

DECYZJA nr 2026-XXX Z DNIA XX XXXX 2026 r.

**W SPRAWIE WARUNKÓW TECHNICZNYCH WYŚWIETLANIA KOMUNIKATU  
OSTRZEGAWCZEGO DOTYCZĄCEGO ZAGROZEŃ ZWIĄZANYCH Z  
NADMIERNYMI LUB PATOLOGICZNYMI GRAMI HAZARDOWYMI, KTÓRYM  
PODLEGAJĄ PRZEDSIĘBIORSTWA OFERUJĄCE GRY Z PRZEDMIOTAMI  
CYFROWYMI NADAJĄCYMI SIĘ DO SPIENIĘŻENIA**

Kolegium Krajowego Urzędu ds. Gier Hazardowych,

uwzględniając ustawę nr 2024-449 z dnia 21 maja 2024 r. mającą na celu zabezpieczenie i uregulowanie przestrzeni cyfrowej, w szczególności jej art. 40 i 41;

uwzględniając rozporządzenie z dnia 4 lutego 2026 r. w sprawie komunikatu ostrzegawczego dotyczącego zagrożeń związanych z nadmiernym lub patologicznym hazardem w przypadku gier z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych umożliwiającym ich monetyzację;

uwzględniając powiadomienie nr 2026/XXX/FR zgłoszone do Komisji Europejskiej w dniu XX lutego 2026 r.;

uwzględniając inne dokumenty znajdujące się w aktach;

Po wysłuchaniu uwag komisarza rządowego i po rozpatrzeniu ich w dniu XX XXXX 2026 r.,

**STANOWI, CO NASTĘPUJE:**

**Artykuł 1:** Warunki techniczne wyświetlania komunikatu ostrzegawczego dotyczącego zagrożeń związanych z nadmiernymi lub patologicznymi grami hazardowymi, którym podlegają przedsiębiorstwa oferujące gry z przedmiotami cyfrowymi nadającymi się do spieniężenia, określono w załączniku do niniejszej decyzji.

**Artykuł 2** Dyrektor Generalny Krajowego Urzędu ds. Gier Hazardowych jest odpowiedzialny za wdrożenie niniejszej decyzji, która zostanie opublikowana na stronie internetowej Urzędu.

Sporządzono w Issy-les-Moulineaux, dnia XX XXXX 2026 r.

**Prezes Krajowego Urzędu ds. Gier Hazardowych**

Decyzja opublikowana na stronie internetowej ANJ w dniu XX XXXX 2026 r.

**ZAŁĄCZNIK**

**Warunki techniczne wyświetlania ostrzeżenia o ryzyku związanym z nadmiernym lub patologicznym hazardem, którym podlegają firmy oferujące gry z elementami cyfrowymi, które można spieniężyć**

**Artykuł 1: Zakres stosowania**

Przyjęty na podstawie art. 41 ust. XV ustawy nr 2024-449 z dnia 21 maja 2024 r. w sprawie zabezpieczenia i regulacji przestrzeni cyfrowej, niniejszy załącznik ma zastosowanie do przedsiębiorstw oferujących gry z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych umożliwiającymi ich monetyzację.

Określa warunki techniczne wyświetlania komunikatu ostrzegawczego, który firmy oferujące gry z elementami cyfrowymi umożliwiającymi zarabianie pieniędzy muszą stosować w celu informowania graczy o ryzyku związanym z nadmiernym lub patologicznym hazardem.

Treść i lokalizację komunikatu określono w rozporządzeniu z dnia 4 lutego 2026 r. w sprawie komunikatu ostrzegawczego dotyczącego zagrożeń związanych z nadmiernym lub patologicznym hazardem w przypadku gier z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych umożliwiającymi ich monetyzację. Wspomniane powyżej rozporządzenie stanowi, że należy wyświetlać komunikat („Twoja aktywność hazardowa może być niebezpieczna: utrata pieniędzy, konflikty rodzinne, uzależnienie itp. Porady znajdziesz na stronie joueurs-info-service.fr [0974 751313 – numer o standardowej stawce]”):

1. na stronie głównej interfejsu gier zawierających cyfrowe przedmioty, które można spieniężyć;
2. po zatwierdzeniu rejestracji;
3. na stronach interfejsu gry umożliwiającymi użytkownikom przeglądanie, konfigurowanie i zarządzanie informacjami wymienionymi w art. 14 ust. 6–12 dekretu nr 2026-60 z dnia 4 lutego 2026 r. dotyczącego eksperymentowania z grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych umożliwiającymi ich monetyzację.

## **Artykuł 2 Warunki techniczne wyświetlania komunikatu ostrzegawczego**

**2.1.** W przypadku lokalizacji wymienionych w art. 1 pkt 1 i 3 niniejszego załącznika komunikat umieszcza się w ramce tytułowej, której kolor kontrastuje z kolorem strony internetowej. Wysokość bloku tytułowego powinna wynosić co najmniej 10% całkowitej wysokości ekranu, a szerokość bloku tytułowego powinna zajmować całą szerokość ekranu. Ww. blok tytułowy nie może przewijać się. Komunikat musi być stały i stale widoczny, bez zniekształcenia jego zawartości. Wewnątrz pola tytułowego komunikat należy odtworzyć wielkimi literami wytłuszczoną czcionką Roboto w kolorze kontrastującym z kolorem pola tytułowego. Rozmiar typografii powinien być dostosowany do rozmiaru bloku tytułowego. Każdy wiersz wykorzystuje maksymalną dostępną przestrzeń między lewą krawędzią bloku tytułowego a jego prawą krawędzią oraz jego górną i dolną krawędzią.

**2.2.** W przypadku lokalizacji, o której mowa w art. 1 ust. 2 niniejszego załącznika, komunikat umieszcza się w tymczasowym bloku tytułowym w kolorze kontrastującym z kolorem strony internetowej. Powierzchnia bloku tytułowego musi wynosić co najmniej 30 % całkowitej powierzchni ekranu. Blok tytułowy należy umieścić na środku ekranu, zarówno pod względem wysokości, jak i szerokości. Musi być wyświetlany przez co najmniej 5 sekund, a użytkownik nie może go zamknąć. W bloku tytułowym należy umieścić odliczanie pozostałego czasu wyświetlania. Wewnątrz pola tytułowego komunikat należy odtworzyć wielkimi literami wytłuszczoną czcionką Roboto w kolorze kontrastującym z kolorem pola tytułowego. Komunikat powinien być wyśrodkowany w bloku tytułowym, zarówno pionowo, jak i poziomo, a powierzchnia komunikatu powinna wynosić co najmniej 40 % całkowitej powierzchni bloku tytułowego. Wielkość czcionki dostosowuje się do powierzchni zajmowanej przez komunikat. Podczas wyświetlania komunikatu strona internetowa nie może być interaktywna i musi być pokryta ciemnym filtrem, który zasłania co najmniej 40 % ekranu.

**2.3.** We wszystkich przypadkach komunikat powinien być ułożony poziomo w dwóch wierszach:

„TWOJA DZIAŁALNOŚĆ W ZAKRESIE GIER HAZARDOWYCH MOŻE BYĆ NIEBEZPIECZNA: GROZI UTRATĄ PIENIĘDZY, KONFLIKTAMI RODZINNYMI, UZALEŻNIENIEM ITP.”

„ZNAJDŹ NASZE PORADY NA STRONIE JOUEURS-INFO-SERVICE.FR (0974 751313 – NUMER O STANDARDOWEJ TARYFIE)”.

Jeżeli długość bloku tytułowego nie pozwala na umieszczenie komunikatu w sposób wystarczająco czytelny w dwóch wierszach, komunikat należy umieścić w większej liczbie wierszy.

Rozmiar czcionki w ostatnim zdaniu jest nieco mniejszy niż w pierwszym zdaniu.

Znak graficzny rządu jest umieszczony po prawej stronie bloku tytułowego albo wyśrodkowany poniżej bloku tytułowego wewnątrz białego prostokąta i jest zgodny z zasadami określonymi w karcie graficznej państwa.

Cały blok tytułowy musi stanowić aktywne hiperłącze umożliwiające bezpośrednie przekierowanie użytkownika na stronę: [www.joueurs-info-service.fr](http://www.joueurs-info-service.fr).