Spielkonten und
6	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte zu erstellen, die die Überweisungen von Geldern zu und von Spielen genau zeigen.

### 3.4.5 Sonstige Kontobewegungen, Boni usw.

1	Die Basisplattform muss den Kunden klare und deutliche Informationen über den Grund für andere Kontobewegungen zur Verfügung stellen. Leitlinie: Zum Beispiel können „andere Kontobewegungen“ Belastungen und Gutschriften im Zusammenhang mit Boni
2	Die Basisplattform muss den Kunden klare und transparente Informationen über die Bedingungen und Einschränkungen, die für andere Kontobewegungen, Boni usw. gelten,
3	Die Basisplattform muss über ein überprüfbares Protokoll aller anderen Kontobewegungen,
4	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte zu erstellen, die alle anderen Kontobewegungen, Boni usw. genau anzeigen. Die Berichte müssen mindestens folgende Informationen enthalten: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Transaktions-ID</li> <li>• Höhe des Bonus</li> <li>• Bonusstatus</li> </ul> Leitlinie: Die Höhe des Bonus ist der Betrag, den der Lizenznehmer dem Spieler zuweist. Der Betrag wird unabhängig davon angegeben, ob der Spieler die Wettanforderung erfüllt hat oder nicht.

### 3.4.6 Kontoauszüge usw.

1	Die Basisplattform 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.
2	Die Basisplattform muss es dem Kunden ermöglichen, eine Aufstellung aller Transaktionen auf dem Glücksspielkonto anzufordern.  Leitlinie: Der Prozess der Erstellung dieser Auszüge und ihrer Bereitstellung für den Kunden kann selbst ein manueller Prozess sein.
3	Der Kunde muss Zugriff auf Hinweistexte über Transaktionen auf dem Glücksspielkonto haben.

## 3.5 Berichte

### 3.5.1 Allgemeine Informationen

1	Die in 3.4.2.7, 3.4.2.8, 3.4.2.9, 3.4.3.7, 3.4.3.8, 3.4.3.9, 3.4.4.6 und 3.4.5.4 beschriebenen Berichte müssen zusammen ein vollständiges Bild aller Finanztransaktionen und
2	Die Basisplattform muss in der Lage sein, inaktive Spielkonten zu analysieren und auf dieser Grundlage Berichte zu erstellen.  Leitlinie: Ein inaktives Konto ist ein Konto, bei dem es nie eine Glücksspielaktivität gab oder bei dem seit einem Jahr keine Glücksspielaktivität stattgefunden hat.
3	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte zu erstellen, die Glücksspielkonten mit einem positiven Saldo identifizieren, die seit mehr als 5 Werktagen geschlossen
4	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte über alle Kundenregistrierungen (vollständig und unvollständig) zu erstellen.
5	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte über alle registrierten Kunden, ihre Kontoinformationen (einschließlich inaktiver Glücksspielkonten) und das Datum der
6	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte über alle gesperrten und/oder selbstgesperrten Kunden zu erstellen.
7	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte über alle Kunden mit einem selbstgewählten begrenzten Spielkonsum zu erstellen.
8	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte über alle innerhalb eines bestimmten Geschäftsjahres geschlossenen Glücksspielkonten zu erstellen (einschließlich des
9	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte für jedes einzelne Glücksspielkonto und übergreifend für alle Glücksspielkonten zu erstellen:  Hinweis: Die Berichte müssen Informationen über Folgendes enthalten:

	<ul style="list-style-type: none"><li>• zusätzliche Zahlungen,</li><li>• Kommission, Rake (Pokergebühren) usw.</li><li>• Gewinne;</li><li>• Auszahlungen;</li><li>• Gebühren;</li><li>• sonstige Kontobewegungen; und</li><li>• Gelder auf Konten, die seit mehr als 90 Tagen inaktiv sind.</li></ul>
--	---

# Plattformfunktionen

4

## 4.1 Vorgänge

### 4.1.1 Allgemeine Informationen

1	Die Benutzerschnittstelle muss über eine Zeitanzeige verfügen, die es den Kunden ermöglicht, den Zeitablauf zu verfolgen. Die Zeitanzeige muss für die Kunden jederzeit sichtbar sein und darf nicht von Kundengeräten abhängig sein.
2	Die Wettplattform muss die Ergebnisse der Ereignisse anzeigen, auf die Wetten angeboten

### 4.1.2 Aufzeichnung, Pflege und Speicherung von Daten

1	<p>Die Basisplattform muss in den Sitzungsprotokollen mindestens die folgenden Kundenaktionen aufzeichnen. Eine Sitzung wird ab dem Zeitpunkt gezählt, zu dem sich ein Kunde anmeldet, bis der Kunde nicht mehr angemeldet ist (egal aus welchem Grund):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kunden-ID,</li> <li>• Beginn und Ende der Sitzung,</li> <li>• Angaben zur Ausrüstung des Kunden,</li> <li>• Gesamtbetrag, der in der Sitzung eingezahlt wurde,</li> <li>• Gesamtbetrag, der in der Sitzung gewonnen wurde,</li> <li>• Gesamtbetrag, der während der Sitzung auf das Glücksspielkonto eingezahlt wurde (Zeitstempel),</li> <li>• Gesamtbetrag, der während der Sitzung vom Glücksspielkonto ausgezahlt wurde (Zeitstempel),</li> <li>• Zeitpunkt der letzten Bestätigung der Sitzung,</li> <li>• Grund für das Ende der Sitzung, und</li> <li>• Informationen über die Spiele während der Sitzung.</li> </ul>
2	<p>Die Basisplattform muss mindestens die folgenden Kundeninformationen erfassen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kundenerstellung/Erstellung eines Glücksspielkontos,</li> <li>• Kundenidentifizierungsdaten,</li> <li>• Änderungen von Kundendaten,</li> <li>• Deaktivierung/Schließung des Glücksspielkontos,</li> <li>• Spielkontodaten und Guthaben,</li> <li>• Status in Bezug auf Sperre oder Selbstsperre,</li> <li>• Selbstsperren des Kunden, einschließlich sowohl des Antrags auf die Selbstsperre als auch der Beendigung der Selbstsperre,</li> <li>• Sperrungen des Kunden, einschließlich sowohl des Antrags als auch der Aufhebung der Sperre,</li> </ul>
3	Die Basisplattform muss Kundenidentifizierungs- und Verifizierungsdaten über den Kunden mindestens fünf Jahre nach Beendigung der Kundenbeziehung speichern.
4	<p>Die Basisplattform muss mindestens die folgenden Informationen über Spiele aufzeichnen und speichern:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kunden-ID,</li> <li>• Identifizierung des Spiels und der Version,</li> <li>• Startzeit des Spiels auf der Basisplattform,</li> <li>• Guthaben zu Beginn des Spiels,</li> <li>• Wette (Zeitstempel),</li> <li>• Beiträge zu Jackpot-Pools,</li> <li>• Spielstatus (unvollendet, geschlossen usw.),</li> <li>• Ergebnis des Spiels (zeitgestempelt),</li> <li>• Jackpot-Gewinn (falls zutreffend),</li> <li>• Spielendzeit basierend auf der Basisplattform,</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Spielkontostand am Ende des Spiels und</li> <li>• Spiele, die nicht abgeschlossen sind, und der Grund dafür.</li> </ul>
5	<p>Die Basisplattform muss Informationen über mindestens die folgenden Ereignisse erfassen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Überweisungen großer Geldbeträge (Einzel- und Gesamtüberweisungen über einen bestimmten Zeitraum),</li> <li>• hohe Gewinne (vom Lizenzinhaber festzulegen),</li> <li>• Änderungen der Spielparameter,</li> <li>• Einrichtung von Jackpots,</li> <li>• Änderungen der Jackpot-Parameter,</li> <li>• Teilnahme der Kunden an Jackpots,</li> <li>• Auszahlung von Jackpots (Jackpotgewinne),</li> <li>• Deaktivierung/Aktivierung von Jackpots,</li> <li>• Einstellung/Beendigung von Jackpots,</li> </ul>
6	<p>Die Basisplattform muss Unterlagen und Aufzeichnungen über die Spiele und Transaktionen der Kunden mindestens fünf Jahre ab Abschluss eines Spiels oder einer</p>

# Steuerung der Spielfunktionen

5

## 5.1 Allgemeine Informationen

### 5.1.1 Spielablauf

1	<b>[PRÜFUNG]</b> Die Plattform muss sicherstellen, dass ein Kunde kein neues Spiel starten kann, bis das aktuelle Spiel abgeschlossen ist und alle Protokolle und Salden aktualisiert sind.
---	---

### 5.1.2 Aktivierung und Deaktivierung von Glücksspielen

1	<b>[PRÜFUNG]</b> Die Basisplattform muss über eine Funktion verfügen, die ein einzelnes Spiel sofort deaktivieren kann.
2	<b>[PRÜFUNG]</b> Die Basisplattform muss über eine Funktion verfügen, die alle Spiele sofort deaktivieren kann.
3	<b>[PRÜFUNG]</b> Die Basisplattform muss über eine Funktion verfügen, die die Spielaktivität eines einzelnen Kunden sofort aktivieren und deaktivieren kann.
4	Informationen zur Aktivierung und Deaktivierung müssen in einem Protokoll gespeichert werden.
5	Wenn ein Spiel deaktiviert ist, darf es nicht auf der Benutzerschnittstelle erscheinen und muss während der Dauer der Deaktivierung unzugänglich bleiben.
6	Wenn ein Spiel deaktiviert ist, muss der Kunde in der Lage sein, laufende Spiele abzuschließen.
7	<b>[PRÜFUNG]</b> Wenn ein Spiel, das in mehreren Modi betrieben werden kann (z. B. ein Spielautomat mit einem Zusatzspiel, bei dem zwischen dem Hauptspiel und dem Zusatzspiel gewechselt wird), deaktiviert ist, müssen Kunden in der Lage sein, im aktuellen Modus weiterzuspielen, wenn das Spiel wieder aktiviert wird. Diese Option kann jedoch nach Ablauf einer in den Vorschriften festgelegten Frist von mindestens

### 5.1.3 Unvollendete Spiele

1	<p><b>[PRÜFUNG]</b> Die Basisplattform muss es dem Kunden ermöglichen, auf unvollendete Spiele zuzugreifen und diese abzuschließen.</p> <p>Hinweis: Als unvollendetes Spiel gelten: a) Kommunikationsverlust, b) Neustart des Systems, c) deaktiviertes/aktiviertes Spiel, d) Neustart des Kunden, e) anormale Beendigung des Kundenprogramms usw. Nach der Wiederherstellung müssen die Systeme dem Kunden die unvollendeten Spiele anzeigen.</p> <p>Hinweis: Eine Situation, in der ein Kunde die Verbindung zu einem Peer-to-Peer-Spiel aufgrund von Umständen verliert, die nicht dem Lizenzinhaber zuzuschreiben sind, gilt</p>
2	<p>Die Basisplattform muss sicherstellen, dass unvollendete Spiele berücksichtigt werden und der Kunde einfachen Zugang zum Status dieser Spiele, einschließlich des Einsatzes des Kunden, hat.</p> <p>Hinweis: Unvollendete Spiele und der Spieleinsatz müssen getrennt vom Spielkonto des</p>
3	<p>Die Basisplattform muss sicherstellen, dass unvollendete Spiele abgerechnet werden, wenn der Kunde sie nach 90 Tagen nicht abgeschlossen hat.</p> <p>Hinweis: In den Spielregeln muss darauf hingewiesen werden, was mit dem Einsatz des Kunden passiert, wenn der Kunde das Spiel nicht innerhalb von 90 Tagen abgeschlossen</p>
4	Die Einzahlung des Kunden in ein Spiel darf im Falle eines Ausfalls oder Neustarts der Plattform, des Spiels oder Teilen desselben nicht negativ beeinflusst werden.

### 5.1.4 Fehlermanagement

1	Das Verfahren für den Umgang mit Fehlern auf der Plattform oder im Spiel muss in den Geschäftsbedingungen des Lizenzinhabers klar festgelegt werden.
2	Die Basisplattform muss alle Mängel der Plattform unverzüglich registrieren. Die Ursache und die Lösung werden aufgezeichnet, wenn diese bekannt sind.
3	Die Basisplattform muss in der Lage sein, einen Bericht auf der Grundlage der gemäß Abschnitt 5.1.4.2 erhobenen Daten zu erstellen.



4	Die Finanzen des Kunden dürfen bei Fehlern auf der Plattform oder im Spiel nicht beeinträchtigt werden
---	--





Die dänische Glücksspielbehörde

# Das Zertifizierungsprogram m der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online- Casinos



Informationssicherheitsmanagementsystem -  
SCP.03.00.DK.3.0

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Ziel des Informationssicherheitsmanagementsystems.....</b>	<b>2</b>
1.1 Version.....	3
1.2 Geltungsbereich.....	3
<b>2. Häufigkeit und Prüfunternehmen.....</b>	<b>4</b>
2.1 Häufigkeit der Zertifizierung.....	5
2.1.1 Erstzertifizierung.....	5
2.1.2 Rezertifizierung.....	5
2.1.3 Aufschiebung der Rezertifizierung.....	5
2.2 Zertifizierung in Bezug auf eine anwendbare ISO/IEC 27001.....	5
2.3 Akkreditierte Prüfunternehmen.....	6
2.3.1 Anforderungen an Prüfunternehmen.....	6
2.3.2 Anforderungen an das Personal, das die Zertifizierungsarbeiten	6
2.3.3 Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts.....	6
3	
<b>3. Anforderungen an das</b>	<b>7</b>
3.1 Personalverwaltung.....	8
3.2 Kommunikations- und Betriebsmanagement.....	8
3.2.1 Verfahren und Zuständigkeiten für den Betrieb.....	8
3.2.2 Planung und Überwachung von Ressourcen.....	8
3.2.3 Schutz gegen schädliche Codes.....	9
3.2.4 Backup.....	9
3.2.5 Netzwerksicherheit.....	9
3.2.6 Nutzung öffentlicher Netzwerke.....	9
3.2.7 Überwachung.....	10
3.2.8 Zeitsynchronisierung.....	10
3.3 Zugangskontrolle.....	10
3.3.1 Physische Zutrittskontrolle.....	10
3.3.2 Nutzerzugriff.....	10
3.3.3 Zugriff des Personals.....	10
3.3.4 Zugriffskontrolle und Netzwerksicherheit.....	11
3.3.5 Zugriffskontrolle und Sicherheit der Kontrollsysteme.....	11
3.3.6 Zugriffskontrolle und Sicherheit von Anwendungen und	11
3.4 Datenvalidierung usw.....	11
3.4.1 Korrekte Datenverarbeitung in Anwendungen.....	11
3.4.2 Sichere Verschlüsselungsschlüssel und digitale Signaturen.....	11

# Ziel des Informationssicherheitsmanagementsystems

# 1

Das Informationssicherheitsmanagementsystem muss sicherstellen, dass die Basisplattform und das Geschäftssystem des Lizenzinhabers sowie die Glücksspielplattform und das Geschäftssystem des Glücksspielanbieters vor Bedrohungen geschützt sind und die in den Systemen enthaltenen vertraulichen Informationen gesichert werden. Durch die Gewährleistung der Integrität und des Zugangs zu den Plattformen und Geschäftssystemen werden eine Reihe wichtiger Sicherheitsaspekte in Bezug auf das Geschäft des Lizenzinhabers und des Glücksspielanbieters, aber auch in Bezug auf den Schutz von Spielerinformationen und vertraulichen Informationen über Dritte berücksichtigt.

## 1.1 Version

Version 1.0 vom 4.7.2014

- Neue Struktur im Vergleich zur vorherigen Version 1.3 sowie eine Reihe von Aktualisierungen in mehreren Bereichen. Daher wird eine neue Version 1.0 herausgegeben. Es ist beabsichtigt, in Zukunft der normalen Versionsnummerierung zu folgen.

Version 1.1 vom 21.12.2015

- Ausweitung des Geltungsbereichs auf die Bereitstellung von Lotterien und Wetten auf Pferde- und Hunderennen.

Version 1.2 vom 1.1.2020

- Die dänische Glücksspielbehörde hat die Anforderung aufgehoben, dass sich die Akkreditierung des Prüfunternehmens auf eine bestimmte Version beziehen muss, vgl. Abschnitt 2.3.

Version 2.0 vom 1.1.2023

- Klarstellung, welche Prüfunternehmen eine Zertifizierung nach ISO 27001 durchführen können, vgl. Abschnitt 2.2. Aktualisierung der Anforderungen für akkreditierte Prüfunternehmen und deren Personal. Darüber hinaus wurden allgemeine Anpassungen und Spezifikationen vorgenommen.

Version 2.1 vom 1.10.2023

- Aktualisiertes visuelles Layout des Dokuments. Einige sprachliche Korrekturen. Keine Änderungen an den Anforderungen.

Version 3.0 vom 1.1.2025

- Im Zusammenhang mit der Einführung von Lizenzen für Glücksspielanbieter wurden Korrekturen vorgenommen, was bedeutet, dass der Begriff „Glücksspielsystem“ in die Begriffe „Basisplattform“ und „Glücksspielplattform“ geändert wurde. Der Abschnitt über die Anforderungen an die überwachenden Personen wurde geändert.

Die dänische Glücksspielbehörde überprüft regelmäßig das Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos. Die neueste Version ist auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde verfügbar.

Bei der Veröffentlichung einer neuen Version des Zertifizierungsprogramms veröffentlicht die dänische Glücksspielbehörde erforderlichenfalls Leitlinien für eine Übergangsregelung und die Gültigkeit bereits abgeschlossener Zertifizierungen.

Es sei darauf hingewiesen, dass die dänische Fassung verbindlich ist. Die englische Version dient nur zur Orientierung.

## 1.2 Geltungsbereich

Das Informationssicherheitsmanagementsystem gilt für die Bereitstellung von Online-Wetten (§ 11 Glücksspielgesetz), landbasierten Wetten (§ 11 Glücksspielgesetz), Online-Casinos (§ 18 Glücksspielgesetz) und die Bereitstellung von Glücksspielen (§ 24a Glücksspielgesetz).

# Häufigkeit und Prüfunternehmen

2



## 2.1 Häufigkeit der Zertifizierung

Der Lizenzinhaber und der Glücksspielanbieter sind dafür verantwortlich, dass die Zertifizierung gemäß den Anforderungen dieses Dokuments in Abständen von höchstens 12 Kalendermonaten durchgeführt wird.

### 2.1.1 Erstzertifizierung

Der Lizenzinhaber und der Glücksspielanbieter müssen zum ersten Mal zertifiziert sein, bevor eine Lizenz ausgestellt werden kann, es sei denn, die dänische Glücksspielbehörde hat etwas anderes bestimmt. Weitere Einzelheiten sind Abschnitt 2.1.3 der allgemeinen Anforderungen zu entnehmen.

### 2.1.2 Rezertifizierung

Der Lizenzinhaber und der Glücksspielanbieter müssen in der Regel innerhalb von 12 Monaten nach der letzten Zertifizierung eine neue Zertifizierung vorgenommen haben. In dem Standardbericht ist anzugeben, wann die letzte Rezertifizierung durchgeführt wurde.

Der Standardbericht, der die Rezertifizierung dokumentiert, muss spätestens zwei Monate nach der Zertifizierung bei der dänischen Glücksspielbehörde eingehen.

### 2.1.3 Aufschub der Rezertifizierung

Der Lizenzinhaber und der Glücksspielanbieter können die Zertifizierung um bis zu zwei Monate ab dem Zeitpunkt aufschieben, zu dem eine neue Zertifizierung hätte vorgenommen werden müssen. Die neue Zertifizierung muss spätestens 14 Monate nach der letzten Zertifizierung abgeschlossen sein, und der Standardbericht muss innerhalb derselben Frist bei der dänischen Glücksspielbehörde eingehen.

Die dänische Glücksspielbehörde muss informiert werden, bevor die Zertifizierung aufgeschoben wird.

Die Frist für die Rezertifizierung wird um die Zeit verkürzt, um die die vorangegangene Frist von 12 Monaten aufgeschoben wurde. Wird beispielsweise der maximal zweimonatige Aufschub in Anspruch genommen, muss die nächste Zertifizierung nach 10 Monaten erneuert werden. Der Zeitpunkt der nächsten Zertifizierung muss dies im Standardbericht widerspiegeln.

## 2.2 Zertifizierung in Bezug auf eine anwendbare ISO/IEC 27001

Wenn der Lizenzinhaber oder Glücksspielanbieter nach einer geltenden ISO/IEC 27001 zertifiziert ist, wird normalerweise erwartet, dass das Managementsystem des Lizenzinhabers oder Glücksspielanbieters für die Informationssicherheit von einer solchen Qualität ist, dass eine Zertifizierung in Bezug auf das Managementsystem der dänischen Glücksspielbehörde für die Informationssicherheit nach SCP.03.00 nicht erforderlich ist.

Voraussetzung ist, dass die Zertifizierung des Informationssicherheitsmanagementsystems als akkreditierte Zertifizierung durch eine nach ISO/IEC 17021-1 akkreditierte Zertifizierungsstelle für die Zertifizierung nach ISO/IEC 27001 durch den DANAK (Dänischer Akkreditierungsfonds) oder eine gleichwertige Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen EA-Abkommens (Europäische Zusammenarbeit für Akkreditierung) über die gegenseitige Anerkennung in Bezug auf die Zertifizierung von Managementsystemen ist, oder, für Zertifizierungsstellen außerhalb des EA-Gebiets, durch eine Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des einschlägigen multilateralen Abkommens über die gegenseitige Anerkennung im Rahmen des IAF (International Accreditation Forum) ist, erfolgt.

Voraussetzung ist, dass der Gesamtumfang der Zertifizierung des Lizenzinhabers oder Glücksspielanbieters nach ISO/IEC 27001 die gesamte Basisplattform oder Glücksspielplattform vollständig, wie im Glücksspielgesetz definiert, und alle Arbeitsprozesse im Zusammenhang mit den Plattformen sowie alle geografischen Standorte der Plattformen umfasst.

Um entscheiden zu können, ob die oben genannten Voraussetzungen erfüllt sind, muss das akkreditierte Prüfunternehmen Zugang zu Folgendem haben:

- gültige Zertifizierung nach ISO/IEC 27001,
- Erklärung über die Anwendbarkeit und
- Risikobewertung.

Auf dieser Grundlage kann das akkreditierte Prüfunternehmen dann eine Zertifizierung ausstellen, die eine Zertifizierung in Bezug auf das Informationssicherheitsmanagementsystem SCP.03.00.DK der dänischen Glücksspielbehörde ersetzt.

## 2.3 Akkreditierte Prüfunternehmen

Um sicherzustellen, dass die erforderlichen Qualifikationen bei der Durchführung einer Zertifizierung vorliegen, müssen das Prüfunternehmen und sein Personal die Anforderungen dieses Abschnitts erfüllen.

### 2.3.1 Anforderungen an Prüfunternehmen

Die Zertifizierung des Informationssicherheitssystems muss als akkreditierte Zertifizierung durch eine nach ISO/IEC 17021-1 oder ISO/IEC 17065 akkreditierte Zertifizierungsstelle für die Zertifizierung im Rahmen des Zertifizierungsprogramms SCP.03.00.DK der dänischen Glücksspielbehörde durch den DANAK (Danish Accreditation Fund) oder eine gleichwertige Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen EA-Abkommens (Europäische Zusammenarbeit für Akkreditierung) über die gegenseitige Anerkennung in Bezug auf die Zertifizierung von Managementsystemen ist, oder, für Zertifizierungsstellen außerhalb des EA-Gebiets durch eine Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des einschlägigen multilateralen Abkommens über die gegenseitige Anerkennung im Rahmen des IAF (International Accreditation Forum) ist, erfolgen.

Dem Zertifizierungsbericht ist eine Dokumentation der Akkreditierung des Prüfunternehmens beizufügen. Alternativ kann ein Link zur Akkreditierung im Zertifizierungsbericht bereitgestellt werden.

### **2.3.2 Anforderungen an das Personal, das die Zertifizierungsarbeiten durchführt**

Die Zertifizierungsarbeiten müssen von Personal durchgeführt werden, das entsprechend den Anforderungen von Abschnitt 7 der ISO/IEC 17021-1 oder Abschnitt 6 der ISO/IEC 17065 qualifiziert ist. Das akkreditierte Prüfunternehmen muss daher entsprechend qualifiziertes, kompetentes und erfahrenes Personal einstellen und ausbilden.

### **2.3.3 Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts**

Die Durchführung der Zertifizierungsarbeiten ist gemäß den Anforderungen an die Überwachung in Abschnitt 2.3 der allgemeinen Anforderungen zu überwachen. Es liegt in der Verantwortung der überwachenden Person, den Standardbericht zu unterzeichnen und dadurch zu garantieren, dass die Zertifizierung professionell durchgeführt wurde.

# Anforderungen an das Informationssicherheits managementsystem

# 3

Die Informationssicherheit des Lizenzinhabers und des Glücksspielanbieters hängt in hohem Maße von der Sicherheit der Basisplattform, der Glücksspielplattform, der Geschäftssysteme und der sie umgebenden Geschäftsprozesse ab und davon, dass Unbefugte nicht auf Informationen zugreifen können, auf die sie keinen Anspruch haben.

Dem Personal des Lizenzinhabers und des Glücksspielanbieters kommt beim Zugriff auf die Plattformen eine Schlüsselrolle zu. Daher muss der Zugriff des jeweiligen Personals sowohl auf die Basisplattform als auch auf die Glücksspielplattform und auf das Geschäftssystem klar definiert und im Beschäftigungsverhältnis mit dem Lizenzinhaber oder dem Glücksspielanbieter vereinbart werden. Dies soll dazu beitragen, den unbefugten Zugriff auf die Basisplattform, die Glücksspielplattform und das Geschäftssystem einzuschränken.

Technisch gesehen gibt es eine Reihe operativer Maßnahmen, die Lizenzinhaber und Glücksspielanbieter umsetzen müssen, um die Integrität der Basisplattform, der Glücksspielplattform und des Geschäftssystems zu gewährleisten. Darüber hinaus gibt es Anforderungen für die Nutzung sicherer Kommunikationskanäle. Die Informationssicherheit muss auch bei der Entwicklung der Basisplattform, der Glücksspielplattform und des Geschäftssystems berücksichtigt werden, damit Daten nicht aufgrund einer fehlenden Validierung der Dateneingabe aus Anwendungen verzerrt werden.

Dritte können auch Zugriff auf die Basisplattform, die Glücksspielplattform, die Geschäftssysteme oder das umgebende Managementsystem haben, wenn sie beispielsweise Unterauftragnehmer sind oder eine andere Position im Geschäft des Lizenzinhabers oder Glücksspielanbieters einnehmen, die den Zugriff auf die Basisplattform, die Glücksspielplattform, das Geschäftssystem oder das Managementsystem erfordert.

Unabhängig davon, wer Zugriff auf die Basisplattform, die Glücksspielplattform und das Geschäftssystem hat, muss dieser Zugriff auf die Person zugeschnitten sein, damit die Personen nicht auf Informationen zugreifen können, die für ihre Arbeit irrelevant sind.

### 3.1 Personalverwaltung

Der Lizenzinhaber und der Glücksspielanbieter müssen über eine Richtlinie für die Erstellung, Änderung und Beendigung des Nutzerzugriffs des Personals auf Basisplattformen, Glücksspielplattformen und Geschäftssysteme verfügen. Auf der Grundlage dieser Richtlinie muss ein formales Verfahren entwickelt werden, das Folgendes gewährleistet:

- das Vorhandensein einer detaillierten Stellenbeschreibung für jedes Personalmitglied,
- Bereitstellung des Nutzerzugriffs auf die Basisplattform, die Glücksspielplattform und das Geschäftssystem gemäß der Stellenbeschreibung des Personalmitglieds,
- dass der Nutzerzugriff bei einer geänderten Stellenbeschreibung angepasst wird, und
- dass der Nutzerzugriff mit Beendigung des Beschäftigungsverhältnisses des Personalmitglieds beendet.

Für den Nutzerzugriff von Beratern und/oder anderen Dritten auf die Basisplattform, die Glücksspielplattform und das Geschäftssystem gelten gleichwertige Richtlinien und Verfahren, sofern ihnen ein solcher Zugriff gewährt wird.

## 3.2 Kommunikations- und Betriebsmanagement

### **3.2.1 Verfahren und Zuständigkeiten für den Betrieb**

Die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme müssen im Falle eines Stromausfalls angemessen heruntergefahren werden können. Notstrom ist daher erforderlich, um die Datenintegrität, Protokolle und Backups zu gewährleisten und sicherzustellen, dass laufende Spiele ausgeführt und abgeschlossen werden können.

### **3.2.2 Planung und Überwachung von Ressourcen**

Basisplattform, Glücksspielplattform und Geschäftssysteme müssen ein Protokoll der Systemleistung führen und auf dieser Grundlage Berichte erstellen können.

Der Ressourcenverbrauch der Systeme muss überwacht und angepasst werden, und der zukünftige Kapazitätsbedarf muss prognostiziert werden, um die erforderliche Leistung zu gewährleisten.

### **3.2.3 Schutz gegen schädliche Codes**

Die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme müssen über Instrumente verfügen, um das Eindringen und Einfügen von nicht autorisiertem Code zu erkennen und zu verhindern.

### **3.2.4 Backup**

Die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme müssen alle betriebskritischen Daten sichern und in der Lage sein, alle betriebskritischen Daten aus dem Backup wiederherzustellen.

Die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme müssen in der Lage sein, alle kritischen Daten wiederherzustellen, die während des Zeitraums von der letzten Sicherung bis zum Eintreten eines Systemabsturzes oder eines Systemausfalls generiert wurden.

### **3.2.5 Netzwerksicherheit**

Die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme müssen so konzipiert sein, dass Geräte in derselben Broadcast-Domain keinen Netzwerkzugriff unter Umgehung der Firewall erstellen können.

Geräte, die als Firewall verwendet werden, müssen für die Firewall-Funktion bestimmt sein und nur Firewall-bezogene Benutzerkonten und Funktionen enthalten.

Der Zugriff auf die Firewall muss auf Arbeitsstationen beschränkt sein, die zur Konfigurationsbasis gehören, wie im Programm zum Management von Systemänderungen SCP.06.00.DK der dänischen Glücksspielbehörde festgelegt, und muss alle Datenpakete zurückweisen, die von anderen Orten als den Arbeitsstationen, die zur Konfigurationsbasis gehören, stammen.

Die Firewall muss ein überprüfbares Protokoll aller Systemänderungen führen, die sich auf Verbindungsberechtigungen auswirken, sowie aller erfolgreichen und erfolglosen Zugriffsversuche.

### **3.2.6 Nutzung öffentlicher Netzwerke**

Nutzt der Lizenzinhaber oder der Glücksspielanbieter öffentliche Netze für den Datenverkehr zwischen geografisch verteilten Teilsystemen, so müssen die Informationen verschlüsselt werden und die Teilsysteme eine Authentifizierung verwenden.

Die gesamte Kommunikation zwischen geografisch verteilten Teilsystemen muss Folgendes verhindern:

- unvollständige Übermittlung,
- Fehlleitung, nicht autorisierte Nachrichtenänderung,
- unbefugte Offenlegung,
- unerlaubte Nachrichtenvervielfältigung, und
- unbefugte Wiedergabe.



Der Lizenzinhaber und der Glücksspielanbieter müssen ein sicheres primäres DNS und ein sicheres sekundäres DNS, das logisch und physisch vom primären DNS getrennt ist, verwenden.

### 3.2.7 Überwachung

Die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme müssen überprüfbare Protokolle führen, in denen Folgendes aufgezeichnet wird:

- Nutzeraktivität,
- Freistellungen (Ausnahmen), und
- Informationssicherheitsvorfälle.

Die prüfbaren Protokolle müssen mindestens 5 Jahre lang aufbewahrt und vor unbefugtem Zugriff geschützt werden.

Die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme müssen alle Ausfälle und Störungen erfassen und kontinuierlich die Nutzung und das Funktionieren wesentlicher Systemkomponenten überwachen. Die Relevanz ergibt sich aus der Klassifizierung der Komponenten im Programm der dänischen Glücksspielbehörde zum Management von Systemänderungen SCP.06.00.DK.

### 3.2.8 Zeitsynchronisierung

Die Zeitsynchronisierung mit einem maßgeblichen Zeitserver auf der Basisplattform, der Glücksspielplattform und den Geschäftssystemen muss in einem angemessenen Intervall erfolgen, um die Konsistenz des verwendeten Zeitstempels zu gewährleisten, beispielsweise im Zusammenhang mit der Registrierung in Protokollen.

## 3.3 Zugangskontrolle

Lizenzinhaber und Glücksspielanbieter müssen über eine Zugriffskontrolle verfügen, um die Systemhardware sowie den Benutzerzugriff auf die Systeme zu schützen.

### 3.3.1 Physische Zutrittskontrolle

Für den Zugriff auf die Hardware, auf der die Basisplattform, die Glücksspielplattform und das Geschäftssystem ausgeführt werden, sowie auf andere Geräte, von denen aus auf Systeme zugegriffen werden kann, muss eine physische Zugriffskontrolle vorhanden sein.

Das Niveau der Zugriffskontrolle muss an die Wesentlichkeit der Systeme angepasst werden, auf die von den betreffenden Geräten aus zugegriffen werden kann.

### 3.3.2 Nutzerzugriff

Die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme müssen starke Passwörter für den Benutzerzugriff auf das System erfordern, und Bildschirmschoner müssen aktiviert werden oder den Benutzer bei längerer Inaktivität automatisch vom System abmelden.

### **3.3.3 Zugriff des Personals**

Die Möglichkeit, Zugriff auf die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme zu gewähren, muss auf so wenige Personalmitglieder wie möglich beschränkt sein, und sowohl die Basisplattform, die Glücksspielplattform als auch die Geschäftssysteme müssen in der Lage sein, einen differenzierten Nutzerzugriff zu unterstützen, damit die Strategie und das Verfahren für das Personalmanagement, vgl. Abschnitt 3.1, in der Praxis umgesetzt werden können.

Das erstmalige Passwort muss in ein vom Benutzer bei der ersten Anmeldung gewähltes Passwort geändert werden.

### **3.3.4 Zugriffskontrolle und Netzwerksicherheit**

Die Zugriffskontrolle muss für die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Netzwerkfunktionen der Geschäftssysteme bereitgestellt werden, und der Zugriff der Nutzer darf nur über diese Zugriffskontrolle möglich sein. Die Basisplattform, die Glücksspielplattform und das Geschäftssystem müssen unbefugten internen und externen Zugriff auf Netzwerkfunktionen verhindern.

Die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme müssen getrennte Netzwerke verwenden, damit Gruppen von verwandten Funktionen, Benutzern und Subsystemen getrennt voneinander gehalten werden können.

### **3.3.5 Zugriffskontrolle und Sicherheit der Kontrollsysteme**

Alle Benutzer müssen einen eindeutigen Benutzernamen/eine eindeutige ID nur für den persönlichen Gebrauch haben, und die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme müssen geeignete Authentifizierungsmethoden verwenden, um die Identität des Benutzers bei der Anmeldung sicherzustellen.

Das Netzwerkmanagement wird verwendet, um den Zugriff auf das Betriebssystem wesentlicher Systemkomponenten zu kontrollieren. Die Relevanz ergibt sich aus der Klassifizierung der Komponenten im Programm der dänischen Glücksspielbehörde zum Management von Systemänderungen SCP.06.00.DK.

Wenn ein Betriebssystem auf Geräten installiert ist, die Teil der Basisplattform oder Glücksspielplattform sind, dürfen nur Funktionen installiert/aktiviert werden, die für die Erfüllung des vorgesehenen Zwecks unbedingt erforderlich sind. Unter keinen Umständen dürfen Programme und dergleichen, die die Zugriffskontrolle außer Kraft setzen können, auf der Basisplattform, der Glücksspielplattform und den Geschäftssystemen installiert werden.

### **3.3.6 Zugriffskontrolle und Sicherheit von Anwendungen und Informationen**

Alle Benutzer müssen einen eindeutigen Benutzernamen/eine eindeutige ID nur für den persönlichen Gebrauch haben, und die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme müssen geeignete Authentifizierungsmethoden verwenden, um die Identität des Benutzers bei der Anmeldung sicherzustellen.

Vertrauliche Informationen müssen verschlüsselt gespeichert und gesendet werden, und die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme müssen eine besonders strenge Zugriffskontrolle für den Zugriff der Nutzer auf sie gewährleisten.

## **3.4 Datenvalidierung usw.**

### **3.4.1 Korrekte Datenverarbeitung in Anwendungen**

Die Dateneingaben in Anwendungen müssen validiert werden, um sicherzustellen, dass die Dateneingaben in dem betreffenden Kontext angemessen sind und für die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme nicht schädlich sind.

Eine kontinuierliche automatische Datenvalidierung ist in alle Anwendungen zum Schutz vor Datenkorruption und Betriebsstörungen aufzunehmen.

Die Datenausgabe von Anwendungen muss validiert werden, um sicherzustellen, dass die gespeicherten Informationen korrekt verarbeitet wurden.

### **3.4.2 Sichere Verschlüsselungsschlüssel und digitale**

**Signaturen** Verschlüsselungsschlüssel, digitale Signaturen und dergleichen müssen sicher gespeichert werden.





Die dänische Glücksspielbehörde

# Das Zertifizierungsprogramm der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online- Casinos



Anforderungen an Penetrationstests –  
SCP.04.00.DK.3.0

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Ziel der Anforderungen an Penetrationstests.....</b>	<b>2</b>
1.1 Version.....	3
1.2 Geltungsbereich.....	3
<b>2. Häufigkeit und Prüfunternehmen.....</b>	<b>4</b>
2.1 Häufigkeit der Penetrationstests.....	5
2.1. Erster Penetrationstest.....	5
2.1. Erneuter Penetrationstest.....	5
2.2 Prüfunternehmen.....	5
2.2. Anforderungen an Prüfunternehmen.....	5
2.2.     Anforderungen an das Personal, das den Penetrationstest	6
2.2.     Überwachung, Bewertung und Unterzeichnung des	6
3 Standardberichts.....	
<b>3. Rahmenbedingungen für Penetrationstests.....</b>	<b>7</b>
3.1 Ziel der Penetrationstests.....	8
3.2 Geschützte Komponenten.....	8
3.2. Aktualisierung von Software und Hardware.....	8
1	
<b>4. Verfahren zur Durchführung von Penetrationstests.....</b>	<b>9</b>
4.1     Standardbericht und Plan für „fehlgeschlagene“	10
Penetrationstests	



# Ziel der Anforderungen an Penetrationstests

1

Durch die Anforderungen an Penetrationstests wird sichergestellt, dass die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme getestet werden, um mögliche Schwachstellen in den Systemen zu identifizieren. Dies betrifft Schwachstellen, die möglicherweise ausgenutzt werden können, um unbefugten Zugriff auf z. B. vertrauliche Informationen zu erlangen oder den Spielablauf zu beeinflussen.

## 1.1 Version

Version 1.0 vom 4.7.2014

- Neue Struktur im Vergleich zur vorherigen Version 1.3 sowie eine Reihe von Aktualisierungen in mehreren Bereichen. Daher wird eine neue Version 1.0 herausgegeben. Es ist beabsichtigt, in Zukunft der normalen Versionsnummerierung zu folgen.

Version 1.1 vom 21.12.2015

- Ausweitung des Geltungsbereichs auf die Bereitstellung von Lotterien und Wetten auf Pferde- und Hunderennen.

Version 1.2 vom 1.1.2020

- Die dänische Glücksspielbehörde hat die Anforderung aufgehoben, dass sich die Akkreditierung des Prüfunternehmens auf eine bestimmte Version beziehen muss, vgl. Abschnitt 2.2.

Version 2.0 vom 1.1.2023

- Aktualisierung der Anforderungen für akkreditierte Prüfunternehmen und deren Personal. Klarstellung der Anforderungen, wenn der Penetrationstest fehlgeschlagen ist. Der Abschnitt über die Verwendung interner Funktionen wurde gestrichen. Darüber hinaus wurden allgemeine Anpassungen und Spezifikationen vorgenommen.

Version 2.1 vom 1.10.2023

- Aktualisiertes visuelles Layout des Dokuments. Einige sprachliche Korrekturen. Keine Änderungen an den Anforderungen.

Version 3.0 vom 1.1.2025

- Folgekorrekturen wurden auf der Grundlage der Einführung von Anbieterlizenzen vorgenommen. CREST-Akkreditierung für Penetrationstests als anerkannte Akkreditierung für Prüfunternehmen hinzugefügt.

Die dänische Glücksspielbehörde überprüft regelmäßig das Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos. Die neueste Version ist auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde verfügbar.

Bei der Veröffentlichung einer neuen Version des Zertifizierungsprogramms veröffentlicht die dänische Glücksspielbehörde erforderlichenfalls Leitlinien für eine Übergangsregelung und die Gültigkeit bereits durchgeführter Penetrationstests.

Es sei darauf hingewiesen, dass die dänische Fassung verbindlich ist. Die englische Version dient nur zur Orientierung.

## 1.2 Geltungsbereich

Die Anforderungen an Penetrationstests gelten für die Bereitstellung von Online-Wetten und landbasierten Wetten (§ 11 Glücksspielgesetz), Online-Casinos (§ 18 Glücksspielgesetz) und die Bereitstellung von Glücksspielen (§ 24a Glücksspielgesetz).

# Häufigkeit und Prüfunternehmen

2

## 2.1 Häufigkeit der Penetrationstests

Lizenzinhaber und Glücksspielanbieter sind dafür verantwortlich, dass Penetrationstests in Abständen von nicht mehr als 12 Kalendermonaten gemäß den Anforderungen dieses Dokuments durchgeführt werden.

### 2.1.1 Erster Penetrationstest

Lizenzinhaber und Glücksspielanbieter müssen zum ersten Mal einen Penetrationstest absolviert haben, bevor eine Lizenz zum Anbieten oder Bereitstellen von Glücksspielen erteilt werden kann, es sei denn, die dänische Glücksspielbehörde hat etwas anderes bestimmt. Weitere Einzelheiten sind den Abschnitten 2.1.2 und 2.1.3 der allgemeinen Anforderungen zu entnehmen.

### 2.1.2 Erneuter Penetrationstest

Lizenzinhaber und Glücksspielanbieter müssen in der Regel innerhalb von 12 Monaten nach dem letzten Penetrationstest einen neuen Penetrationstest abgeschlossen haben. In dem Standardbericht ist anzugeben, wann ein erneuter Penetrationstest durchgeführt wurde.

Der Standardbericht, der den erneuten Penetrationstest dokumentiert, muss spätestens zwei Monate nach Durchführung des Penetrationstests bei der dänischen Glücksspielbehörde eingehen.

#### 2.1.2.1 Aufschub von Penetrationstests

Lizenzinhaber und Glücksspielanbieter können den Penetrationstest bis zu zwei Monate ab dem Zeitpunkt aufschieben, zu dem ein neuer Penetrationstest hätte abgeschlossen sein müssen. Der neue Penetrationstest muss spätestens 14 Monate nach dem letzten Penetrationstest abgeschlossen sein, und der Standardbericht muss innerhalb derselben Frist bei der dänischen Glücksspielbehörde eingehen.

Die dänische Glücksspielbehörde muss informiert werden, bevor der Penetrationstest aufgeschoben wird.

Die Frist für die Verlängerung der Penetrationstests wird um die Zeit verkürzt, um die die vorangegangene Frist von 12 Monaten aufgeschoben wurde. Wenn beispielsweise der maximal zweimonatige Aufschub genutzt wird, muss der nächste Penetrationstest spätestens nach 10 Monaten durchgeführt werden. Die voraussichtliche Zeit des nächsten Penetrationstests muss dies widerspiegeln und im Standardbericht angegeben werden.

## 2.2 Prüfunternehmen

Um sicherzustellen, dass die erforderlichen Qualifikationen für die Durchführung eines Penetrationstests zur Verfügung stehen, müssen

das Prüfunternehmen und sein Personal die Anforderungen dieses Abschnitts erfüllen.

### **2.2.1 Anforderungen an Prüfunternehmen**

Die Prüfunternehmen müssen mindestens eine der folgenden Akkreditierungen/Zulassungen erhalten:

- CREST-akkreditierte Penetrationstests
- Akkreditierung nach ISO/IEC 17025 gemäß dem Zertifizierungsprogramm der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online-Casinos SCP.04.00.DK oder
- Akkreditierung nach ISO/IEC 17065 gemäß dem Zertifizierungsprogramm der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online-Casinos SCP.04.00.DK oder
- Genehmigte Scanning-Vendor (ASV)-Zulassung.

Die CREST-Akkreditierung erfolgt durch das CREST-Mitgliedsorgan.

Die ISO-Akkreditierung muss vom DANAK (Dänischer Akkreditierungsfonds) oder einer gleichwertigen Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen Abkommens der EA über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen (European co-operation for Accreditation) ist, oder, für Zertifizierungsstellen außerhalb des EA-Gebiets, von einer Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen Abkommens der ILAC über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen (International Laboratory Accreditation Cooperation) ist, durchgeführt werden.

Die ASV-Zulassung erfolgt durch den Payment Card Industry (PCI) Security Standards Council (SSC).

Dem Standardbericht ist eine Dokumentation der CREST-Akkreditierung, ISO-Akkreditierung oder ASV-Zulassung des Prüfunternehmens beizufügen. Alternativ kann im Standardbericht ein Link zur Akkreditierung oder Zulassung angegeben werden.

### **2.2.2 Anforderungen an das Personal, das den Penetrationstest durchführt**

Penetrationstests müssen von entsprechend qualifiziertem Personal durchgeführt werden. Das Prüfunternehmen muss daher entsprechend qualifiziertes, kompetentes und erfahrenes Personal einstellen und ausbilden. Es wird erwartet, dass das Personal, das Penetrationstests durchführt, über mindestens 5 Jahre praktische Erfahrung mit Penetrationstests verfügt und eine persönliche Zertifizierung besitzt, die die Kompetenz für Penetrationstests belegt. Als solche gelten zum Beispiel:

- Offensive Security Certified Professional (OSCP),
- EG-Rat: Certified Ethical Hacker (CEH), Licensed Penetration Tester Master (LPT Master);
- Global Information Assurance Certification (GIAC): GIAC Certified Penetration Tester (GPEN), GIAC Web Application Penetration Tester (GWAPT) oder GIAC Exploit Researcher and Advanced Penetration Tester (GXPN)“
- CREST Penetration Testing Certifications;
- Communication Electronic Security Group (CESG) IT Health Check Service (CHECK) certification;
- Tiger-Programm: Senior Security Tester, Qualified Security Tester.

### **2.2.3 Überwachung, Bewertung und Unterzeichnung des Standardberichts**

Die Durchführung des Penetrationstests ist gemäß den Überwachungsanforderungen in Abschnitt 2.3 der allgemeinen Anforderungen zu überwachen. Darüber hinaus sind das Ergebnis des Penetrationstests und die Notwendigkeit abgeleiteter

Schwachstellenreparaturen zu bewerten. Es liegt in der Verantwortung der überwachenden Person, das Ergebnis des Penetrationstests zu bewerten und den Standardbericht zu unterzeichnen, wodurch garantiert wird, dass der Penetrationstest professionell durchgeführt wurde.

*Hinweis: Eine Person, die überwacht, bewertet und unterzeichnet, kann auch am Penetrationstest teilnehmen, vgl. die Anforderungen an die Überwachung in Abschnitt 2.3 von SCP.00.00 Allgemeine Anforderungen.*



# Rahmenbedingungen für Penetrationstests

# 3

Die Anforderungen der dänischen Glücksspielbehörde an Penetrationstests basieren auf Erfahrungen aus der Aufsicht in diesem Bereich, Empfehlungen und dem Dialog mit der Branche.

### 3.1 Ziel der Penetrationstests

Das Ziel der Penetrationstests besteht darin, Schwachstellen der Basisplattform, der Glücksspielplattform und der Geschäftssysteme zu identifizieren und zu nutzen.

### 3.2 Geschützte Komponenten

Die Plattformen und Geschäftssysteme der Produktionsumgebung des Lizenzinhabers und des Glücksspielanbieters sind vor möglichen Angriffen durch Unbefugte zu schützen. Insbesondere Komponenten, die vertrauliche Kundendaten enthalten, sind zu schützen. Die Definition der Komponenten und ihre Relevanz sind im Zusammenhang mit dem Änderungsmanagementprogramm der dänischen Glücksspielbehörde SCP.06.00.DK, Abschnitt 3.3.3, zu sehen.

Durch die Segmentierung ihrer internen Netzwerke, einschließlich der Teile des Systems, die vertrauliche Informationen über öffentliche Netzwerke übertragen, können Lizenzinhaber und Glücksspielanbieter das Risiko eines unbefugten Zugriffs verringern.

#### 3.2.1 Aktualisierung von Software und Hardware

Es liegt in der Verantwortung des Lizenzinhabers und des Glücksspielanbieters, die Komponenten der Systeme so zu

aktualisieren, dass ein Höchstmaß an Sicherheit gewährleistet wird und die Integrität der Systeme nicht beeinträchtigt wird, um das Risiko eines unbefugten Zugriffs zu verringern.

# Verfahren zur Durchführung von Penetrationstests

# 4

Lizenzinhaber müssen in Abständen von höchstens 12 Monaten einen Penetrationstest ihrer Basisplattform und Geschäftssysteme durchführen lassen.

Glücksspielanbieter müssen in Abständen von nicht mehr als 12 Monaten einen Penetrationstest ihrer Glücksspielplattform und Geschäftssysteme durchführen lassen.

*Hinweis: „Basisplattform“, „Glücksspielplattform“ und „Geschäftssystem“ sind in den allgemeinen Anforderungen definiert und umfassen sowohl Frontend, Backend, Data Warehouse als auch Spiele.*

Der Penetrationstest muss alle Schwachstellen umfassen, die während des Schwachstellenscans festgestellt wurden, vgl. die Anforderungen der dänischen Glücksspielbehörde für Schwachstellenscans SCP.05.00.DK.

Das Prüfunternehmen muss auch versuchen, unbefugten Zugriff auf die Basisplattform, die Glücksspielplattform und das Geschäftssystem zu erlangen. Es muss versucht werden, den unbefugten Zugriff auf die höchste Zugriffsebene zu eskalieren und der Test muss sowohl mit als auch ohne Zugangsdaten (White Box/Black Box) durchgeführt werden. Dabei sind mindestens die folgenden Szenarien zu prüfen:

- Manipulation der Ergebniserzeugung
- Einfluss auf den Spielverlauf
- Betrug mit Geldern der Spieler
- Diebstahl von Spielergeldern
- Manipulation von Prüfprotokollen
- Zugriff auf vertrauliche Informationen
- Manipulation vertraulicher Informationen
- Manipulation der Datenübertragung an SAFE

## 4.1 Standardbericht und Plan für „fehlgeschlagene“ Penetrationstests

Aus dem Standardbericht muss hervorgehen, ob der Penetrationstest „bestanden“, „nach Korrekturen bestanden“ oder „nicht bestanden“ wurde.

„Bestanden“ ist zu verwenden, wenn der Penetrationstest durchgeführt wurde, ohne dass Schwachstellen festgestellt wurden.

„Nach Korrekturen bestanden“ ist zu verwenden, wenn der Penetrationstest Schwachstellen aufgezeigt hat, die behoben wurden, und ein anschließender Test gezeigt hat, dass die Schwachstellen nicht mehr vorhanden sind.

„Nicht bestanden“ ist zu verwenden, wenn Schwachstellen bestehen, die nicht vor Ablauf der Frist für die Übermittlung des Berichts an die dänische Glücksspielbehörde behoben werden können. In diesem Fall ist dem Standardbericht ein Anhang mit einem Plan zur Behebung der Schwachstellen und einer Beschreibung der Ausgleichskontrollen beizufügen. Der Lizenzinhaber oder Glücksspielanbieter muss die

Schwachstellen so schnell wie möglich beheben und innerhalb von drei Monaten einen neuen Penetrationstest, der die festgestellten Schwachstellen abdeckt, durchführen lassen.

Nach dem erneuten Penetrationstest muss der dänischen Glücksspielbehörde dokumentiert werden, dass die Schwachstellen behoben wurden.

In der Praxis kann ein Bericht über einen „nicht bestandenen“ Penetrationstest von der dänischen Glücksspielbehörde nicht ohne den Anhang mit einem Plan zur Behebung der Schwachstellen und einer Beschreibung der Ausgleichskontrollen akzeptiert werden.

Wenn nach der Behebung der Schwachstellen ein vollständiger Penetrationstest der Basisplattform und der Geschäftssysteme des Lizenzinhabers oder der Glücksspielplattform und der Geschäftssysteme des Glücksspielanbieters durchgeführt wurde, ist das Datum des Abschlusses dieses Penetrationstests der Ausgangspunkt für die Festlegung der Frist für den nächsten Penetrationstest.





Die dänische Glücksspielbehörde

# Das Zertifizierungsprogram m der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online- Casinos



Anforderungen an Schwachstellenscans –  
SCP.05.00.DK.3.0



# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Ziel der Anforderungen an Schwachstellenscans.....</b>	<b>2</b>
1.1 Version.....	3
1.2 Geltungsbereich.....	3
<b>2. Häufigkeit und Prüfunternehmen.....</b>	<b>4</b>
2.1 Häufigkeit von Sicherheitslücken-Scannings.....	5
2.1. Erster Schwachstellenscan.....	5
2.1. Erneutes Sicherheitslücken-Scanning.....	5
2.1. Schwachstellenscan für Penetrationstests.....	5
2.2 Prüfunternehmen.....	5
2.2. Anforderungen an Prüfunternehmen.....	5
2.2. Anforderungen an das Personal, das den Schwachstellenscan	6
2.2. Überwachung, Bewertung und Unterzeichnung des	6
3 Standardberichts.....	
<b>3. Rahmenbedingungen des Sicherheitslücken-Scannings....</b>	<b>7</b>
3.1 Ziel der Schwachstellenscans.....	8
3.2 Geschützte Komponenten.....	8
3.2. Aktualisierung von Software und Hardware.....	8
1	
<b>4. Verfahren für Schwachstellenscans.....</b>	<b>9</b>
4.1 Art des Schwachstellenscans.....	10
4.2 Bewertung von Schwachstellen.....	10
4.3 Standardbericht und Plan für „nicht bestandene“-	10
Schwachstellenscans	

# Ziel der Anforderungen an Schwachstellenscans

1

Durch die Anforderungen an Schwachstellenscans wird sichergestellt, dass die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme gescannt werden, um etwaige Schwachstellen in den Systemen zu ermitteln. Es handelt sich dabei um Schwachstellen, die möglicherweise ausgenutzt werden können, um z. B. unbefugten Zugriff auf vertrauliche Informationen zu erlangen oder den Spielablauf zu beeinflussen.

## 1.1 Version

Version 1.0 vom 4.7.2014

- Neue Struktur im Vergleich zur vorherigen Version 1.3 sowie eine Reihe von Aktualisierungen in mehreren Bereichen. Daher wird eine neue Version 1.0 herausgegeben. Es ist beabsichtigt, in Zukunft der normalen Versionsnummerierung zu folgen.

Version 1.1 vom 21.12.2015

- Ausweitung des Geltungsbereichs auf die Bereitstellung von Lotterien und Wetten auf Pferde- und Hunderennen.

Version 1.2 vom 1.1.2020

- Die dänische Glücksspielbehörde hat die Anforderung aufgehoben, dass sich die Akkreditierung des Prüfunternehmens auf eine bestimmte Version beziehen muss, vgl. Abschnitt 2.2.

Version 2.0 vom 1.1.2023

- Aktualisierung der Anforderungen für akkreditierte Prüfunternehmen und deren Personal. Es wurde klargestellt, dass Schwachstellenscans PCI-konform sein müssen. Klarstellung der Anforderungen, wenn der Schwachstellenscan nicht bestanden wurde. Der Abschnitt über die Verwendung interner Funktionen wurde gestrichen. Darüber hinaus wurden allgemeine Anpassungen und Spezifikationen vorgenommen.

Version 2.1 vom 1.10.2023

- Aktualisiertes visuelles Layout des Dokuments. Einige sprachliche Korrekturen. Keine Änderungen an den Anforderungen.

Version 3.0 vom 1.1.2025

- Folgekorrekturen wurden auf der Grundlage der Einführung von Anbieterlizenzen vorgenommen. CREST Accredited Vulnerability Scanning wurde als anerkannte Akkreditierung für Prüfunternehmen hinzugefügt. CREST-Zertifizierungen wurden als anerkannte Personal-Zertifizierungen für das Personal, das Schwachstellenscans organisiert/durchführt, hinzugefügt.

Die dänische Glücksspielbehörde überprüft regelmäßig das Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos. Die neueste Version ist auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde verfügbar.

Bei der Veröffentlichung einer neuen Version des Zertifizierungsprogramms veröffentlicht die dänische Glücksspielbehörde erforderlichenfalls Leitlinien für eine Übergangsregelung und die Gültigkeit bereits durchgeführter Schwachstellenscans.

Es sei darauf hingewiesen, dass die dänische Fassung verbindlich ist.  
Die englische Version dient nur zur Orientierung.

## 1.2 Geltungsbereich

Die Leitlinien für Schwachstellenscans gelten für die Bereitstellung von Online-Wetten und landbasierten Wetten (§ 11 Glücksspielgesetz), Online-Casinos (§ 18 Glücksspielgesetz) und die Bereitstellung von Glücksspielen (§ 24a Glücksspielgesetz).

# Häufigkeit und Prüfunternehmen

2

## 2.1 Häufigkeit von Sicherheitslücken-Scannings

Lizenzinhaber und Glücksspielanbieter sind dafür verantwortlich, dass in Abständen von nicht mehr als drei Kalendermonaten ein Schwachstellenscan gemäß den Anforderungen dieses Dokuments durchgeführt wird.

### 2.1.1 Erster Schwachstellenscan

Lizenzinhaber und Glücksspielanbieter müssen zum ersten Mal einen Schwachstellenscan durchgeführt haben, bevor eine Lizenz für das Anbieten oder Bereitstellen von Glücksspielen erteilt werden kann, es sei denn, die dänische Glücksspielbehörde hat etwas anderes bestimmt. Weitere Einzelheiten sind den Abschnitten 2.1.2 und 2.1.3 der allgemeinen Anforderungen zu entnehmen.

### 2.1.2 Erneutes Sicherheitslücken-Scanning

Nach dem ersten Schwachstellenscan müssen der Lizenzinhaber und der Glücksspielanbieter innerhalb von drei Monaten nach dem letzten Schwachstellenscan einen neuen Schwachstellenscan durchführen. In dem Standardbericht ist anzugeben, wann ein erneuter Scan durchgeführt wurde.

Der Standardbericht, der den erneuten Schwachstellenscan dokumentiert, muss spätestens einen Monat nach der Durchführung des Schwachstellenscans bei der dänischen Glücksspielbehörde eingehen.

### 2.1.3 Schwachstellenscan für Penetrationstests

Der vor der Lizenzierung durchzuführende Schwachstellenscan und einer der mindestens vier jährlich durchzuführenden Schwachstellenscans können im Zusammenhang mit einem Penetrationstest gemäß „SCP.04.00 - Anforderungen für Penetrationstests“ durchgeführt worden sein.

Damit ein im Rahmen eines Penetrationstests durchgeführter Schwachstellenscan als gültiger Schwachstellenscan im Rahmen des Zertifizierungsprogramms angesehen werden kann, muss er gemäß den Anforderungen dieses Dokuments durchgeführt worden sein.

## 2.2 Prüfunternehmen

Um sicherzustellen, dass die erforderlichen Qualifikationen vorhanden sind, wenn ein Schwachstellenscan durchgeführt wird, müssen das Prüfunternehmen und sein Personal die Anforderungen dieses Abschnitts erfüllen.

### **2.2.1 Anforderungen an Prüfunternehmen**

Die Prüfunternehmen müssen mindestens eine der folgenden Akkreditierungen/Zulassungen erhalten:

- CREST Accredited Vulnerability Scanning.
- Approved Scanning Vendor (ASV).

Die CREST-Akkreditierung erfolgt durch das CREST-Mitgliedsorgan.

Die ASV-Zulassung erfolgt durch den Payment Card Industry (PCI) Security Standards Council (SSC).

Dem Standardbericht ist eine Dokumentation der CREST-Akkreditierung oder ASV-Zulassung des Prüfunternehmens beizufügen. Alternativ kann im Standardbericht auf die Akkreditierung oder Zulassung verwiesen werden.

### **2.2.2 Anforderungen an das Personal, das den Schwachstellenscan organisiert**

Der Schwachstellenscan muss von entsprechend qualifizierten Personen organisiert werden. Das Prüfunternehmen muss daher entsprechend qualifiziertes, kompetentes und erfahrenes Personal einstellen und ausbilden. Es wird erwartet, dass das Personal, das den Schwachstellenscan organisiert, über mindestens 5 Jahre praktische Erfahrung mit Schwachstellenscans von Systemen verfügen und über eine persönliche Zertifizierung verfügen, die die Kompetenz für Schwachstellenscans belegt. Als solche gelten zum Beispiel:

- Zertifizierter ASV-Mitarbeiter.
- CREST CPSA- oder CRT-Zertifizierung.

### **2.2.3 Überwachung, Bewertung und Unterzeichnung des Standardberichts**

Die Organisation/Durchführung eines Schwachstellenscans muss gemäß den Überwachungsanforderungen in Abschnitt 2.3 der allgemeinen Anforderungen überwacht werden. Darüber hinaus müssen das Ergebnis des Schwachstellenscans und die Notwendigkeit



möglicher abgeleiteter Korrekturen von Schwachstellen bewertet werden. Es liegt in der Verantwortung der überwachenden Person, das Ergebnis des Schwachstellenscans zu bewerten und den Standardbericht zu unterzeichnen, wodurch garantiert wird, dass der Schwachstellenscan professionell durchgeführt wurde.

*Hinweis: Eine Person, die überwacht, bewertet und unterzeichnet, kann gleichzeitig den Schwachstellenscan gemäß den Anforderungen von Abschnitt 2.3 zur Überwachung nach SCP.00.00 Allgemeine Anforderungen organisieren.*

# Rahmenbedingungen des Sicherheitslücken-Scannings

3

## 3.1 Ziel der Schwachstellenscans

Bei Schwachstellenscans muss das Prüfunternehmen Schwachstellen in der technischen Infrastruktur des Lizenzinhabers oder Glücksspielanbieters identifizieren, die möglicherweise für ein unbefugtes Eindringen über externe Schnittstellen ausgenutzt werden könnten.

## 3.2 Geschützte Komponenten

Basisplattform, Glücksspielplattform und Geschäftssysteme in der Produktionsumgebung müssen vor Angriffen durch Unbefugte geschützt werden. Insbesondere Komponenten, die vertrauliche Kundendaten enthalten, sind zu schützen. Die Definition der Komponenten und ihre Relevanz sind im Zusammenhang mit dem Änderungsmanagementprogramm der dänischen Glücksspielbehörde SCP.06.00.DK, Abschnitt 3.3.3, zu sehen.

Durch die Segmentierung ihrer internen Netzwerke, einschließlich der Teile des Systems, die vertrauliche Informationen über öffentliche Netzwerke übertragen, können Lizenzinhaber und Glücksspielanbieter das Risiko eines unbefugten Zugriffs verringern.

### 3.2.1 Aktualisierung von Software und Hardware

Es liegt in der Verantwortung des Lizenzinhabers und des Glücksspielanbieters, die Komponenten der Systeme so zu aktualisieren, dass ein Höchstmaß an Sicherheit gewährleistet wird und die Integrität der Systeme nicht beeinträchtigt wird, um das Risiko eines unbefugten Zugriffs z. B. auf vertrauliche Informationen zu verringern.

Wenn wesentliche Komponenten, die Teil der externen Schnittstellen sind, aktualisiert werden, muss möglicherweise nach Schwachstellen gesucht werden, um die Integrität des Systems zu gewährleisten. Was als „wesentliche Komponenten“ gilt, hängt vom Aufbau einer bestimmten Umgebung ab und kann daher von der dänischen Glücksspielbehörde nicht im Voraus definiert werden. Welche Komponenten als wesentlich angesehen werden, ist im Zusammenhang mit Abschnitt 3.3.3 des Änderungsmanagementprogramms zu sehen.

*Hinweis: Die dänische Glücksspielbehörde legt nicht fest, welche Art von Schwachstellenscans der Lizenzinhaber in dieser Situation*

*durchführen soll. Wenn in diesem Fall ein Schwachstellenscan gemäß den Anforderungen dieses Dokuments durchgeführt wird, kann er als gültiger Schwachstellenscan betrachtet und der dänischen Glücksspielbehörde gemeldet werden. Die dänische Glücksspielbehörde weist darauf hin, dass die uns gemeldeten Schwachstellenscans die gesamte Basisplattform und die Geschäftssysteme des Lizenzinhabers oder die gesamte Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme des Glücksspielanbieters umfassen müssen.*

# Verfahren für Schwachstellenscans

# 4

Die Scans, die Berichterstattung an den Lizenzinhaber und den Glücksspielanbieter und die Qualitätskontrolle usw. müssen den Anforderungen gemäß PCI DSS oder den Anforderungen gemäß CREST entsprechen.

## 4.1 Art des Schwachstellenscans

In Abständen von höchstens drei Monaten muss der Lizenzinhaber auf seiner Basisplattform und seinen Geschäftssystemen einen „PCI ASV Vulnerability Scan“ oder einen „Schwachstellenscan gemäß den CREST-Anforderungen“ durchgeführt haben.

In Abständen von höchstens drei Monaten muss der Glücksspielanbieter auf seiner Glücksspielplattform und seinen Geschäftssystemen einen „PCI ASV Vulnerability Scan“ oder einen „Schwachstellenscan gemäß den CREST-Anforderungen“ durchgeführt haben.

Schwachstellenscans müssen von einem Prüfunternehmen organisiert und durchgeführt werden, das die Anforderungen von Abschnitt 2.2 erfüllt. Je nach Liefermodell des Prüfunternehmens kann der Scan von Personal des Lizenzinhabers oder des Glücksspielanbieters initiiert werden.

*Hinweis: „Basisplattform“, „Glücksspielplattform“ und „Geschäftssystem“ sind in den allgemeinen Anforderungen definiert und umfassen sowohl Frontend, Backend, Data Warehouse als auch Spiele.*

## 4.2 Bewertung von Schwachstellen

Das Prüfunternehmen kann die Bewertungsskala der National Vulnerability Database – Common Vulnerability Scoring System (NVD CVSS) oder ein ähnliches Bewertungssystem verwenden, um zu beurteilen, ob die Systeme des Lizenzinhabers oder des Glücksspielanbieters ein zufriedenstellendes Sicherheitsniveau aufweisen.

Wenn einzelne Teilelemente des Schwachstellenscans des Lizenzinhabers oder Glücksspielanbieters auf der NVD CVSS-Skala die Note 4 oder höher erreichen, muss der Lizenzinhaber oder Glücksspielanbieter die festgestellten Schwachstellen in den Systemen korrigieren und einen erneuten Scan durchführen.

## 4.3 Standardbericht und Plan für „nicht bestandene“-Schwachstellenscans

Aus dem Standardbericht muss hervorgehen, ob der Schwachstellenscan „bestanden“, „nach Korrekturen bestanden“ oder „nicht bestanden“ wurde.

„Bestanden“ ist zu verwenden, wenn der Schwachstellenscan durchgeführt wurde, ohne dass Schwachstellen festgestellt wurden.

„Nach Korrekturen bestanden“ ist zu verwenden, wenn der Schwachstellenscan Schwachstellen gemäß Abschnitt 4.2 aufzeigt

hat, die behoben wurden, und ein anschließender erneuter Scan gezeigt hat, dass die Schwachstellen nicht mehr vorhanden sind.

„Nicht bestanden“ ist zu verwenden, wenn Schwachstellen, siehe Abschnitt 4.2, bestehen, die nicht vor Ablauf der Frist für die Übermittlung des Berichts an die dänische Glücksspielbehörde behoben werden können. In diesem Fall ist dem Standardbericht ein Anhang mit einem Plan zur Behebung der Schwachstellen und einer Beschreibung der Ausgleichskontrollen beizufügen. Diese Schwachstellen müssen vor dem nächsten Scan behoben werden.

In der Praxis kann ein Bericht über einen „nicht bestanden“ Penetrationstest von der dänischen Glücksspielbehörde nicht ohne den Anhang mit einem Plan zur Behebung der Schwachstellen und einer Beschreibung der Ausgleichskontrollen akzeptiert werden.

Wenn nach der Behebung der Schwachstellen ein vollständiger Schwachstellenscan (Rescan) der Basisplattform und der Geschäftssysteme des Lizenzinhabers oder

der Glücksspielplattform und Geschäftssysteme des Glücksspielanbieters durchgeführt wird, kann das Datum des erneuten



Scans der Ausgangspunkt für die Festlegung der Frist für den nächsten erforderlichen Schwachstellenscan sein.





Die dänische Glücksspielbehörde

# Das Zertifizierungsprogramm der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online- Casinos



Änderungsmanagementprogramm –  
SCP.06.00.DK.3.0

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Ziel des Programms zum Management von</b>	<b>2</b>
1.1 Version.....	3
1.2 Geltungsbereich.....	3
<b>2. Häufigkeit und Prüfunternehmen.....</b>	<b>4</b>
2.1 Häufigkeit der Zertifizierung.....	5
2.1.1 Erstzertifizierung.....	5
2.1.2 Rezertifizierung.....	5
2.1.3 Aufschiebung der Rezertifizierung.....	5
2.2 Akkreditierte Prüfunternehmen.....	5
2.2.1 Anforderungen an Prüfunternehmen.....	5
2.2.2 Anforderungen an das Personal, das die Zertifizierungsarbeiten	6
2.2.3 Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts.....	6
3	
<b>3. Rahmenbedingungen für das Programm zum</b>	<b>7</b>
3.1 Verantwortung für das Management von Systemänderungen.....	8
3.1.1 Zuständigkeiten des Lizenzinhabers für das Management von	8
3.1.2 Verantwortung des Glücksspielanbieters für das Management	8
3.1.3 Verantwortliches Personal des Lizenzinhabers und des	8
3.2 Plan für das Management von Systemänderungen	9
3.3 Konfigurationsmanagement.....	9
3.3.1 Definition des Systemaufbaus und der Komponenten der Basis-	9
3.3.2 Erfassung von Komponenten in einem Komponentenregister.....	10
3.3.3 Klassifizierung von Komponenten.....	10
3.3.4 Klassifizierung von Hardwarekomponenten in virtuellen Servern	11
3.4 Erfassung von Änderungen in einem Änderungsregister.....	11
3.5 Konfigurationsbasis der Basis- oder Glücksspielplattform.....	11
<b>4. Verfahren für das Management von Systemänderungen...</b>	<b>12</b>
4.1 Änderungsgrund.....	13
4.2 Bewertung der Änderung.....	13
4.3 Genehmigung der Änderung.....	13
4.3.1 Besondere Angaben für Lizenzinhaber und Basisplattform.....	14
4.4 Umsetzung und Überprüfung von Systemänderungen.....	14
4.4.1 Änderungen an Komponenten mit Relevanzcode 3.....	14
4.4.2 Änderungen an Komponenten mit Relevanzcode 2.....	15
4.5 Besondere Angaben in Bezug auf die Integration.....	15
<b>5. Berichte aus dem Komponentenregister und dem</b>	<b>16</b>
<b>Änderungsregister usw.....</b>	
<b>6. Vorherige Genehmigung von Systemänderungen durch</b>	<b>18</b>
6.1 Zufallszahlengenerator (Random Number Generator, RNG).....	19
6.2 Neue Glücksspiele und Änderungen des bestehenden	19
Glücksspielangebots	

# Ziel des Programms zum Management von Systemänderungen

# 1

Das Programm zum Management von Systemänderungen stellt sicher, dass alle Änderungen an der Basisplattform und der Glücksspielplattform im Einklang mit diesen Standards gehandhabt werden, um das Qualitätsniveau der Umsetzung von Änderungen zu gewährleisten. Das Programm wird dazu beitragen, mehr Transparenz in Bezug auf Änderungen des Glücksspielsystems und die zugrunde liegenden Entscheidungsprozesse zu gewährleisten.

## 1.1 Version

Version 1.0 vom 1.7.2014

- Neue Struktur im Vergleich zur vorherigen Version 1.3 sowie eine Reihe von Aktualisierungen in mehreren Bereichen. Daher wird eine neue Version 1.0 herausgegeben. Es ist beabsichtigt, in Zukunft der normalen Versionsnummerierung zu folgen.

Version 1.1 vom 21.12.2015

- Berichtigungen in Bezug auf die Umsetzung der Anforderungen an Lotterien im Zertifizierungsprogramm.

Version 1.2 vom 1.1.2020

- Die dänische Glücksspielbehörde hat die Anforderung aufgehoben, dass sich die Akkreditierung des Prüfunternehmens auf eine bestimmte Version beziehen muss, vgl. Abschnitt 2.2.

Version 2.0 vom 1.1.2023

- Aktualisierung der Anforderungen für akkreditierte Prüfunternehmen und deren Personal. Die vierteljährlichen Berichtspflichten wurden aufgehoben. Eine detaillierte Beschreibung der Situationen, in denen die dänische Glücksspielbehörde neue und geänderte Spiele vorab genehmigen muss, ist nicht mehr verfügbar. Darüber hinaus wurden allgemeine Anpassungen und Spezifikationen vorgenommen.

Version 2.1 vom 1.10.2023

- Aktualisiertes visuelles Layout des Dokuments. Einige sprachliche Korrekturen. Keine Änderungen an den Anforderungen.

Version 3.0 vom 1.1.2025

- Aktualisiert aufgrund der Einführung von Anbieterlizenzen für Online-Casinos und Wetten. Das Dokument wurde aktualisiert, um den Verpflichtungen des Lizenzinhabers und des Glücksspielanbieters in Bezug auf Systemänderungen Rechnung zu tragen. Der Begriff „Glücksspielsystem“ wurde in die Begriffe „Basisplattform“ und „Glücksspielplattform“ geändert, wenn dies als notwendig erachtet wurde. Die Glücksspielanbieter müssen vor einer Systemänderung keine Genehmigung des Lizenzinhabers mehr einholen.

Die dänische Glücksspielbehörde überprüft regelmäßig das Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos. Die neueste Version ist auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde verfügbar.

Bei der Veröffentlichung einer neuen Version des Zertifizierungsprogramms veröffentlicht die dänische Glücksspielbehörde erforderlichenfalls Leitlinien für eine Übergangsregelung und die Gültigkeit bereits abgeschlossener Zertifizierungen.

Es sei darauf hingewiesen, dass die dänische Fassung verbindlich ist. Die englische Version dient nur zur Orientierung.

## 1.2 Geltungsbereich

Das Programm zum Management von Systemänderungen gilt für die Bereitstellung und das Angebot von Online-Wetten und landbasierten Wetten (§ 11 Glücksspielgesetz), die Bereitstellung von Online-Casinos (§ 18 Glücksspielgesetz) und die Bereitstellung von Glücksspielen (§ 24a Glücksspielgesetz).

# Häufigkeit und Prüfunternehmen

2



## 2.1 Häufigkeit der Zertifizierung

Der Lizenzinhaber und der Glücksspielanbieter sind dafür verantwortlich, dass die Zertifizierung gemäß den Anforderungen dieses Dokuments in Abständen von höchstens 12 Kalendermonaten durchgeführt wird.

### 2.1.1 Erstzertifizierung

Lizenzinhaber und Glücksspielanbieter müssen erstmals zertifiziert sein, bevor eine Glücksspiellizenz ausgestellt werden kann, es sei denn, die dänische Glücksspielbehörde hat etwas anderes bestimmt. Weitere Einzelheiten sind Abschnitt 2.1.3 der allgemeinen Anforderungen zu entnehmen.

### 2.1.2 Rezertifizierung

Der Lizenzinhaber und der Glücksspielanbieter müssen in der Regel innerhalb von 12 Monaten nach der letzten Zertifizierung eine neue Zertifizierung vorgenommen haben. In dem Standardbericht ist anzugeben, wann die letzte Rezertifizierung durchgeführt wurde.

Der Standardbericht, der die Rezertifizierung dokumentiert, muss spätestens zwei Monate nach der Zertifizierung bei der dänischen Glücksspielbehörde eingehen.

### 2.1.3 Aufschub der Rezertifizierung

Der Lizenzinhaber und der Glücksspielanbieter können die Zertifizierung um bis zu zwei Monate ab dem Zeitpunkt aufschieben, zu dem eine neue Zertifizierung hätte vorgenommen werden müssen. Die neue Zertifizierung muss spätestens 14 Monate nach der letzten Zertifizierung abgeschlossen sein, und der Standardbericht muss innerhalb derselben Frist bei der dänischen Glücksspielbehörde eingehen.

Die dänische Glücksspielbehörde muss informiert werden, bevor die Zertifizierung aufgeschoben wird.

Die Frist für die Rezertifizierung wird um die Zeit verkürzt, um die die vorangegangene Frist von 12 Monaten aufgeschoben wurde. Wird beispielsweise der maximal zweimonatige Aufschub in Anspruch genommen, muss die nächste Zertifizierung nach 10 Monaten erneuert werden. Der Zeitpunkt der nächsten Zertifizierung muss dies im Standardbericht widerspiegeln.

## 2.2 Akkreditierte Prüfunternehmen

Um sicherzustellen, dass die erforderlichen Qualifikationen bei der Durchführung einer Zertifizierung vorliegen, müssen das Prüfunternehmen und sein Personal die Anforderungen dieses Abschnitts erfüllen.

### 2.2.1 Anforderungen an Prüfunternehmen

Die Zertifizierung des Programms zum Management von Systemänderungen muss als akkreditierte Zertifizierung durch eine nach ISO/IEC 17021-1 oder ISO/IEC 17065 akkreditierte

Zertifizierungsstelle für die Zertifizierung im Rahmen des Zertifizierungsprogramms SCP.03.00.DK der dänischen Glücksspielbehörde durch den DANAK (Danish Accreditation Fund) oder eine gleichwertige Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen EA-Abkommens (Europäische Zusammenarbeit für Akkreditierung) über die gegenseitige Anerkennung in Bezug auf die Zertifizierung von Managementsystemen ist, oder, für Zertifizierungsstellen außerhalb des EA-Gebiets durch eine Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des einschlägigen multilateralen Abkommens über die gegenseitige Anerkennung im Rahmen des IAF (International Accreditation Forum) ist, erfolgen.

Dem Zertifizierungsbericht ist eine Dokumentation der Akkreditierung des Prüfunternehmens beizufügen. Alternativ kann ein Link zur Akkreditierung im Zertifizierungsbericht bereitgestellt werden.

### **2.2.2 Anforderungen an das Personal, das die Zertifizierungsarbeiten durchführt**

Die Zertifizierungsarbeiten müssen von Personal durchgeführt werden, das entsprechend den Anforderungen von Abschnitt 7 der ISO/IEC 17021-1 oder Abschnitt 6 der ISO/IEC 17065 qualifiziert ist. Das akkreditierte Prüfunternehmen muss daher entsprechend qualifiziertes, kompetentes und erfahrenes Personal einstellen und ausbilden.

### **2.2.3 Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts**

Die Durchführung der Zertifizierungsarbeiten ist gemäß den Anforderungen an die Überwachung in Abschnitt 2.3 der allgemeinen

Anforderungen zu überwachen. Es liegt in der Verantwortung der überwachenden Person, den Standardbericht zu unterzeichnen und dadurch zu garantieren, dass die Zertifizierung professionell durchgeführt wurde.

# Rahmenbedingungen für das Programm zum Management von Systemänderungen

# 3

Die Rahmenbedingungen für das Management von Systemänderungen bilden die Grundlage, die vor der Umsetzung eines Programms zum Management von Systemänderungen erforderlich ist. Dies bedeutet, dass der Lizenzinhaber und der Glücksspielanbieter folgende Pflichten haben:

- Zuweisung von Befugnissen und Zuständigkeiten für das Management von Systemänderungen,
- Aufstellung eines formalen Änderungsplans, um den allgemeinen Rahmen für das Management von Systemänderungen festzulegen,
- Aufzeichnung und Klassifizierung der Komponenten des Glücksspielsystems für die Zwecke des Konfigurationsmanagements,
- Aufzeichnung der Änderungen in einem Änderungsregister und
- Festlegung einer Konfigurationsbasis für das gesamte Glücksspielsystem.

Bei der Klassifizierung der Komponenten kann es von Bedeutung sein, die Unterschiede in Inhalt und Art der Spiele sowie die damit verbundenen unterschiedlichen Risiken zu bewerten.

## 3.1 Verantwortung für das Management von Systemänderungen

### 3.1.1 Zuständigkeiten des Lizenzinhabers für das Management von Systemänderungen

Der Lizenzinhaber ist für Änderungen an der Basisplattform verantwortlich, unabhängig davon, ob diese Änderungen vom Lizenzinhaber oder von einem Dritten im Auftrag des Lizenzinhabers vorgenommen wurden.

Der Lizenzinhaber muss die Zuständigkeiten und Befugnisse im Zusammenhang mit der Umsetzung und Genehmigung des Änderungsprozesses klären und beschreiben.

Werden die Systemänderungen von einem Unterauftragnehmer des Lizenzinhabers kontrolliert, muss der Lizenzinhaber sicherstellen, dass der Unterauftragnehmer die Anforderungen dieses Dokuments erfüllt.

### 3.1.2 Verantwortung des Glücksspielanbieters für das Management von Systemänderungen

Der Glücksspielanbieter ist für alle Änderungen an der Glücksspielplattform verantwortlich.

Der Glücksspielanbieter muss die Zuständigkeiten und Befugnisse im Zusammenhang mit der Umsetzung und Genehmigung des Änderungsprozesses klären und beschreiben.

### 3.1.3 Verantwortliches Personal des Lizenzinhabers und des Glücksspielanbieters

Der Lizenzinhaber und der Glücksspielanbieter müssen einen oder mehrere Personalmitglieder im Unternehmen benennen, die die Gesamtverantwortung für Systemänderungen tragen. Das zuständige Personal kann als Ausschuss organisiert werden.

Das verantwortliche Personal muss über ausreichende fachliche Kompetenz und Erfahrung im Management von Systemänderungen sowie über die notwendige Entscheidungsbefugnis im Unternehmen verfügen, um zu entscheiden, ob eine Änderung umgesetzt werden soll.

Das verantwortliche Personal muss sicherstellen, dass andere relevante Personalmitglieder des Lizenzinhabers, des Glücksspielanbieters oder des jeweiligen Unterauftragnehmers einbezogen werden, damit Entscheidungen auf informierter Basis getroffen werden.

Vor der Genehmigung einer Systemänderung bestätigt/bestätigen das/die zuständige(n) Personalmitglied(er), dass:

- die vorgeschlagene Systemänderung im Einklang mit dem Zertifizierungsprogramm der dänischen Glücksspielbehörde durchgeführt werden kann,
- die vorgeschlagene Systemänderung notwendig ist,
- die Systemänderung dokumentiert und kategorisiert wird,

- die Folgen der Umsetzung der Systemänderung die Integrität des Glücksspielsystems nicht beeinträchtigen und
- das Verfahren für die geplanten Maßnahmen zur Umsetzung der Systemänderung in Dokumenten, Hardware und/oder Software Abschnitt 4 dieses Dokuments entspricht.

Diese Personen sowie die am Entscheidungsprozess beteiligten Personen müssen im Änderungsregister aufgeführt werden, vgl. Abschnitt 3.4.

## 3.2 Plan für das Management von Systemänderungen (Änderungsplan)

Das Management von Systemänderungen durch den Lizenzinhaber und den Glücksspielanbieter wird in einem formalen Änderungsplan beschrieben, in dem die Rahmenbedingungen für das Management von Systemänderungen festgelegt werden.

Der Änderungsplan des Lizenzinhabers muss:

- dokumentiert werden,
- von der Geschäftsleitung genehmigt werden,
- einer angemessenen internen Kontrolle unterliegen,
- identifizieren, welches Verfahren für das Konfigurationsmanagement gemäß Abschnitt 3.3 verwendet wird,
- Verantwortlichkeiten zuweisen und die Befugnisse des Personals des Lizenzinhabers im Zusammenhang mit Änderungen des Glücksspielsystems und seiner Komponenten beschreiben, und sicherstellen, dass der erwartete Lebenszyklus der Komponenten beschrieben wird,
- in die formalen Änderungspläne aller Unterauftragnehmer integriert werden,
- die Aufteilung der Zuständigkeiten zwischen dem Lizenzinhaber und etwaigen Unterauftragnehmern festlegen und
- soweit möglich, stets auf die einschlägigen Verfahren des Lizenzinhabers und etwaiger Unterauftragnehmer Bezug nehmen.

## 3.3 Konfigurationsmanagement

Lizenzinhaber und Glücksspielanbieter müssen über ein Konfigurationsmanagement verfügen, das einen Überblick über die Basis- bzw. die Glücksspielplattform bietet, indem die einzelnen Komponenten identifiziert werden. Sobald die einzelnen Komponenten der Plattformen gemäß Abschnitt 3.3.2 im Komponentenregister erfasst und klassifiziert wurden, wird eine Konfigurationsbasis gemäß Abschnitt 3.5 festgelegt, die die Möglichkeit gewährleistet, Änderungen bei künftigen Zertifizierungen zu erkennen.

Dieses Konfigurationsmanagement soll das bestehende Konfigurationsmanagement beim Lizenzinhaber und Glücksspielanbieter ergänzen.

Findet das Konfigurationsmanagement der Basisplattform des Lizenzinhabers und der Glücksspielplattform des Glücksspielanbieters nicht bereits statt, gilt dieses Dokument als Mindestanforderung für das Konfigurationsmanagement.



### **3.3.1 Definition des Systemaufbaus und der Komponenten der Basis- und Glücksspielplattform**

Der Systemaufbau der Basis- und der Glücksspielplattform besteht aus den definierten Hard- und Softwarekomponenten sowie deren Verbindungen und Abhängigkeiten.

Die Komponenten sind in einem Komponentenregister gemäß Abschnitt 3.3.2 auf der Grundlage der Frage zu definieren, ob ihre funktionalen und physikalischen Eigenschaften individuell gesteuert werden können.

Diese Definition beruht auf:

- rechtlichen Anforderungen,
- der Relevanz in Bezug auf die Risiken für Vertraulichkeit, Integrität, Verfügbarkeit und Rückverfolgbarkeit gemäß Abschnitt 3.3.3,
- neuen oder geänderten Technologien, Design oder Entwicklung und

- Schnittstellen zu anderen Komponenten.

Ziel der Definition der Komponenten ist es, den Entwicklungsprozess von Basis- und Glücksspielplattformen noch optimaler zu kontrollieren. Die Definition von Komponenten wird so früh wie möglich im Lebenszyklus einer Komponente eingeleitet und im Einklang mit der Entwicklung der Komponente kontinuierlich neu bewertet.

### 3.3.2 Erfassung von Komponenten in einem Komponentenregister

Lizenzinhaber und Glücksspielanbieter müssen alle definierten Komponenten in ein Komponentenregister erfassen.

Der Detaillierungsgrad dieses Registers wird vom Lizenzinhaber und vom Glücksspielanbieter festgelegt. Wenn der Detaillierungsgrad sehr gering ist – z. B. wenn die Basis- oder die Glücksspielplattform die einzige Komponente ist – muss jede Änderung der Komponente einem hohen Maß an Management und Kontrolle unterliegen. Ein höherer Detaillierungsgrad ermöglicht es, den Grad der Kontrolle je nach Relevanz der einzelnen Komponenten zu unterscheiden.

Für jede Komponente sind folgende Angaben zu erfassen:

- die Definition der Komponente,
- eine eindeutige Kennnummer,
- die Versionsnummer,
- die identifizierbaren Merkmale,
- die für Änderungen der Komponente zuständige Stelle,
- eine Klassifizierung in Bezug auf Vertraulichkeit, Integrität, Verfügbarkeit und Rückverfolgbarkeit gemäß Abschnitt 3.3.3,
- die Prüfsumme/der Hashwert für die als 3 klassifizierten Komponenten (wesentliche Relevanz), siehe Abschnitt 3.3.3 und
- den geografischen Standort im Fall von Hardwarekomponenten.

Diese Angaben bilden die Grundlage für das akkreditierte Prüfunternehmen, um zu prüfen, ob sich die Komponente gegenüber der Konfigurationsbasis gemäß Abschnitt 3.5 geändert hat.

### 3.3.3 Klassifizierung von Komponenten

Alle definierten Komponenten sind nach den folgenden vier Kriterien zu klassifizieren:

- Vertraulichkeit: vertrauliche Informationen über Kunden (z. B. Angaben zur Identifizierung oder über Transaktionen).
- Integrität: die Integrität des Glücksspielsystems, seiner Funktionen und der im Glücksspielsystem gespeicherten Informationen.
- Verfügbarkeit: die Verfügbarkeit von Informationen über Kunden.
- Rückverfolgbarkeit: die Aktivität der Nutzer (sowohl der Kunden, des Personals als auch Dritter) in Bezug auf die Komponente.

Basierend auf der Relevanz der Komponenten in Bezug auf die Erzielung oder Gewährleistung der oben genannten Kriterien wird

jeder Komponente für jedes der vier Kriterien auf der folgenden Skala ein Relevanzcode zugewiesen:

1. keine Relevanz (die Komponente kann sich nicht negativ auf das Kriterium auswirken),
2. gewisse Relevanz (die Komponente kann sich auf das Kriterium auswirken) und
3. wesentliche Relevanz (das Kriterium hängt von der Komponente ab).

Der höchste Relevanzcode unter den vier Kriterien definiert die Klassifizierung der Komponente.

### **3.3.4 Klassifizierung von Hardwarekomponenten in virtuellen Servern (Cloud)**

Verwendet der Lizenzinhaber oder Glücksspielanbieter eine virtuelle Serverumgebung, so kann dies Auswirkungen auf die Klassifizierung gemäß Abschnitt 3.3.3 haben.

#### **3.3.4.1 Eigene virtuelle Serverumgebung**

In Fällen, in denen ein Lizenzinhaber oder Glücksspielanbieter seine eigene virtuelle Serverumgebung zur Unterstützung der Basis- bzw. Glücksspielplattform nutzt, muss die Hardware, die die virtuelle Serverumgebung unterstützt, über ausreichende Redundanz und Kapazität verfügen, um im Falle eines Ausfalls einzelner Hardwarekomponenten einen kontinuierlichen und ungestörten Betrieb der Plattform bis zur Behebung des Ausfalls sicherzustellen. In diesem Fall können die einzelnen Hardwarekomponenten mit einem niedrigeren Relevanzcode klassifiziert werden, vgl. Abschnitt 3.3.3.

In Fällen, in denen die gesamte physische Hardware, die die Virtualisierungsschicht unterstützt, nicht über ausreichende Redundanz und Kapazität verfügt, um Fehlfunktionen einzelner Hardwarekomponenten zu bewältigen, und somit den kontinuierlichen und ungestörten Betrieb der Plattform bis zur Behebung des Fehlers nicht gewährleisten kann, sind die einzelnen Hardwarekomponenten mit einem höheren Relevanzcode zu klassifizieren, vgl. Abschnitt 3.3.3.

#### **3.3.4.2 Öffentliche virtuelle Serverumgebung**

In Fällen, in denen ein Lizenzinhaber oder Glücksspielanbieter eine öffentliche virtuelle Serverumgebung (Public Cloud) nutzt, werden Hardwarekomponenten der Serverumgebung nicht nach Abschnitt 3.3.3 klassifiziert, wenn der Eigentümer der Public Cloud die folgenden Bedingungen erfüllt:

- Der Eigentümer darf nicht zum Geschäft des Lizenzinhabers oder des Glücksspielanbieters gehören oder anderweitig mit dem Geschäft des Lizenzinhabers oder des Glücksspielanbieters verbunden sein.
- Er ist nach ISO/IEC 27001 zertifiziert.
- Die Hardware, die die virtuelle Serverumgebung unterstützt, muss über eine ausreichende Redundanz und Kapazität verfügen, um im Falle eines Ausfalls einzelner Hardwarekomponenten einen kontinuierlichen und ungestörten Betrieb des Glücksspielsystems bis zur Behebung des Ausfalls sicherzustellen.

## **3.4 Erfassung von Änderungen in einem Änderungsregister**

Alle Änderungen, die am Wettsystem vorgenommen werden, müssen in einem Änderungsregister aufgezeichnet und datiert werden. Dieses

Register bildet die Grundlage, auf der das akkreditierte Prüfunternehmen die Änderungen an jeder Komponente im Vergleich zur Konfigurationsbasis gemäß Abschnitt 3.5 prüfen kann.

## 3.5 Konfigurationsbasis der Basis- oder Glücksspielplattform

Die Konfigurationsbasis wird im Rahmen der Erstzertifizierung der Basisplattform des Lizenzinhabers oder der Glücksspielplattform des Glücksspielanbieters als zertifizierte Plattform vollständig festgelegt.

Die Konfigurationsbasis ermöglicht es dem akkreditierten Prüfunternehmen, alle Änderungen an den Komponenten so zu prüfen, dass bei der jährlichen Rezertifizierung ein Prüfpfad zurück zur Konfigurationsbasis zur Verfügung steht.

Mit der jährlichen Zertifizierung wird eine neue Konfigurationsbasis festgelegt, die als Grundlage für Systemänderungen im Folgejahr dienen wird.

# Verfahren für das Management von Systemänderungen

4

Alle Systemänderungen unterliegen einer formalen Kontrolle. Der Grad der Kontrolle hängt davon ab, wie sich die Änderung voraussichtlich auf das Wettsystem auswirken wird.

Das Verfahren für das Management einer Systemänderung wird in dem in Abschnitt 3.4 genannten Änderungsregister dokumentiert und umfasst Folgendes:

- eine Beschreibung der Änderung,
- eine Klassifizierung der Änderung in Bezug auf Komplexität, Ressourcenbedarf und Planung,
- einen Änderungsgrund gemäß Abschnitt 4.1,
- eine Bewertung der Änderung gemäß Abschnitt 4.2,
- eine Beschreibung, wie die Änderung gemäß Abschnitt 4.3 zu genehmigen ist und
- eine Beschreibung, wie die Änderung gemäß Abschnitt 4.4 umzusetzen und zu überprüfen ist.

## 4.1 Änderungsgrund

Vor der formalen Genehmigung einer Systemänderung gemäß Abschnitt 3.1.2 muss die Änderung begründet und im Änderungsregister gemäß Abschnitt 3.4 dokumentiert werden.

Der Änderungsvorschlag muss folgende Angaben enthalten:

- die zu ändernde(n) Komponente(n) und die zugehörigen Unterlagen, einschließlich der eindeutigen Kennnummer, der Versionsnummer und des Status,
- eine Beschreibung der vorgeschlagenen Änderung,
- eine Auflistung anderer Komponenten und zugehöriger Unterlagen, die von der Änderung betroffen sein könnten,
- den Mitarbeiter oder Unterauftragnehmer, der die Änderung verfasst hat, und das Datum, an dem sie erstellt wurde,
- die Gründe für die Änderung, und
- die Kategorie der Änderung.

Der Status des Änderungsprozesses, die damit verbundenen Entscheidungen und Anordnungen müssen laufend dokumentiert werden.

## 4.2 Bewertung der Änderung

Eine formale Bewertung der Änderung ist durchzuführen und im Änderungsregister zu dokumentieren, vgl. Abschnitt 3.4. Dies muss auf der Grundlage einer Risikobewertung gemäß dem Zweck des dänischen Glücksspielgesetzes und der damit verbundenen Verordnungen erfolgen. Die Risikobewertung stützt sich auf „ISO/IEC 31010 Risikomanagement – Techniken für die Risikobewertung“.

Die Bewertung der Änderung muss Folgendes umfassen:

- die erwarteten Auswirkungen der Änderung,
- eine Beschreibung des mit der Änderung verbundenen Risikos,
- eine Beschreibung der Auswirkungen der Änderung auf die Einhaltung der Rechtsvorschriften durch den Lizenzinhaber oder den Glücksspielanbieter und
- die Auswirkungen der Änderung auf die Vertraulichkeit, Integrität, Verfügbarkeit und Rückverfolgbarkeit des Glücksspielsystems gemäß Abschnitt 3.3.3.

## 4.3 Genehmigung der Änderung

Es muss ein Genehmigungsverfahren eingerichtet werden, um sicherzustellen, dass alle Änderungen und damit zusammenhängende Bewertungen von Änderungen den in Abschnitt 3.1.3 genannten zuständigen Personalmitgliedern vorgelegt werden, die die endgültige Entscheidung darüber treffen, ob eine bestimmte Systemänderung genehmigt wird oder nicht.

Alle Entscheidungen über Systemänderungen sowie die zugrunde liegenden Erwägungen müssen im Änderungsregister erfasst werden, vgl. Abschnitt 3.4.



Der Glücksspielanbieter ist für die Glücksspielplattform verantwortlich. Es ist daher nicht erforderlich, dass der Glücksspielanbieter die Genehmigung des Lizenzinhabers einholt, bevor er Systemänderungen an der Glücksspielplattform vornimmt.

*Hinweis: Es wird erwartet, dass sich Lizenzinhaber und Glücksspielanbieter bilateral vereinbaren, in welchen Fällen eine Beteiligung des Lizenzinhabers im Zusammenhang mit Systemänderungen an der Glücksspielplattform erforderlich sein könnte. Darüber hinaus wird auf Abschnitt 4.5 hingewiesen, der besondere Anforderungen an Geschäftsprozesse in Bezug auf die Integration zwischen Basis- und Glücksspielplattform betrifft.*

#### **4.3.1 Besondere Angaben für Lizenzinhaber und Basisplattform**

Der folgende Unterabschnitt gilt nur für Lizenzinhaber. Siehe auch Abschnitt 2.2 der Allgemeinen Anforderungen an Basisplattformanbieter des Lizenzinhabers.

4.3.1.1 Wenn eine Systemänderung an der Basisplattform des Lizenznehmers auf Grundlage einer Empfehlung eines Plattformanbieters eingeleitet wird, kann die Genehmigung der Änderungen an der Basisplattform durch den Lizenznehmer auf Grundlage der Änderungsbegründung des Anbieters gemäß Abschnitt 4.1 und der Bewertung der vorgeschlagenen Änderungen gemäß Abschnitt 4.2 erfolgen. In diesem Zusammenhang ist eine gesonderte Bewertung der Änderung in Bezug darauf vorzunehmen, wie sich die betreffende Änderung auf das gesamte Wettsystem auswirken wird.

Der Zeitraum zwischen den Empfehlungen des Plattformanbieters und der Umsetzung ist in dem in Abschnitt 3.4 genannten Änderungsregister zu begründen. Die Dokumentation für die Umsetzung der Empfehlungen des Plattformanbieters wird ebenfalls in das Änderungsregister aufgenommen.

4.3.1.2 Ablehnung der von einem Unterauftragnehmer empfohlenen Änderungen

Lehnt der Lizenznehmer die Umsetzung einer Systemänderung an einer von einem Plattformanbieter empfohlenen Basisplattform ab, muss dies im Änderungsregister begründet werden, vgl. Abschnitt 3.4.

Das Prüfunternehmen muss bei jeder Entscheidung, den Empfehlungen des Plattformanbieters nicht zu folgen, die Gründe dafür berücksichtigen.

## **4.4 Umsetzung und Überprüfung von Systemänderungen**

Dieser Abschnitt gilt für Änderungen an Komponenten, die auf der Grundlage von Abschnitt 3.3.3 mit dem Relevanzcode 2 oder 3 klassifiziert wurden. Komponenten mit dem Relevanzcode 1 sind naturgemäß für die Kriterien in Abschnitt 3.3.3 nicht relevant und bedürfen daher keiner Genehmigung der Änderung durch das Prüfunternehmen.

Nach der Umsetzung einer Systemänderung muss überprüft werden, ob die Umsetzung mit der genehmigten Systemänderung tatsächlich übereinstimmt. Diese Überprüfung wird in das in Abschnitt 3.4 genannte Änderungsregister eingetragen.

#### **4.4.1 Änderungen an Komponenten mit Relevanzcode 3**

Das Prüfunternehmen bewertet und genehmigt die Änderungsbewertung gemäß Abschnitt 4.2 für alle Änderungen an Komponenten, die gemäß Abschnitt 3.3.3 mit dem Relevanzcode 3 („wesentliche Relevanz“) klassifiziert sind.

Das Prüfunternehmen muss alle Änderungen während oder unmittelbar nach der Umsetzung zertifizieren.

Das Prüfunternehmen kann einen Aufschub der Zertifizierung zulassen, wenn der Lizenzinhaber oder der Glücksspielanbieter über eine interne Funktion verfügt, deren Hauptzweck darin besteht, die Qualität des Managements von Systemänderungen sicherzustellen. Die Funktion muss mit qualifiziertem Personal besetzt und organisatorisch von der Funktion zur Umsetzung von Systemänderungen getrennt sein.

Wird die Zertifizierung aufgeschoben, bewertet, genehmigt und zertifiziert das Prüfunternehmen die Änderungen alle drei Monate.

Die Möglichkeit, die Zertifizierung auf alle drei Monate aufzuschieben, kann nur von Lizenzinhabern und Glücksspielanbietern genutzt werden. Sie darf nicht von Unterauftragnehmern der Basisplattform des Lizenzinhabers ohne eine unabhängige Lizenz in Dänemark verwendet werden.

#### **4.4.2 Änderungen an Komponenten dem Relevanzcode 2**

Das Prüfunternehmen bewertet und genehmigt die in Abschnitt 4.2 genannte Änderungsbewertung für alle Änderungen an Basisplattform- oder Glücksspielplattformkomponenten, die gemäß Abschnitt 3.3.3 mit dem Relevanzcode 2 („gewisse Relevanz“) klassifiziert sind und den Anforderungen an die Basisplattform SCP.02.00 oder den Anforderungen an Glücksspiele SCP.07.XX unterliegen.

Das Prüfunternehmen muss diese Änderungen alle zwölf Monate zertifizieren.

## **4.5 Besondere Angaben in Bezug auf die Integration**

Wenn eine Systemänderung die Integration zwischen einer Basisplattform und einer Glücksspielplattform beinhaltet, z. B. wenn ein Lizenzinhaber Spiele von einem neuen oder bestehenden Glücksspielanbieter hinzufügt, liegt es in der Verantwortung des Lizenzinhabers und des Glücksspielanbieters sicherzustellen, dass die Basisplattform bzw. die Glücksspielplattform nach der Integration ordnungsgemäß funktioniert.

Dies bedeutet, dass das zuständige Personal des Lizenzinhabers und des Glücksspielanbieters, vgl. Abschnitt 3.1.3, einen Geschäftsprozess einrichten muss, um sicherzustellen, dass z. B. Plausibilitätsprüfungen und Stichproben der Einhaltung der Anforderungen nach SCP.02 (Lizenzinhaber) und SCP.07 (Glücksspielanbieter) durchgeführt werden. Die Dokumentation der Maßnahmen wird z. B. im Änderungsregister, vgl. Abschnitt 3.4, oder auf andere Weise

aufgezeichnet, sodass die Maßnahmen auf die spezifische Systemänderung bezogen werden können.

Der Geschäftsprozess kann als Zusammenarbeit zwischen dem Lizenzinhaber und seinem/seinen Glücksspielanbieter(n) festgelegt werden.

Wenn es für eine bestimmte Systemänderung relevant ist, kann das Prüfunternehmen die Einsichtnahme in die Dokumentation des Lizenzinhabers oder des Glücksspielanbieters für die im Zusammenhang mit der Überprüfung durchgeführten Maßnahmen verlangen (siehe Abschnitte 4.4.2 und 4.4.3).

Im Zusammenhang mit der jährlichen Zertifizierung des Programms des Lizenzinhabers und des Glücksspielanbieters zum Management von Systemänderungen muss das Prüfunternehmen den etablierten Geschäftsprozess bewerten und genehmigen.

**Berichte aus dem  
Komponentenregister und  
dem Änderungsregister usw.**

**5**

Auf Verlangen der dänischen Glücksspielbehörde oder des Prüfunternehmens müssen der Lizenzinhaber und der Glücksspielanbieter in der Lage sein, unter anderem auf der Grundlage der Informationen im Komponentenregister, vgl. Abschnitt 3.3.2, im Änderungsregister, vgl. Abschnitt 3.4, in den geprüften Änderungen, vgl. Abschnitt 4.4, und in den Integrationsprüfungen, vgl. Abschnitt 4.5, folgende Berichte zu erstellen:

- einen Bericht über alle Komponenten, einschließlich der aufgezeichneten Informationen aus dem Komponentenregister,
- einen Bericht mit der Änderungshistorie der einzelnen Komponenten,
- einen Bericht mit dem geografischen Standort aller Hardwarekomponenten und

- einen Bericht über alle verifizierten Systemänderungen gemäß Abschnitt 4.4. Dieser Bericht sollte für einen begrenzten Zeitraum verfügbar sein, z. B. 3 Monate, 6 Monate, 12 Monate usw.
- Ein Bericht mit Systemänderungen gemäß Abschnitt 4.5 muss die Maßnahmen, die ergriffen wurden, um das ordnungsgemäße Funktionieren der Basisplattform und der Glücksspielplattform nach der Integration sicherzustellen, umfassen.

# **Vorherige Genehmigung von Systemänderungen durch die dänische Glücksspielbehörde**

# 6



Lizenzinhaber und Glücksspielanbieter sind verpflichtet, die dänische Glücksspielbehörde unverzüglich zu benachrichtigen, wenn ein Fehler vermutet oder festgestellt wird. Dies bedeutet unter anderem, dass bei Fehlern beispielsweise in einem Spiel, das vom Glücksspielanbieter bereitgestellt und vom Lizenzinhaber angeboten wird, die dänische Glücksspielbehörde benachrichtigt werden muss.

Lizenzinhaber und Glücksspielanbieter sind auch verpflichtet, die dänische Glücksspielbehörde zu benachrichtigen, wenn es wesentliche Änderungen der Bedingungen gibt, unter denen die Lizenz erteilt wurde. In einigen Fällen bedarf es der Genehmigung der dänischen Glücksspielbehörde, bevor eine Änderung vorgenommen werden kann.

## 6.1 Zufallszahlengenerator (Random Number Generator, RNG)

Die Einführung eines neuen Zufallszahlengenerators (RNG) sowie alle Änderungen am bestehenden Zufallszahlengenerator müssen der dänischen Glücksspielbehörde mindestens fünf Arbeitstage vor der Einführung oder Änderung gemeldet werden.

## 6.2 Neue Glücksspiele und Änderungen des bestehenden Glücksspielangebots

Im Zusammenhang mit der Einführung neuer Spiele oder Änderungen bestehender Spieleangebote kann eine Genehmigung durch die dänische Glücksspielbehörde erforderlich sein, bevor die neuen Spiele eingeführt oder geändert werden. Dies liegt zum Teil daran, dass

sichergestellt werden muss, dass die Meldung von Daten für die Spiele korrekt durchgeführt wird.

Aus den technischen Anforderungen für Online-Casinos und Wetten, die auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde verfügbar sind, geht hervor, wann der Lizenzinhaber die dänische Glücksspielbehörde benachrichtigen und eine Genehmigung beantragen muss.





Die dänische Glücksspielbehörde

# Das Zertifizierungsprogram m der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online- Casinos



Anforderungen an Glücksspiele – Online-Wetten –  
SCP.07.01.DK.1.0

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Ziel der Anforderungen an Glücksspiele.....</b>	<b>2</b>
1.1 Version.....	3
1.2 Geltungsbereich.....	3
<b>2. Häufigkeit und Prüfunternehmen.....</b>	<b>4</b>
2.1 Häufigkeit der Zertifizierung.....	5
2.1.1 Erste Prüfung und Inspektion von Spielen und Hochladen des	5
2.1.2 Erneute Prüfung und Inspektion von Spielen und Hochladen des	5
2.1.3 Aufschieben der erneuten Inspektion.....	5
2.2 Akkreditierte Prüfunternehmen.....	6
2.2.1 Anforderungen an Prüfunternehmen.....	6
2.2.2 Anforderungen an das Personal, das Prüfungen und	6
2.2.3 Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts	6
3 (Spielzertifikat).....	6
<b>3. Schriftliche Präsentation.....</b>	<b>7</b>
3.1 Informationen, Spielregeln und Anleitungen.....	8
3.1.1 Allgemeine Informationen.....	8
3.1.2 Spielregeln und Anleitungen.....	8
3.2 Wetten und Gewinne.....	8
3.2.1 Informationen zu Wetten und Gewinnen.....	8
1	
<b>4. Visuelle Darstellung.....</b>	<b>9</b>
4.1 Grafiken.....	10
4.1.1 Allgemeine Informationen.....	10
4.1.2 Ergebnisse.....	10
2	
<b>5. Allgemeine Spielfunktionen.....</b>	<b>11</b>
5.1 Durchführung des Spiels.....	12
5.1.1 Allgemeine Informationen.....	12
5.1.2 Verwendung von Zufallszahlengeneratoren in Spielen.....	12
5.1.3 Spielen ohne Einsatz.....	12
3	
<b>6. Besondere Spielfunktionen.....</b>	<b>13</b>
6.1 Wetten.....	14
6.1.1 Allgemeine Informationen.....	14
6.1.2 Abschluss von Wetten.....	14
6.2 Wettbörse.....	14
6.2.1 Allgemeine Informationen.....	14
6.2.2 Regeln und Informationen.....	14
6.2.3 Überwachung.....	14
3	
<b>7. Steuerung der Spielfunktionen.....</b>	<b>16</b>
7.1 Allgemeine Informationen.....	17
7.1.1 Aktivierung und Deaktivierung von Glücksspielen.....	17
7.1.2 Fehlermanagement.....	17
2	

# Ziel der Anforderungen an Glücksspiele

1

Die Anforderungen an Glücksspiele müssen sicherstellen, dass die Glücksspiele und die Glücksspielplattform Funktionen enthalten, die eine Reihe wesentlicher Erwägungen im Glücksspielgesetz unterstützen, indem unter anderem Anforderungen an das Verhalten und die Präsentation des Glücksspiels festgelegt werden.

Dieses Dokument enthält sowohl Prüf- als auch Inspektionsanforderungen. Aus der individuellen Anforderung geht klar hervor, ob die Anforderung geprüft werden muss. Diese Anforderungen sind gekennzeichnet mit: **[PRÜFUNG]**. Ist diese Kennzeichnung nicht vorhanden, muss die Anforderung überprüft werden. Bitte beachten Sie, dass es unterschiedliche Anforderungen an die Akkreditierung von Prüfunternehmen gibt, je nachdem, ob die Anforderung geprüft oder inspiziert werden soll (siehe 2.2.1. Anforderungen an Prüfunternehmen).

## 1.1 Version

Die dänische Glücksspielbehörde überprüft regelmäßig das Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos. Die neueste Version und die Versionshistorie sind auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde verfügbar.

Version 1.0 vom 1.1.2025

- Erste Version der „Anforderungen an Glücksspiele: Online-Wetten“. Das Dokument enthält spielspezifische Anforderungen, die aus den bisherigen Prüf- und Inspektionsstandards übernommen wurden.

Bei der Veröffentlichung einer neuen Version des Zertifizierungsprogramms veröffentlicht die dänische Glücksspielbehörde erforderlichenfalls Leitlinien für eine Übergangsregelung und die Gültigkeit bereits durchgeführter Prüfungen und Inspektionen.

Es sei darauf hingewiesen, dass die dänische Fassung verbindlich ist. Die englische Version dient nur zur Orientierung.

## 1.2 Geltungsbereich

Dieses Dokument gilt für die Erbringung von Online-Wettdiensten (§ 24a des Glücksspielgesetzes) für Glücksspielanbieter, die zur Erbringung von Online-Wettdiensten in Dänemark berechtigt sind. Das Dokument gilt auch dann, wenn ein Lizenzinhaber Online-Wetten für sein eigenes Wettangebot anbietet (§ 11 Glücksspielgesetz).



# Häufigkeit und Prüfunternehmen

2

## 2.1 Häufigkeit der Zertifizierung

Glücksspielanbieter und Lizenzinhaber, die ihre eigenen Spiele anbieten, sind für die Zertifizierung gemäß den Anforderungen dieses Dokuments in Abständen von nicht mehr als 12 Kalendermonaten verantwortlich.

### **2.1.1 Erste Prüfung und Inspektion von Spielen und Hochladen des Spielzertifikats**

Online-Wetten müssen zertifiziert sein, bevor sie auf dem dänischen Markt angeboten werden können.

Zur Dokumentation der Erstzertifizierung ist der Standardbericht nach SCP.07.01 zu verwenden. Der Standardbericht ist ein Spielzertifikat und kann ein oder mehrere Spiele umfassen. Auf dem Spielzertifikat muss angegeben sein, für welche Spiele es gilt.

Informationen über das Spiel und das zugehörige Glücksspielzertifikat müssen auf das Glücksspielportal der dänischen Glücksspielbehörde hochgeladen werden, bevor das Spiel auf dem dänischen Markt angeboten werden kann. Siehe die Anleitungen zum Hochladen auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde.

### **2.1.2 Erneute Prüfung und Inspektion von Spielen und Hochladen des Spielzertifikats**

Online-Wetten müssen grundsätzlich innerhalb von 12 Monaten nach der letzten Zertifizierung neu zertifiziert werden. Im Standardbericht ist anzugeben, wann die Prüfungen und Inspektionen erneuert wurden.

Wenn dokumentiert werden kann, dass seit der letzten Prüfung und der letzten Inspektion keine Änderungen am Spiel vorgenommen wurden, kann das Prüfunternehmen den Standardbericht zertifizieren, ohne dass weitere Prüfungen oder Inspektionen erforderlich sind. Die Dokumentation, dass es keine Änderungen gegeben hat, kann beispielsweise ein Vergleich von Hashwerten sein, die vom Prüfunternehmen oder durch eine Validierungssoftware generiert wurden.

Wenn seit der letzten Prüfung und der letzten Inspektion Änderungen an dem Spiel vorgenommen wurden, kann die Rezertifizierung nach SCP.07.01 auf Stichproben und der Einhaltung der Anforderungen des Dokuments „SCP.06 – Programm zum Management von Systemänderungen“ beruhen.

Zur Dokumentation der Rezertifizierung ist der Standardbericht nach SCP.07.01 zu verwenden. Der Standardbericht ist ein Spielzertifikat und kann ein oder mehrere Spiele umfassen. Auf dem Spielzertifikat muss angegeben sein, für welche Spiele es gilt.

Das Glücksspielzertifikat, das die Rezertifizierung dokumentiert, muss auf das Glücksspielportal der dänischen Glücksspielbehörde hochgeladen und somit spätestens einen Monat nach Durchführung der Prüfung und der Inspektion bei der dänischen Glücksspielbehörde eingegangen sein. Siehe die Anleitungen zum Hochladen auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde.

### **2.1.3 Aufschub der erneuten Inspektion**

Glücksspielanbieter und Lizenzinhaber, die ihre eigenen Spiele anbieten, können die Prüfung und Inspektion um bis zu einen Monat ab dem Zeitpunkt, zu dem eine neue Prüfung und Inspektion hätte durchgeführt werden müssen, aufschieben. Die neue Prüfung und die neue Inspektion müssen spätestens 13 Monate nach der letzten Prüfung und der letzten Inspektion abgeschlossen sein, und der Standardbericht muss innerhalb derselben Frist bei der dänischen Glücksspielbehörde eingehen.

Die dänische Glücksspielbehörde muss informiert werden, bevor Prüfungen und Inspektionen aufgeschoben werden.

Die Frist für die Erneuerung der Prüfung und Inspektion wird um die Zeit verkürzt, um die die vorangegangene Frist von 12 Monaten aufgeschoben wurde. Wird beispielsweise der maximal einmonatige Aufschub genutzt, muss die nächste Prüfung und Inspektion nach spätestens 11 Monaten durchgeführt werden. Der Zeitpunkt der nächsten Prüfung und Inspektion muss dies im Standardbericht widerspiegeln.

## 2.2 Akkreditierte Prüfunternehmen

Um sicherzustellen, dass die erforderlichen Qualifikationen bei der Durchführung von Prüfungen und Inspektionen zur Verfügung stehen, müssen das Prüfunternehmen und sein Personal die Anforderungen dieses Abschnitts erfüllen.

### 2.2.1 Anforderungen an Prüfunternehmen

Die Prüfung von Glücksspielen und Glücksspielplattformen muss als akkreditierte Prüfung von einem Labor durchgeführt werden, das gemäß ISO/IEC 17025 oder ISO/IEC 17065 nach dem Zertifizierungsprogramm SCP.07.01.DK der dänischen Glücksspielbehörde akkreditiert ist. Aus den einzelnen Anforderungen geht klar hervor, ob sie geprüft werden müssen. Die Prüfung bezieht sich darauf, ob die betreffende Funktion wie beabsichtigt funktioniert. Diese Anforderungen sind gekennzeichnet mit: **[PRÜFUNG]**.

Die Inspektion des Glücksspiels und der Glücksspielplattform muss als akkreditierte Inspektion durch eine Inspektionsstelle durchgeführt werden, die gemäß ISO/IEC 17020 als Typ-A-Inspektionsstelle oder gemäß ISO/IEC 17065 nach dem Zertifizierungsprogramm SCP.07.01.DK der dänischen Glücksspielbehörde akkreditiert ist.

Die Akkreditierung muss vom DANAK (Dänischer Akkreditierungsfonds) oder einer gleichwertigen Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen Abkommens der EA über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen und Inspektionen (European co-operation for Accreditation) ist, oder, für Inspektionsstellen außerhalb des EA-Gebiets, von einer Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen Abkommens der ILAC über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen und Inspektionen (International Laboratory Accreditation Cooperation) ist, durchgeführt werden.

Links zur Dokumentation der Akkreditierung des Prüfunternehmens sind im Spielzertifikat angegeben.

### **2.2.2 Anforderungen an das Personal, das Prüfungen und Inspektionen durchführt**

Die Prüfung und die Inspektion müssen von Personal durchgeführt werden, das entsprechend den Anforderungen von Abschnitt 6 der ISO/IEC 17025, Abschnitt 6 der ISO/IEC 17020 oder Abschnitt 6 der ISO/IEC 17065 qualifiziert ist. Das akkreditierte Prüfunternehmen muss daher entsprechend qualifiziertes, kompetentes und erfahrenes Personal einstellen und ausbilden.

### **2.2.3 Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts (Spielzertifikat)**

Die Durchführung der Prüfungen und Inspektionen ist gemäß den Anforderungen an die Überwachung in Abschnitt 2.3 der allgemeinen Anforderungen zu überwachen. Es liegt in der Verantwortung der überwachenden Person, das Spielzertifikat zu unterzeichnen und dadurch zu garantieren, dass die Prüfung und die Inspektion professionell durchgeführt wurden.

# Schriftliche Präsentation

3

## 3.1 Informationen, Spielregeln und Anleitungen

### 3.1.1 Allgemeine Informationen

1	Alle schriftlichen Informationen, Spielregeln und Anweisungen müssen genau und eindeutig sein.
2	Schriftliche Informationen, Spielregeln und Anweisungen müssen in englischer Sprache und sowohl grammatikalisch als auch syntaktisch korrekt sein. Hinweis: Dies schließt eine Übersetzung in andere Sprachen nicht aus.
3	Die Grundsprache ist Dänisch (wenn mehrere Sprachen verwendet werden). Wenn Spiele in Grönland angeboten werden, muss die Grundsprache Grönländisch sein.
4	Alle schriftlichen Informationen, Spielregeln und Anleitungen müssen in allen Sprachversionen identisch sein und in der vom Kunden gewählten Sprache angezeigt

### 3.1.2 Spielregeln und Anleitungen

1	Alle Spiele müssen über Spielregeln und Anleitungen für alle Aspekte des Spiels verfügen.
2	Das Glücksspielsystem muss sicherstellen, dass die Regeln und Anleitungen (einschließlich der Spielbeschränkungen und der Art und Weise, wie der Kunde spielt) von allen von allen mit dem Spiel verbundenen Glücksspielseiten aus leicht zugänglich
3	Spielregeln und -anleitungen müssen dem Kunden über dasselbe Medium und auf demselben Gerät zur Verfügung stehen, das für die Durchführung des Spiels
4	Spielregeln und -anleitungen müssen ohne Einsatz verfügbar sein.
5	Spielregeln und -anleitungen müssen während des gesamten Spielverlaufs verfügbar sein.
6	Die Spielregeln müssen zufriedenstellende Informationen über alle Funktionen, mit denen die Gewinnchancen und die Höhe der Gewinne in dem betreffenden Spiel

## 3.2 Wetten und Gewinne

### 3.2.1 Informationen zu Wetten und Gewinnen

1	Die Glücksspielplattform muss den Nennwert des Wetteinsatzes oder die Währung des Spiels anzeigen.
2	Die Glücksspielplattform muss den möglichen Einsatz des Kunden, den tatsächlichen Einsatz und gegebenenfalls eine Umrechnung der Währung in den Nennwert der Wette
3	Die Glücksspielplattform muss die möglichen Gewinne des Kunden anzeigen.
4	Die Glücksspielplattform muss den maximalen Einsatz des Spiels anzeigen.
5	Die Glücksspielplattform muss den Mindesteinsatz des Spiels anzeigen.

# Visuelle Darstellung

4



## 4.1 Grafiken

### 4.1.1 Allgemeine Informationen

1	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass der Saldo des Glücksspielkontos auf allen Glücksspielseiten angezeigt oder leicht zugänglich ist.
2	Die Glücksspielplattform muss dem Kunden zeigen, was er einzahlt, einschließlich des Nennwerts der Wette und des Gesamteinsatzes.

### 4.1.2 Ergebnisse

1	Die Wettplattform muss das Ergebnis der Wette klar und deutlich anzeigen.
---	---

# Allgemeine Spielfunktionen

5

## 5.1 Durchführung des Spiels

### 5.1.1 Allgemeine Informationen

1	Wetten müssen stets in Übereinstimmung mit den geltenden Spielregeln abgerechnet
2	Die Wettplattform muss sicherstellen, dass der Spieler eine aktive Entscheidung trifft, eine Wette zu platzieren.  Hinweis: Kunden dürfen nicht gezwungen werden, eine Wette zu platzieren, indem sie
3	Das Glücksspielsystem muss sicherstellen, dass alle Anweisungen, die sich aus den Handlungen des Kunden ergeben, einer informierten Einwilligung unterliegen.  Hinweis: Wiederholte Klicks auf eine Aktionsschaltfläche, z. B. „Wetten kaufen“, dürfen nicht in die Warteschlange gestellt werden, sodass der Spieler die Wette mehrmals kauft. Dem Kunden muss eine angemessene Frist eingeräumt werden, um

### 5.1.2 Verwendung von Zufallszahlengeneratoren in Spielen

1	<b>[PRÜFUNG]</b> Die Ergebniserzeugung in Spielen mit einem Zufallselement muss auf einem zertifizierten Zufallszahlengenerator (RNG) und den damit verbundenen Funktionen (Seeding, Mapping, Mischen usw.) basieren.  Hinweis: Die Ergebniserzeugung für Online-Wetten ist nur im Zusammenhang mit einer Zufallsziehung erlaubt, z. B. wenn ein Spiel im Zusammenhang mit einer
2	<b>[PRÜFUNG]</b> Funktionen, die keine Ergebnisse erzeugen, aber ein Zufallselement aufweisen, müssen auf einem zertifizierten Zufallszahlengenerator (RNG) und den damit verbundenen Funktionen (Seeding, Mapping, Mischen usw.) basieren.
3	<b>[PRÜFUNG]</b> Wenn das Ergebnis des Zufallszahlengenerators erscheint, muss das Ergebnis in der Reihenfolge verwendet werden, in der es erscheint.
4	<b>[PRÜFUNG]</b> Das Glücksspielsystem muss die Rückverfolgbarkeit zwischen der Ziehung mit dem Zufallszahlengenerator und dem Ereignis im Spiel gewährleisten.  Hinweis: Der Lizenzinhaber muss in der Lage sein, zu überprüfen, ob die Ergebnisse des Zufallszahlengenerators mit denen des Glücksspielsystems nach dem Ereignis
5	<b>[PRÜFUNG]</b> Zufällige Ergebnisse dürfen nicht durch andere als numerische Werte, die auf genehmigte Weise vom überprüften Zufallszahlengenerator in Kombination mit den Spielregeln erzeugt werden, beeinflusst oder kontrolliert werden.
6	<b>[PRÜFUNG]</b> Das Ergebnis des Zufallszahlengenerators ist bis zu seiner Verwendung zu sichern.  Hinweis: Die RNG-Ergebnisse dürfen nicht unverschlüsselt zwischen RNG-Server und
7	<b>[PRÜFUNG]</b> Ein einem Symbol oder Ereignis zugeordnetes Ergebnis des Zufallszahlengenerators muss sofort und in Übereinstimmung mit den Spielregeln

### 5.1.3 Spielen ohne Einsatz

1	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass Wetten ohne Einsatz nur zu den gleichen Quoten angeboten werden wie eine gleichwertige Wette, die mit Einsatz
---	---

# Besondere Spielfunktionen

6

## 6.1 Wetten

### 6.1.1 Allgemeine Informationen

1	Die Glücksspielplattform muss ein aktuelles Protokoll aller Wetten führen, die von einem Spieler unter einer von der dänischen Glücksspielbehörde ausgestellten Lizenz gekauft
2	Das Protokoll (siehe Abschnitt 6.1.1.1) muss mindestens Folgendes enthalten: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Datum und Uhrzeit,</li> <li>• mögliche Ergebnisse,</li> <li>• den Einsatz des Kunden,</li> <li>• die vom Lizenzinhaber zum Zeitpunkt des Kaufs angebotenen Quoten und</li> <li>• das Ergebnis.</li> </ul>
3	Die Glücksspielplattform muss Analysen und Berichte erstellen, die darauf abzielen, <del>Spielabsprachen zu erkennen</del>

### 6.1.2 Abschluss von Wetten

1	Es muss dem Spieler klar sein, welchen Betrag er gewinnen wird, wenn er beschließt, seine Wette zu abzuschließen, bevor die Wette abgerechnet wird.
2	Wenn ein Teilabschluss einer Wette angeboten wird, muss der Spieler über die Gewinne, die Höhe der Einzahlung, die der Spieler noch auf die Wette hat, und die potenziellen Gewinne auf den verbleibenden Teil der Wette informiert werden.

## 6.2 Wettbörse

### 6.2.1 Allgemeine Informationen

1	Die Wettplattform muss ein Protokoll aller Teilnehmer an der Wettbörse führen
2	Das Protokoll gemäß 6.2.1.1 verbleibt auf der Glücksspielplattform des Anbieters.
3	Die Wettplattform muss in der Lage sein, alle Kunden an der Wettbörse eindeutig zu identifizieren.
4	Die Glücksspielplattform muss Maßnahmen ergreifen, um zu verhindern, dass der Kunde <del>gegen sich selbst spielt</del>

### 6.2.2 Regeln und Informationen

1	Die in Abschnitt 3.1 beschriebenen Regeln und Bedingungen gelten auch für Wettbörsen.
2	Die Regeln und Bedingungen müssen ein Verbot enthalten, dass der Kunde gegen sich selbst spielt, unabhängig davon, ob es sich um denselben Anbieter handelt oder nicht.
3	Die Regeln und Bedingungen müssen Absprachen usw. verbieten.
4	Die Regeln und Bedingungen müssen klären, wie Unterbrechungen laufender Spiele <del>behandelt werden</del>
5	Es muss in den Spielregeln klar angegeben werden, ob Provisionen/Gebühren erhoben werden und in welcher Höhe/zu welchem Prozentsatz der Wette.  Hinweis: Eine Provision ist ein Betrag, den der Spieler zahlt, um die Wettbörse zu nutzen.

### 6.2.3 Überwachung

1	Die Glücksspielplattform muss über technische Methoden verfügen, um verdächtige Umstände kontinuierlich (in Echtzeit) zu erkennen.
---	--

2	Die Glücksspielplattform muss in der Lage sein, verdächtige Ereignisse zu analysieren und auf dieser Grundlage Berichte zu erstellen.
---	---

# Steuerung der Spielfunktionen

7

## 7.1 Allgemeine Informationen

### 7.1.1 Aktivierung und Deaktivierung von Glücksspielen

1	<b>[PRÜFUNG]</b> Die Glücksspielplattform muss über eine Funktion verfügen, die die Möglichkeit, eine Wette auf ein bestimmtes Ereignis zu platzieren, deaktivieren kann.
2	<b>[PRÜFUNG]</b> Die Glücksspielplattform muss über eine Funktion verfügen, die die Möglichkeit, Wetten auf alle Ereignisse zu platzieren, deaktivieren kann.
3	Informationen zur Aktivierung und Deaktivierung müssen in einem Protokoll gespeichert werden.

### 7.1.2 Fehlermanagement

1	Die Glücksspielplattform muss alle Fehler im System sofort erkennen. Die Ursache und die Lösung werden aufgezeichnet, wenn diese bekannt sind.
2	Die Glücksspielplattform muss in der Lage sein, auf der Grundlage der gemäß Abschnitt 7.1.2.1 erhobenen Daten einen Bericht zu erstellen.







Die dänische Glücksspielbehörde

# Das Zertifizierungsprogram m der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online- Casinos



Anforderungen an Glücksspiele – Landbasierte Wetten  
– SCP.07.02.DK.1.0

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Ziel der Anforderungen an Glücksspiele.....</b>	<b>2</b>
1.1 Version.....	3
1.2 Geltungsbereich.....	3
<b>2. Häufigkeit und Prüfunternehmen.....</b>	<b>4</b>
2.1 Häufigkeit der Zertifizierung.....	5
2.1. Erste Prüfung und Inspektion und Hochladen des	5
2.1. Erneute Prüfung und Inspektion und Hochladen des	5
2.1. Aufschieben der erneuten Inspektion.....	5
2.2 Akkreditierte Prüfunternehmen.....	6
2.2. Anforderungen an Prüfunternehmen.....	6
2.2. Anforderungen an das Personal, das Prüfungen und	6
2.2. Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts	6
3 (Spielzertifikat).....	6
<b>3. Schriftliche Präsentation.....</b>	<b>7</b>
3.1 Informationen, Spielregeln und Anleitungen.....	8
3.1. Allgemeine Informationen.....	8
3.1. Spielregeln und Anleitungen.....	8
3.2 Wetten und Gewinne.....	8
3.2. Informationen zu Wetten und Gewinnen.....	8
3.3 Rückzahlungsanteile.....	8
3.3. Allgemeine Informationen.....	8
1	
<b>4. Visuelle Darstellung.....</b>	<b>10</b>
4.1 Grafiken.....	11
4.1. Allgemeine Informationen.....	11
4.1. Ergebnisse.....	11
2	
<b>5. Allgemeine Spielfunktionen.....</b>	<b>12</b>
5.1 Durchführung des Spiels.....	13
5.1. Allgemeine Informationen.....	13
5.1. Verwendung von Zufallszahlengeneratoren in Spielen.....	13
5.1. Spielen ohne Einsatz.....	13
5.1. Korrekte Darstellung der Zufälligkeit.....	14
4	
<b>6. Besondere Spielfunktionen.....</b>	<b>15</b>
6.1 Wetten.....	16
6.1. Allgemeine Informationen.....	16
6.1. Abschluss von Wetten.....	16
2	
<b>7. Steuerung der Spielfunktionen.....</b>	<b>17</b>
7.1 Allgemeine Informationen.....	18
7.1. Aktivierung und Deaktivierung von Glücksspielen.....	18
7.1. Unvollendete Spiele.....	18
7.1. Fehlermanagement.....	18
5	

# Ziel der Anforderungen an Glücksspiele

1

Die Anforderungen an Glücksspiele müssen sicherstellen, dass die Glücksspiele und die Glücksspielplattform Funktionen enthalten, die eine Reihe wesentlicher Erwägungen im Glücksspielgesetz unterstützen, indem unter anderem Anforderungen an das Verhalten und die Präsentation des Glücksspiels festgelegt werden.

Dieses Dokument enthält sowohl Prüf- als auch Inspektionsanforderungen. Aus der individuellen Anforderung geht klar hervor, ob die Anforderung geprüft werden muss. Diese Anforderungen sind gekennzeichnet mit: **[PRÜFUNG]**. Ist diese Kennzeichnung nicht vorhanden, muss die Anforderung überprüft werden. Bitte beachten Sie, dass es unterschiedliche Anforderungen an die Akkreditierung von Prüfunternehmen gibt, je nachdem, ob die Anforderung geprüft oder inspiziert werden soll (siehe 2.2.1. Anforderungen an Prüfunternehmen).

## 1.1 Version

Version 1.0 vom 1.1.2025

- Erste Version der „Anforderungen an Glücksspiele: Landbasierte Wetten“. Das Dokument enthält spielspezifische Anforderungen, die aus den bisherigen Prüf- und Inspektionsstandards übernommen wurden.

Die dänische Glücksspielbehörde überprüft regelmäßig das Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos. Die neueste Version ist auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde verfügbar.

Bei der Veröffentlichung einer neuen Version des Zertifizierungsprogramms veröffentlicht die dänische Glücksspielbehörde erforderlichenfalls Leitlinien für eine Übergangsregelung und die Gültigkeit bereits durchgeführter Prüfungen und Inspektionen.

Es sei darauf hingewiesen, dass die dänische Fassung verbindlich ist. Die englische Version dient nur zur Orientierung.

## 1.2 Geltungsbereich

Dieses Dokument gilt für die Erbringung landbasierter Wettdienstleistungen (§ 24a des Glücksspielgesetzes) für Glücksspielanbieter, die zur Erbringung landbasierter Wettdienstleistungen in Dänemark zugelassen sind. Das Dokument gilt auch dann, wenn ein Lizenzinhaber landbasierte Wetten für sein eigenes Glücksspielangebot anbietet (§ 11 Glücksspielgesetz).

# Häufigkeit und Prüfunternehmen

2

## 2.1 Häufigkeit der Zertifizierung

Spielanbieter und Lizenzinhaber, die ihre eigenen Spiele anbieten, sind dafür verantwortlich, dass die Zertifizierung in Abständen von nicht mehr als 12 Kalendermonaten gemäß den Anforderungen dieses Dokuments erfolgt.

### 2.1.1 Erste Prüfung und Inspektion und Hochladen des Spielzertifikats

Landbasierte Wetten müssen zertifiziert sein, bevor sie auf dem dänischen Markt angeboten werden können.

Zur Dokumentation der Erstzertifizierung ist der Standardbericht nach SCP.07.02 zu verwenden. Der Standardbericht ist ein Spielzertifikat und kann ein oder mehrere Spiele umfassen. Auf dem Spielzertifikat muss angegeben sein, für welche Spiele es gilt.

Informationen über das Spiel und das zugehörige Glücksspielzertifikat müssen auf das Glücksspielportal der dänischen Glücksspielbehörde hochgeladen werden, bevor das Spiel auf dem dänischen Markt angeboten werden kann. Siehe die Anleitungen zum Hochladen auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde.

### 2.1.2 Erneute Prüfung und Inspektion und Hochladen des Spielzertifikats

Landbasierte Wetten müssen in der Regel innerhalb von 12 Monaten nach der letzten Zertifizierung neu zertifiziert werden. Im Standardbericht ist anzugeben, wann die Prüfungen und Inspektionen erneuert wurden.

Wenn dokumentiert werden kann, dass seit der letzten Prüfung und der letzten Inspektion keine Änderungen am Spiel vorgenommen wurden, kann das Prüfunternehmen den Standardbericht zertifizieren, ohne dass weitere Prüfungen oder Inspektionen erforderlich sind. Die Dokumentation, dass es keine Änderungen gegeben hat, kann beispielsweise ein Vergleich von Hashwerten sein, die vom Prüfunternehmen oder durch eine Validierungssoftware generiert wurden.

Wenn seit der letzten Prüfung und der letzten Inspektion Änderungen an dem Spiel vorgenommen wurden, kann die Rezertifizierung nach SCP.07.02 auf Stichproben und der Einhaltung der Anforderungen des Dokuments „SCP.06 – Programm zum Management von Systemänderungen“ beruhen.

Zur Dokumentation der Rezertifizierung ist der Standardbericht nach SCP.07.02 zu verwenden. Der Standardbericht ist ein Spielzertifikat und kann ein oder mehrere Spiele umfassen. Auf dem Spielzertifikat muss angegeben sein, für welche Spiele es gilt.

Das Glücksspielzertifikat, das die Rezertifizierung dokumentiert, muss auf das Glücksspielportal der dänischen Glücksspielbehörde hochgeladen und somit spätestens einen Monat nach Durchführung der Prüfung und der Inspektion bei der dänischen Glücksspielbehörde eingegangen sein. Siehe die Anleitungen zum Hochladen auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde.

### 2.1.3 Aufschub der erneuten Inspektion



Glücksspielanbieter und Lizenzinhaber, die ihre eigenen Spiele anbieten, können die Prüfung und Inspektion um bis zu einen Monat ab dem Zeitpunkt, zu dem eine neue Prüfung und Inspektion hätte durchgeführt werden müssen, aufschieben. Die neue Prüfung und die neue Inspektion müssen spätestens 13 Monate nach der letzten Prüfung und der letzten Inspektion abgeschlossen sein, und der Standardbericht muss innerhalb derselben Frist bei der dänischen Glücksspielbehörde eingehen.

Die dänische Glücksspielbehörde muss informiert werden, bevor Prüfungen und Inspektionen aufgeschoben werden.

Die Frist für die Erneuerung der Prüfung und Inspektion wird um die Zeit verkürzt, um die die vorangegangene Frist von 12 Monaten aufgeschoben wurde. Wird beispielsweise der maximal einmonatige Aufschub genutzt, muss die nächste Prüfung und Inspektion nach spätestens 11 Monaten durchgeführt werden. Der Zeitpunkt der nächsten Prüfung und Inspektion muss dies im Standardbericht widerspiegeln.

## 2.2 Akkreditierte Prüfunternehmen

Um sicherzustellen, dass die erforderlichen Qualifikationen bei der Durchführung von Prüfungen und Inspektionen zur Verfügung stehen, müssen das Prüfunternehmen und sein Personal die Anforderungen dieses Abschnitts erfüllen.

### 2.2.1 Anforderungen an Prüfunternehmen

Die Prüfung von Glücksspielen und Glücksspielplattformen muss als akkreditierte Prüfung von einem Labor durchgeführt werden, das gemäß ISO/IEC 17025 oder ISO/IEC 17065 nach dem Zertifizierungsprogramm SCP.07.02.DK der dänischen Glücksspielbehörde akkreditiert ist. Aus den einzelnen Anforderungen geht klar hervor, ob sie geprüft werden müssen. Die Prüfung bezieht sich darauf, ob die betreffende Funktion wie beabsichtigt funktioniert. Diese Anforderungen sind gekennzeichnet mit: **[PRÜFUNG]**.

Die Inspektion des Glücksspiels und der Glücksspielplattform muss als akkreditierte Inspektion durch eine Inspektionsstelle durchgeführt werden, die gemäß ISO/IEC 17020 als Typ-A-Inspektionsstelle oder gemäß ISO/IEC 17065 nach dem Zertifizierungsprogramm SCP.07.02.DK der dänischen Glücksspielbehörde akkreditiert ist.

Die Akkreditierung muss vom DANAK (Dänischer Akkreditierungsfonds) oder einer gleichwertigen Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen Abkommens der EA über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen und Inspektionen (European co-operation for Accreditation) ist, oder, für Inspektionsstellen außerhalb des EA-Gebiets, von einer Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen Abkommens der ILAC über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen und Inspektionen (International Laboratory Accreditation Cooperation) ist, durchgeführt werden.

Links zur Dokumentation der Akkreditierung des Prüfunternehmens sind im Spielzertifikat angegeben.

### **2.2.2 Anforderungen an das Personal, das Prüfungen und Inspektionen durchführt**

Die Prüfung und die Inspektion müssen von Personal durchgeführt werden, das entsprechend den Anforderungen von Abschnitt 6 der ISO/IEC 17025, Abschnitt 6 der ISO/IEC 17020 oder Abschnitt 6 der ISO/IEC 17065 qualifiziert ist. Das akkreditierte Prüfunternehmen muss daher entsprechend qualifiziertes, kompetentes und erfahrenes Personal einstellen und ausbilden.

### **2.2.3 Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts (Spielzertifikat)**

Die Durchführung der Prüfungen und Inspektionen ist gemäß den Anforderungen an die Überwachung in Abschnitt 2.3 der allgemeinen Anforderungen zu überwachen. Es liegt in der Verantwortung der überwachenden Person, das Spielzertifikat zu unterzeichnen und dadurch zu garantieren, dass die Prüfung und die Inspektion professionell durchgeführt wurden.

# Schriftliche Präsentation

3

## 3.1 Informationen, Spielregeln und Anleitungen

### 3.1.1 Allgemeine Informationen

1	Alle schriftlichen Informationen, Spielregeln und Anweisungen müssen genau und eindeutig sein.
2	Schriftliche Informationen, Spielregeln und Anweisungen müssen in englischer Sprache und sowohl grammatikalisch als auch syntaktisch korrekt sein.  Hinweis: Dies schließt eine Übersetzung in andere Sprachen nicht aus.
3	Die Grundsprache ist Dänisch (wenn mehrere Sprachen verwendet werden). Wenn Spiele in Grönland angeboten werden, muss die Grundsprache Grönländisch sein.
4	Alle schriftlichen Informationen, Spielregeln und Anleitungen müssen in allen Sprachversionen identisch sein und in der vom Kunden gewählten Sprache angezeigt

### 3.1.2 Spielregeln und Anleitungen

1	Alle Spiele müssen über Spielregeln und Anleitungen für alle Aspekte des Spiels verfügen.  Hinweis: In Bezug auf „alle Aspekte“ muss z. B. allgemein angegeben werden, welche Folgen der Verlust der Kommunikation mit dem Spiel hat. Der Ausdruck „Alle Aspekte“
2	Das Glücksspielsystem muss sicherstellen, dass die Regeln und Anleitungen (einschließlich der Spielbeschränkungen und der Art und Weise, wie der Kunde spielt) von allen von allen mit dem Spiel verbundenen Glücksspielseiten aus leicht zugänglich
3	Spielregeln und -anleitungen müssen dem Kunden über dasselbe Medium und auf demselben Gerät zur Verfügung stehen, das für die Durchführung des Spiels
4	Spielregeln und -anleitungen müssen ohne Einsatz verfügbar sein.
5	Spielregeln und -anleitungen müssen während des gesamten Spielverlaufs verfügbar sein.
6	Die Spielregeln müssen zufriedenstellende Informationen über alle Funktionen, mit denen die Gewinnchancen und die Höhe der Gewinne in dem betreffenden Spiel
7	Spielregeln und Spielanweisungen dürfen sich im Laufe des Spiels nicht ändern.
8	Es muss in den Spielregeln angegeben werden, was mit der Wette des Kunden passiert, wenn ein Spiel nach 90 Tagen noch nicht abgeschlossen ist.

## 3.2 Wetten und Gewinne

### 3.2.1 Informationen zu Wetten und Gewinnen

1	Die Glücksspielplattform muss den Nennwert des Wetteinsatzes oder die Währung des Spiels anzeigen.
2	Die Glücksspielplattform muss den möglichen Einsatz des Kunden, den tatsächlichen Einsatz und gegebenenfalls eine Umrechnung der Währung in den Nennwert der Wette
3	Die Glücksspielplattform muss den maximalen Einsatz des Spiels anzeigen.
4	Die Glücksspielplattform muss den Mindesteinsatz des Spiels anzeigen.

## 3.3 Rückzahlungsanteile

### 3.3.1 Allgemeine Informationen

1	Die Glücksspielplattform muss den Kunden über den theoretischen Renditeanteil unter Verwendung einer optimalen Glücksspielstrategie informieren, und es muss klar ersichtlich sein, welche Elemente des Spiels nicht Teil einer optimalen Glücksspielstrategie sind. Die Informationen müssen in den Spielregeln für jedes Spiel
---	--

	Hinweis: Wird ein progressiver Preis angeboten, muss dies so erfolgen, dass der theoretische Mindestrückzahlungsprozentsatz dem Kunden ordnungsgemäß dargestellt
2	<b>[PRÜFUNG]</b> Der theoretische Rückzahlungsprozentsatz, der in den Spielregeln angegeben ist, muss korrekt sein.
3	<b>[PRÜFUNG]</b> Der Rückzahlungsprozentsatz darf nicht manipuliert werden.

# Visuelle Darstellung

4

## 4.1 Grafiken

### 4.1.1 Allgemeine Informationen

1	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass der Saldo des Glücksspielkontos auf dem Endgerät angezeigt wird oder leicht zugänglich ist.
2	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass der Name des Spiels für den Kunden in allen Situationen sichtbar ist.
3	Die Glücksspielplattform muss dem Kunden zeigen, was er einzahlt, einschließlich des Nennwerts der Wette und des Gesamteinsatzes.

### 4.1.2 Ergebnisse

1	Die Glücksspielplattform muss das Ergebnis des Spiels klar und deutlich anzeigen.
2	Die Glücksspielplattform muss das Ergebnis des Spiels für einen angemessenen Zeitraum anzeigen, damit der Spieler Zeit hat, sich über das Ergebnis zu informieren.
3	Die Glücksspielplattform muss Gewinne klar und deutlich anzeigen.



# Allgemeine Spielfunktionen

5

## 5.1 Durchführung des Spiels

### 5.1.1 Allgemeine Informationen

1	Die Spiele müssen stets in Übereinstimmung mit den geltenden Spielregeln gespielt werden.
2	<b>[PRÜFUNG]</b> Die Wettplattform muss sicherstellen, dass der Spieler eine aktive Entscheidung trifft, eine Wette zu platzieren.  Hinweis: Kunden dürfen nicht gezwungen werden, eine Wette zu platzieren, indem sie einfach auf ein Ergebnis im Menü klicken.
3	<b>[PRÜFUNG]</b> Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass alle Handlungen, die sich aus der Wahl des Kunden ergeben, mit informierter Zustimmung durchgeführt werden.  Hinweis: Wiederholte Klicks auf eine Aktionsschaltfläche, z. B. „Wetten kaufen“, dürfen nicht in die Warteschlange gestellt werden, sodass der Spieler die Wette mehrmals kauft. Dem Kunden muss eine angemessene Frist eingeräumt werden, um sich der Folgen seines Handelns bewusst zu werden.

### 5.1.2 Verwendung von Zufallszahlengeneratoren in Spielen

1	<b>[PRÜFUNG]</b> Die Ergebniserzeugung in Spielen mit einem Zufallselement muss auf einem zertifizierten Zufallszahlengenerator (RNG) und den damit verbundenen Funktionen (Seeding, Mapping, Mischen usw.) basieren.
2	<b>[PRÜFUNG]</b> Funktionen, die keine Ergebnisse erzeugen, aber ein Zufallselement aufweisen, müssen auf einem zertifizierten Zufallszahlengenerator (RNG) und den damit verbundenen Funktionen (Seeding, Mapping, Mischen usw.) basieren.
3	<b>[PRÜFUNG]</b> Wenn das Ergebnis des Zufallszahlengenerators erscheint, z. B. wenn der Zufallsgenerator in einem Spiel eine Reihe von Fallnummern ausgibt, muss das Ergebnis in der Reihenfolge verwendet werden, in der es erscheint.  Hinweis: Das Ergebnis des Zufallszahlengenerators darf nicht durch adaptives Verhalten außer Kraft gesetzt werden, was automatische oder manuelle Eingriffe verbietet, die die Wahrscheinlichkeit eines bestimmten Ergebnisses während des Spiels verändern.
4	<b>[PRÜFUNG]</b> Das Glücksspielsystem muss die Rückverfolgbarkeit zwischen der Ziehung mit dem Zufallszahlengenerator und dem Ereignis im Spiel gewährleisten.  Hinweis: Der Lizenzinhaber muss in der Lage sein, zu überprüfen, ob die Ergebnisse des Zufallszahlengenerators mit denen des Glücksspielsystems nach dem Ereignis übereinstimmen.
5	<b>[PRÜFUNG]</b> Wenn die Spielregeln erfordern, dass eine Serie oder eine Zuordnung von Einheiten oder Ereignissen im Voraus eingerichtet werden muss (z. B. die Position von versteckten Objekten in einem Labyrinth), dürfen Einheiten oder Ereignisse nicht neu zuordnen.
6	<b>[PRÜFUNG]</b> Zufällige Ergebnisse dürfen nicht durch andere als numerische Werte, die auf genehmigte Weise vom überprüften Zufallszahlengenerator in Kombination mit den Spielregeln erzeugt werden, beeinflusst oder kontrolliert werden.  Hinweis: Dies schließt nicht aus, dass Spiele, die ihre Natur vorübergehend im Laufe des Spiels ändern, oder Jackpots, die durch andere Aspekte als bloße Spielergebnisse entschieden werden, erlaubt sind.  Hinweis: Dies bedeutet zum Beispiel, dass die Historie des Spiels oder Spielers die Ergebnisse beeinflussen darf.
7	<b>[PRÜFUNG]</b> Das Ergebnis des Zufallszahlengenerators ist bis zu seiner Verwendung zu sichern.
8	<b>[PRÜFUNG]</b> Ein einem Symbol oder Ereignis zugeordnetes Ergebnis des Zufallszahlengenerators muss sofort und in Übereinstimmung mit den Spielregeln verwendet werden.  Hinweis: Dies hindert Spiele, die im Laufe des Spiels vorübergehend ihre Natur ändern, nicht daran, sich nach den Regeln des betreffenden Spiels zu entfalten. Dies verhindert auch nicht, dass die visuelle Darstellung beispielsweise von Zahlen, die in einem Bingospiel verwendet werden, nicht sofort aktualisiert wird.

### 5.1.3 Spielen ohne Einsatz

1	<b>[PRÜFUNG]</b> Spiele ohne Wetteinsatz (kostenlose Spiele, Spiele zum Spaß, Probespiele usw.) müssen von einem Zufallszahlengenerator durchgeführt werden, der gemäß den Anforderungen dieses Dokuments zertifiziert ist und die gleiche Spiellogik hat wie bei Spielen mit Einsatz.
---	--

	Hinweis: Daher darf das Spielen ohne Wetteinsatz nicht den Eindruck erwecken, dass die Gewinnchance größer ist, als sie tatsächlich im Spiel mit Wetteinsatz ist.
2	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass Wetten ohne Einsatz nur zu den gleichen Quoten angeboten werden wie eine gleichwertige Wette, die mit Einsatz

#### 5.1.4 Korrekte Darstellung der Zufälligkeit

1	<b>[PRÜFUNG]</b> Alle Spielereignisse müssen korrekt dargestellt werden.  Hinweis: Begriffe wie ein konstruierter „Beinahe-Gewinn“ gelten nicht als korrekte
2	<b>[PRÜFUNG]</b> Das Glücksspiel muss ein wahrheitsgetreues und faires Bild davon vermitteln, inwieweit ein Kunde das Ergebnis beeinflussen kann. Hinweis: Dem Kunden darf nicht der Eindruck vermittelt werden, dass das Ergebnis beeinflusst werden kann, wenn dies nicht möglich
3	<b>[PRÜFUNG]</b> Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass alle Ereignisse, die als auf zufälligen Ergebnissen beruhend dargestellt werden, jedes Mal, wenn das Ereignis eintritt, mit gleicher Wahrscheinlichkeit zu einem bestimmten Ergebnis führen.  Hinweis: Diese Wahrscheinlichkeit muss der Wahrscheinlichkeit, die dem Spieler auf der Benutzerschnittstelle (z. B. durch die visuelle Darstellung) vermittelt wird, entsprechen. Die Ausnahme ist, wenn die Benutzerschnittstelle auch deutlich anzeigt, dass die tatsächlichen Wahrscheinlichkeiten an anderer Stelle zu finden sind.
4	<b>[PRÜFUNG]</b> Spiele, bei denen ein physisches Objekt simuliert wird (Rouletteräder, Spielkarten, Walzen von Spielautomaten usw.), müssen in Übereinstimmung mit den Erwartungen an dieses physische Objekt echte und faire Ergebnisse liefern.  Hinweis: Wird ein Spiel als direkte oder indirekte Simulation eines physischen Objekts dargestellt, muss die Simulation mit dem erwarteten Verhalten dieses physischen

# Besondere Spielfunktionen

6

## 6.1 Wetten

### 6.1.1 Allgemeine Informationen

1	Die Glücksspielplattform muss ein aktuelles Protokoll aller Wetten führen, die von einem Spieler unter einer von der dänischen Glücksspielbehörde ausgestellten Lizenz gekauft
2	Das Protokoll (siehe Abschnitt 6.1.1.1) muss mindestens Folgendes enthalten: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Datum und Uhrzeit,</li> <li>• mögliche Ergebnisse,</li> <li>• den Einsatz des Kunden,</li> <li>• die vom Lizenzinhaber zum Zeitpunkt des Kaufs angebotenen Quoten und</li> <li>• das Ergebnis.</li> </ul>
3	Die Glücksspielplattform muss Analysen und Berichte erstellen, die darauf abzielen, Spielabsprachen zu erkennen.

### 6.1.2 Abschluss von Wetten

1	Es muss dem Spieler klar sein, welchen Betrag er gewinnen wird, wenn er beschließt, seine Wette zu abzuschließen, bevor die Wette abgerechnet wird.
2	Wenn ein Teilabschluss einer Wette angeboten wird, muss der Spieler über die Gewinne, die Höhe der Einzahlung, die der Spieler noch auf die Wette hat, und die potenziellen Gewinne auf den verbleibenden Teil der Wette informiert werden.

# Steuerung der Spielfunktionen

7

## 7.1 Allgemeine Informationen

### 7.1.1 Aktivierung und Deaktivierung von Glücksspielen

1	<b>[PRÜFUNG]</b> Die Glücksspielplattform muss über eine Funktion verfügen, die die Möglichkeit, eine Wette auf ein bestimmtes Ereignis zu platzieren, deaktivieren kann.
2	<b>[PRÜFUNG]</b> Die Glücksspielplattform muss über eine Funktion verfügen, die die Möglichkeit, Wetten auf alle Ereignisse zu platzieren, deaktivieren kann.
3	Informationen zur Aktivierung und Deaktivierung müssen in einem Protokoll gespeichert werden
4	<b>[PRÜFUNG]</b> Wenn ein Spiel deaktiviert ist, muss der Kunde in der Lage sein, laufende Spiele abzuschließen

### 7.1.2 Unvollendete Spiele

1	<b>[PRÜFUNG]</b> Wenn ein Spiel unvollendet ist, muss das Spiel dort fortgesetzt werden können, wo es unterbrochen wurde.  Hinweis: Als unvollendetes Spiel gelten: a) Kommunikationsverlust, b) Neustart von Systemen, c) deaktiviertes/aktiviertes Spiel, d) Neustarts des Kunden, e) anormale
---	--

### 7.1.3 Fehlermanagement

1	Die Glücksspielplattform muss alle Fehler im System sofort erkennen. Die Ursache und die Lösung werden aufgezeichnet, wenn diese bekannt sind.
2	Die Glücksspielplattform muss in der Lage sein, auf der Grundlage der gemäß Abschnitt 7.1.3.1 erhobenen Daten einen Bericht zu erstellen.







Die dänische Glücksspielbehörde

# Das Zertifizierungsprogramm der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online- Casinos

Anforderungen an Glücksspiele: Online-Casino –  
SCP.07.03.DK.1.0

# Inhaltsverzeichnis

<b>1. Ziel der Anforderungen an Glücksspiele.....</b>	<b>3</b>
1.1 Version.....	4
1.2 Geltungsbereich.....	4
<b>2. Häufigkeit und Prüfunternehmen.....</b>	<b>5</b>
2.1 Häufigkeit der Zertifizierung.....	6
2.1. Erste Prüfung und Inspektion und Hochladen des Spielzertifikats.	6
2.1.1. Erneute Prüfung und Inspektion und Hochladen des	6
2.1.1. Aufschieben der erneuten Inspektion.....	6
2.2 Akkreditierte Prüfunternehmen.....	7
2.2. Anforderungen an Prüfunternehmen.....	7
2.2.1. Anforderungen an das Personal, das Prüfungen und	7
2.2.1. Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts	7
3 (Spielzertifikat).....	
<b>3. Schriftliche Präsentation.....</b>	<b>8</b>
3.1 Informationen, Spielregeln und Anleitungen.....	9
3.1.1. Allgemeine Informationen.....	9
3.1.1. Spielregeln und Anleitungen.....	9
3.2 Wetten und Gewinne.....	9
3.2. Informationen zu Wetten und Gewinnen.....	9
3.3 Rückzahlungsanteile.....	10
3.3.1. Allgemeine Informationen.....	10
1	
<b>4. Visuelle Darstellung.....</b>	<b>11</b>
4.1 Grafiken.....	12
4.1.1. Allgemeine Informationen.....	12
4.1.1. Ergebnisse.....	12
4.1.1. Symbole.....	12
4.1.1. Spielautomaten.....	12
4.1.1. Kartenspiele.....	12
4.1.1. Roulette.....	13
4.1.1. Würfelspiele.....	13
4.1.1. Online-Bingo.....	13
8	
<b>5. Allgemeine Spielfunktionen.....</b>	<b>14</b>
5.1 Durchführung des Spiels.....	15
5.1.1. Allgemeine Informationen.....	15
5.1.1. Verwendung von Zufallszahlengeneratoren in Spielen.....	15
5.1.1. Spielen ohne Einsatz.....	16
5.1.1. Korrekte Darstellung der Zufälligkeit.....	16
4	
<b>6. Besondere Spielfunktionen.....</b>	<b>17</b>
6.1 Peer-to-Peer-Spiele.....	18
6.1.1. Allgemeine Informationen.....	18
6.1.1. Regeln und Informationen.....	18
6.1.1. Überwachung.....	18
6.2 Live-Casinospiele.....	18
6.2.1. Allgemeine Informationen.....	18
6.2.1. Kundenschnittstelle.....	19
6.2.1. Videoüberwachung.....	19
5	

6.2. Zugangskontrolle.....	19
6.2. Glücksspielgeräte.....	19
6.3 Jackpots.....	20
6.3. Allgemeine Informationen.....	20
6.3. Regeln.....	20
6.3. Jackpot einrichten.....	20
6.3. Jackpot-Meldung.....	21
6.3. Jackpot Auslösung.....	21
6.3. Jackpot-Abrechnung.....	21
6.3. Jackpot-Schließung.....	21
6.4 Online-Bingo.....	21
6.4. Allgemeine Informationen.....	21
6.4. Besondere Anforderungen für Online-Bingo, das über das 2 Fernsehen angeboten wird.....	22
<b>7. Steuerung der Spielfunktionen.....</b>	<b>23</b>
7.1 Allgemeine Informationen.....	24
7.1. Spielablauf.....	24
7.1. Aktivierung und Deaktivierung von Glücksspielen.....	24
7.1. Unvollendete Spiele.....	24
7.1. Fehlermanagement.....	24

# Ziel der Anforderungen an Glücksspiele

1

Die Anforderungen an Glücksspiele müssen sicherstellen, dass die Glücksspiele und die Glücksspielplattform Funktionen enthalten, die eine Reihe wesentlicher Erwägungen im Glücksspielgesetz unterstützen, indem unter anderem Anforderungen an das Verhalten und die Präsentation des Glücksspiels festgelegt werden.

Dieses Dokument enthält sowohl Prüf- als auch Inspektionsanforderungen. Aus der individuellen Anforderung geht klar hervor, ob die Anforderung geprüft werden muss. Diese Anforderungen sind gekennzeichnet mit: **[PRÜFUNG]**. Ist diese Kennzeichnung nicht vorhanden, muss die Anforderung überprüft werden. Bitte beachten Sie, dass es unterschiedliche Anforderungen an die Akkreditierung von Prüfunternehmen gibt, je nachdem, ob die Anforderung geprüft oder inspiziert werden soll (siehe 2.2.1). Anforderungen an Prüfunternehmen).

## 1.1 Version

Version 1.0 vom 1.1.2025

- Erste Version der „Anforderungen an Glücksspiele: Online-Casinos. Das Dokument enthält spielspezifische Anforderungen, die aus den bisherigen Prüf- und Inspektionsstandards übernommen wurden.

Die dänische Glücksspielbehörde überprüft regelmäßig das Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos. Die neueste Version ist auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde verfügbar.

Bei der Veröffentlichung einer neuen Version des Zertifizierungsprogramms veröffentlicht die dänische Glücksspielbehörde erforderlichenfalls Leitlinien für eine Übergangsregelung und die Gültigkeit bereits durchgeführter Prüfungen und Inspektionen.

Es sei darauf hingewiesen, dass die dänische Fassung verbindlich ist. Die englische Version dient nur zur Orientierung.

## 1.2 Geltungsbereich

Dieses Dokument gilt für das Angebot von Online-Casinospielen (§ 24a des Glücksspielgesetzes) an Glücksspielanbieter, die zur Bereitstellung von Online-Casinos in Dänemark berechtigt sind. Das Dokument gilt auch dann,

wenn ein Lizenznehmer Online-Casinospiele für sein eigenes Glücksspielangebot anbietet (§ 18 Glücksspielgesetz).

Für Online-Bingo, das über das Fernsehen angeboten wird, gelten die folgenden Anforderungen dieses Dokuments nicht:

- Abschnitt 3: 3.1.2.2, 3.1.2.3, 3.2
- Abschnitt 4: 4.1.1, 4.1.4, 4.1.5, 4.1.6, 4.1.7
- Abschnitt 6: 6.1, 6.2, 6.3.4, 6.4.1.5, 6.4.1.10, 6.4.1.12
- Abschnitt 7: 7.1.2, 7.1.3, 7.1.4.2

# Häufigkeit und Prüfunternehmen

2

## 2.1 Häufigkeit der Zertifizierung

Spielanbieter und Lizenzinhaber, die ihre eigenen Spiele anbieten, sind dafür verantwortlich, dass die Zertifizierung in Abständen von nicht mehr als 12 Kalendermonaten gemäß den Anforderungen dieses Dokuments erfolgt.

### 2.1.1 Erste Prüfung und Inspektion und Hochladen des Spielzertifikats

Online-Casinospiele müssen zertifiziert sein, bevor sie auf dem dänischen Markt angeboten werden können.

Zur Dokumentation der Erstzertifizierung ist der Standardbericht nach SCP.07.03 zu verwenden. Der Standardbericht ist ein Spielzertifikat und kann ein oder mehrere Spiele umfassen. Auf dem Spielzertifikat muss angegeben sein, für welche Spiele es gilt.

Informationen über das Spiel und das zugehörige Glücksspielzertifikat müssen auf das Glücksspielportal der dänischen Glücksspielbehörde hochgeladen werden, bevor das Spiel auf dem dänischen Markt angeboten werden kann. Siehe die Anleitungen zum Hochladen auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde.

### 2.1.2 Erneute Prüfung und Inspektion und Hochladen des Spielzertifikats

Online-Casinospiele müssen in der Regel innerhalb von 12 Monaten nach der letzten Zertifizierung erneut zertifiziert werden. Im Standardbericht ist anzugeben, wann die Prüfungen und Inspektionen erneuert wurden.

Wenn dokumentiert werden kann, dass seit der letzten Prüfung und der letzten Inspektion keine Änderungen am Spiel vorgenommen wurden, kann das Prüfunternehmen den Standardbericht zertifizieren, ohne dass weitere Prüfungen oder Inspektionen erforderlich sind. Die Dokumentation, dass es keine Änderungen gegeben hat, kann beispielsweise ein Vergleich von Hashwerten sein, die vom Prüfunternehmen oder durch eine Validierungssoftware generiert wurden.

Wenn seit der letzten Prüfung und der letzten Inspektion Änderungen an dem Spiel vorgenommen wurden, kann die Rezertifizierung nach SCP.07.03 auf Stichproben und der Einhaltung der Anforderungen des Dokuments „SCP.06 – Programm zum Management von Systemänderungen“ beruhen.

Zur Dokumentation der Rezertifizierung ist der Standardbericht nach SCP.07.03 zu verwenden. Der Standardbericht ist ein Spielzertifikat und kann ein oder mehrere Spiele umfassen. Auf dem Spielzertifikat muss angegeben sein, für welche Spiele es gilt.

Das Glücksspielzertifikat, das die Rezertifizierung dokumentiert, muss auf das Glücksspielportal der dänischen Glücksspielbehörde hochgeladen und somit spätestens einen Monat nach Durchführung der Prüfung und der Inspektion bei der dänischen Glücksspielbehörde eingegangen sein. Siehe die Anleitungen zum Hochladen auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde.



### **2.1.3 Aufschub der erneuten Inspektion**

Glücksspielanbieter und Lizenzinhaber, die ihre eigenen Spiele anbieten, können die Prüfung und Inspektion um bis zu einen Monat ab dem Zeitpunkt, zu dem eine neue Prüfung und Inspektion hätte durchgeführt werden müssen, aufschieben. Die neue Prüfung und die neue Inspektion müssen spätestens 13 Monate nach der letzten Prüfung und der letzten Inspektion abgeschlossen sein, und der Standardbericht muss innerhalb derselben Frist bei der dänischen Glücksspielbehörde eingehen.

Die dänische Glücksspielbehörde muss informiert werden, bevor Prüfungen und Inspektionen aufgeschoben werden.

Die Frist für die Erneuerung der Prüfung und Inspektion wird um die Zeit verkürzt, um die die vorangegangene Frist von 12 Monaten aufgeschoben wurde. Wenn beispielsweise der maximale Aufschub von einem Monat genutzt wird, muss die nächste

Prüfung und Inspektion nach 11 Monaten durchgeführt werden. Der Zeitpunkt der nächsten Prüfung und Inspektion muss dies im Standardbericht widerspiegeln.

## 2.2 Akkreditierte Prüfunternehmen

Um sicherzustellen, dass die erforderlichen Qualifikationen bei der Durchführung von Prüfungen und Inspektionen zur Verfügung stehen, müssen das Prüfunternehmen und sein Personal die Anforderungen dieses Abschnitts erfüllen.

### 2.2.1 Anforderungen an Prüfunternehmen

Die Prüfung von Glücksspielen und Glücksspielplattformen muss als akkreditierte Prüfung von einem Labor durchgeführt werden, das gemäß ISO/IEC 17025 oder ISO/IEC 17065 nach dem Zertifizierungsprogramm SCP.07.03.DK der dänischen Glücksspielbehörde akkreditiert ist. Aus den einzelnen Anforderungen geht klar hervor, ob sie geprüft werden müssen. Die Prüfung bezieht sich darauf, ob die betreffende Funktion wie beabsichtigt funktioniert. Diese Anforderungen sind gekennzeichnet mit: **[PRÜFUNG]**.

Die Inspektion des Glücksspiels und der Glücksspielplattform muss als akkreditierte Inspektion durch eine Inspektionsstelle durchgeführt werden, die gemäß ISO/IEC 17020 als Typ-A-Inspektionsstelle oder gemäß ISO/IEC 17065 nach dem Zertifizierungsprogramm SCP.07.03.DK der dänischen Glücksspielbehörde akkreditiert ist.

Die Akkreditierung muss vom DANAK (Dänischer Akkreditierungsfonds) oder einer gleichwertigen Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen Abkommens der EA über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen und Inspektionen (European co-operation for Accreditation) ist, oder, für Inspektionsstellen außerhalb des EA-Gebiets, von einer Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen Abkommens der ILAC über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen und Inspektionen (International Laboratory Accreditation Cooperation) ist, durchgeführt werden.

Links zur Dokumentation der Akkreditierung des Prüfunternehmens sind im Spielzertifikat angegeben.

### **2.2.2 Anforderungen an das Personal, das Prüfungen und Inspektionen durchführt**

Die Prüfung und die Inspektion müssen von Personal durchgeführt werden, das entsprechend den Anforderungen von Abschnitt 6 der ISO/IEC 17025, Abschnitt 6 der ISO/IEC 17020 oder Abschnitt 6 der ISO/IEC 17065 qualifiziert ist. Das akkreditierte Prüfunternehmen muss daher entsprechend qualifiziertes, kompetentes und erfahrenes Personal einstellen und ausbilden.

### **2.2.3 Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts (Spielzertifikat)**

Die Durchführung der Prüfungen und Inspektionen ist gemäß den Anforderungen an die Überwachung in Abschnitt 2.3 der allgemeinen Anforderungen zu überwachen. Es liegt in der Verantwortung der überwachenden Person, das Spielzertifikat zu unterzeichnen und dadurch zu garantieren, dass die Prüfung und die Inspektion professionell durchgeführt wurden.

# Schriftliche Präsentation

3

## 3.1 Informationen, Spielregeln und Anleitungen

### 3.1.1 Allgemeine Informationen

1	Alle schriftlichen Informationen, Spielregeln und Anweisungen müssen genau und eindeutig sein.
2	Schriftliche Informationen, Spielregeln und Anweisungen müssen in englischer Sprache und sowohl grammatikalisch als auch syntaktisch korrekt sein.  Hinweis: Dies schließt eine Übersetzung in andere Sprachen nicht aus.
3	Die Grundsprache ist Dänisch (wenn mehrere Sprachen verwendet werden).  Wenn Spiele in Grönland angeboten werden, muss die Grundsprache Grönländisch sein.
4	Alle schriftlichen Informationen, Spielregeln und Anleitungen müssen in allen Sprachversionen identisch sein und in der vom Kunden gewählten Sprache angezeigt

### 3.1.2 Spielregeln und Anleitungen

1	Alle Spiele müssen über Spielregeln und Anleitungen für alle Aspekte des Spiels verfügen.  Hinweis: In Bezug auf „alle Aspekte“ sollte beispielsweise allgemein angegeben werden, welche Folgen der Verlust der Kommunikation mit dem Spiel hat, und in den Regeln für Kartenspiele sollte beispielsweise angegeben werden, wie oft die Karten gemischt werden. Der Ausdruck „Alle Aspekte“ ist daher breit auszulegen.
2	Das Glücksspielsystem muss sicherstellen, dass die Regeln und Anleitungen (einschließlich der Spielbeschränkungen und der Art und Weise, wie der Kunde spielt) von allen von allen mit dem Spiel verbundenen Glücksspielseiten aus leicht zugänglich
3	Spielregeln und -anleitungen müssen dem Kunden über dasselbe Medium und auf demselben Gerät zur Verfügung stehen, das für die Durchführung des Spiels verwendet
4	Spielregeln und -anleitungen müssen ohne Einsatz verfügbar sein.
5	Spielregeln und -anleitungen müssen während des gesamten Spielverlaufs verfügbar sein. Hinweis: Spielanleitungen müssen in allen Situationen sichtbar und leicht zugänglich sein.
6	Die Spielregeln müssen zufriedenstellende Informationen über alle Funktionen, mit denen die Gewinnchancen und die Höhe der Gewinne in dem betreffenden Spiel erhöht werden
7	Spielregeln und Spielanweisungen dürfen sich im Laufe des Spiels nicht ändern.
8	Es muss in den Spielregeln angegeben werden, was mit der Wette des Kunden passiert, wenn ein Spiel nach 90 Tagen noch nicht abgeschlossen ist.

## 3.2 Wetten und Gewinne

### 3.2.1 Informationen zu Wetten und Gewinnen

1	Die Glücksspielplattform muss den Nennwert des Wetteinsatzes oder die Währung des Spiels anzeigen.
2	Die Glücksspielplattform muss den möglichen Einsatz des Kunden, den tatsächlichen Einsatz und gegebenenfalls eine Umrechnung der Währung in den Nennwert der Wette
3	Die Glücksspielplattform muss alle möglichen Gewinne und Gewinnkombinationen sowie den maximal möglichen Gewinn pro Wetteinheit anzeigen und beschreiben.
4	Die Glücksspielplattform muss den maximalen Einsatz des Spiels anzeigen.
5	Die Glücksspielplattform muss den Mindesteinsatz des Spiels anzeigen.

## 3.3 Rückzahlungsanteile

### 3.3.1 Allgemeine Informationen

1	<p>Die Glücksspielplattform muss den Kunden über den theoretischen Renditeanteil unter Verwendung einer optimalen Glücksspielstrategie informieren, und es muss klar ersichtlich sein, welche Elemente des Spiels nicht Teil einer optimalen Glücksspielstrategie sind. Die Informationen müssen in den Spielregeln für jedes Spiel verfügbar sein.</p> <p>Hinweis: Wird ein progressiver Preis angeboten, muss dies so erfolgen, dass der</p>
2	<p><b>[PRÜFUNG]</b> Der theoretische Rückzahlungsprozentsatz, der in den Spielregeln angegeben ist, muss korrekt sein.</p>
3	<p><b>[PRÜFUNG]</b> Der Rückzahlungsprozentsatz darf nicht manipuliert werden.</p> <p>Hinweis: Es darf also kein Eingriff erfolgen, um einen konstanten Rückzahlungsprozentsatz für den Spieler aufrechtzuerhalten. Dies schließt nicht aus, dass die Darstellung des Spiels auf der Grundlage spezifischer Entscheidungen des Spielers</p>
4	<p>Wenn Einzahlungen für einen Jackpot in Verbindung mit einem Spiel getätigt werden, müssen die Auswirkungen des Jackpots bei der Offenlegung des</p>

# Visuelle Darstellung

4

## 4.1 Grafiken

### 4.1.1 Allgemeine Informationen

1	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass der Name des Spiels für den Kunden in allen Situationen, die sich auf das einzelne Spiel beziehen, sichtbar ist. Hinweis: Der Name des Spiels kann in der Titelleiste des Fensters oder der Registerkarte angezeigt
2	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass der Saldo des Glücksspielkontos auf allen Glücksspielseiten angezeigt oder leicht zugänglich ist.
3	Die Glücksspielplattform muss dem Kunden zeigen, was er einzahlt, einschließlich des Nennwerts der Wette und des Gesamteinsatzes.
4	In Spielen mit interaktiven Wettoptionen (z. B. Roulette, Blackjack usw.) müssen die Abbildungen eindeutig die Art und den Wert aller Wetten zeigen und die Möglichkeit bieten, diese Wetten zu ändern und auf Null zurückzusetzen.
5	Ändert sich ein Spiel vorübergehend, sodass es sich erheblich vom Basisspiel unterscheidet, muss das Spiel den aktuellen Status angeben.  Hinweis: Die Abweichung vom Basisspiel kann ein Zusatzspiel und/oder ein Bonuspiel sein. Es muss dem Spieler daher klar sein, wann der Übergang vom Basisspiel zum Zusatz-/Bonusspiel erfolgt.

### 4.1.2 Ergebnisse

1	Die Glücksspielplattform muss das Ergebnis des Spiels klar und deutlich anzeigen.
2	Die Glücksspielplattform muss das Ergebnis des Spiels für einen angemessenen Zeitraum anzeigen, damit der Spieler Zeit hat, sich über das Ergebnis zu informieren.
3	Die Glücksspielplattform muss Gewinne klar und deutlich anzeigen.

### 4.1.3 Symbole

1	Ein Symbol muss im betreffenden Spiel immer die gleiche Form und Farbe haben, es sei denn, es wird eine Animation verwendet.
---	--

### 4.1.4 Spielautomaten

1	Das Spiel sollte deutlich anzeigen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• wie viele Zeilen der Spieler gewählt hat,</li> <li>• die vom Spieler pro Zeile Wetteinheit und</li> <li>• den Gesamteinsatz pro Spiel (Anzahl der Zeilen x Einsatz pro Zeile).</li> </ul>
2	Das Spiel muss sicherstellen, dass Gewinne für jedes Symbol oder jede Symbolkombination in einem Bereich platziert werden, der visuell zum Symbol gehört.  Hinweis: Wenn einige Symbole die gleiche Gewinnkala haben, sollten sie in einem Bereich platziert werden, der optisch dieser Gewinnkala entspricht.
3	Das Spiel muss sicherstellen, dass die Anzahl der Symbole, die einen Gewinn auslösen, angegeben wird.  Hinweis: Es genügt, dass diese in den Spielregeln/-anleitungen festgelegt sind.  Hinweis: Wenn Gewinne für verschiedene Symbolkombinationen erzielt werden können

### 4.1.5 Kartenspiele

1	Die Vorderseite der Spielkarte muss deutlich Wert und Farbe zeigen.
---	---



2	Das Spiel muss grafisch/schriftlich die Anzahl der verwendeten Kartensätze anzeigen, wenn mehr als ein Kartensatz verwendet wird.
---	---

#### 4.1.6 Roulette

1	Das Rouletterad muss 36 Kammern mit den Zahlen von 1 bis 36 haben, sowie eine Kammer mit der Angabe 0 (37 Kammern insgesamt) und möglicherweise eine Kammer mit der Angabe 00 (38 Kammern insgesamt). Die Verteilung der Zahlen muss mit der eines Standard-Rouletterads identisch sein.  Hinweis: Die zulässigen Roulette-Spiele werden häufig als „Europäisches Roulette“
---	---

#### 4.1.7 Würfelspiele

1	Würfel, die als traditionelle Würfel gezeigt werden, müssen 6 Seiten haben, wobei es 1-6 Punkte pro Seite gibt und die Summe der gegenüberliegenden Seiten 7 beträgt. Bei nicht traditionellen Würfeln muss dies für den Kunden klar und deutlich sein und die Gestaltung der Würfel muss beschrieben werden, z. B. in den Spielregeln.  Hinweis: Online-Casinospiele, bei denen ein Würfelspiel das Hauptspiel bildet, dürfen nicht angeboten werden. Zum Beispiel können Würfel in Zusatzspielen auftreten.
2	Es muss klar sein, welche Seite des Würfels das Spiel bestimmt.

#### 4.1.8 Online-Bingo

1	Die Glücksspielplattform muss über eine fortlaufende Liste verfügen, die alle gezogenen Zahlen/Symbole deutlich anzeigt.
---	--

# Allgemeine Spielfunktionen

5

## 5.1 Durchführung des Spiels

### 5.1.1 Allgemeine Informationen

1	Die Spiele müssen stets in Übereinstimmung mit den geltenden Spielregeln gespielt werden.
2	<b>[PRÜFUNG]</b> Das Spiel muss sicherstellen, dass der Spieler eine aktive Entscheidung trifft, ein Spiel zu beginnen, bevor das Spiel beginnt. Hinweis: Kunden dürfen nicht gezwungen werden, ein Spiel zu spielen, nur weil sie es aus
3	<b>[PRÜFUNG]</b> Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass alle Handlungen, die sich aus der Wahl des Kunden ergeben, mit informierter Zustimmung durchgeführt werden.  Hinweis: Eine Aktion, bei der der Kunde auf Aktionsbilder „klickt“, wie z. B. „Spielen“, „Halten“, „Ziehen“, „Verdoppeln“ usw. gilt nur dann, wenn der Kunde angemessene Zeit hatte, sich über die Folgen seines Handelns zu informieren (d. h. wiederholte Klicks auf einen Aktionsbutton können nicht in die Warteschlange gestellt und später ausgeführt werden).
4	<b>[PRÜFUNG]</b> Spiele müssen unabhängig von dem Gerät und/oder dem Kommunikationskanal des Kunden durchgeführt werden.  Hinweis: Die Glücksspiellogik muss daher auf der Glücksspielplattform und nicht auf dem Gerät des Spielers durchgeführt werden, was unter anderem bedeutet, dass die Glücksspielplattform keine Informationen über den Kunden oder das Gerät des Kunden zum
5	<b>[PRÜFUNG]</b> Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass zwischen jeder Abrechnung eines bestimmten Spiels mindestens 3 Sekunden vergehen.  Hinweis: Die Abrechnung ist als der gesamte Prozess vom Beginn des Spiels bis zur Präsentation des Ergebnisses beim Kunden zu verstehen, z. B. vom Drücken der Taste „Spin“ an einem Spielautomaten bis zur Präsentation des Ergebnisses.

### 5.1.2 Verwendung von Zufallszahlengeneratoren in Spielen

1	<b>[PRÜFUNG]</b> Die Ergebniserzeugung in Spielen mit einem Zufallselement muss auf einem zertifizierten Zufallszahlengenerator (RNG) und den damit verbundenen Funktionen (Seeding, Mapping, Mischen usw.) basieren.
2	<b>[PRÜFUNG]</b> Funktionen, die keine Ergebnisse erzeugen, aber ein Zufallselement aufweisen, müssen auf einem zertifizierten Zufallszahlengenerator (RNG) und den damit verbundenen Funktionen (Seeding, Mapping, Mischen usw.) basieren.  Hinweis: Dies könnte zum Beispiel der Sitz des Spielers an einem Pokertisch in einem Turnier oder die Erzeugung von Spielbrettern für Online-Bingo sein.
3	<b>[PRÜFUNG]</b> Wenn das Ergebnis des Zufallszahlengenerators erscheint, z. B. wenn der Zufallsgenerator in einem Spiel eine Reihe von Fallnummern ausgibt, muss das Ergebnis in der Reihenfolge verwendet werden, in der es erscheint.  Hinweis: Das Ergebnis des Zufallszahlengenerators darf nicht durch adaptives Verhalten außer Kraft gesetzt werden, was automatische oder manuelle Eingriffe verbietet, die die Wahrscheinlichkeit eines bestimmten Ergebnisses während des Spiels verändern.
4	<b>[PRÜFUNG]</b> Das Glücksspielsystem muss die Rückverfolgbarkeit zwischen der Ziehung mit dem Zufallszahlengenerator und dem Ereignis im Spiel gewährleisten.  Hinweis: Der Lizenzinhaber muss in der Lage sein, zu überprüfen, ob die Ergebnisse des Zufallszahlengenerators mit denen des Glücksspielsystems nach dem Ereignis
5	<b>[PRÜFUNG]</b> Wenn die Spielregeln erfordern, dass eine Serie oder eine Zuordnung von Einheiten oder Ereignissen im Voraus eingerichtet werden muss (z. B. die Position von versteckten Objekten in einem Labyrinth), dürfen Einheiten oder Ereignisse nicht neu geordnet oder neu zugeordnet werden, es sei denn, dies ist in den Spielregeln angegeben.
6	<b>[PRÜFUNG]</b> Zufällige Ergebnisse dürfen nicht durch andere als numerische Werte, die auf genehmigte Weise vom überprüften Zufallszahlengenerator in Kombination mit den Spielregeln erzeugt werden, beeinflusst oder kontrolliert werden.  Hinweis: Dies schließt nicht aus, dass Spiele, die ihre Natur vorübergehend im Laufe des Spiels ändern, oder Jackpots, die durch andere Aspekte als bloße Spielergebnisse entschieden werden, erlaubt sind.  Hinweis: Dies bedeutet zum Beispiel, dass die Historie des Spiels oder Spielers die
7	<b>[PRÜFUNG]</b> Das Ergebnis des Zufallszahlengenerators ist bis zu seiner Verwendung zu sichern.  Hinweis: Die RNG-Ergebnisse dürfen nicht unverschlüsselt zwischen RNG-Server und

8	<p><b>[PRÜFUNG]</b> Ein einem Symbol oder Ereignis zugeordnetes Ergebnis des Zufallszahlengenerators muss sofort und in Übereinstimmung mit den Spielregeln verwendet werden.</p> <p>Hinweis: Dies hindert Spiele, die im Laufe des Spiels vorübergehend ihre Natur ändern, nicht daran, sich nach den Regeln des betreffenden Spiels zu entfalten. Dies verhindert auch nicht, dass die visuelle Darstellung beispielsweise von Zahlen, die in einem</p>
---	---

### 5.1.3 Spielen ohne Einsatz

1	<p><b>[PRÜFUNG]</b> Spiele ohne Wetteinsatz (kostenlose Spiele, Spiele zum Spaß, Probespiele usw.) müssen von einem Zufallszahlengenerator durchgeführt werden, der gemäß den Anforderungen dieses Dokuments zertifiziert ist und die gleiche Spiellogik hat wie bei Spielen mit Wetteinsatz.</p> <p>Hinweis: Daher darf das Spielen ohne Wetteinsatz nicht den Eindruck erwecken, dass</p>
---	---

### 5.1.4 Korrekte Darstellung der Zufälligkeit

1	<p><b>[PRÜFUNG]</b> Alle Spielereignisse müssen korrekt dargestellt werden.</p> <p>Hinweis: Begriffe wie ein konstruierter „Beinahe-Gewinn“ gelten nicht als korrekte Darstellung eines Glücksspielereignisses.</p>
2	<p><b>[PRÜFUNG]</b> Das Glücksspiel muss ein wahrheitsgetreues und faires Bild davon vermitteln, inwieweit ein Kunde das Ergebnis beeinflussen kann. Hinweis: Dem Kunden darf nicht der Eindruck vermittelt werden, dass das Ergebnis beeinflusst werden kann, wenn dies nicht</p>
3	<p><b>[PRÜFUNG]</b> Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass alle Ereignisse, die als auf zufälligen Ergebnissen beruhend dargestellt werden, jedes Mal, wenn das Ereignis eintritt, mit gleicher Wahrscheinlichkeit zu einem bestimmten Ergebnis führen.</p> <p>Hinweis: Diese Wahrscheinlichkeit muss der Wahrscheinlichkeit, die dem Spieler auf der Benutzerschnittstelle (z. B. durch die visuelle Darstellung) vermittelt wird, entsprechen. Die Ausnahme ist, wenn die Benutzerschnittstelle auch deutlich anzeigt, dass die tatsächlichen Wahrscheinlichkeiten an anderer Stelle zu finden sind.</p>
4	<p><b>[PRÜFUNG]</b> Spiele, bei denen ein physisches Objekt simuliert wird (Rouletteräder, Spielkarten, Walzen von Spielautomaten usw.), müssen in Übereinstimmung mit den Erwartungen an dieses physische Objekt echte und faire Ergebnisse liefern.</p> <p>Hinweis: Wird ein Spiel als direkte oder indirekte Simulation eines physischen Objekts dargestellt, muss die Simulation mit dem erwarteten Verhalten dieses physischen Objekts</p>

# Besondere Spielfunktionen

6

## 6.1 Peer-to-Peer-Spiele

### 6.1.1 Allgemeine Informationen

1	Die Glücksspielplattform muss ein Protokoll und eine Aufzeichnung aller Teilnehmer am Spiel des Lizenzinhabers führen.
2	Alle Teilnehmer, die gegen einen Kunden des Lizenzinhabers spielen, müssen mit einem Anbieter verbunden sein. Hinweis: Dies hindert einen bestimmten Spieler nicht daran, für andere Spieler anonym zu sein.
3	Das Protokoll, wie in Abschnitt 6.1.1.1 erwähnt, muss innerhalb des Glücksspielsystems des Lizenzinhabers aufbewahrt werden.
4	Die Glücksspielplattform muss Maßnahmen ergreifen, um zu verhindern, dass der Kunde
5	Das Glücksspielsystem muss über Methoden verfügen, um festzustellen, ob das gleiche Gerät von einem oder mehreren Teilnehmern des Peer-to-Peer-Systems gleichzeitig
6	Die Glücksspielplattform muss die gleichzeitige Nutzung desselben Geräts durch einen oder mehrere Teilnehmer des Peer-to-Peer-Systems so weit wie möglich beschränken.

### 6.1.2 Regeln und Informationen

1	Die in Abschnitt 3.1 beschriebenen Regeln und Bedingungen gelten auch für Peer-to-Peer-
2	Die Regeln und Bedingungen müssen ein Verbot enthalten, dass der Kunde gegen sich selbst spielt, unabhängig davon, ob es sich um denselben Anbieter handelt oder nicht.
3	Die Regeln und Bedingungen müssen Absprachen usw. verbieten.
4	Die Regeln und Bedingungen müssen die Verwendung von Zusatzprogrammen („Bots“ usw.) durch den Kunden zur Automatisierung von Spielen regeln.
5	Die Regeln und Bedingungen müssen klären, wie Unterbrechungen laufender Spiele
6	Aus den Spielregeln muss klar hervorgehen, ob eine Provision erhoben wird und in welcher Höhe/zu welchem Prozentsatz der Wette.  Hinweis: Eine Provision ist ein Betrag, den der Spieler für die Teilnahme an einem Spiel wie Online-Bingo oder Poker (Teilnahmegebühr/Rake) zusätzlich zum eigentlichen Spieleinsatz zahlt. Die Provision ist nicht im Gewinnpool enthalten.

### 6.1.3 Überwachung

1	Die Glücksspielplattform muss über technische Methoden verfügen, um verdächtige Umstände kontinuierlich (in Echtzeit) zu erkennen.
2	Die Glücksspielplattform muss in der Lage sein, verdächtige Ereignisse zu analysieren und auf dieser Grundlage Berichte zu erstellen.
3	Die Glücksspielplattform muss über technische Mittel verfügen, um die Regeln (6.1.2.4) für die Nutzung von Zusatzprogrammen für die Spielautomatisierung durch den Kunden

## 6.2 Live-Casinospiele

### 6.2.1 Allgemeine Informationen

1	Spielsymbole, die in Live-Casinospielen verwendet werden, müssen automatisch von der Technologie im Studio erkannt werden.
2	Spielsymbole, die in Live-Casinospielen verwendet werden, müssen der Glücksspielplattform gemeldet werden.
3	Die Spielregeln für Live-Casinospiele müssen in die Glücksspielplattform einprogrammiert werden.
4	Die Glücksspielplattform muss in der Lage sein, Live-Casinospiele zu analysieren, um Unregelmäßigkeiten und Diskrepanzen zu erkennen, und auf dieser Grundlage Berichte

### 6.2.2 Kundenschnittstelle

1	Die in Abschnitt 3.1 genannten Bedingungen gelten auch für Live-Casinospiele.  Hinweis: Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen für Live-Casinospiele müssen einen besonderen Schwerpunkt auf Kommunikationsfehler und asynchrone Datenströme
---	--

### 6.2.3 Videoüberwachung

1	Die Live-Casino-Glücksspielkomponenten der Glücksspielplattform müssen eine Videoüberwachung umfassen
2	Die Videoüberwachung muss ausreichen, um die Einhaltung der Spielregeln nachzuweisen und Abweichungen zu erkennen.
3	Datum und Uhrzeit sind auf der Videoüberwachung anzugeben. Die Zeitzone muss entweder ebenfalls angegeben werden oder in den eigenen Unterlagen des

### 6.2.4 Zugangskontrolle

1	Es muss eine formelle physische Zugangskontrolle zum Live-Casino-Spielestudio und den damit verbundenen Einrichtungen geben.
2	Die Zugriffskontrolle (6.2.4.1) muss zwischen Personen mit bestimmten Funktionen wie CroupierH, Pit Boss, Manager und Überwachung unterscheiden, um sicherzustellen, dass nur das entsprechende Personal Zugang zu den einzelnen Teilen des Standorts hat.

### 6.2.5 Glücksspielgeräte

1	<b>[PRÜFUNG]</b> Die Gewinnwahrscheinlichkeit muss für jede Zahl auf dem Rouletterad gleich
2	<b>[PRÜFUNG]</b> Rouletteräder, die ausschließlich für Live-Casinos verwendet werden, müssen in Abständen von höchstens 1 Jahr zertifiziert werden. Rouletteräder, die von einem landbasierten Casino verwendet werden, müssen in Abständen von höchstens 2 Jahren zertifiziert werden. Hinweis: Das Prüfunternehmen bewertet, welche Prüfungen ausreichen, um die Wahrscheinlichkeit sicherzustellen.
3	<b>[PRÜFUNG]</b> Der Kartenmischer muss so konstruiert sein, dass er alle Muster, die in die Spielkarten eingeführt wurden, löschen kann, bevor sie in den Mischer gelegt werden und sich auf das Ergebnis des nächsten Spiels auswirken.
4	<b>[PRÜFUNG]</b> Die Funktion des Kartenmischers darf nicht ohne Erkennung gestört oder unterbrochen werden (außer bei einem Stromausfall).
5	<b>[PRÜFUNG]</b> Während des normalen Betriebs muss der Kartenmischer in der Lage sein, die Spielkarten zu mischen und zu verteilen, ohne Markierungen oder Schäden auf den Karten zu hinterlassen, die es dem Spieler ermöglichen, bestimmte Karten zu identifizieren.
6	<b>[PRÜFUNG]</b> Der Kartenmischer darf dem Spieler keine Informationen zur Verfügung stellen, die Folgendes ermöglichen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• das Ergebnis eines Spiels vorauszusagen,</li> <li>• die gespielten Karten und die zu spielenden Karten zu verfolgen,</li> <li>• die Wahrscheinlichkeit eines Spielereignisses zu analysieren,</li> <li>• die Strategie der gegebenen Spielsituation zu analysieren.</li> </ul>
7	<b>[PRÜFUNG]</b> Es müssen Mechanismen und Kontrollen vorhanden sein, um zu verhindern, dass eine in den Kartenspender eingeführte Karte manipuliert wird.
8	<b>[PRÜFUNG]</b> Der Kartenspender muss so gestaltet sein, dass er die Ausgabe von Karten erleichtert, ohne den Wert der Karten preiszugeben.
9	<b>[PRÜFUNG]</b> Der Kartenspender muss eine Abdeckung haben, die die Rückseiten der Karten im Spender verbirgt.
10	<b>[PRÜFUNG]</b> Der Kartenspender darf keine Spuren auf den Karten hinterlassen, die eine Vorhersage des Spielergebnisses ermöglichen könnten.
11	<b>[PRÜFUNG]</b> Der Kartenspender darf keine versteckten Fächer enthalten.  Hinweis: Dies könnte ein versteckter Platz für die Speicherung zusätzlicher Karten sein, was als Sicherheitsrisiko angesehen wird.

## 6.3 Jackpots

### 6.3.1 Allgemeine Informationen

1	<b>[PRÜFUNG]</b> Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass die tatsächlichen Gelder, die an einen Jackpot-Pool übertragen werden, mit den Regeln für diesen Jackpot übereinstimmen.  Hinweis: Wenn es eine Obergrenze für einen Jackpot gibt, müssen nach Erreichen der
2	<b>[PRÜFUNG]</b> Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass der Rückzahlungsprozentsatz dem entspricht, was dem Kunden versprochen wurde,
3	<b>[PRÜFUNG]</b> Wenn es einen Mindesteinsatz für einen Kunden gibt, um einen Jackpot auszulösen, muss das Basisspiel (ohne Jackpot) den angegebenen
4	<b>[PRÜFUNG]</b> Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass alle Kunden, die zu einem Jackpot-Pool beitragen, die Möglichkeit haben, den Jackpot zu gewinnen, während sie das
5	<b>[PRÜFUNG]</b> Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass die Wahrscheinlichkeit, den Jackpot zu gewinnen, linear proportional zum Beitrag des Kunden zum Pool pro

### 6.3.2 Regeln

1	In den Regeln für einen bestimmten Jackpot muss beschrieben werden, wie der Kunde ihn gewinnen kann.
2	Die Regeln für einen bestimmten Jackpot müssen die Wahrscheinlichkeit, dass der Kunde ihn gewinnt, angeben.  Hinweis: Es muss dem Spieler klar mitgeteilt werden, wenn die Wahrscheinlichkeit, den
3	Die Regeln für einen bestimmten Jackpot müssen beschreiben, wie er finanziert wird und wie die Beiträge dazu zu leisten sind.
4	Die Regeln für einen bestimmten Jackpot müssen beschreiben, wie die Gewinne bestimmt und vergeben werden.  Hinweis: Ein Jackpot kann mithilfe von „geteilten Pools“ konfiguriert werden. Geteilte Pools sind Systeme, bei denen ein Teil der Beiträge zum Jackpot in einen anderen Pool umgeleitet wird, sodass, sobald der Jackpot gewonnen ist, dieser Pool die Grundlage für
5	Die Regeln für einen Jackpot müssen beschreiben, wie der Lizenzinhaber mit Situationen umgeht und diese löst, in denen ein oder mehrere Kunden glauben,
6	Die Regeln für einen Jackpot müssen beschreiben, wie der Lizenzinhaber ein Jackpot-System schließen kann und was mit den Geldern im Jackpot-Pool passiert, wenn das

### 6.3.3 Jackpot einrichten

1	Die Glücksspielplattform muss eine strenge Zugriffskontrolle für wechselnde Jackpot-Konfigurationen durchsetzen. Insbesondere Änderungen nach der Inbetriebnahme
2	Das Glücksspielsystem muss sicherstellen, dass die Standardfunktionalität den Konfigurationsstatus bestehender Jackpot-Systeme beibehält, wenn die Konfiguration geändert wird, bevor die bestehenden Gewinne verteilt werden.  Hinweis: Wenn ein Jackpot gestartet wird, dürfen die Änderungen an den Parametern nicht gleichzeitig wirksam werden, sondern müssen zur Verwendung gespeichert werden, nachdem der Jackpot gewonnen wurde. Diese werden als „erwartete“
3	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass die Jackpot-Konfigurationen nicht von den Funktionen zur Deaktivierung/Aktivierung des Jackpots beeinflusst werden.  Hinweis: „Deaktivierung“ sollte nicht mit „Schließung“ verwechselt werden. Deaktivierung ist ein vorübergehender Status.



### 6.3.4 Jackpot-Meldung

1	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass der aktuelle Betrag des Jackpots auf allen Geräten der teilnehmenden Kunden angezeigt wird, es sei denn, ein Kunde hat sich
2	Die Glücksspielplattform muss den Jackpot-Betrag auf der Kundenseite in Intervallen von maximal 30 Sekunden aktualisieren.
3	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass der Gewinner eines Jackpots unmittelbar nach dem Auslösen des Jackpots benachrichtigt wird.
4	Das Glücksspielsystem muss alle teilnehmenden Kunden sofort nach der Freigabe des Jackpots informieren, einschließlich der Angabe seines Wertes.  Hinweis: Dazu gehören auch Kunden, die das Spiel selbst und/oder die Spielseite geöffnet haben, ohne zum Pool beigetragen zu haben.

### 6.3.5 Jackpot Auslösung

1	Die Glücksspielplattform muss ein detailliertes, vollständiges und überprüfbares Protokoll aller Jackpot-Auslösungen führen.
---	--

### 6.3.6 Jackpot-Abrechnung

1	Das Glücksspielsystem muss ein detailliertes, vollständiges Protokoll führen, das für Prüfungen geeignet ist, und den aktuellen Jackpot-Status aufzeichnet, einschließlich: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Datum und Uhrzeit,</li> <li>• Konfiguration,</li> <li>• Beiträge,</li> <li>• Auslöser,</li> <li>• Gewinne, und</li> <li>• Zugriffe durch befugtes Personal.</li> </ul>
2	Die Glücksspielplattform muss den Jackpot-Status auf redundanten und fehlertoleranten Medien speichern (siehe Abschnitt 6.3.6.1).
3	Die Glücksspielplattform muss in der Lage sein, Jackpot-Beträge und Jackpot-Gewinne basierend auf Kundenbeiträgen zum Jackpot-Pool wiederherzustellen.

### 6.3.7 Jackpot-Schließung

1	Die Glücksspielplattform muss deutlich angeben, wenn ein Jackpot einem Kunden nicht zur Verfügung steht.
2	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass alle Informationen über den theoretischen Rückzahlungsprozentsatz, der den Kunden zur Verfügung steht, korrekt sind, unabhängig davon, ob der Jackpot verfügbar ist oder nicht.

## 6.4 Online-Bingo

### 6.4.1 Allgemeine Informationen

1	Die Glücksspielplattform darf Online-Bingo nur als Peer-to-Peer-Spiele anbieten. Online-Bingo muss daher die in Abschnitt 6.1 genannten Anforderungen erfüllen.  Hinweis: Online-Bingo kann nur als Pool-Spiel angeboten werden.
2	Die Glücksspielplattform darf nur Online-Bingo mit Ziehungen von 75, 80 oder 90 Zahlen/Symbolen anbieten.
3	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass ein Spielbrett für Online-Bingo mit 75 Zahlen/Symbolen aus 5 Reihen mit je 5 Feldern besteht.
4	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass ein Spielbrett für Online-Bingo mit 80 Zahlen/Symbolen aus 4 Reihen mit je 4 Feldern besteht.
5	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass ein Spielbrett für Online-Bingo mit 90 Zahlen/Symbolen aus 3 Reihen mit je 9 Feldern besteht.
6	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass der Verkauf von Spielbrettern frühestens 30 Minuten vor Beginn des Spiels beginnt.

	Hinweis: Dies gilt nicht für Online-Bingo, das über das Fernsehen angeboten wird.
7	Die Glücksspielplattform muss die Spielbretter zufällig zusammensetzen.
8	Die Glücksspielplattform darf es dem Kunden nicht erlauben, Zahlen/Symbole auf Spielbrettern auszuwählen.  Hinweis: Dies hindert den Kunden nicht daran, zwischen Spielbrettern zu wählen, die von
9	Die Glücksspielplattform darf es dem Kunden nicht erlauben, Zahlen/Symbole auf
10	Die Glücksspielplattform muss es dem Kunden ermöglichen, das Spielbrett des Spielers manuell mit den gezogenen Zahlen/Symbolen zu markieren. Hinweis: Der Kunde muss in der Lage sein, die gezogenen Zahlen/Symbole selbst zu markieren, auch manuelles „Duping“ genannt.  Hinweis: Der Kunde muss seine Gewinne ausgezahlt bekommen, wenn die
11	Die Glücksspielplattform muss eine automatische Markierung von gezogenen Zahlen/Symbolen auf dem Brett des Kunden ermöglichen.
12	Die Glücksspielplattform muss das Spiel beenden, wenn das erste Spielbrett vollständig <del>markiert</del> ist.
13	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass der Kunde die Möglichkeit hat, am Ende des Spiels alle Spielbretter einzusehen, die am Spiel beteiligt waren. Es muss klar angegeben werden, welche Spielbretter einen Gewinn erzielt haben.  Hinweis: Der Kunde muss die Möglichkeit haben, zu sehen, welche Spielbretter am Spiel teilgenommen haben und welche Spielbretter einen Gewinn erzielt haben. Die Informationen können direkt auf dem Bildschirm angezeigt werden, sodass der Spieler sie speichern oder ausdrucken kann, oder als Dokument, das beispielsweise direkt nach dem Spiel über die Spielhistorie des Kunden oder eine „Ergebnisseite“ heruntergeladen werden kann. Die Spielbretter müssen nicht auf die gleiche visuelle Weise wie während
14	<b>[PRÜFUNG]</b> Bei der Durchführung von Online-Bingo muss die Glücksspielplattform sicherstellen, dass zwischen der Ziehung und/oder der visuellen Darstellung jeder Zahl/jedes Symbols mindestens 3 Sekunden vergehen.  Hinweis: Wenn während des Spiels fortlaufend Zahlen/Symbole gezogen werden, muss dies im Abstand von mindestens 3 Sekunden erfolgen.  Hinweis: Wenn die Zahlen/Symbole vor Beginn des Spiels gezogen werden, muss die

**6.4.2 Besondere Anforderungen für Online-Bingo, das über das Fernsehen angeboten wird**

1	Der Wert jedes Gewinns darf 25 000 DKK nicht überschreiten. Hinweis: Das gilt auch für Jackpots.
2	Der Gesamtverkaufsbetrag darf 200 000 DKK pro Tag nicht überschreiten.
3	Der Einsatz eines Spielers darf 350 DKK pro Tag nicht überschreiten.
4	Der Rückzahlungsprozentsatz darf 45 % nicht überschreiten.

# Steuerung der Spielfunktionen

7

## 7.1 Allgemeine Informationen

### 7.1.1 Spielablauf

1	<p><b>[PRÜFUNG]</b> Ein Spieler darf nicht in der Lage sein, dasselbe Spiel gleichzeitig auf der Glücksspielplattform zu spielen.</p> <p>Hinweis: Der Spieler kann den gleichen Spieltyp mehrmals spielen, aber darf nicht in der Lage sein, dasselbe Spiel in mehreren Fenstern zu öffnen.</p>
---	---

### 7.1.2 Aktivierung und Deaktivierung von Glücksspielen

1	<b>[PRÜFUNG]</b> Die Glücksspielplattform muss über eine Funktion verfügen, die ein bestimmtes Spiel sofort deaktivieren kann.
2	<b>[PRÜFUNG]</b> Die Glücksspielplattform muss über eine Funktion verfügen, die alle Spiele sofort deaktivieren kann.
3	Informationen zur Aktivierung und Deaktivierung müssen in einem Protokoll gespeichert werden.
4	<b>[PRÜFUNG]</b> Wenn ein Spiel deaktiviert ist, muss der Kunde in der Lage sein, laufende Spiele abzuschließen.
5	<b>[PRÜFUNG]</b> Wenn ein Spiel, das in mehreren Modi betrieben werden kann (z. B. ein Spielautomat mit einem Zusatzspiel, bei dem das Spiel den Zustand zwischen dem Hauptspiel und dem Zusatzspiel ändert) deaktiviert ist, muss der Kunde bei erneuter Aktivierung des Spiels bei dem aktuellen Zustand fortfahren können. Diese Option kann jedoch nach einem in den Vorschriften festgelegten Zeitraum von mindestens 90 Tagen

### 7.1.3 Unvollendete Spiele

1	<p><b>[PRÜFUNG]</b> Wenn ein Spiel unvollendet ist, muss das Spiel dort fortgesetzt werden können, wo es unterbrochen wurde.</p> <p>Hinweis: Als unvollendetes Spiel gelten: a) Kommunikationsverlust, b) Neustart des Systems, c) deaktiviertes/aktiviertes Spiel, d) Neustart des Kunden, e) anormale Beendigung des Clientprogramms</p> <p>Hinweis: Eine Situation, in der ein Kunde die Verbindung zu einem Peer-to-Peer-Spiel aufgrund von Umständen verliert, die nicht dem Lizenzinhaber zuzuschreiben sind, gilt</p>
---	--

### 7.1.4 Fehlermanagement

1	Die Glücksspielplattform muss sofort alle Fehler in den Spielen erkennen. Die Ursache und die Lösung werden aufgezeichnet, wenn diese bekannt sind.
2	Der Glücksspielanbieter muss in der Lage sein, auf der Grundlage der gemäß Abschnitt 7.1.4.1 erhobenen Daten einen Bericht zu erstellen.

