

# FRANZÖSISCHE REPUBLIK

Ministerium für staatliches Handeln und  
öffentliche Haushalte

## Verordnung Nr. XXX von XXX über die Erprobung von Spielen mit geldwerten digitalen Gegenständen

NOR-Nr.: ECOB2516565D

**Zielgruppen:** Anbieter von Spielen mit geldwerten digitalen Gegenständen

**Betr.:** Mit den Artikeln 40 und 41 des Gesetzes Nr. 2024-449 vom 21. Mai 2024 über die Sicherung und Regulierung des digitalen Raums wurde für eine dreijährige Erprobungsphase der Betrieb von Online-Spielen genehmigt, bei denen volljährige Spieler, die eine finanzielle Aufwendung getätigt haben, mittels eines zufallsbasierten Verfahrens geldwerte digitale Gegenstände erlangen können. In diesem Zusammenhang werden in der vorliegenden Verordnung die zulässigen Spielekategorien sowie die Kategorien von zusätzlichen Belohnungen, die ausgegeben werden dürfen, und deren Obergrenzen festgelegt. Ferner werden die Verpflichtungen für Anbieter von Spielen mit geldwerten digitalen Gegenständen sowie die Befugnisse der Nationalen Glücksspielbehörde in Bezug auf die vorab erforderlichen Meldung zur Ausübung dieser wirtschaftlichen Tätigkeit, die Modalitäten für die Eröffnung, Verwaltung und Schließung von Spielerkonten, die Mechanismen zur Verhinderung von übermäßigem oder pathologischem Spielen und die Daten festgelegt, die der Nationalen Glücksspielbehörde zur Verfügung zu stellen sind.

**Inkrafttreten:** Der Text tritt am Tag nach seiner Veröffentlichung in Kraft.

**Anwendung:** Diese Verordnung wird gemäß Artikel 40 und 41 des Gesetzes Nr. 2024-449 vom 21. Mai 2024 über die Sicherung und Regulierung des digitalen Raums erlassen.

**Der Premierminister,**

gestützt auf den Bericht der Ministerin für staatliches Handeln und öffentliche Haushalte,

gestützt auf die Verordnung (EU) 2022/2065 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 19. Oktober 2022 über einen Binnenmarkt für digitale Dienste und zur Änderung der Richtlinie 2000/31/EG;

gestützt auf die Verordnung (EU) 2023/1114 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 31. Mai 2023 über Märkte für Kryptowerte und zur Änderung der Verordnungen (EU) Nr. 1093/2010 und (EU) Nr. 1095/2010 sowie der Richtlinien 2013/36/EU und (EU) 2019/1937;

gestützt auf das Gesetzbuch über das Geld- und Finanzwesen;

gestützt auf das Gesetzbuch über die innere Sicherheit;

gestützt auf das Gesetz Nr. 2024-449 vom 21. Mai 2024 über die Sicherung und Regulierung des digitalen Raums, insbesondere die Artikel 40 und 41;

gestützt auf die Notifizierung Nr. XXX, die der Europäischen Kommission am XXX übermittelt wurde;

gestützt auf die Stellungnahmen der nationalen Glücksspielbehörde vom 15. Mai 2025 und 24. Juli 2025;

gestützt auf die Beschlüsse der Nationalen Kommission für Informationstechnik und Freiheitsrechte (CNIL) vom 15. Mai 2025;

Nach Anhörung des Staatsrats (interne Fachgruppe),

## **erlässt hiermit Folgendes:**

### KAPITEL I

#### ZULÄSSIGE SPIELKATEGORIEN

##### Artikel 1

Spiele mit geldwerten digitalen Gegenständen, die eine Reihe von Interaktionen zwischen Spielern oder zwischen dem Spieler und dem Spiel sowie ein Fortschrittssystem im Spiel bieten und unter eine oder mehrere der folgenden Kategorien fallen, sind probeweise erlaubt, sofern sie die in Artikel 40 des oben genannten Gesetzes vom 21. Mai 2024 festgelegten Bedingungen erfüllen:

1. Action- und Kampfspiele, bei denen mit oder gegen andere Spieler oder Spielcharaktere gespielt wird;

2. Aufzuchtspiele, die es den Spielern ermöglichen, Charaktere zu züchten oder weiterzuentwickeln;

3. Fantasy-Sport- oder Pferderennspiele, die auf tatsächlichen Wettbewerben, Sportveranstaltungen, sportlichen Wettbewerben oder Pferderennen basieren;

4. Abenteuer- oder Questspiele;

5. Strategie- und Aufbauspiele;

6. Rennspiele, bei denen mit oder gegen andere Spieler oder Spielcharaktere gespielt wird.

## Artikel 2

Spiele mit geldwerten digitalen Gegenständen dürfen weder auf den Mechanismen von Glücksspielen basieren, die gemäß Artikel D. 321-13 des Gesetzes über die innere Sicherheit in Casinos zugelassen sind, noch – mit Ausnahme der in Artikel 1 Absatz 3 dieser Verordnung genannten Fantasy-Pferderennspiele – auf den Mechanismen von Pferdewetten im Sinne des Artikels L. 322-13 desselben Gesetzes.

## KAPITEL II

### ZUSÄTZLICHE BELOHNUNGEN

#### Artikel 3

Bei Spielen mit geldwerten digitalen Gegenständen können in der Erprobungsphase die folgenden zusätzlichen Belohnungen ausgegeben werden:

1. Sachbelohnungen;

2. Kryptowerte, die in den Anwendungsbereich der Verordnung (EU) 2023/1114 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 31. Mai 2023 über Märkte für Kryptowerte und zur Änderung der Verordnungen (EU) Nr. 1093/2010 und (EU) Nr. 1095/2010 sowie der Richtlinien 2013/36/EU und (EU) 2019/1937 fallen, mit Ausnahme von vermögenswertereferenzierten Token im Sinne des Artikels 3 Absatz 1 Nummer 6 der genannten Verordnung, E-Geld-Token im Sinne des Artikels 3 Absatz 1 Nummer 7 der genannten Verordnung oder Utility-Token im Sinne des Artikels 3 Absatz 1 Nummer 9 der genannten Verordnung.

#### Artikel 4

Der Gesamtwert der Sachbelohnungen nach Artikel 3 Absatz 1 darf 1000 Euro pro Kalenderjahr, pro Spieler und pro Spiel nicht übersteigen.

Der Gesamtwert der Belohnungen, die in einem Kalenderjahr in der in § 3 Absatz 2 genannten Form an alle Teilnehmer desselben Spiels ausgegeben werden, darf 20 Prozent des mit diesem Spiel in diesem Kalenderjahr erzielten Umsatzes nicht überschreiten und ist pro Spieler für dieses Spiel auf einen jährlichen Betrag von 25 000 Euro begrenzt.

Für ein bestimmtes Spiel ist unter dem Umsatz aus der Bereitstellung dieses Spiels die Gesamtmenge der Verkäufe geldwerter digitaler Gegenstände und allgemein aller sonstigen Ausgaben zu verstehen, die Spieler im Zusammenhang mit diesem Spiel bei dem Anbieter tätigen, sowie der Betrag der Provisionen, die der Anbieter im Austausch für geldwerte digitale Gegenstände erhält, die der Anbieter auf den Marktplätzen im Sinne des Artikels 20 dieser Verordnungen ausgibt. Für die Beträge, die der Anbieter in Kryptowerten erhält, gilt der zum Zeitpunkt der Transaktion gültige Wechselkurs.

#### Artikel 5

Der Wert der in Artikel 3 genannten Belohnungen wird zu dem Zeitpunkt ermittelt, zu dem der Spieler sie erhält.

Der Wert der in Artikel 3 Absatz 2 genannten Belohnungen wird in Euro bemessen, wobei der zum Zeitpunkt des Erhalts durch den Spieler gültige Wechselkurs zugrunde gelegt wird.

## KAPITEL III

### VORHERIGE ANMELDUNG DER ANBIETER VON SPIELEN MIT GELDWERTEN DIGITALEN GEGENSTÄNDEN

#### Artikel 6

Jede juristische Person, die beabsichtigt, der Öffentlichkeit ein Spiel mit geldwerten digitalen Gegenständen anzubieten, muss dies vorab bei der nationalen Glücksspielbehörde anmelden und die erforderlichen Informationen zur juristischen Person, zum Spielangebot und zu dessen Inverkehrbringen sowie zu den dabei verwendeten Technologien übermitteln.

#### Artikel 7

Die juristische Person teilt ihren Firmennamen und die von ihr verwendeten Handelsbezeichnungen mit.

Die juristische Person macht folgende Angaben:

1. Ihren Gesellschaftssitz und ihre Rechtsform;
2. Die Identität der Mitglieder der Geschäftsleitung, ihre Wohnanschrift und eine Beschreibung ihrer Aufgaben;
3. Gegebenenfalls den Sitz der Gesellschaft oder Gesellschaften, die sie unmittelbar oder mittelbar kontrollieren, ihrer Tochtergesellschaften sowie allgemein die organischen Verflechtungen innerhalb der Gruppe, der sie angehören.

Ist die juristische Person als Aktiengesellschaft gegründet, gibt sie alle natürlichen oder juristischen Personen an, die mehr als 25 % ihres Kapitals oder ihrer Stimmrechte halten, sowie gegebenenfalls die Personen, die sie unmittelbar oder mittelbar im Sinne von Artikel L. 233-16 des französischen Handelsgesetzbuchs kontrollieren.

Die juristische Person gibt die Identität der Personen an, die dafür verantwortlich sind, dass die von ihr angebotenen Spiele den für sie geltenden Vorschriften entsprechen.

#### Artikel 8

Die juristische Person legt für jedes ihrer Spiele, soweit zutreffend, die Merkmale und die Art der Bereitstellung des Spielangebots dar, das sie der Öffentlichkeit anbieten möchte, damit die nationale Glücksspielbehörde prüfen kann, ob das Spiel den zulässigen Spielkategorien entspricht und die gesetzlichen Verpflichtungen des Anbieters erfüllt.

#### Artikel 9

Die juristische Person legt für jedes ihrer Spiele gegebenenfalls die technischen und funktionalen Merkmale der Spielplattform und gegebenenfalls die des Zufallszahlengenerators dar.

Eine juristische Person, die Distributed-Ledger-Technologie oder eine ähnliche Technologie verwendet, legt die Merkmale der gewählten Technologie und der zugehörigen technischen Lösungen dar.

## Artikel 10

Die Anmeldeverfahren und der Inhalt der Voranmeldungsdatei werden von der nationalen Glücksspielbehörde festgelegt.

## KAPITEL IV

### VERFAHREN FÜR DIE ERÖFFNUNG, VERWALTUNG UND SCHLIESSUNG VON SPIELERKONTEN

## Artikel 11

Beantragt eine Person die Eröffnung eines Kontos, um an einem Spiel mit geldwerten digitalen Gegenständen teilzunehmen, verlangt der Anbieter des Spiels mit geldwerten digitalen Gegenständen vor der Eröffnung des Kontos von der Person Folgendes:

1. Angabe von Nachname, Vorname(n), Geburtsdatum und -ort sowie Postanschrift. Der Anbieter kann auch verlangen, dass die Person, die ein Konto eröffnen möchte, ihm eine E-Mail-Adresse zur Verfügung stellt.

2. Bestätigung, dass sie die Allgemeinen Geschäftsbedingungen des Spielangebots gelesen hat und diesen zustimmt; diese Zustimmung muss bei jeder Änderung der Allgemeinen Geschäftsbedingungen erneuert werden;

3. Angabe, ob sie der Verwendung der personenbezogenen Daten, die sie dem Anbieter bereitstellt, zu Zwecken der kommerziellen Werbung zustimmt.

Die Anfrage gemäß Nummer 3 muss gesondert von der unter Nummer 2 genannten Anfrage erfolgen.

Die Beantwortung der unter den Nummern 1 bis 3 aufgeführten Anfragen ist obligatorisch. Der Anbieter lehnt die Eröffnung eines Kontos ab, wenn eine Person ihm nicht alle vorstehend genannten Informationen zur Verfügung gestellt hat. Ebenso wird die Eröffnung eines Kontos für Minderjährige verweigert.

## Artikel 12

I. - Ein Spielerkonto darf erst eröffnet werden, nachdem die Identität und die Volljährigkeit der Person, die die Eröffnung beantragt, überprüft wurden.

II. – Unbeschadet der Erfüllung der Verpflichtungen nach Buch V Titel VI Kapitel I Abschnitt 2 bis 7 sowie Kapitel II des Währungs- und Finanzgesetzbuchs in Bezug auf die Bekämpfung von Geldwäsche und Terrorismusfinanzierung kann die Überprüfung der Identität und Volljährigkeit von Personen, die die Eröffnung eines Spielerkontos bei einem Anbieter von Spielen mit geldwerten digitalen Gegenständen beantragen, mittels jeder zuverlässigen und gesetzeskonformen Methode erfolgen, mit der die Identität und das Alter von Personen mit ausreichender Sicherheit im Hinblick auf die vorgesehenen Zwecke festgestellt werden können.

Der Anbieter von Spielen mit geldwerten digitalen Gegenständen muss die umgesetzten Maßnahmen dokumentieren, regelmäßig überwachen, und in der Lage sein, ihre Wirksamkeit und Rechtskonformität insbesondere gegenüber der nationalen Glücksspielbehörde nachzuweisen.

Konnte die Identität des Antragstellers nicht innerhalb von dreißig Tagen ab dem Antrag auf Eröffnung eines Kontos festgestellt werden, verweigert der Anbieter die Eröffnung des Kontos.

III. Stellt der Anbieter vor der Eröffnung des Kontos eine Abweichung zwischen den vom Spieler eingegebenen Informationen und den Daten fest, die mit den in Abschnitt I genannten Identifikationsmethoden ermittelt wurden, die auf einen inhaltlichen Eingabefehler zurückzuführen ist, so teilt er dies dem Spieler unverzüglich mit. Der Spieler hat ab dem Datum dieser Benachrichtigung eine Frist von höchstens sechzig Tagen, um die Angaben zu berichtigen. Erfolgt die Berichtigung nicht innerhalb dieser Frist, verweigert der Anbieter die Eröffnung des Kontos.

IV. Solange der Anbieter die in Abschnitt II vorgesehenen Überprüfungen durchführt, kann er dem Spieler auch vor der Eröffnung eines Spielerkontos eine Spielaktivität mit geldwerten digitalen Gegenständen anbieten. Die Freigabe des Spielerkontos und der tatsächliche Erwerb von geldwerten digitalen Gegenständen und zusätzlichen Belohnungen durch den Spieler erfolgen jedoch nur, sofern die Identität und die Volljährigkeit des Spielers durch den Anbieter festgestellt wurde. Ist dies nicht möglich, verweigert der Anbieter die Eröffnung des Kontos.

Beantragt ein Spieler die Eröffnung eines Kontos, informiert ihn der Anbieter darüber, dass alle geldwerten digitalen Gegenstände und zusätzlichen Belohnungen, die er im Spiel erhalten kann, erst nach Überprüfung seiner Identität und seines Alters endgültig erworben werden können.

#### Artikel 13

Ab Eröffnung des Spielerkontos und unbeschadet der in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen des Spielangebots festgelegten Bestimmungen zur ordnungsgemäßen Durchführung des Spiels erhält der Spieler unverzüglich die vom Anbieter ausgegebenen Belohnungen.

Die Ausgabe der Belohnungen kann jedoch gemäß Artikel L561-16 des Währungs- und Finanzgesetzbuchs aufgeschoben werden, wenn der Anbieter den Verdacht hat, dass diese mit Geldwäsche oder Terrorismusfinanzierung in Verbindung steht.

Anbieter, die in dem im vorliegenden Artikel genannten Fall Artikel L561-16 des Währungs- und Finanzgesetzbuchs anwenden, sind verpflichtet, die nach Artikel L561-15 desselben Gesetzbuchs vorgesehene Erklärung abzugeben.

#### Artikel 14

Das Spielerkonto zeichnet folgende Daten auf:

1. Die folgenden vom Spieler bereitgestellten Daten: Nachname, Vorname(n), Geburtsdatum und -ort, Wohnanschrift und gegebenenfalls E-Mail-Adresse;
2. Der Benutzername, der dem Spieler den Zugriff auf sein Konto ermöglicht;
3. Letzter Zeitpunkt, an dem der Spieler den Allgemeinen Geschäftsbedingungen des Spielangebots zugestimmt hat;

4. Das Datum der Kontoerstellung;

5. Sofern der Anbieter die Distributed-Ledger-Technologie oder eine ähnliche Technologie nutzt, die Kryptowertekonten oder selbst gehosteten Adressen gemäß Artikel 18 dieser Verordnung;

6. die vom Spieler gewählten Einstellungen zu den in den Artikeln 21 und 22 dieser Verordnung vorgesehenen Mechanismen zur Selbstbeschränkung;

7. Die dem Spieler zugeordneten geldwerten digitalen Gegenstände;

8. Der ein Jahr umfassende Transaktionsverlauf über den Erwerb und die Übertragung von geldwerten digitalen Gegenständen durch den Spieler einschließlich der entsprechenden Beträge gemäß den Bedingungen nach Artikel 15, aufgeschlüsselt nach beim Anbieter erworbenen Gegenständen, vom Spieler auf dem in Artikel 20 dieser Verordnung genannten Marktplatz erhaltenen, gekauften, getauschten, abgegebenen oder verkauften Gegenständen sowie im Rahmen des Spiels als Belohnung erlangten und verlorenen Gegenständen;

9. Der Transaktionsverlauf der zusätzlichen Belohnungen, die der Spieler im Laufe eines Jahres im Rahmen des Spiels erhalten hat;

10. Der Transaktionsverlauf der sonstigen Ausgaben, die dem Spieler im Laufe eines Jahres im Rahmen des Spiels entstanden sind;

11. Der Transaktionsverlauf der vom Anbieter im Laufe eines Jahres in jeglicher Form gewährten Werbeangebote;

12. Die Spielzeit im Sinne von Artikel 22 dieser Verordnung pro Tag und pro Woche.

Diese Daten werden dem Spieler durch den Anbieter dauerhaft und leicht zugänglich zur Verfügung gestellt.

#### Artikel 15

Die in Artikel 14 Nummer 8 bis 11 genannten Beträge, die vom Spieler in Kryptowerten gezahlt oder erhalten wurden, werden auf dem Konto des Spielers in Euro ausgewiesen. Für Käufe und Verkäufe des Spielers gilt der zum Zeitpunkt der Transaktion gültige Wechselkurs; für zusätzliche Belohnungen des Spielers der zum Zeitpunkt des Erhalts der Belohnung gültige Kurs.

#### Artikel 16

Der Anbieter richtet ein einfaches und leicht zugängliches Verfahren ein, das es dem Spieler ermöglicht, jederzeit die Schließung seines Spielerkontos zu beantragen.

Die in Artikel 14 genannten Daten werden ab der Schließung des Spielerkontos oder der letzten Anmeldung bei dem Spielerkonto für fünf Jahre aufbewahrt.

Wird das Kryptowertekonto unter der Verantwortung des Anbieters des Spiels mit geldwerten digitale Gegenständen gehostet, werden die in Artikel 14 Absätze 1, 7 und 9 genannten Daten ab der letzten Anmeldung bei dem Spielerkonto für acht Jahre aufbewahrt.

## Artikel 17

Unbeschadet sonstiger Regelung zur Kontoschließung in den allgemeinen Geschäftsbedingungen des Spielangebots schließt der Anbieter ein Spielerkonto unverzüglich, wenn der Kontoinhaber dies verlangt.

## Artikel 18

Der Spieler muss jederzeit frei über seine im Zusammenhang mit dem Spiel des Anbieters stehenden Vermögenswerte verfügen können. Verwendet der Anbieter die Distributed-Ledger-Technologie oder eine ähnliche Technologie, gehören dazu insbesondere die erhaltenen geldwerten digitalen Gegenstände und zusätzlichen Belohnungen, die in den Kryptowertekonten oder selbst gehosteten Adressen gespeichert werden, die der Spieler im Rahmen des Spiels verwendet.

Gegebenenfalls muss der Spieler in der Lage sein, das Guthaben auf seinem Spielerkonto in gesetzlicher Währung auf ein Zahlungskonto des Spielers zu überweisen.

Der Anbieter stellt dem Spieler alle Informationen zur Verfügung, die sich auf die freie Verfügung über die im Zusammenhang mit dem Spiel des Anbieters stehenden Vermögenswerte und über die Aufbewahrungsfrist für die in Artikel 14 genannten Daten beziehen, insbesondere bei Schließung des Spielerkontos.

## Artikel 19

Der Spieler kann die ihn betreffenden personenbezogenen Daten, die auf seinem Spielerkonto angegeben sind, berichtigen.

Betrifft die Berichtigung die in Artikel 11 Absatz 1 genannten Angaben zum Personenstand, muss der Spieler innerhalb von dreißig Tagen nach dieser Berichtigung die Überprüfung seiner Identität gemäß den in Artikel 12 festgelegten Bedingungen ermöglichen. Hat der Spieler bis zum Ende dieser Frist nicht die erforderlichen Schritte unternommen, sperrt der Anbieter das Konto. Hat der Spieler nicht innerhalb von sechzig Tagen nach der Berichtigung der Informationen die erforderlichen Schritte unternommen, schließt der Anbieter das Konto.

Stellt der Anbieter eine Abweichung zwischen den vom Spieler eingegebenen Informationen und den Daten fest, die mit den in Artikel 12 Abschnitt I genannten Identifikationsmethoden ermittelt wurden, die auf einen inhaltlichen Eingabefehler zurückzuführen ist, so teilt er dies dem Spieler unverzüglich mit und bietet ihm die Möglichkeit, die Angaben innerhalb von sieben Tagen nach dieser Mitteilung zu berichtigen. Der Spieler kann entweder die ursprünglich eingegebenen Informationen durch Zugriff auf sein Konto berichtigen oder dem Anbieter seine Zustimmung zur erforderlichen Berichtigung erteilen. Im letzteren Fall muss der Spieler die Berichtigung bestätigen, wenn er sich das nächste Mal bei seinem Konto anmeldet. Wird keine Berichtigung vorgenommen, so schließt der Anbieter das Konto unverzüglich.

## KAPITEL V

### PRÄVENTION VON EXZESSIVEM ODER PATHOLOGISCHEM SPIELEN

#### Artikel 20

Für die Zwecke dieser Verordnung bezeichnet der Ausdruck „Marktplatz“ jede Online-Schnittstelle, die es Spielern ermöglicht, geldwerte digitale Gegenstände, die mit den Spielen des Anbieters von Spielen mit geldwerte digitale Gegenstände in Zusammenhang stehen, zu erwerben oder zu veräußern.

Die Bestimmung des Begriffs „Online-Schnittstelle“ entspricht derjenigen in Artikel 3 Buchstabe m der Verordnung (EU) 2022/2065 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 19. Oktober 2022 über einen Binnenmarkt für digitale Dienste und zur Änderung der Richtlinie 2000/31/EG.

#### Artikel 21

Ausgaben im Sinne dieser Verordnung sind alle finanziellen Aufwendungen, die der Spieler bei dem Anbieter oder gegebenenfalls auf dem Marktplatz tätigt, der dem Spieler vom Anbieter für das Spiel zur Verfügung gestellt wird.

Der Anbieter fordert den Spieler bei der Eröffnung des Spielerkontos auf, seine Spielaktivität zu begrenzen, indem er in Euro den höchstzulässigen Gesamtbetrag der Ausgaben festlegt, die er innerhalb eines Zeitraums von sieben Tagen tätigen kann. Solange der Spieler diese Obergrenze nicht festgelegt hat, die vom Anbieter nicht vorgegeben werden darf, kann keine Spielhandlung durchgeführt werden.

Für Ausgaben, die in Kryptowerten getätigt werden, erfolgt die Umrechnung in Euro nach dem zum Zeitpunkt der Transaktion gültigen Wechselkurs.

Der Spieler kann diese Obergrenze jederzeit mit Hilfe einer leicht zugänglichen Funktion ändern. Wenn er sie erhöht, wird die Erhöhung frühestens innerhalb von 48 Stunden nach der Änderung durch den Spieler wirksam. Wenn er sie senkt, wird die Änderung sofort wirksam.

Wenn die Ausgabenobergrenze erreicht ist, darf der Spieler bis zum Ende des in Absatz 2 genannten Zeitraums keine weiteren Käufe bei dem Anbieter oder gegebenenfalls auf dem Marktplatz tätigen, der dem Spieler vom Anbieter für das Spiel bereitgestellt wird.

#### Artikel 22

Für die Zwecke dieser Verordnung bezeichnet der Ausdruck „Spielzeit“ den Zeitraum, in dem der Spieler mit der Oberfläche des Spiels des Anbieters oder gegebenenfalls mit dem Marktplatz verbunden ist, der dem Spieler vom Anbieter bereitgestellt wird.

Der Anbieter fordert den Spieler bei Eröffnung des Spielerkontos auf, seine Spielkapazität zu begrenzen, indem er eine Obergrenze für die Spielzeit festlegt. Solange der Spieler diese Obergrenze nicht festgelegt hat, die vom Anbieter nicht vorgegeben werden darf, kann keine Spielhandlung durchgeführt werden.

Diese Obergrenze gilt unmittelbar für die innerhalb eines Zeitraums von sieben Tagen insgesamt erreichte Spielzeit.

Der Anbieter informiert den Spieler jederzeit und auf leicht zugängliche Weise über seine Spielzeit.

Sobald 75 Prozent der Spielzeit des Spielers abgelaufen sind oder spätestens dreißig Minuten vor Ablauf der Spielzeit informiert der Anbieter den Spieler darüber, dass seine Spielobergrenze bald erreicht ist, und zeigt laufend einen Spielzeitähler an. Er warnt den Spieler erneut zehn Minuten vor Ablauf der Spielzeit.

Bis zur ersten Benachrichtigung gemäß Absatz 5 kann der Spieler diese Obergrenze jederzeit mit Hilfe einer leicht zugänglichen Funktion ändern. Wenn er sie erhöht, wird die Erhöhung frühestens innerhalb von 48 Stunden nach der Änderung durch den Spieler wirksam. Wenn er sie senkt, wird die Änderung sofort wirksam.

Wenn die Spielzeitobergrenze erreicht ist, kann der Spieler keine Spielhandlungen mehr durchführen.

### Artikel 23

Anbieter müssen Spielern dauerhaft die Möglichkeit bieten, sich über eine leicht zugängliche Funktion für das Spiel sperren zu lassen.

Der Spieler legt die Dauer seiner Sperrung fest, die nicht weniger als vierundzwanzig Stunden und höchstens zwölf Monate betragen darf.

Lässt sich ein Spieler für ein Spiel sperren, wird dies sofort wirksam.

Während der Sperre darf der Spieler keine Spielhandlungen durchführen oder geldwerte digitale Gegenstände erwerben, weder beim Anbieter noch gegebenenfalls auf dem Marktplatz, den der Anbieter den Spielern für das Spiel bereitstellt.

Sofern ein Spieler während einer Selbstsperrfrist die Schließung seines Spielerkontos beantragt, kann er innerhalb dieses Zeitraums kein neues Konto eröffnen.

## KAPITEL VI

### AN DIE NATIONALE GLÜCKSSPIELBEHÖRDE ZU ÜBERMITTELTEN DATEN

### Artikel 24

Anbieter von Spielen mit geldwerten digitalen Gegenständen sind verpflichtet, der Nationalen Glücksspielbehörde folgende Daten bereitzustellen:

1. Sämtliche Daten, die der Anbieter im Zusammenhang mit dem Spiel zu jedem Spieler gespeichert hat, insbesondere: Nachname, Vornamen, Geburtsdatum und -ort, Datum der Eröffnung und gegebenenfalls der Schließung des Spielerkontos, Wohnadresse, E-Mail-Adresse, Benutzername, mit dem der Spieler auf sein Konto zugreifen kann, Kryptowertekonten oder die selbst gehosteten Adressen, auf die der Anbieter die Belohnungen des Spielers auszahlt, die „IP-Adresse“ des Spielers, das heißt die „Internet Protocol“-Adresse des Endgeräts, von dem aus sich der Spieler beim Spiel des Anbieters anmeldet, die bei der Beantragung der Eröffnung des Spielerkontos und bei jeder Anmeldung des Spielers bei seinem Spielerkonto verwendet wird;

2. Die vom Spieler gewählten Einstellungen hinsichtlich der Selbstbeschränkungsmechanismen gemäß den Artikeln 21 und 22 dieser Verordnung;

3. Ein Verzeichnis der vom Spieler erworbenen und veräußerten geldwerten digitalen Gegenstände, gegebenenfalls unter Angabe des vom Spieler dafür gezahlten oder erhaltenen Preises, aufgeschlüsselt nach vom Anbieter erworbenen Gegenständen, vom Spieler auf dem Spielmarktplatz erhaltenen, gekauften, getauschten, abgegebenen oder verkauften Gegenständen sowie im Rahmen des Spiels als Belohnung erhaltenen und verlorenen Gegenständen;

4. Ein Verzeichnis der sonstigen Aufwendung, die der Spieler im Rahmen des Spiels tätigt;

5. Ein Verzeichnis der zusätzlichen Belohnungen, die der Spieler erhalten hat;

6. Die vom Anbieter gewährten Werbeangebote in jeglicher Form und deren Nutzung durch den Spieler;

7. Die von dem Spieler durchgeführten Spielhandlungen;

8. Ein Verzeichnis der angebotenen Spiele;

9. Die Profile der Spieler und ihr Spielverhalten in Bezug auf ihre Spielpraxis, insbesondere jedes Verhalten, das auf ein erhöhtes Risiko für exzessives oder pathologisches Spielen hinweist, darunter insbesondere die Häufigkeit und Dauer des Spielens;

10. Die vom Anbieter durchgeführten Kontrollen und deren Ergebnisse sowie alle festgestellten Spielvorfälle und betrügerischen Handlungen.

#### Artikel 25

Die in Artikel 24 Absätze 3 bis 6 genannten, vom Spieler in Kryptowerten gezahlten oder erhaltenen Beträge werden in Euro angegeben. Für Käufe und Verkäufe des Spielers gilt der zum Zeitpunkt der Transaktion gültige Wechselkurs; für zusätzliche Belohnungen des Spielers der zum Zeitpunkt des Erhalts der Belohnung gültige Kurs.

#### Artikel 26

Die in Artikel 24 aufgeführten Daten werden für sechs Jahre gespeichert.

In Bezug auf die personenbezogenen Daten einzelner Spieler beginnt die im vorstehenden Absatz genannte Frist mit der Schließung des Spielerkontos oder der letzten Anmeldung bei dem entsprechenden Spielerkonto.

#### Artikel 27

Anbieter von Spielen mit geldwerten digitalen Gegenständen übermittelt die in Artikel 24 aufgeführten Daten in einer Datei, deren Format durch Beschluss des für den Haushalt zuständigen Ministers bestimmt wird.

Verwenden ein Anbieter von Spielen mit geldwerten digitalen Objekten die Distributed-Ledger-Technologie oder eine ähnliche Technologie, so ist er darüber hinaus verpflichtet, der nationalen Glücksspielbehörde eine Online-Schnittstelle bereitzustellen,

über die Transaktionen mit Kryptowerten im Zusammenhang mit den in Artikel 24 Absätze 3 und 6 aufgeführten Daten im Einzelnen nachverfolgt werden können.

#### Artikel 28

Die in § 24 aufgeführten Daten werden der nationalen Glücksspielbehörde wie folgt zur Verfügung gestellt:

1. Durch ständigen Zugang zu der in Artikel 27 genannten Online-Schnittstelle;
2. Auf gesondertes Ersuchen der Behörde. Gegebenenfalls müssen sie der nationalen Glücksspielbehörde innerhalb von dreißig Tagen nach dem Ersuchen bereitgestellt werden.

### KAPITEL VII

#### SCHLUSSBESTIMMUNGEN

#### Artikel 29

Der Minister für Wirtschaft, Finanzen und die industrielle, energiebezogene und digitale Souveränität und die Ministerin für staatliches Handeln und öffentliche Haushalte sind im Rahmen ihrer jeweiligen Zuständigkeit für die Durchführung dieser Verordnung zuständig, die im Amtsblatt der Französischen Republik veröffentlicht wird.

Am

Der Premierminister:

Sébastien Lecornu

Der Minister für Wirtschaft, Finanzen und die industrielle, energiebezogene und digitale  
Souveränität,

Roland Lescure

Die Ministerin für staatliches Handeln und öffentliche Haushalte,

Amélie de Montchalin

Die für Unternehmen, Tourismus und Verbraucherschutz zuständige beigeordnete  
Ministerin beim Minister für Wirtschaft, Finanzen und die industrielle, energiebezogene  
und digitale Souveränität

Anne Le Henanff