

Décret législatif relatif aux paris en ligne<sup>1)</sup>

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

## Chapitre 1

### *Champ d'application*

**Article 1er** Le présent décret s'applique à l'offre en ligne de paris, voir l'article 11 de la loi sur les jeux de hasard.

(2) Les licences délivrées en vertu de l'article 11, paragraphes 3 et (4 de la loi sur les jeux de hasard sont exemptées des règles énoncées aux articles 2 à 7, à l'article 11, aux articles 15 à 19, à l'article 26, paragraphe 1, à l'article 27, paragraphe 1, à l'article 28, paragraphe 1 et à l'article 29.

## Chapitre 2

### *Enregistrement des joueurs*

**Article 2** Avant de pouvoir parier auprès d'un titulaire de licence, un joueur doit avoir été inscrit au préalable sur son registre de clients. « Titulaire de licence » désigne tout titulaire d'une licence permettant l'offre de paris.

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

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

(4) Le titulaire de licence doit recueillir des informations sur l'identité du client, notamment son nom et son numéro d'enregistrement civil (CPR), ou d'autres informations similaires si celui-ci ne possède pas de numéro CPR. Les informations recueillies doivent être confirmées par une documentation appropriée. Le type de documents à fournir est déterminé au terme d'une analyse des risques, de sorte que le titulaire de licence puisse s'assurer de l'identité du client.

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

(6) Une preuve d'identité supplémentaire sera demandée en cas de doute quant à l'adéquation des informations obtenues précédemment concernant l'identité du client.

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

## Chapitre 3

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

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

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

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

## Chapitre 4

### *Compte de jeu et paiements*

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

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

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

(4). Le titulaire de licence ne peut facturer aux joueurs des frais d'inactivité.

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

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

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

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

(5) Un compte temporaire ne peut pas être créé pour un joueur inscrit au registre des personnes autoexclues (voir article 18).

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

1) lors de la création d'un compte de jeu ;

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

3) Modifications apportées aux informations visées à l'article 2, paragraphe 4, sans préjudice du paragraphe 5.

(2) L'identifiant électronique doit être un identifiant électronique issu d'un programme d'identification national danois ou un identifiant électronique approuvé par l'Autorité

danoise des jeux de hasard. Le niveau de garantie pour l'utilisation d'un identifiant électronique doit être significatif ou supérieur.

(3) Le titulaire de licence doit s'assurer que, lors des dépôts et des retraits d'un compte de jeux de hasard, ainsi qu'en cas de changement d'instrument de paiement, un identifiant électronique est utilisé (voir le paragraphe 2) ou une authentification forte du client, conformément à la loi sur les paiements.

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

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

(6) En l'absence d'un identifiant électronique tel que visé au paragraphe 5, le titulaire de licence doit s'assurer que le joueur est correctement identifié.

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

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

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

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

**Article 10** Le titulaire de licence ne doit pas autoriser les transferts d'argent, de jetons, etc. entre les comptes de joueurs.

**Article 11** Les sommes figurant sur le compte d'un joueur sont des fonds confiés devant être déposés sur un compte sans compensation ouvert auprès d'un établissement financier, etc. qui doit être séparé des fonds propres du titulaire de licence et auquel seul ce dernier a accès. Les fonds présents sur le compte ne peuvent être versés qu'aux joueurs concernés et ne peuvent donc pas être utilisés pour couvrir des créances à l'encontre du titulaire de licence. Les fonds sont garantis en cas d'insolvabilité du titulaire de licence.

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

## Chapitre 5

### *Informations destinées au joueur*

**Article 12** L'ensemble des informations que le titulaire de licence est tenu de mettre à la disposition des joueurs en vertu des dispositions de la loi sur les jeux de hasard et des règlements associés doivent être disponibles en danois sur le site Internet du titulaire de licence. Toute autre communication entre les joueurs et le titulaire de licence doit pouvoir se faire en danois.

**Article 13** Le site Internet ou l'interface utilisateur du titulaire de licence doit :

- 1) indiquer que les personnes mineures de moins de 18 ans ne sont pas autorisées à prendre part à des jeux ;
- 2) fournir des informations sur les comportements de jeu responsables et les éventuels effets néfastes des jeux de hasard. Il est essentiel que les informations soient élaborées en coordination avec un centre de traitement de la dépendance au jeu ;
- 3) donner accès à un test auto-administré concernant la dépendance au jeu ;
- 4) fournir des informations concernant les centres danois de traitement de la dépendance au jeu, y compris leurs coordonnées ;
- 5) faire référence au service d'assistance téléphonique de l'Autorité danoise des jeux de hasard en vue de favoriser des comportements de jeu responsables ; et
- 6) doit figurer la possibilité de s'inscrire au registre des joueurs auto-exclus, comme le prévoit l'article 18 ;

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

(3) La page d'accueil du site Internet ou de l'interface utilisateur du titulaire de licence doit indiquer que ce dernier est agréé et supervisé par l'Autorité danoise des jeux de hasard.

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

**Article 14** Les titulaires de licence doivent utiliser le système d'étiquetage de l'autorité danoise des jeux de hasard sur leur site Internet ou leur interface utilisateur.

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

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

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

(5) Le label ne doit pas être utilisé par les partenaires commerciaux du titulaire de licence ou par d'autres parties n'étant pas agréées par l'Autorité danoise des jeux.

Chapitre 6.

### *Jeu responsable*

**Article 15** Un joueur doit fixer une limite de dépôt avant que le jeu puisse commencer. Le joueur doit choisir si cette limite de dépôt est journalière, hebdomadaire ou mensuelle. À l'exception d'une limite de dépôt maximale, les montants des limites de dépôt ne doivent pas être fixés au préalable par le titulaire de licence.

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

**Article 16** Le titulaire de licence doit se familiariser avec les habitudes de jeu des joueurs et prendre des mesures pour les prévenir et les empêcher de développer des comportements de jeu problématiques et des dépendances au jeu.

(2) Le titulaire de licence doit établir des règles et procédures internes écrites en matière de jeu responsable afin de prévenir et d'anticiper les problèmes liés au jeu et à la dépendance au jeu. Ces règles et procédures doivent comprendre des procédures de contrôle et de communication avec les joueurs présentant un comportement problématique en matière de jeu, l'obligation d'attirer l'attention sur ce comportement et d'en conserver une trace, la conservation d'informations sur le comportement des joueurs en matière de jeu et l'évaluation des risques liés aux joueurs.

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

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

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

**Article 17** Le titulaire de licence doit mettre à la disposition des joueurs une fonction leur permettant de demander l'exclusion temporaire ou permanente des jeux proposés. Le titulaire de licence veille à ce que le joueur en question ne puisse pas participer à de nouveaux jeux après avoir demandé à être exclu.

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

(3) L'exclusion permanente d'un joueur signifie que le titulaire de licence désactive le compte du joueur et met fin à la relation client. Le joueur ne peut procéder à un nouvel enregistrement tel que prévu à l'article 2, qu'un an au après la désactivation de son compte de jeu.

(4) Lorsqu'un joueur s'est auto-exclu de la participation aux jeux du titulaire de licence, ce dernier doit l'informer des services de conseil et de traitement de la dépendance au jeu disponibles dans les centres de traitement prévus à cet effet.

**Article 18** L'Autorité danoise des jeux de hasard doit tenir un registre des joueurs souhaitant volontairement s'exclure de façon temporaire ou permanente des jeux d'argent proposés par l'ensemble des titulaires de licence. Un joueur peut s'inscrire au registre de l'Autorité danoise des jeux de hasard par l'intermédiaire de son site Internet ou en prenant contact avec cet organisme. Le joueur doit explicitement donner son consentement à son inscription au registre.

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

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

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

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

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

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

**Article 19** Les titulaires de licence doivent fournir des informations sur la possibilité d'inscription au registre des joueurs auto-exclus sur le site Internet de l'Autorité danoise des jeux de hasard (voir l'article 18) et donner accès au registre.

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

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

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

(5) Au plus tôt 24 heures avant que le titulaire de licence n'envoie une offre commerciale à un joueur, il doit consulter le registre pour vérifier si ce joueur y est inscrit. Si le joueur est inscrit au registre, le titulaire de licence doit s'abstenir de lui envoyer toute offre commerciale.

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

Chapitre 7

*Marketing*

**Article 20** Le titulaire de licence doit prendre des mesures pour s'abstenir d'envoyer toute offre commerciale aux joueurs s'étant exclus temporairement ou définitivement de la participation à ses jeux en vertu de l'article 17.

**Article 21** Lors de la mise sur le marché, le titulaire de l'autorisation doit indiquer clairement :

- 1) la limite d'âge applicable au jeu en question,
- 2) le service d'assistance téléphonique de l'Autorité danoise des jeux de hasard en vue de favoriser des attitudes de jeu responsables, et
- 3) la possibilité d'auto-exclusion offerte par le registre des joueurs auto-exclus, cf. l'article 18.

(2) Dans ses communications commerciales, le titulaire de licence doit utiliser le label officiel de l'Autorité danoise des jeux de hasard. Celui-ci doit être facilement visible. L'article 15, paragraphes 3 et 4, s'applique.

(3) Les informations visées au paragraphe 1 et celles relatives au label dans le paragraphe 2 figurent également sur les pages web des titulaires de licence qui font directement l'objet de la promotion marketing en question.

## Chapitre 8

### *Mesures promotionnelles*

**Article 22** Lorsqu'un titulaire de licence souhaite faire bénéficier ses joueurs d'une promotion dans le cadre de son offre de jeux, l'ensemble des conditions doivent être clairement et simplement exposées et ce, dès que l'offre en question est portée à la connaissance des joueurs. L'exécution d'un accord de promotion des ventes intervient dès que les conditions sont remplies.

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

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

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

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

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

(7) Si une offre de mesure promotionnelle comporte des conditions de mise, un exemple chiffré, exprimé dans la devise utilisée pour le jeu, du montant devant être rejoué avant que d'éventuels gains puissent être retirés du compte de jeu, doit être

fourni. L'exemple doit être indiqué de manière claire et visible à proximité immédiate de l'offre.

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

(9) Le joueur doit disposer d'au moins 60 jours pour remplir les conditions associées au règlement d'une promotion commerciale.

**Article 23** La promotion commerciale ne peut être accordée à des joueurs individuels à des conditions différentes de celles offertes aux autres joueurs, mais doit être proposée à tous les joueurs jouant dans la même fourchette de montants déterminée ou satisfaisant un autre critère. La tranche de montant ou l'autre critère doit être fixé de telle manière que la mesure promotionnelle soit proposée à au moins 100 joueurs.

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

## Chapitre 9

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

**Article 24** Lors de la clôture d'un compte de jeu, le titulaire de licence doit verser le solde du compte de jeu du joueur au joueur le plus rapidement possible et au plus tard 5 jours ouvrables après la clôture du compte. Aucuns frais ne pourront être facturés pour la clôture.

(2) Lors de la clôture d'un compte de jeu temporaire conformément à l'article 6, paragraphe 2, seuls les fonds restants déposés sur le compte de jeu peuvent être restitués au joueur. Tout gain sera conservé par le titulaire de licence.

(3) Lors de la désactivation d'un compte joueur à la demande du titulaire de licence, ce dernier doit adresser au joueur une décision motivée et documentée. Une copie de la décision doit être adressée à l'Autorité danoise des jeux de hasard.

**Article 25** En cas de suspension d'un moyen d'identification ou d'un compte joueur, le titulaire de licence doit prendre une décision dans un délai raisonnable. Pendant la période de suspension, le joueur ne peut pas clôturer son compte de jeu. Le joueur doit être dûment informé de la décision finale lorsqu'elle sera prise.

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

## Chapitre 10

### *Systèmes de jeux de hasard*

**Article 26** Le titulaire de licence doit répondre aux exigences techniques relatives aux systèmes de contrôle et aux systèmes de jeu qui découlent de l'annexe 1.

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

**Article 27** Le titulaire de licence doit donner à l'Autorité danoise des jeux de hasard les moyens d'effectuer un contrôle adéquat du système de jeu, c'est-à-dire de l'équipement informatique utilisé pour l'offre de paris visé à l'annexe 1, notamment au moyen d'un accès à distance.

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

(3) L'Autorité danoise des jeux de hasard peut à tout moment exiger des essais et inspections complets ou partiels conformément à son programme de certification des systèmes de jeux et des systèmes d'activité utilisés pour l'offre de jeux couverts par une licence au titre de l'article 11, paragraphes 3 et 4, de la loi sur les jeux de hasard.

**Article 28** Les systèmes de jeu, les procédures commerciales et les systèmes d'activité du titulaire de licence doivent être certifiés par un organisme de contrôle accrédité avant que le système de jeu ne soit employé pour proposer des paris. L'Autorité danoise des jeux de hasard peut fixer des obligations de certification.

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

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

**Article 29** Lorsqu'un système de jeux de hasard, un générateur de nombres aléatoires ou un jeu est certifié, l'Autorité danoise des jeux de hasard peut à tout moment ordonner au titulaire de licence et au fournisseur de jeux d'effectuer des essais, des vérifications et une certification supplémentaires.

**Article 30** Le titulaire de licence doit conserver l'ensemble des données relatives à l'offre de jeux de hasard dans le système de jeu pendant au moins cinq ans.

## Chapitre 11

### *Réclamations*

**Article 31** Le titulaire de licence doit traiter les réclamations des joueurs concernant son offre de jeux. Une réclamation doit comporter des informations sur l'identité du joueur ainsi que sur les motifs de sa réclamation. La réclamation peut être rejetée si ces exigences ne sont pas satisfaites.

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

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

## Chapitre 12

### *Sanctions*

**Article 32** À moins qu'une sanction plus sévère ne soit prévue par d'autres dispositions législatives, une amende sera infligée à toute personne enfreignant délibérément ou par négligence grave les dispositions de l'article 2, paragraphe 1, point 1, et paragraphes 2 à 6, des articles 3 à 6, de l'article 7, paragraphes 1 à 4 et 6, des articles 8 à 17, de l'article 19, paragraphes 1 à 5, des articles 20 à 23, de l'article 24, paragraphes 1 et 3, de l'article 25, paragraphe 2, de l'article 26, de l'article 27, paragraphe 1, de l'article 28, paragraphe 1, point 1, de l'article 28, paragraphe 2, point 1, de l'article 30, et de l'article 31, paragraphe 1, point 1, et paragraphe 2, points 2 et 3.

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

## Chapitre 13

### *Entrée en vigueur, etc.*

**Article 33** Le présent arrêté entrera en vigueur le 1er juillet 2025.

(2) Le décret n° 1275 du 29 novembre 2019 relatif aux paris en ligne est abrogé.

---

## **Annexe 1**

### **Exigences techniques pour les matériaux**

#### **A. Introduction**

Le présent document définit les exigences techniques auxquelles doit satisfaire le titulaire d'une licence pour proposer des jeux de hasard au Danemark, y compris la sécurité de la base de données de contrôle et les exigences en matière d'accessibilité, de contrôles internes, de procédures commerciales et d'organisation.

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

SAFE :	Le référentiel de données que le titulaire de licence doit établir pour conserver les données de jeu exigées par l'Autorité danoise des jeux de hasard à des fins de contrôle.
GNA :	Générateur de nombres aléatoires.

Système de jeu : Équipement électronique ou autre utilisé par le titulaire de licence ou en son nom pour proposer, exécuter et exploiter des jeux, y compris des équipements :

1. utilisés pour stocker des informations relatives aux clients et à la participation des clients aux jeux, y compris des données historiques et des informations sur les résultats ;
2. produisant et/ou présentant des jeux au joueur ; ou
3. déterminent et stockent le résultat d'une partie, ou calcule si le joueur a gagné ou perdu une partie.

SAFE ne fait pas partie du système de jeux de hasard.

FTPS: Protocole de transfert de fichiers SSL.

SSL : Secure Sockets Layer.

XSD : Définition standard XML.

XML : XML (Extensible Markup Language).

Portail des jeux de hasard : Le système de l'Autorité danoise des jeux de hasard, dans lequel les fournisseurs de jeux doivent charger les GNA et les certificats de jeux et les titulaires de licences doivent enregistrer les jeux qu'ils proposent.

## **C. Complex de système global destiné à être utilisé dans le contrôle des jeux de hasard**

Le complexe de système global se compose du système de jeu du titulaire de licence, du stockage de données du titulaire de licence (SAFE), d'un système de sécurité (Tamper Token) et d'un registre des joueurs volontairement exclus (ROFUS).

**1. SAFE** est le référentiel de données propre au titulaire de licence (un serveur de fichiers) dans lequel celui-ci doit conserver les données de jeu — conformément aux enregistrements standards — pour tous les jeux effectués auprès de lui. Tous les titulaires de licence doivent mettre en place un référentiel de données (SAFE).

L'Autorité danoise des jeux de hasard doit être en mesure d'obtenir un accès en ligne aux données stockées par le titulaire de licence.

**2. Tamper Token** L'Autorité danoise des jeux de hasard a mis en œuvre un système de sécurité qui doit être utilisé pour le Tamper Token. Le Tamper Token a pour objet de garantir que les données de jeu conservées par le titulaire de licence dans SAFE sous forme d'enregistrements standard ne soient pas modifiées pendant leur stockage. L'Autorité danoise des jeux de hasard mettra en place un serveur pour l'émission des tokens, lesquels seront délivrés quotidiennement au titulaire de licence. La fréquence peut être ajustée sur la base d'une évaluation spécifique. Le titulaire de licence doit mettre en œuvre une fonction conforme aux spécifications de l'Autorité danoise des jeux de hasard permettant de générer un code d'identification à partir des données de

jeu stockées et du token délivré. Le code d'identification doit être communiqué à l'Autorité danoise des jeux de hasard avant l'expiration du jeton en question. Le titulaire de licence communiquera avec le système Tamper Token par l'intermédiaire de services web.

Tamper Token de l'Autorité danoise des jeux de hasard traite également des points suivants :

- la création de jetons utilisés pour calculer les codes d'identification ;
- le stockage des codes d'identification pour les contrôles ultérieurs ;
- des contrôles continus pour s'assurer que le délai de résiliation des jetons est respecté ;
- la vérification qu'une série de données relatives aux jeux de hasard obtenues n'a pas été modifiée par rapport au code d'identification reçu.

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

**3. Le registre des joueurs volontairement exclus (ROFUS)** un registre recensant tous les joueurs au Danemark ayant choisi volontairement de s'exclure — temporairement ou définitivement — de la possibilité de jouer à des jeux en ligne et à certains jeux terrestres au Danemark. Le registre est géré par l'Autorité danoise des jeux de hasard, qui en est responsable. Le titulaire de licence doit être connecté au registre et veiller à ce que les joueurs inscrits dans le registre ne puissent pas jouer sur son système de jeu. La communication du titulaire de licence avec le système ROFUS s'effectue par l'intermédiaire de services Web.

Le titulaire de licence doit informer l'Autorité danoise des jeux de hasard des erreurs dans SAFE dans les meilleurs délais.

#### **D. Exigences concernant les données relatives aux jeux de hasard (enregistrements standard)**

Le titulaire de la licence doit enregistrer les données relatives aux jeux d'argent dans SAFE sous forme de fichiers XML contenant les champs et à la fréquence publiés par l'Autorité danoise des jeux d'argent. La classification suivante est utilisée:

- EndOfDay
- Matches de poule
- FastOdds
- Jeux de gestion
- Jackpot

Pour les types de jeux ne relevant pas de la division ci-dessus, il est convenu avec l'Autorité danoise des jeux de hasard de la manière dont les données de jeu doivent être stockées sur SAFE. Cette procédure doit être réalisée avant l'offre de jeux.

L'Autorité danoise des jeux de hasard publiera une description technique du format dans lequel les données de jeu doivent être transmises à SAFE (enregistrements

standards). La description technique comprend un modèle conceptuel et des définitions de champs. La description inclut également un groupe de fichiers XSD dont la structure doit être respectée lorsque les données de jeu de hasard sont stockées dans SAFE.

## **E. Prescriptions applicables à SAFE**

### **E. 1 Référentiel de données du titulaire de licence**

Le titulaire de licence doit mettre en place un espace de stockage de données pour stocker les données relatives aux jeux de hasard.

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

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

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

- SAFE est installé sur un serveur distinct qui est physiquement retiré du système de jeu du titulaire de licence.
- Les données de jeu de hasard dans SAFE doivent être séparées logiquement et correctement de toutes les autres données.
- Le titulaire de licence doit assurer la sauvegarde nécessaire de toutes les données de jeu. SAFE et la sauvegarde de SAFE doivent être géographiquement séparées. De même, le stockage des données sur des supports numériques lisibles doit être géographiquement séparé de leur sauvegarde.
- SAFE doit satisfaire aux exigences en matière de sécurité informatique avant d'être utilisé en tant qu'espace de stockage de données au moins au niveau correspondant au niveau minimal correspondant à celui du système de jeu du titulaire de licence conformément au décret sur les jeux en ligne.
- Le titulaire de licence doit s'assurer que l'Autorité danoise des jeux de hasard dispose d'un accès en ligne pour récupérer les données relatives aux jeux dans SAFE.
- Le titulaire de licence doit établir un accès à SAFE via un accès sécurisé (FTPS).
- La structure des dossiers dans SAFE doit être conçue conformément à la structure spécifiée par l'Autorité danoise des jeux de hasard ; voir la section E. 3, « Structure des dossiers dans SAFE et désignation des enregistrements standard ».
- Les données relatives aux jeux de hasard dans SAFE sont stockées conformément aux enregistrements standard spécifiés, voir section D « Exigences relatives aux données relatives aux jeux (enregistrements standard) ».

- Le titulaire de licence doit documenter le fait que SAFE est conforme aux exigences énoncées.
- Le titulaire de licence doit préparer la documentation opérationnelle pour SAFE, y compris la documentation pour tous les environnements d'exploitation nécessaires, les procédures et routines d'exploitation, les systèmes de sauvegarde et la gestion des erreurs.
- Tous les documents doivent être fournis en danois. Toutefois, des spécifications techniques de nature générale peuvent être fournies en anglais.
- La documentation doit être mise à la disposition de l'Autorité danoise des jeux de hasard par voie électronique sur demande (par exemple, par courrier électronique, clé USB, CD-ROM, DVD) sans délai et au plus tard dans les deux jours ouvrables.
- Toute la documentation doit être fournie dans un format qui peut être traité par l'Autorité danoise des jeux de hasard et qui peut être lu dans Microsoft Office ou Adobe Reader.
- La documentation doit être mise à jour en continu et au moins à chaque version. La documentation mise à jour doit accompagner chaque version et décrire la base de la version.
- Accessibilité SAFE par mois :

Accessibilité	98,50 %
Délai de réaction en cas d'incident	Moins d'une heure, du lundi au vendredi, de 8h00 à 17h00 (heure danoise).
Temps de réponse	Le temps de réponse moyen pour la connexion doit être inférieur à 10 secondes.

- Fenêtres de service SAFE :

Type de fenêtre	Fenêtre de service	Durée	Avis - utilisation de la fenêtre de service
Changements standards, correctifs, etc.	Une fois par jour du lundi au vendredi de 17h00 à 6h00 et du samedi au dimanche de minuit à 23h59	120 min	Préavis de 5 jours ouvrables

Principales mises à jour	0 à 4 fois par mois au cours de la période du samedi 00 h 00 au lundi 5 h 00	20 heures	Préavis de 10 jours ouvrables
Réorganisation des environnements, de l'architecture et des services	4 fois par an pendant la période comprise entre le samedi 00 h 00 et le lundi 5 h 00	24 heures.	Préavis de 15 jours ouvrables
Mises à jour critiques urgentes	À convenir	À convenir	Avant le début de la tâche

- Incidents (événements) :

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

Le titulaire de licence signale les incidents via le système de compte rendu d'incident de l'Autorité danoise des jeux de hasard. Les exigences et les informations les concernant seront publiées sur le site Internet de l'Autorité danoise des jeux de hasard.

- Le titulaire la licence est responsable de l'exploitation de SAFE.
- Si SAFE est inaccessible, les données de jeu de hasard doivent être collectées et sauvegardées dans SAFE dès qu'il est à nouveau accessible.

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

Le titulaire de licence doit transférer et sauvegarder les données de jeu de hasard dans SAFE conformément aux enregistrements standard (informations relatives aux

structures de données). Il est de la responsabilité et du devoir du titulaire de licence de sécuriser ces transferts de données.

L'Autorité danoise des jeux de hasard doit pouvoir transférer, en fonction des besoins, les données de jeu de SAFE vers son propre référentiel de données à des fins de contrôle. Ces transferts doivent être effectués via Internet en utilisant le protocole FTPS, et la validité des données doit être vérifiée à l'aide de Tamper Token.

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

Le titulaire de licence doit mettre en place l'arborescence de dossier sur SAFE et nommer les enregistrements standard sur la base de la structure suivante :

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

Niveau 2 : Dossier nommé « Zip ».

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

Niveau 4 : Il existe ici un certain nombre de fichiers zip, chacun se rapportant à un token. Il existe également des dossiers pour les jetons n'étant pas encore fermés. Un dossier non encore clôturé est nommé « SpilCertifikatIdentifikation-TamperTokenID ». Le fichier zip contenant ce dossier est nommé « SpilCertifikatIdentifikation-TamperTokenID.zip ». SpilCertifikatIdentifikation est un identifiant unique du titulaire de licence, attribué par l'Autorité danoise des jeux de hasard. Le TamperTokenID est un identifiant unique pour chaque Tamper Token.

Niveau 5 : Les dossiers sont créés en fonction du contenu de chaque fichier zip. Ils sont par exemple nommés « EndOfDay », « FastOdds », « Jackpot », « Puljespil » et « Managerspil ».

Niveau 6 : Les dossiers sont créés pour les dates pertinentes, désignées d'après la date au format AAAA-MM-JJ. Les enregistrements standard individuels sont placés à ce niveau ou au niveau 7 et placés dans le dossier correspondant à la date de création du fichier.

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

Les fichiers de paris doivent être placés dans le dossier représentant le placement du pari.

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

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

### **F. Contrôle permanent du respect des exigences en matière d'autorisation**

## **F. 1 Demandes de données de jeu de hasard**

Le titulaire de licence doit, sur demande, être en mesure de fournir à l'Autorité danoise des jeux de hasard, dans un délai de 5 jours ouvrables, les données de jeu de hasard archivées à partir des supports numériques lisibles (voir section E.1).

## **F. 2 Demande de toute autre information**

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

- des informations sur les jeux interactifs ; que le jeu se déroule ou non via un réseau auquel participent des joueurs provenant de plusieurs fournisseurs de jeux différents, l'Autorité danoise des jeux d'argent peut demander des informations relatives à tous les participants à la partie ;
- Informations sur les comptes de jeu.
- Informations statistiques
- Extraits des enregistrements effectifs sur le système de jeux du titulaire de licence.

Les informations doivent être communiquées à l'Autorité danoise des jeux de hasard dans un délai de 5 jours ouvrables.

## **G. Exigences relatives aux contrôles, aux procédures et à l'organisation du titulaire de licence**

Le titulaire de licence doit établir, documenter et mettre en œuvre des contrôles continus afin de s'assurer que les exigences applicables des décrets sont respectées en permanence, tant par lui-mêmes que par ses partenaires. La planification d'urgence couvre au moins :

- des contrôles quotidiens effectués par les employés et les responsables (intégrés dans la mesure du possible dans les procédures et les systèmes de l'entreprise),
- des audits internes périodiques et aléatoires ;
- des audits externes, lorsque cela s'avère nécessaire, pour obtenir un niveau satisfaisant de documentation de la conformité aux exigences applicables ;
- le traitement et l'archivage des résultats de contrôle ;
- la notification immédiate à l'Autorité danoise des jeux de hasard lorsque des erreurs ou des violations sont détectées et lorsque des erreurs ou des violations sont suspectées par le titulaire de licence lui-même et/ou ses partenaires commerciaux; le rapport inclut l'évaluation, par le titulaire de licence, des conséquences de l'erreur ou de la violation.

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

- Le titulaire de licence doit assurer la surveillance de tous les composants et transmissions de données de l'ensemble du système de jeu, y compris les lignes de données, les paquets de données, les réseaux, SAFE, le GNA, le système de jeu, etc. (y compris les composants et les transmissions de données de tout tiers concerné), afin de garantir à la fois la fiabilité et la disponibilité.
- Le titulaire de licence doit mettre en place une procédure de sauvegarde et de restauration pour prévenir la perte de données.
- Le titulaire de licence doit mettre en place des procédures d'entretien et de sécurité pour un fonctionnement sûr et stable, conformément à la norme ISO 27001.

Le titulaire de licence doit disposer d'une organisation et d'un personnel adéquats pour offrir ses produits conformément à l'objectif de la loi sur les jeux de hasard et aux exigences fixées par l'Autorité danoise des jeux de hasard.

## **H. Enregistrement des jeux et des fournisseurs de jeux de hasard sur le portail des jeux de hasard**

Les titulaires de licence doivent enregistrer les jeux de paris et les prestataires de services de paris qu'ils proposent sur le portail de paris.

Le titulaire de licence doit veiller à ce que l'enregistrement des jeux proposés et des fournisseurs de jeux soit mis à jour en permanence.

---

## **Annexe 2**

### **Exigences techniques pour les matériaux**

#### **A. Introduction**

Le présent document décrit les exigences techniques auxquelles doit satisfaire un fournisseur de jeux, y compris les exigences relatives à la fourniture de GNA et de certificats de jeu, les exigences relatives aux contrôles internes et les exigences organisationnelles.

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

GNA : Générateur de nombres aléatoires.

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

#### **C. Exigences pour les certificats de jeu et RNG sur le portail de jeux**

Les fournisseurs de jeux doivent charger les RNG et les certificats de jeu pour RNG et les jeux qu'ils fourniront aux titulaires de licence sur le portail de jeux.

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

- Nom de l'activité
- Numéro de version
- Informations GNA
- Date d'expiration de la certification :
- Catégorie de jeu
- Nom de l'entreprise de test accréditée

Le fournisseur de jeux doit veiller à ce que les informations figurant sur le portail des jeux soient mises à jour à tout moment.

Le fournisseur de jeux de hasard doit informer l'Autorité danoise des jeux de hasard des erreurs concernant le RNG et un jeu.

#### **D. Exigences relatives aux contrôles effectués par le fournisseur de jeux de hasard**

Le fournisseur de jeux de hasard doit établir, documenter et mettre en œuvre des contrôles continus afin de s'assurer que les exigences applicables des décrets sont respectées en permanence, tant par le titulaire de licence que par ses partenaires de coopération.

La planification d'urgence doit au moins couvrir :

- des audits externes, lorsque cela s'avère nécessaire, pour obtenir un niveau satisfaisant de documentation de la conformité aux exigences en vigueur,
- un reporting immédiat à l'Autorité danoise des jeux de hasard en cas de détection d'erreurs ou d'infractions et en cas de suspicion d'erreurs. Le rapport doit inclure l'évaluation, par le titulaire de licence, des conséquences de l'erreur ou de la violation.

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

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

Notes officielles

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

<sup>11</sup> Le présent décret exécutif contient des dispositions qui ont été notifiées à l'état de projet conformément à la directive (UE) 2015/1535 du Parlement européen et du Conseil prévoyant une procédure d'information dans le domaine des réglementations techniques et des règles relatives aux services de la société de l'information (texte codifié).