



L'Autorité danoise des jeux

Programme de certification de l'Autorité danoise des jeux pour les paris et les



Exigences générales — SCP.00.00.DK.3.0

Table des matières

1. Introduction.....	2
1.1 Définitions.....	3
1.2 Base juridique du programme de certification.....	4
1.3 Version.....	4
1.4 Code du document.....	5
1.5 Contactez-nous.....	6
2. Certification.....	7
2.1 Cadre de test et d'inspection.....	8
2.1. Exigences en matière de communication d'informations.....	8
2.1. Certification dans le cadre de demandes de licence pour l'offre de	9
2.1. Certification dans le cadre de la demande en tant que	9
2.1. Utilisation de l'évaluation des risques.....	9
2.1. Sous-traitant de l'entreprise de tests.....	10
2.2 Supervision.....	10
2.3 Transfert des inspections et tests effectués antérieurement.....	11
2.3. Tests et inspections effectués conformément au programme de certification de l'Autorité danoise des jeux	11
2.3. Tests et inspections effectués conformément à d'autres	11
2.4 Approbation d'équipements de jeux terrestres identiques.....	12

Introduction

1

Le programme de certification de l'Autorité danoise des jeux pour les paris et les casinos en ligne vise à garantir que le système de jeux conduit les jeux de manière correcte et que la sécurité de l'offre de jeux est maintenue. Les titulaires de licences et les fournisseurs de jeux sont à tout moment certifiés conformément aux parties du programme de certification pertinentes pour leur licence.

Le programme de certification se compose d'un certain nombre de documents qui sont continuellement adaptés à la législation actuelle et aux développements technologiques. Les exigences du programme de certification sont adaptées aux différentes catégories de jeux. Chaque document fixe des exigences minimales pour l'organisation des plateformes, des processus et des systèmes commerciaux du titulaire de la licence et du fournisseur de jeux.

Le programme de certification pour les paris et les casinos en ligne couvre les catégories de jeux suivantes:

- Paris en ligne
- Paris terrestres
- Casinos en ligne

Sur le site internet de l'Autorité danoise des jeux, il existe également un programme de certification pour les casinos et les loteries terrestres.

1.1 Définitions

Acteurs:

Titulaire de la licence:

- Personne ou entreprise, etc. (personne morale) autorisée à fournir des paris, voir l'article 11 de la loi sur les jeux de hasard, ou autorisée à fournir des casinos en ligne, voir l'article 18 de la loi sur les jeux de hasard.

Fournisseur de jeux:

- Société autorisée en vertu de l'article 24 a de la loi sur les jeux de hasard à fournir des jeux à un titulaire de licence pour la fourniture de paris, voir l'article 11 de la loi sur les jeux de hasard, ou pour la fourniture de casinos en ligne, voir article 18 de la loi sur les jeux de hasard.

Entreprise de tests:

- Une entreprise qui effectue des tests et des inspections. Inclut également les entreprises effectuant des essais de pénétration ou des analyses de vulnérabilité.

Concepts:

Test:

- Tests accrédités par un laboratoire accrédité ISO/IEC 17025 ou ISO/IEC 17065 selon le programme de certification de l'Autorité danoise des jeux pour les paris et les casinos en ligne.

Inspection:

- Inspection accréditée par un organisme d'inspection accrédité en tant qu'organisme de type A conformément à la norme ISO/IEC 17020 pour l'inspection ou ISO/IEC 17065 selon le

programme de certification de l'Autorité danoise des jeux pour les paris et les casinos en ligne.

Plateforme de base:

- Système utilisé pour gérer les comptes de jeu, y compris la création et la connexion des comptes, les fonctions d'auto-restriction des clients et la gestion des fonds des joueurs, y compris le système qui:
 - est utilisé 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.

Plateforme de jeu de hasard:

- Jeux et systèmes ou autres équipements utilisés pour la fourniture et le règlement de jeux, y compris les systèmes et équipements qui:

- produisent et/ou présentent des jeux au joueur;
- déterminent et stockent le résultat d'une partie, ou calcule si le joueur a gagné ou perdu une partie.

Système de jeu:

- Plateforme de base et plateforme de jeu combinées.

Certificat de jeu:

- Rapport standard préparé comme documentation pour les tests et les inspections conformément aux exigences de SCP.07.01-03 pour les jeux. Le rapport standard peut couvrir un ou plusieurs jeux.

Système commercial:

- Système électronique ou autre équipement utilisé par le titulaire de la licence ou le fournisseur de jeux pour soutenir la fourniture ou la prestation de jeux de hasard, sans toutefois être défini comme faisant partie du système de jeux de hasard.

Procédures commerciales:

- Les procédures décrites par le titulaire de la licence ou le fournisseur de jeux pour traiter le système de jeu, le système commercial et les données que les systèmes peuvent contenir. Cela peut être décrit à l'aide de systèmes de gestion formels tels que la norme ISO/IEC 27001.

Équipement technologique de jeux de hasard:

- Équipements physiques utilisés pour le règlement et la présentation des jeux, y compris les roues de roulette, les mélangeurs de cartes, les sabots de cartes, etc.

Informations sensibles :

- Informations de nature commerciale ou personnelle sensible.

Journal:

- Enregistrement automatique des données qui ne peuvent pas être manipulées après leur enregistrement. Si des données doivent être modifiées, cela doit être fait en créant un nouvel enregistrement au lieu de corriger ou de supprimer l'enregistrement existant.

Rapport:

- Extraction de données d'enregistrements à partir d'un ou de plusieurs journaux.

Interface utilisateur:

- Toutes les formes de communication à distance par lesquelles le client peut interagir avec le système de jeu, par exemple la page d'accueil ou l'application.

1.2 Base juridique du programme de certification

Le programme de certification a été délivré par l'Autorité danoise des jeux conformément à l'article Li1 de la loi consolidée n° 1303 de septembre 2020 sur les jeux de hasard, telle que modifiée, à l'article 30 de la loi consolidée n° 1276 du 29 novembre 2019 sur les paris en ligne, à l'article 35 de la loi consolidée n° 127Li du

29 novembre 2019 sur les casinos en ligne et à l'article 31 de la loi consolidée n° 11Li0 du 28 août 2023 sur les paris terrestres.

1.3 Version

Version 1 de 201Li.07.0Li

- Nouvelle structure par rapport à la version précédente 1.3, ainsi qu'un certain nombre de mises à jour dans plusieurs domaines. Par conséquent, une nouvelle version 1.0 est publiée. L'intention à l'avenir est de suivre la numérotation normale des versions.

Version 1.1 du 21.12.2015

- Corrections apportées en ce qui concerne la mise en œuvre des exigences relatives aux loteries dans le programme de certification.

Version 1.2 du 1.1.2018

- Modifications apportées dans le contexte de la libéralisation du bingo en ligne, des courses de chevaux et de chiens et des courses de pigeons voyageurs, ainsi que de la mise en œuvre des exigences applicables aux casinos terrestres dans le programme de certification

Version 1.3 du 1.1.2020

- Mise à jour de la version 1.3 en raison de nouvelles annonces. Ajout de la définition de l'interface utilisateur.

Version 2.0 du 1.1.2023

- Définition actualisée des «équipements techniques de jeux de hasard». Mise en œuvre des informations provenant de l'information #43, y compris la liste des jeux et la supervision. Ajout d'un point sur la certification lors de la demande de licence. Mise à jour du point sur l'utilisation de l'évaluation des risques. En outre, plusieurs rédactions.

Version 2.1 du 1.10.2023

- Mise à jour de la présentation visuelle du document. Quelques corrections linguistiques. Aucun changement aux exigences.

Version 3.0 du 1.1.2025

- Mise à jour sur la base de l'introduction des licences de fournisseur, qui a entraîné plusieurs modifications linguistiques dans le document et une scission du programme de certification, étant donné que la licence de fournisseur n'est introduite que pour les paris et les casinos en ligne.
- Le programme de certification pour les paris et les casinos en ligne ne suit plus la structure du programme de certification pour les loteries et les casinos terrestres.
- Les définitions suivantes ont été ajoutées: Titulaire de licence, fournisseur de jeux, entreprise de tests, plateforme de base, plateforme de jeu et certificat de jeu. La définition de «test» a été renommée «test» et les définitions de «inspection» et de «système de jeu» ont été reformulées.
- Des points ont été ajoutés aux exigences du nouveau document SCP.07 pour les jeux.
- Un point a été ajouté sur la première certification du fournisseur de jeux dans le cadre de la demande de licence.
- Le point sur la supervision a été mis à jour.

L'Autorité danoise des jeux examine régulièrement le programme de certification des paris et des casinos en ligne. La dernière version est disponible sur le site internet de l'Autorité danoise des jeux.

Lors de la publication d'une nouvelle version du programme de certification, l'Autorité danoise des jeux publiera, si nécessaire, des directives sur un régime transitoire et la validité des certifications déjà achevées.

Il convient de souligner que c'est la version danoise qui est contraignante. La version anglaise est à titre indicatif seulement.

1.4 Code du document

Chaque document dans le programme de certification des paris et des casinos en ligne a un code de document composé de:

- «SCP» — Cela indique qu'il s'agit du programme de certification de l'Autorité danoise des jeux.
- Deux chiffres — Cela indique le type de document. Les codes sont les suivants:
 - «00» Exigences générales
 - «01» Exigences relatives au GNA
 - «02» Exigences relatives à la plateforme de base
 - «03» Systèmes de gestion de la sécurité de l'information:
 - «04» Exigences relatives aux essais de pénétration:
 - «05» Exigences en matière de tests de vulnérabilité
 - «06» Programme de gestion des modifications

- «07» Exigences relatives aux jeux de hasard
- Deux chiffres — indiquant le type de jeu auquel le document fait référence.
Les codes sont les suivants:
 - «00» Tous les types de jeux
 - «01» Paris en ligne
 - «02» Paris terrestres
 - «03» Casinos en ligne
- «DK» ou «EN» — indique la version linguistique. «DK» pour le danois et «EN» pour l'anglais.
- Numéro de version — décrit ci-dessus au point 1.3.

Le code de document «SCP.02.02.DK.2.0» est donc la version 2.0 des exigences relatives à la plateforme de base pour les paris terrestres au Danemark.

Chaque document du programme de certification pour les paris et les casinos en ligne est accompagné d'un rapport standard à utiliser par le titulaire de la licence et le fournisseur de jeux comme documentation pour la certification effectuée et pour les rapports à l'Autorité danoise des jeux. Chaque rapport standard contient un code de document qui suit le même schéma que ci-dessus.

1.5 Contacts

Toutes les questions relatives au programme de certification pour les paris et les casinos en ligne devraient être posées par écrit via le formulaire de contact sur le site internet de l'Autorité danoise des jeux. Sélectionnez la catégorie «Certification».

Certification

2

2.1 Cadre de test et d'inspection

Une certification est basée sur les tests et les inspections des plateformes du titulaire de la licence ou du fournisseur de jeux, de l'équipement de jeu, des processus commerciaux et des systèmes commerciaux par rapport aux critères énoncés dans le programme de certification pour les paris et les casinos en ligne.

Les tests et les inspections des plateformes, de l'équipement, des procédures commerciales, etc. du titulaire de la licence et du fournisseur de jeux sont effectués par des entreprises de tests et d'inspections accréditées. Les exigences applicables aux entreprises de tests sont définies dans les documents individuels du programme de certification.

Il est de la responsabilité du titulaire de la licence et du fournisseur de jeux de faire appel à une entreprise de tests qui possède les accréditations requises. Les documents de certification établis et certifiés par des entreprises de tests qui ne satisfont pas aux exigences d'accréditation seront généralement rejetés par l'Autorité danoise des jeux.

L'Autorité danoise des jeux ne tient pas de liste des entreprises de tests.

2.1.1 Exigences en matière de communication d'informations

Les résultats des tests et inspections effectués doivent être communiqués à l'Autorité danoise des jeux en utilisant le rapport standard pour le document de certification correspondant. L'entreprise de tests a la liberté de choix entre les versions danoise et anglaise du rapport standard.

Les rapports et annexes types doivent couvrir les travaux de certification effectués et doivent, en règle générale, pouvoir être autonomes sans documents supplémentaires. Les rapports types constitueront donc, dans la plupart des cas, une documentation suffisante. Si l'Autorité danoise des jeux souhaite obtenir des documents supplémentaires, le titulaire de la licence ou le fournisseur de jeux sera invité à les soumettre.

L'entreprise de tests doit s'assurer que toutes les exigences du programme de certification ont été prises en considération. Si une exigence n'est pas pertinente pour la fourniture de jeux de hasard par le titulaire de la licence ou le fournisseur de jeux, cela doit être indiqué dans le rapport standard et son annexe. Si l'entreprise de tests estime qu'il est nécessaire de fournir des informations supplémentaires à celles mentionnées dans le rapport standard, il convient de le noter dans l'annexe du rapport standard.

L'entreprise de tests doit indiquer dans quelle mesure les plateformes, l'équipement de jeu, les procédures commerciales et les systèmes commerciaux du titulaire de la licence et du fournisseur de jeux sont conformes aux exigences des documents de certification pertinents pendant la période de test ou d'inspection. Le rapport standard doit être signé par l'entreprise de tests.

2.1.1.1 Exigences particulières concernant les certificats de jeu SCP.07

Les rapports standard établis conformément aux «exigences SCP.07 relatives aux jeux de hasard» sont utilisés comme certification des jeux de hasard et constituent la documentation attestant qu'un ou plusieurs jeux ont été testés et inspectés.

Un certificat de jeu peut inclure un ou plusieurs jeux. Si un certificat de jeu comprend plus d'un jeu, ce qui suit s'applique:

- Tous les jeux couverts par le certificat de jeu doivent avoir la même date de test et d'inspection. Ceci est important, car la date du certificat doit être utilisée lors du téléchargement du certificat de jeu sur le portail de l'Autorité danoise des jeux.
- Le certificat de jeu doit être une compilation de tests et d'inspections de tous les jeux couverts par le certificat de jeu.
- La pièce jointe au certificat de jeu doit indiquer clairement quels jeux sont couverts par le certificat de jeu. L'annexe indique le nom, la version et la catégorie du jeu.
- Les certificats de jeu qui incluent plusieurs jeux doivent être connectés à chaque jeu individuel sur le portail de jeu de l'Autorité danoise des jeux. Voir les orientations sur les licences des fournisseurs sur le site internet de l'Autorité danoise des jeux.

2.1.2 Certification dans le cadre d'une demande de licence pour la prestation de services de paris et/ou de casino en ligne

La première certification pour un titulaire de licence a lieu lors de la demande d'une licence pour fournir des services de casino et/ou de paris en ligne.

Les rapports standard documentant la certification conformément à SCP.02-06 sont envoyés à l'Autorité danoise des jeux avec l'annexe B du formulaire de demande pour être utilisés dans le traitement de la demande de licence.

En outre, le demandeur doit mettre à jour le portail des jeux de hasard de l'Autorité danoise des jeux avec des informations sur les jeux pour lesquels une licence est demandée.

La première certification n'est approuvée par l'Autorité danoise des jeux que lorsque les tests et les inspections ont été effectués sans erreurs et/ou lacunes. Cela signifie, par exemple, qu'il ne doit pas y avoir d'exigences qui n'ont pas été approuvées ou d'exigences qui n'ont pas été testées ou inspectées, ni de vulnérabilités ignorées ou d'autres problèmes en suspens dans l'analyse de vulnérabilité ou les essais de pénétration.

La première certification ne peut pas être fondée sur une évaluation des risques, voir le point 2.1.4, étant donné que, dans la pratique, cela signifie qu'une exigence n'est pas respectée.

Veuillez noter que les exigences du présent point n'excluent pas la possibilité de transférer les résultats de tests et d'inspections effectués antérieurement, comme décrit au point 2.4.

2.1.3 Certification dans le cadre de la demande en tant que fournisseur de jeux

La première certification d'un fournisseur de jeux a lieu dans le cadre d'une demande de licence en tant que fournisseur de jeux.

Les rapports standard documentant la certification de SCP.03-06 sont envoyés à l'Autorité danoise des jeux avec la demande de licence.

Les rapports standard documentant la certification des exigences de SCP.01 pour le GNA et de SCP.07 pour les jeux de hasard doivent être téléchargés sur le portail des jeux de l'Autorité danoise des jeux en relation avec la demande.

La première certification n'est approuvée par l'Autorité danoise des jeux que lorsque les tests et les inspections ont été effectués sans erreurs et/ou lacunes. Cela signifie, par exemple, qu'il ne doit pas y avoir d'exigences qui n'ont pas été approuvées ou d'exigences qui n'ont pas été testées ou inspectées, ni de vulnérabilités ignorées ou d'autres problèmes en suspens dans l'analyse de vulnérabilité ou les essais de pénétration.

La première certification ne peut pas être fondée sur une évaluation des risques, voir le point 2.1.4, étant donné que, dans la pratique, cela signifie qu'une exigence n'est pas respectée.

Veillez noter que les exigences du présent point n'excluent pas la possibilité de transférer les résultats de tests et d'inspections effectués antérieurement, comme décrit au point 2.4.

2.1.4 Utilisation de l'évaluation des risques

Exceptionnellement, il peut être accepté que l'entreprise de tests signe le rapport standard bien qu'elle ne satisfasse pas à toutes les exigences décrites dans le programme de certification. Dans ce cas, le test ou l'inspection doit être étayé par une évaluation des risques fondée sur l'objet de la loi danoise sur les jeux de hasard et des décrets y afférents. L'évaluation des risques est fondée sur «ISO/IEC 31010 Management du risque — Techniques d'appréciation du risque».

L'application de l'évaluation des risques est une évaluation concrète de l'exigence individuelle en rapport avec la réalisation du test ou de l'inspection spécifique. Ainsi, l'évaluation des risques ne peut être appliquée qu'exceptionnellement à une exigence qui n'a PAS réussi un test ou une inspection.

Il est indiqué dans le rapport type si cette approche a été utilisée.

2.1.5 Sous-traitant de l'entreprise de tests

Si l'entreprise de tests fait appel à un sous-traitant pour effectuer certaines parties du test ou de l'inspection, elle doit consigner des informations sur le sous-traitant dans le rapport standard et certifier que les exigences de l'Autorité danoise des jeux pour le test ou l'inspection ont été respectées.

2.2 Fournisseurs de plateformes du titulaire de la licence

Il incombe au titulaire de la licence de veiller à ce que sa certification selon les documents SCP.02-06 inclue à la fois le titulaire de la licence lui-même et tout fournisseur de plateformes. Cela est pertinent dans une situation où la plateforme de base d'un titulaire de licence est fournie en tout ou en partie par des fournisseurs de plateformes.

Une attention particulière est attirée sur le fait que le terme «fournisseur de plateformes» ne doit pas être compris comme un fournisseur de jeux, tel que défini au point «1.1 Définitions». Un fournisseur de jeux avec sa propre licence de fournisseur peut également être un fournisseur de composants pour la plateforme de base d'un titulaire de licence. Ce ne serait pas en sa qualité de fournisseur de jeux, mais en tant que fournisseur de plateformes. Le titulaire de la licence sera toujours responsable de la certification de la plateforme de base.

L'entreprise de tests veille à ce que les fournisseurs de plateformes du titulaire de la licence aient fait l'objet de tests et d'inspections pendant la période allant des tests et inspections précédents du titulaire de la licence aux tests et inspections en cours. L'entreprise de tests doit donc examiner les rapports de certification des fournisseurs de plateformes de base pour s'assurer de ce qui suit:

- Le rapport de certification du fournisseur de plateformes est valide et couvre toute la période allant du dernier test et de l'inspection par le titulaire de la licence au test et à l'inspection en cours.
- L'entreprise de tests du fournisseur de la plateforme est accréditée conformément aux exigences du programme de certification de l'Autorité danoise des jeux.

L'entreprise de tests du titulaire de la licence confirme dans le rapport standard qu'elle a examiné les rapports de certification signés d'une entreprise de tests accréditée conformément aux

exigences du programme de certification lorsque les exigences applicables au fournisseur de plateformes sont approuvées.

Lors des tests et des inspections de la plateforme de base du titulaire de la licence, l'entreprise de tests du titulaire de la licence ne s'intéressera qu'aux parties de la plateforme qui ne sont pas couvertes par les tests et les inspections des fournisseurs de plateformes de base.

Dans une situation où la certification du titulaire de la licence est basée en tout ou en partie sur des tests et des inspections effectués pour ses fournisseurs de plateformes, les rapports standard envoyés à l'Autorité danoise des jeux doivent être une compilation de tous les tests et inspections effectués à la fois pour les titulaires de licences et les fournisseurs de plateformes. Par exemple, si un fournisseur de plateformes a lui-même fait effectuer des tests et des inspections, voir SCP.02, sur les composants qu'il fournit à la plateforme de base du titulaire de la licence, le résultat de ces tests doit être reproduit dans le rapport standard du titulaire de la licence. Un seul «approuvé» dans un rapport standard peut donc être une combinaison de plusieurs résultats.

Tous les rapports de certification des fournisseurs de plateformes qui sous-tendent la certification du titulaire de la licence sont identifiés dans l'annexe du rapport standard. La date d'exécution du test et de l'inspection est également indiquée.

Directive: À partir du 1^{er} janvier 2025, le titulaire de la licence n'est pas tenu de compiler les rapports standard des fournisseurs de jeux. La documentation relative aux tests et aux inspections du GNA et des jeux de hasard, voir SCP.01 et SCP.07, est téléchargée sur le portail des jeux de l'Autorité danoise des jeux, et les fournisseurs de jeux de hasard sont responsables de la notification de la documentation relative aux certifications de SCP.03-06 à l'Autorité danoise des jeux.

2.3 Supervision

Grâce à la supervision, il convient de s'assurer que les travaux sont correctement exécutés. La supervision fait référence aux actions dans lesquelles une personne examine/vérifie/contrôle le travail effectué et les résultats obtenus. Sur la base d'un examen général des exigences de séparation des tâches, la surveillance doit en principe être exercée par une personne autre que celle qui a effectué le travail.

Si le cadre sur lequel l'entreprise de tests a obtenu l'accréditation ou l'approbation, par exemple ISO, PCI ou CREST, contient des règles selon lesquelles un employé peut superviser son propre travail, cela est également autorisé dans le cadre du programme de certification de l'Autorité danoise des jeux pour les paris et les casinos en ligne.

Que l'on supervise son propre travail ou celui d'une autre personne, deux actions individuelles ne doivent pas être effectuées dans le même flux de travail:

1. Réalisation des travaux (tests, inspection, etc.).
2. Examen/vérification/contrôle du travail effectué (supervision).

2.4 Transfert des tests et des inspections effectués antérieurement

2.4.1 Tests et inspections effectués conformément au programme de certification de l'Autorité danoise des jeux

Lorsque l'entreprise de tests a testé ou inspecté une exigence donnée dans le programme de certification et que cette exigence est incluse dans plusieurs parties différentes du programme de certification, il n'est pas nécessaire de répéter le test ou l'inspection de l'exigence. Dans de tels cas, il peut être fait référence au test ou à l'inspection déjà effectués.

2.4.2 Tests et inspections effectués conformément à d'autres normes

Les tests et les inspections effectués sur la base de normes similaires peuvent servir de base à la certification. Il peut s'agir de tests et

d'inspections effectués par d'autres administrations. Il convient de souligner que, dans de tels cas, le moment réel du dernier test ou de la dernière inspection sert de base pour déterminer la fréquence de la certification. Cela signifie, par exemple, que si un test ou une inspection vieux de six mois est utilisé comme base de certification, la certification doit être renouvelée six mois plus tôt que d'habitude. La certification ne peut pas être basée sur d'autres tests et inspections effectués il y a plus de douze mois.

Ce qui précède est également possible même si les tests et les inspections ont été effectués par une autre entreprise de tests.

Lorsque l'entreprise de tests doit décider si un test ou une inspection effectués sur la base de critères similaires peut être transféré, cette décision doit être étayée par une évaluation des risques.

sur la base de l'objet de la loi danoise sur les jeux de hasard et des ordonnances y afférentes. L'évaluation des risques est fondée sur «ISO/IEC 31010 Management du risque — Techniques d'appréciation du risque».

Il est indiqué dans le rapport type si cette approche a été utilisée.

2.5 Agrément d'équipements identiques

Afin d'éviter les mêmes tests d'équipements identiques par le titulaire de la licence ou le fournisseur de jeux, l'entreprise de tests peut procéder à l'approbation d'équipements identiques pour la livraison et la fourniture de paris terrestres et de casino en direct en ligne. L'agrément peut servir de base à l'ajout d'équipements supplémentaires identiques et utilisés de la même manière que les équipements déjà agréés.

Lorsque l'entreprise de tests approuve l'équipement à cette fin, tous les composants matériels et logiciels doivent être examinés et évalués pour être conformes aux exigences du programme de certification.

L'approbation est associée à la configuration respective des composants matériels et logiciels. Les modifications substantielles sont soumises à une nouvelle approbation conformément au programme de gestion des modifications.

Comme mentionné au point 2.4, les tests et inspections antérieurs peuvent servir de base à la certification. Cela s'applique également aux équipements techniques de jeu tels que les mélangeurs de cartes et les sabots de cartes. Si, par exemple, une approbation de type ou similaire a été faite directement avec le fabricant et que cela couvre les exigences du programme de certification pour l'équipement, des tests et des inspections supplémentaires ne seront pas nécessaires.



L'Autorité danoise des jeux

Programme de certification de l'Autorité danoise des jeux pour les paris et les casinos en ligne

Exigences applicables au GNA — SCP.01.00.DK.1.0

Table des matières

1. Objectif des exigences pour le GNA 2	
1.1 Version.....	3
1.2 Champ d'application.....	3
2. Fréquence et entreprises de tests.....	4
2.1 Fréquence de certification.....	5
2.1.1 Premier test du GNA et téléchargement du certificat.....	5
2.1.2 Réexamen du GNA et téléchargement du certificat.....	5
2.1.3 Report de la recertification.....	5
2.2 Entreprises de tests accréditées.....	6
2.2.1 Exigences pour les entreprises de tests.....	6
2.2.2 Exigences applicables au personnel effectuant le test.....	6
2.2.3 Supervision et signature du rapport type.....	6
3. Générateur de nombres aléatoires (RNG).....	7
3.1 Exigences relatives aux tests du GNA.....	8
3.1.1 Adéquation du GNA pour la génération de résultats dans le jeu et d'autres fonctionnalités avec élément de coïncidence.....	8
3.1.2 Procédure de défaillance du GNA.....	8
3.1.3 Ensemencement.....	8

Objet des exigences relatives au GNA



Les exigences applicables au GNA garantissent que les fonctions aléatoires sont effectivement aléatoires, que des procédures sont en place en cas de défaillance du GNA et que les garanties nécessaires sont en place.

Le présent document ne contient que les exigences relatives aux tests. Il ressort clairement de l'exigence individuelle si l'exigence devrait être testée. Ces exigences sont marquées par: **[TEST]**. Voir également le point 2.2.1 Exigences applicables aux entreprises effectuant des tests.

1.1 Version

Version 1.0 du 1.1.2025

- Première version du document Exigences applicables au GNA, qui est basée sur les normes de test précédentes. Contrairement aux normes de test, ce document ne contient que des exigences pour le GNA. Plusieurs points ont été mis à jour en ce qui concerne les fournisseurs de jeux et les portails de jeux. Le point sur la supervision et la signature a été mis à jour.

L'Autorité danoise des jeux examine régulièrement le programme de certification des paris et des casinos en ligne. La dernière version est disponible sur le site internet de l'Autorité danoise des jeux.

Lors de la publication d'une nouvelle version du programme de certification, l'Autorité danoise des jeux publie, si nécessaire, des directives pour un régime transitoire et la validité des tests déjà effectués.

Il convient de souligner que c'est la version danoise qui est contraignante. La version anglaise est à titre indicatif seulement.

1.2 Champ d'application

Le présent document s'applique à la fourniture du GNA (article 24 a de la loi sur les jeux de hasard) aux titulaires de licences. Le document s'applique également si un titulaire de licence a son propre GNA et l'utilise dans ses propres jeux.

Fréquence et entreprises de tests

2

2.1 Fréquence de certification

Les fournisseurs de jeux et les titulaires de licence qui ont leur propre GNA sont responsables de s'assurer que la certification a lieu à des intervalles ne dépassant pas douze mois civils conformément aux exigences du présent document.

2.1.1 Premier test du GNA et téléchargement du certificat

Les fournisseurs de jeux ou les titulaires de licence qui ont leur propre GNA doivent être certifiés pour la première fois avant que le GNA puisse être utilisé sur le marché danois.

Comme documentation de la certification initiale, le rapport standard pour SCP.01.00 est utilisé. Le rapport standard constitue un certificat GNA.

Les informations sur le GNA et le certificat doivent être téléchargées sur le portail des jeux de hasard de l'Autorité danoise des jeux avant que le GNA puisse être utilisé sur le marché danois. Voir les instructions relatives au téléchargement sur le site internet de l'Autorité danoise des jeux.

2.1.2 Réexamen du GNA et téléchargement du certificat

Les fournisseurs de jeux ou les détenteurs de licences qui ont leur propre GNA doivent, en règle générale, faire effectuer un nouveau test dans les douze mois suivant le dernier. Le rapport standard indique la date à laquelle le dernier réexamen a été effectué.

Pour documenter le renouvellement de la certification, il convient d'utiliser le rapport standard adressé à SCP.01.00. Le rapport standard constitue un certificat GNA.

Le certificat GNA doit être téléchargé sur le portail des jeux de hasard de l'Autorité danoise des jeux et être ainsi reçu par l'Autorité danoise des jeux au plus tard un mois après que le test a été effectué. Voir les instructions relatives au téléchargement sur le site internet de l'Autorité danoise des jeux.

S'il peut être prouvé qu'aucune modification n'a été apportée au GNA depuis le test précédent, l'entreprise de tests peut certifier le rapport standard sans qu'il soit nécessaire de procéder à d'autres tests. La documentation indiquant qu'il n'y a pas eu de modifications peut, par exemple, être une comparaison des valeurs de hachage générées par l'entreprise de tests ou par l'utilisation d'un logiciel de validation.

S'il y a eu des modifications du GNA depuis le test précédent, un nouveau test de SCP.01 peut être basé sur l'échantillonnage et la conformité avec les exigences du document «SCP.06 — Programme de gestion des modifications».

2.1.3 Report de la recertification

Les fournisseurs de jeux et les détenteurs de licences qui ont leur propre GNA peuvent reporter la certification jusqu'à un mois à compter de la date à laquelle un nouveau test aurait dû être effectué. Le nouveau test doit être complété au plus tard treize mois après le dernier test et le rapport standard doit être reçu par l'Autorité danoise des jeux dans les treize mois suivant le dernier test.

L'Autorité danoise des jeux doit être informée avant que la certification ne soit reportée.

Le délai de renouvellement de la certification est raccourci de la durée pendant laquelle le délai précédent de douze mois a été reporté. Par exemple, si l'on profite du délai maximal d'un mois, le test suivant doit être effectué au plus tard après onze mois. La date prévue de la prochaine certification tient compte et est indiquée dans le rapport standard.

2.2 Entreprises de tests accréditées

Afin de garantir que les qualifications nécessaires sont présentes lors du test, l'entreprise de test et ses employés doivent satisfaire aux exigences de ce point.

2.2.1 Exigences pour les entreprises de tests

Les tests du GNA doivent être effectués en tant que tests accrédités par un laboratoire accrédité conformément à la norme ISO/CEI 17025 ou ISO/CEI 17065 selon le programme de certification SCP.01.00.DK de l'Autorité danoise des jeux.

L'accréditation doit être effectuée par le DANAK (Fonds danois d'accréditation) ou un organisme d'accréditation équivalent signataire de l'accord multilatéral de l'EA (Coopération européenne pour l'accréditation) sur la reconnaissance mutuelle des tests ou, pour les laboratoires situés en dehors du territoire de l'EA, par un organisme d'accréditation signataire de l'accord multilatéral de l'ILAC (Coopération internationale pour l'accréditation des laboratoires) sur la reconnaissance mutuelle des tests.

La documentation relative à l'accréditation de l'entreprise de tests est jointe au rapport de certification. Alternativement, un lien vers l'accréditation dans le rapport de certification peut être fourni.

2.2.2 Exigences applicables au personnel effectuant le test

Le test est effectué par du personnel dûment qualifié conformément aux exigences du point 6 de la norme ISO/CEI 17025 ou ISO/CEI 17065. L'entreprise de tests accréditée doit donc recruter et former un personnel qualifié, compétent et expérimenté.

2.2.3 Supervision et signature du rapport type

La réalisation des tests est supervisée conformément aux exigences en matière de supervision énoncées au point 2.3 des exigences générales. Il incombe au superviseur de signer le rapport standard et de garantir ainsi que les tests ont été effectués de manière professionnelle.

Générateur de nombres aléatoires (RNG)

3

3.1 Exigences applicables aux tests du GNA

3.1.1 Pertinence du GNA pour la génération de résultats dans les jeux et autres fonctionnalités avec élément d'aléatoire

1	[TEST] Le GNA est largement reconnu comme étant une source cryptographiquement forte d'extraction de nombres aléatoires.
2	<p>[TEST] La sortie du GNA réussit l'un des tests statistiques suivants:</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'ensemble de tests DIEHARDER; • la suite de tests statistiques du National Institute of Standards and Technology (NIST); ou • un ensemble de tests équivalent d'au moins le même niveau. <p>Les tests doivent être effectués sur un volume de données que l'entreprise de tests</p>

3.1.2 Procédure de défaillance du GNA

1	<p>[TEST] En cas de défaillance de la sortie du GNA, y compris la sortie manquante, le GNA est désactivé.</p> <p>Directive: Il est possible de passer à un GNA de secours, à condition qu'il soit conforme</p>
---	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3.1.3 Ensemencement

1	[TEST] Le système de jeu garantit la sortie du GNA en utilisant une méthode appropriée et efficace d'ensemencement et de réensemencement.
---	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



L'Autorité danoise des jeux

Programme de certification de l'Autorité danoise des jeux pour les paris et

Exigences relatives à la plateforme de base —
SCP.02.00.DK.1.0

Table des matières

1. Objet des exigences relatives à la plateforme de base.....	3
1.1 Version.....	4
1.2 Champ d'application.....	4
2. Fréquence et entreprises de tests.....	5
2.1 Fréquence de certification.....	6
2.1.1 Première certification.....	6
2.1.2 Renouvellement de la certification.....	6
2.1.3 Report de la recertification.....	6
2.2 Entreprises de tests accréditées.....	6
2.2.1 Exigences pour les entreprises de tests.....	6
2.2.2 Exigences applicables au personnel effectuant des tests et des	7
2.2.3 Supervision et signature du rapport type.....	7
3	
3. Comptes de jeu.....	8
3.1 Généralités.....	9
3.1.1 Règles et conditions générales du titulaire de la licence.....	9
3.1.2 Système de licence, de supervision et d'étiquetage.....	9
3.1.3 Recours.....	9
3.2 Gestion de comptes de jeu.....	10
3.2.1 Enregistrement du client.....	10
3.2.2 Le processus d'identification du client.....	10
3.2.3 Utilisation de l'identification électronique.....	11
3.2.4 Accès client.....	11
3.2.5 Moyens d'identification — Applicables uniquement aux paris	11
3.2.6 Modifications des informations des clients.....	12
3.2.7 Activation et désactivation.....	12
3.2.8 Suspension.....	12
3.3 Attitudes de jeu responsables.....	13
3.3.1 Auto-restriction des clients.....	13
3.3.2 Informations sur la protection des joueurs.....	14
3.4 Fonds et transactions.....	14
3.4.1 Devises.....	14
3.4.2 Paiements.....	14
3.4.3 Versements.....	15
3.4.4 Autres transactions avec les clients.....	15
3.4.5 Autres mouvements de compte, bonus, etc.....	16
3.4.6 Relevés bancaires, etc.....	16
3.5 Rapports.....	16
3.5.1 Généralités.....	16
1	
4. Fonctions de la plateforme.....	18
4.1 Opérations.....	19
4.1.1 Généralités.....	19
4.1.2 Enregistrement, maintenance et stockage des données.....	19
2	
5. Contrôle des fonctions du jeu.....	21
5.1 Généralités.....	22
5.1.1 Flux de jeu.....	22
5.1.2 Activation et désactivation du jeu.....	22
3	

5.1.3 Jeux inachevés.....22

5.1.4 Erreur de gestion.....22

Objet des exigences relatives à la plateforme de base



Les exigences relatives à la plateforme de base doivent garantir que la plateforme de base dispose de fonctionnalités qui soutiennent un certain nombre de considérations essentielles de la loi sur les jeux de hasard, notamment en fixant des exigences pour le traitement des comptes de jeu du joueur, y compris les exigences relatives à l'enregistrement des clients, au processus d'identification des clients, au traitement des fonds du joueur, aux jeux de hasard responsables ainsi qu'à l'enregistrement de la participation aux jeux et aux transactions sur le compte de jeu.

Ce document contient à la fois les exigences de test et d'inspection. Il ressort clairement de l'exigence individuelle si l'exigence devrait être testée. Ces exigences sont marquées par: **[TEST]**. Si ce marquage n'est pas fourni, l'exigence est vérifiée. Veuillez noter qu'il existe des exigences différentes pour l'accréditation des établissements de tests selon qu'il s'agit de tester ou d'inspecter. Voir le point 2.2.1 Exigences applicables aux établissements de test.

1.1 Version

Version 1.0 du 1.1.2025

- Première version des exigences pour la plateforme de base, qui est fondée sur les normes d'inspection précédentes. Contrairement aux normes d'inspection, ce document ne contient que des exigences pour les comptes de jeu et les fonctionnalités de la plateforme de base. Toutes les exigences spécifiques au jeu ont été déplacées dans SCP.07.

L'Autorité danoise des jeux examine régulièrement le programme de certification des paris et des casinos en ligne. La dernière version est disponible sur le site internet de l'Autorité danoise des jeux.

Lors de la publication d'une nouvelle version du programme de certification, l'Autorité danoise des jeux publie, si nécessaire, des directives relatives à un régime transitoire et à la validité des tests et inspections déjà effectués.

Il convient de souligner que c'est la version danoise qui est contraignante. La version anglaise est à titre indicatif seulement.

1.2 Champ d'application

Le présent document s'applique à la fourniture de paris en ligne et terrestres (article 11 de la loi sur les jeux de hasard) et à la fourniture de casinos en ligne (article 18 de la loi sur les jeux de hasard).

Pour le bingo en ligne proposé à la télévision, les exigences suivantes du présent document ne s'appliquent pas:

- Point 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
- Point 4: 4.1.1.2, 4.1.2.1, 4.1.2.2, 4.1.2.4, 4.1.2.5
- Point 5: 5.1.1, 5.1.2, 5.1.3, 5.1.4.3, 5.1.4.4

Fréquence et entreprises de tests

2

2.1 Fréquence de certification

Il incombe aux titulaires de licence de s'assurer que la certification est effectuée conformément aux exigences du présent document à des intervalles ne dépassant pas douze mois civils.

2.1.1 Première certification

La plateforme de base doit être certifiée pour la première fois avant qu'une licence de jeu puisse être délivrée, sauf indication contraire de l'Autorité danoise des jeux. Voir le point 2.1.2 des exigences générales pour plus de détails.

Le rapport standard SCP.02.00 est utilisé comme documentation de la certification initiale.

2.1.2 Renouvellement de la certification

En règle générale, le renouvellement de la certification de la plateforme de base doit être effectué dans les douze mois suivant la dernière certification. Le rapport type indique quand les tests et les inspections ont été renouvelés.

Le rapport standard adressé à SCP.02.00 est utilisé comme documentation du renouvellement de la certification. Le rapport doit être reçu par l'Autorité danoise des jeux au plus tard deux mois après que le test et l'inspection ont été effectués.

Le renouvellement de la certification peut être fondé sur l'échantillonnage et le respect des exigences du document «SCP.06.00.DK — Programme de gestion des modifications du système».

2.1.3 Report de la recertification

Les titulaires de licence peuvent différer la certification jusqu'à deux mois à compter du moment où un nouveau test et une nouvelle inspection auraient dû être effectués. Le nouveau test et la nouvelle inspection doivent être terminés au plus tard quatorze mois après le dernier test et la dernière inspection, et le rapport standard doit être reçu par l'Autorité danoise des jeux dans les quatorze mois suivant le dernier test et la dernière inspection.

L'Autorité danoise des jeux doit être informée avant que la certification ne soit reportée.

Le délai de renouvellement de la certification est raccourci de la durée pendant laquelle le délai précédent de douze mois a été reporté. Par exemple, si l'on profite du report maximal d'un mois, le test et l'inspection suivants doivent être effectués au plus tard au bout de dix mois. La date prévue de la prochaine certification tient compte et est indiquée dans le rapport standard.

2.2 Entreprises de tests accréditées

Afin de garantir que les qualifications nécessaires sont disponibles lors des tests et des inspections, l'entreprise de tests et son personnel se conforment aux exigences du présent point.

2.2.1 Exigences pour les entreprises de tests

Les tests de la plateforme de base doivent être effectués en tant que tests accrédités par un laboratoire accrédité conformément à la norme ISO/IEC 17025 ou ISO/IEC 17065 conformément au programme de certification de l'Autorité danoise des jeux pour les paris et les casinos en ligne SCP.02.00.DK. Cela ressort clairement des exigences individuelles,

s'ils doivent être testés. Le test fait référence à la question de savoir si la fonction en question fonctionne comme prévu. Ces exigences sont marquées par: **[TEST]**.

L'inspection de la plateforme de base doit être effectuée en tant qu'inspection accréditée par un organisme d'inspection accrédité en tant qu'organisme de type A conformément à la norme ISO/IEC 17020 pour l'inspection ou ISO/IEC 17065 conformément au programme de certification SCP.02.00.DK de l'Autorité danoise des jeux.

L'accréditation doit être effectuée par le DANAK (Fonds danois d'accréditation) ou un organisme d'accréditation équivalent signataire de l'accord multilatéral de reconnaissance mutuelle des tests et des inspections de l'EA (coopération européenne pour l'accréditation) ou, pour les organismes d'inspection situés en dehors du territoire de l'EA, par un organisme d'accréditation signataire de l'accord multilatéral de reconnaissance mutuelle des tests et des inspections de l'ILAC (International Laboratory Accreditation Cooperation).

Les liens vers la documentation de l'accréditation de l'entreprise de tests sont indiqués dans le certificat de jeu.

2.2.2 Exigences applicables au personnel effectuant des tests et des inspections

Les tests et les inspections sont effectués par du personnel dûment qualifié conformément aux exigences du point 6 de la norme ISO/CEI 17025, du point 6 de la norme ISO/CEI 17020 ou du point 6 de

la norme ISO/CEI 17065. L'entreprise de tests accréditée doit donc recruter et former un personnel qualifié, compétent et expérimenté.

2.2.3 Supervision et signature du rapport type

La réalisation des tests et des inspections est supervisée conformément aux exigences en matière de supervision énoncées au point 2.3 des exigences générales. Il incombe au superviseur de signer le rapport standard et de garantir ainsi que les tests et les inspections ont été effectués de manière professionnelle.

Comptes de jeu

3

3.1 Généralités

3.1.1 Règles et conditions générales du titulaire de la licence

1	La plateforme de base exige des clients, lors de leur enregistrement, qu'ils acceptent les conditions générales du titulaire de la licence.
2	La plateforme de base ne permet au client de jouer contre de l'argent qu'une fois qu'il a accepté les conditions générales du titulaire de la licence. La plateforme de base doit
3	Les règles et conditions du titulaire de la licence doivent stipuler que le client conclut un contrat avec le titulaire de la licence.
4	Les règles et conditions du titulaire de la licence doivent indiquer qu'une licence danoise pour proposer des jeux de hasard n'est valable qu'au Danemark (et
5	Les règles et conditions du titulaire de la licence doivent indiquer que le client consent à ce que le titulaire de la licence obtienne des informations pour vérifier l'identité du client.
6	Les règles et conditions du titulaire de la licence doivent indiquer que les personnes âgées de moins de 18 ans ne peuvent pas participer aux jeux, que le client ne peut agir que pour son propre compte et comment les règles du titulaire de la licence doivent
7	Les règles et conditions du titulaire de la licence doivent indiquer comment les réclamations des clients seront traitées
8	Les règles et conditions du titulaire de la licence doivent indiquer la façon dont les renseignements personnels sensibles sont traités
9	<p>Les règles et conditions du titulaire de la licence précisent comment les fonds sur les comptes de jeu qui ne sont plus utilisés sont traités, y compris les fonds sur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • les comptes de jeu passifs; • les comptes de jeu suspendus; • les comptes de jeu de joueurs auto-exclus. <p>Directive: Un compte de jeu passif est un compte de jeu qui n'a pas été utilisé par le joueur pendant un certain temps. Cette période est définie par le titulaire de la licence.</p>
10	Les règles et conditions du titulaire de la licence doivent indiquer comment le client peut s'exclure et fixer des limites de dépôt.
11	Les règles et conditions du titulaire de la licence doivent indiquer qu'il n'est pas possible
12	Les règles et les conditions du titulaire de licence doivent indiquer comment sont traitées les infractions aux règles de procédure du titulaire de licence.

3.1.2 Système de licence, de supervision et d'étiquetage

1	Sur la première page de l'interface utilisateur du titulaire de la licence, il doit être indiqué que le titulaire de la licence est titulaire d'une licence de l'Autorité danoise des jeux et qu'il est sous la supervision de celle-ci, et qu'il doit y avoir un lien vers le site
2	L'étiquette de l'Autorité danoise des jeux doit figurer sur l'interface utilisateur du titulaire
3	L'étiquette de l'Autorité danoise des jeux doit être placée sur la page d'accueil du site
4	Sur les pages autres que la première page du site internet du titulaire de la licence, le label de l'Autorité danoise des jeux doit être facilement visible pour le joueur.

3.1.3 Recours

1	<p>Les appels des joueurs doivent être enregistrés dans un journal, fournissant des informations sur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • le motif de l'appel; • l'identification des jeux de hasard; • le moment de l'appel; • la date de la décision; et • le résultat (acceptation/acceptation partielle/rejet).
---	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Directive: Un appel est lorsqu'un joueur n'est pas d'accord avec le traitement de cas de l'entreprise ou le résultat de celui-ci. Un appel peut commencer comme une demande d'un client qui, après avoir discuté du problème avec le fournisseur de jeux de hasard, n'est toujours pas d'accord avec

	le traitement des dossiers de l'entreprise ou son résultat.
--	-------------------------------------------------------------

3.2 Gestion de comptes de jeu

3.2.1 Enregistrement du client

1	<p>Au cours du processus d'enregistrement, la plateforme de base recueille et stocke les informations suivantes sur le client:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nom complet • numéro RCP [Registre central des personnes] • pays de résidence <p>Directive: Dans la période comprise entre l'enregistrement du client et l'identification du client, voir le point 3.2.2, le titulaire de la licence peut autoriser le client à jouer à partir d'un compte de jeu temporaire.</p> <p>Directive: Si le client n'a pas de numéro RCP, le système de jeu doit obtenir un numéro d'identification à partir d'un document délivré par le pays d'origine du client qui peut</p>
2	<p>La plateforme de base doit s'assurer que le client a 18 ans ou plus.</p> <p>Directive: La plateforme de base ne peut pas utiliser les données de temps de l'appareil du</p>
3	La plateforme de base enregistre l'heure de réception des informations d'enregistrement du client
4	La plateforme de base doit confirmer que le client n'est pas inscrit au registre des joueurs volontairement exclus de l'Autorité danoise des jeux (ROFUS).
5	<p>La plateforme de base doit s'assurer que le transfert des informations d'enregistrement du client s'effectue via une connexion cryptée (par exemple SSL).</p> <p>Directive: L'inscription du joueur se fait via internet, mais pour le bingo en ligne proposé via la télévision, l'inscription peut être effectuée par téléphone, où les</p>

3.2.2 Le processus d'identification du client

1	<p>La plateforme de base stocke la documentation suivante pour l'identification du client:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nom complet • numéro RCP [Registre central des personnes] • pays de résidence <p>Directive: Si le client n'a pas de numéro RCP, la plateforme de base doit conserver une copie d'un document délivré par le pays d'origine du client qui peut servir d'identification (par exemple, permis de conduire, passeport, etc.).</p>
2	La plateforme de base n'autorise les jeux de hasard à partir d'un compte de jeu que si le processus d'identification du client a été correctement mené à bien. Directive: Cela n'exclut pas les jeux de hasard des comptes de jeu temporaires.
3	Si un client est identifié par un tiers, la documentation doit être sauvegardée de sorte qu'il existe une piste d'audit claire de la documentation utilisée par le tiers pour
4	Si le processus d'identification du client n'a pas eu lieu dans le mois suivant l'inscription, le compte de jeu temporaire doit être fermé.
5	La plateforme de base doit s'assurer que le transfert des informations d'identification du client s'effectue via une connexion cryptée (par exemple SSL).
6	Les informations sur les gains retenus aux joueurs, à la suite de la fermeture d'un compte de jeu temporaire, doivent être enregistrées dans un journal.

3.2.3 Utilisation de l’identification électronique

1	<p>La plateforme de base veille à ce qu’un identifiant électronique soit utilisé dans les situations suivantes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) lors de la création d’un compte de jeu; 2) lors du changement et de l’approbation d’un dispositif; 3) lors du changement d’informations d’identité, y compris le nom et le numéro de sécurité sociale. <p>Directive: Par «identification électronique», on entend, par exemple, NemID ou MitID ou un autre identifiant électronique approuvé par l’Autorité danoise des jeux.</p> <p>Directive: On entend par «modification et approbation d’un appareil» les situations dans lesquelles un joueur se connecte à son compte de jeu à partir, par exemple, d’un smartphone, d’un PC ou d’une tablette qu’il n’a pas utilisé auparavant.</p>
2	<p>La plateforme de base veille à ce que le niveau d’assurance lors de l’utilisation de l’identification électronique, voir l’exigence 3.2.3.1, soit «substantiel». Le niveau de sécurité substantiel est conforme à la description figurant dans la norme NSIS sur laquelle</p>
3	<p>La plateforme de base veille à ce que l’authentification forte du client soit appliquée dans les situations suivantes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) lors du dépôt sur le compte de jeu; 2) lors du retrait du compte de jeu; 3) en cas de changement d’instrument de paiement. <p>Directive: L’«authentification forte du client» doit être conforme au concept de la loi sur les paiements et doit donc être une authentification à deux facteurs consistant en une combinaison de «quelque chose que le client est» (données biométriques), «quelque chose que le client sait» (par exemple un mot de passe) et «quelque chose que le client a» (par exemple un smartphone).</p>

3.2.4 Accès client

1	<p>Si aucun identifiant électronique n’est utilisé pour se connecter au compte de jeu, la plateforme de base doit s’assurer que chaque connexion identifie clairement le joueur.</p> <p>Directive: Il pourrait s’agir, par exemple, d’utiliser un mot de passe fort ou une authentification à deux facteurs, par exemple en utilisant la capacité de l’appareil à</p>
2	<p>La plateforme de base doit, à chaque connexion, confirmer que le client n’est pas inscrit au registre des joueurs volontairement exclus de l’Autorité danoise des jeux (ROFUS)</p>
3	<p>Dans le cadre de la connexion du client, la plateforme de base doit afficher la date et l’heure de la connexion précédente.</p>
4	<p>Le client doit avoir accès à des informations sur l’importance de garder les détails du compte de jeu du client et les détails de connexion secrets.</p>
5	<p>Le client doit avoir accès à des informations sur la façon dont il peut détecter l’utilisation non autorisée de son compte de jeu.</p>
6	<p>[TEST] La plateforme de base doit s’assurer que le client ne peut être connecté qu’à partir d’un seul appareil à la fois.</p>

3.2.5 Moyens d’identification — Applicables uniquement aux paris terrestres

1	<p>Le titulaire de la licence doit délivrer un moyen d’identification aux joueurs inscrits.</p>
2	<p>Lors de l’émission de moyens d’identification, le système de jeu doit confirmer que le client n’est pas inscrit dans le registre des joueurs volontairement exclus de l’Autorité danoise des jeux (ROFUS).</p>
3	<p>La plateforme veille à ce que l’utilisation des moyens d’identification nécessite une authentification fondée sur l’utilisation de deux ou plusieurs éléments qualifiés de connaissances, de possession et de propriété intrinsèque qui sont indépendants, de sorte</p>

	d'un élément ne porte pas atteinte à la fiabilité des autres éléments et est conçu de manière à protéger la confidentialité des données d'authentification.
4	La plateforme doit, en utilisant les moyens d'identification délivrés, confirmer que le client n'est pas inscrit au registre des joueurs volontairement exclus de l'Autorité danoise des jeux (ROFUS) avant d'autoriser le jeu.
5	Le système de jeu doit s'assurer que les paris d'un joueur ne peuvent être effectués qu'en utilisant les moyens d'identification émis.
6	Le système de jeu doit s'assurer que le nom et la date de naissance sont mis à la disposition du croupier sur le site de jeu lorsque le moyen d'identification délivré est
7	Le système de jeu doit s'assurer que si le moyen d'identification d'un joueur est fermé, le compte de jeu associé doit également être fermé. Directive: Si un joueur dispose à la fois d'un compte de jeu en ligne et d'un compte de jeu physique, la fermeture des moyens d'identification n'entraîne pas la fermeture
8	La plateforme doit s'assurer que le paiement d'un joueur sur le site de jeu ne peut être effectué qu'avec l'utilisation du moyen d'identité émis. Directive: Ce qui précède s'applique si le titulaire de la licence autorise le paiement sur le

3.2.6 Modifications des informations sur les clients

1	La plateforme de base limite les moyens par lesquels un client sans numéro CPR peut recréer et modifier le mot de passe de son compte de jeu: <ul style="list-style-type: none"> • au personnel autorisé; et • par des canaux de communication connus tels que l'adresse électronique enregistrée du client, son numéro de téléphone ou un moyen similaire.
2	La plateforme de base enregistre et stocke des informations sur les changements de mot de passe comme décrit au point 3.2.6.1
3	La plateforme de base stocke les modifications apportées aux informations d'enregistrement du client dans un journal vérifiable
4	La plateforme de base doit stocker la documentation (informations d'identification du client) afin que les modifications apportées aux informations d'enregistrement du client
5	La plateforme de base doit fournir une connexion cryptée (par exemple SSL) pour les modifications des informations d'identification du client.

3.2.7 Activation et désactivation

1	[TEST] La plateforme de base dispose d'une fonction permettant au personnel autorisé d'activer et de désactiver les comptes de jeu. Directive: Le personnel autorisé désigne le personnel qui, selon sa description de poste, se voit attribuer un accès utilisateur pour effectuer l'activation et la désactivation des comptes de jeu. Veuillez vous référer au point 3.1 du document SCP.03.00.DK
2	La plateforme de base enregistre dans un journal chaque fois qu'un compte de jeu est désactivé, y compris le solde du compte de jeu, la raison de la désactivation et l'employé
3	La plateforme de base doit être en mesure de produire des rapports répertoriant les comptes de jeux regroupés par soldes «activés» et «désactivés», raisons et employés.
4	La plateforme de base doit désactiver les comptes de jeu lorsque le processus d'identification du client n'a pas eu lieu dans un délai d'un mois.

3.2.8 Suspension

1	La plateforme de base doit avoir une fonction permettant au personnel autorisé de suspendre l'accès des clients aux jeux
2	[TEST] La plateforme de base garantit que la fonction spécifiée dans l'exigence 3.2.8.1 fonctionne
3	La plateforme de base tient un registre des clients suspendus et de la raison de leur suspension
4	[TEST] Immédiatement après la suspension, la plateforme de base ne doit pas pouvoir recevoir de nouveaux paris des clients.
5	[TEST] Une suspension doit avoir pour conséquence que le client ne puisse pas effectuer de dépôts et de retraits sur le compte de jeu.

3.3 Attitudes de jeu responsables

3.3.1 Auto-restriction des clients

1	<p>[TEST] La plateforme de base comporte une fonctionnalité permettant au client de fixer une limite de dépôt avant que le jeu ne puisse commencer.</p> <p>Le client doit fixer au moins une des limites de dépôt suivantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. limites de montant pour le total des dépôts quotidiens dans le compte de jeu; b. montant maximal pour le total des dépôts hebdomadaires sur le compte de jeu; ou c. limites de montant pour le total des dépôts mensuels dans le compte de jeu. <p>Directive: La durée doit être adaptée au calendrier danois.</p> <p>Directive: Une limite journalière de dépôt s'applique de minuit à minuit. Une limite de</p>
2	<p>Les montants dans les limites de dépôt conformément à l'exigence visée à l'article 3.3.1.1 ne doivent pas être prédéterminés et aucun montant standard peut avoir été sélectionné pour le joueur.</p>
3	<p>[TEST] Dès que la plateforme de base reçoit une demande d'un client de passer à une limite de dépôt inférieure fixée conformément à l'exigence 3.3.1.1, la limite est mise en œuvre pour toutes les activités de jeu futures.</p> <p>Directive: La nouvelle limite de dépôt peut être mise en œuvre lors de la prochaine</p>
4	<p>[TEST] La plateforme de base veille à ce qu'au moins 24 heures s'écoulent entre la réception d'une demande de modification d'une limite de dépôt plus élevée fixée</p>
5	<p>[TEST] La plateforme de base doit fournir au client une fonctionnalité qui lui permet de s'exclure du jeu.</p> <p>Au minimum, le client doit avoir la possibilité de préciser:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. une courte pause dans les jeux de hasard (période de réflexion) de 24 heures; b. une exclusion d'au moins 30 jours; et c. une exclusion pour une durée illimitée. <p>Directive: La fonction doit être un processus automatisé que le joueur peut activer lui-même. Contacter le service client du titulaire de la licence, par exemple par courriel avec une demande d'exclusion, n'est pas un processus automatisé et ne suffit donc pas.</p> <p>Directive: La durée doit être adaptée au calendrier danois. À l'exception de la période de réflexion de 24 heures exactement, les auto-exclusions ne doivent pas être inférieures à</p>
7	<p>[TEST] Immédiatement après réception d'une demande d'auto-exclusion, voir l'exigence 3.3.1.6, la plateforme de base n'accepte aucun nouveau pari ni dépôt du client (les jeux inachevés peuvent être complétés dans les règles du jeu et les conditions de</p>
9	<p>Dès réception d'une demande d'auto-exclusion, voir l'exigence 3.3.1.6, le client doit être informé des offres de conseil et de traitement de la dépendance au jeu dans un centre de</p>
10	<p>Les restrictions auto-imposées ne peuvent pas en soi empêcher le client de verser des fonds sur le compte de jeu (l'accès à ces fonds peut toutefois être limité pour d'autres motifs, par exemple si une enquête est en cours).</p>
11	<p>Si le client est définitivement exclu du jeu (c'est-à-dire sans limiter la durée), le compte de jeu du client doit être fermé et un compte de jeu pour le même client ne peut être créé qu'après au moins un an.</p>
12	<p>Dès réception d'une demande d'exclusion définitive, la plateforme de base informe le client que tous les fonds libérés seront retirés du compte de jeu.</p> <p>Directive: Dans ce cas, le titulaire de la licence doit immédiatement entamer la procédure de paiement de tous les fonds libérés, ce qui peut impliquer de contacter le</p>
13	<p>Toutes les fonctionnalités de la plateforme de base relatives à l'auto-exclusion (temporaire et finale) doivent informer les clients de la possibilité de s'inscrire au registre des joueurs volontairement exclus de l'Autorité danoise des jeux (ROFUS) et</p>

	le registre.
	3.3.2 Informations sur la protection des joueurs

1	L’interface utilisateur du titulaire de la licence doit indiquer que les personnes de moins de 18 ans ne sont pas autorisées à participer aux jeux.
2	L’interface utilisateur du titulaire de la licence doit informer sur le jeu responsable et les effets nocifs potentiels des jeux de hasard.
3	L’interface utilisateur du titulaire de la licence doit inclure un lien vers un autotest de dépendance aux jeux de hasard.
4	L’interface utilisateur du titulaire de la licence doit fournir les informations et les adresses de contact des centres de traitement danois.
5	L’interface utilisateur du titulaire de la licence doit fournir des informations sur la possibilité de s’inscrire au registre des joueurs volontairement exclus (ROFUS) de
6	L’interface utilisateur du titulaire de la licence doit fournir des informations sur la ligne d’assistance téléphonique de l’Autorité danoise des jeux pour le jeu responsable.
7	L’interface utilisateur du titulaire de la licence est reliée à un programme de filtrage reconnu ou à d’autres programmes permettant aux clients de configurer leurs
8	L’interface utilisateur du titulaire de la licence contient des informations sur les conditions générales applicables au client ou un lien vers celles-ci.
9	Les informations visées dans les exigences du présent point sont affichées de manière bien visible sur l’interface utilisateur du titulaire de la licence et sont accessibles à partir de toutes les pages. Directive: Les informations ne doivent pas être fournies dans un langage imprécis ou

3.4 Fonds et transactions

3.4.1 Devises

1	La plateforme de base gère les taux de change de manière univoque, automatique et systématique. Directive: Le client a accès aux informations sur les devises acceptées par la plateforme
---	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3.4.2 Paiements

1	La plateforme de base informe clairement et de manière bien visible le client de toute restriction concernant les dépôts et l’accès aux fonds en rapport avec le dépôt de fonds. Directive: En cas de divergence entre le retrait et la disponibilité des fonds, ce qui entraîne un retard dans l’accès du client à ces fonds, le client doit recevoir des informations claires à ce sujet avant que le paiement ne soit effectué.
2	La plateforme de base doit, dans le cadre du dépôt de fonds, fournir au client des informations sans ambiguïté sur tous les frais. Directive: S’il y a des frais liés à un dépôt ou à un retrait et/ou à un déblocage de fonds connexes, le client doit recevoir des informations claires à ce sujet avant que le dépôt ne
3	La plateforme de base n’accepte que des dépôts allant jusqu’à 10 000 DKK (ou son équivalent dans une autre devise) pour un compte de jeu temporaire. Directive: Cette limite est une somme cumulée de tous les dépôts effectués par le client.
4	La plateforme de base ne doit être en mesure de recevoir des dépôts sur un compte de jeu que d’un prestataire de services de paiement qui est proposé légalement au
5	La plateforme de base doit créditer le compte de jeu immédiatement après la réception du dépôt du client.
6	La plateforme de base dispose d’un journal vérifiable de tous les fonds déposés. Le journal doit, au minimum, contenir des informations sur:

	<ul style="list-style-type: none"> • date et heure • canal de paiement • client • montant • type d'opération (c'est-à-dire « dépôt »)
7	La plateforme de base doit être en mesure de produire des rapports qui montrent avec précision les fonds déposés
8	La plateforme de base doit être en mesure de produire des rapports qui indiquent avec précision tous les fonds déposés dans les comptes des clients regroupés par canal de
9	La plateforme de base doit être en mesure de générer des rapports qui indiquent avec précision toutes les tentatives de dépôt rejetées

3.4.3 Versements

1	<p>La plateforme de base ne peut se retirer des comptes de jeux de hasard que lorsque l'identification du client a eu lieu.</p> <p>Directive: Les paiements ne peuvent pas être effectués à partir d'un compte de jeu temporaire, mais les fonds résiduels déposés peuvent être remboursés.</p>
2	La plateforme de base ne doit pas permettre un paiement qui entraînera un solde négatif du client
3	<p>La plateforme de base doit permettre aux clients de retirer tous les fonds libérés.</p> <p>Directive: Cela ne limite pas les possibilités pour le titulaire de la licence de vérifier les fréquences de paiement, les identités, etc.</p>
4	<p>La plateforme de base informe clairement et de manière bien visible le client de toutes les restrictions sur les retraits et l'accès aux fonds liés aux retraits.</p> <p>Directive: En cas de divergence entre le retrait et la disponibilité des fonds, ce qui entraîne un retard dans l'accès du client à ces fonds, le client doit recevoir des informations claires à ce sujet avant que le paiement ne soit effectué.</p>
5	<p>La plateforme de base doit, dans le cadre du retrait de fonds, fournir au client des informations claires et précises sur tous les frais.</p> <p>Directive: S'il y a des frais associés à un dépôt ou à un déboursement connexe et/ou au déblocage de fonds, le client doit en être informé sans ambiguïté avant la demande de</p>
6	<p>La plateforme de base dispose d'un journal vérifiable de tous les fonds décaissés. Le journal doit, au minimum, contenir des informations sur:</p> <ul style="list-style-type: none"> • date et heure • canal de paiement • client • montant • type de transaction (c'est-à-dire «paiement»)
7	La plateforme de base doit être en mesure de produire des rapports qui montrent avec précision les fonds déboursés
8	La plateforme de base doit être en mesure de produire des rapports qui indiquent avec précision tous les fonds versés sur les comptes des clients regroupés par canal de
9	La plateforme de base doit être en mesure de produire des rapports qui indiquent avec précision toutes les tentatives de paiement rejetées

3.4.4 Autres transactions avec les clients

1	La plateforme de base ne doit pas permettre les transferts de fonds, etc., entre les comptes de jeu des différents joueurs
2	La plateforme de base doit débiter le compte de jeu du client immédiatement après qu'un pari est placé dans un jeu
3	La plateforme de base peut ne pas permettre de parier dans un jeu qui peut entraîner le solde du client à devenir négatif
4	<p>La plateforme de base doit créditer immédiatement les gains sur le compte du jeu.</p> <p>Directive: Les gains peuvent être retenus pour une enquête plus approfondie des</p>
5	La plateforme de base doit tenir un journal de tous les transferts entre les comptes de jeu et les jeux individuels
6	La plateforme de base doit être en mesure de produire des rapports qui montrent avec précision le transfert de fonds vers et depuis les jeux

3.4.5 Autres mouvements de compte, bonus, etc.

1	La plateforme de base fournit aux clients des informations claires et bien visibles sur la raison de tout autre mouvement de compte. Directive: Par exemple, «autres mouvements de compte» peuvent être des débits et des crédits liés aux bonus.
2	La plateforme de base doit fournir des informations claires et transparentes aux clients sur les termes, conditions et restrictions qui se produisent dans le cadre de tout autre
3	La plateforme de base doit avoir un journal vérifiable de tous les autres mouvements de compte, bonus, etc.
4	La plateforme de base doit être en mesure de produire des rapports qui montrent avec précision tous les autres mouvements de compte, bonus, etc. Les rapports contiennent au moins des informations sur: <ul style="list-style-type: none"> • numéro d’identification de la transaction • montant du bonus • statut de bonus <p>Directive: La taille du bonus est le montant que le titulaire de la licence attribue au joueur.</p> <p>Le montant est indiqué indépendamment du fait que le joueur ait réussi à satisfaire à l’exigence de mise ou non.</p>

3.4.6 Relevés de compte, etc.

1	La plateforme de base fournit, au minimum, au client l’accès aux informations sur le solde du compte de jeu, l’historique des jeux (y compris les mises, les gains et les pertes), les dépôts et les retraits et autres transactions connexes.
2	La plateforme de base permet au client de demander un relevé de toutes les transactions sur le compte de jeu. <p>Directive: Le processus de formation de cette déclaration et de la mettre à la disposition</p>
3	Le client doit avoir accès à un texte d’orientation sur les transactions sur son compte de jeu.

3.5 Rapports

3.5.1 Généralités

1	Les rapports décrits aux points 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 et 3.4.5.4 fournissent ensemble un tableau complet de toutes les transactions financières
2	La plateforme de base doit être capable d’analyser les comptes de jeu inactifs et, sur cette base, de créer des rapports. <p>Directive: Un compte inactif est défini comme un compte sur lequel il n’y a jamais eu</p>
3	La plateforme de base doit être en mesure de produire des rapports identifiant les comptes de jeu avec un solde positif qui ont été fermés depuis plus de cinq jours
4	La plateforme de base doit être en mesure de produire des rapports de tous les enregistrements de clients (complets et incomplets)
5	La plateforme de base doit être en mesure de produire des rapports de tous les clients enregistrés, leurs informations de compte (y compris les comptes de jeu inactifs), et la
6	La plateforme de base est en mesure de produire des rapports sur tous les clients suspendus et/ou auto-exclus
7	La plateforme de base doit être en mesure de produire des rapports de tous les clients avec une consommation de jeu limitée auto-sélectionnée
8	La plateforme de base doit être en mesure de produire des rapports de tous les comptes de jeu fermés au cours d’un exercice financier donné (y compris la raison de la
9	La plateforme de base doit être en mesure de produire des rapports pour chaque compte de jeu individuel et pour tous les comptes de jeu: <p>Directive: Les rapports sont en mesure de fournir des informations sur:</p>

	<ul style="list-style-type: none">• les paiements supplémentaires;• la commission, pourcentage, etc.;• gains;• les décaissements;• les honoraires;• autres mouvements de compte; et• les fonds dans des comptes inactifs depuis plus de 90 jours.
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fonctions de la plateforme



4.1 Opérations

4.1.1 Généralités

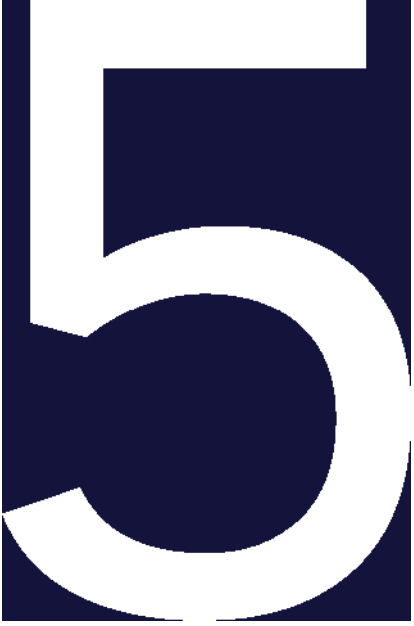
1	L'interface utilisateur doit comporter une horloge permettant au client de s'orienter sur la consommation de temps. L'horloge doit être visible en permanence par le client et ne
2	La plateforme de paris affiche les résultats des événements sur lesquels des paris ont été

4.1.2 Enregistrement, maintenance et stockage des données

1	<p>La plateforme de base doit enregistrer au moins les actions client suivantes dans un journal au cours d'une session. Une session est comptée à partir du moment où un client se connecte jusqu'à ce que le client ne soit plus connecté (peu importe la raison):</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'ID du client; • les heures de début et de fin de la session; • les détails de l'équipement du client; • le montant total déposé à la session; • le montant total gagné lors de la session; • le montant total versé sur le compte de jeu pendant la session (horodatage); • le montant total payé depuis le compte de jeu pendant la session (horodatage); • l'heure de la dernière confirmation de la session; • la raison de la fin de la session; et • les informations sur les jeux pendant la session <p>Directive: Les informations sur la session du client ne doivent pas être perdues si la</p>
2	<p>La plateforme de base enregistre au moins les informations suivantes sur les clients:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la création de compte client/création de compte de jeu; • les informations relatives à l'identification du client; • les modifications des informations des clients; • la désactivation/fermeture du compte de jeu; • les informations et solde du compte de jeu; • la suspension et le statut d'auto-exclusion; • les auto-exclusions de clients, y compris la demande d'exclusion et la résiliation de l'exclusion elle-même; • les suspensions de clients, y compris la demande et la levée de la suspension elle-même; • les comptes de jeu précédents et la raison de leur désactivation; et
3	La plateforme de base conserve les informations relatives à l'identité et à la vérification du client pendant au moins cinq ans après la fin de la relation client.
4	<p>La plateforme de base enregistre et conserve au moins les informations suivantes sur les jeux:</p> <ul style="list-style-type: none"> • l'identifiant du client; • l'identification du jeu et de la version; • l'heure de début du jeu en fonction de la plateforme de base; • l'équilibre au début de la partie; • le pari (horodatage); • les contributions aux cagnottes de jackpot; • le statut du jeu (inachevé, fermé, etc.); • le résultat du jeu (horodaté); • le prix du jackpot (le cas échéant); • l'heure de fin de jeu basée sur la plateforme de base;

	<ul style="list-style-type: none"> • solde du compte de jeu à la fin du jeu; et • les jeux qui ne sont pas terminés et la raison de cela.
5	<p>La plateforme de base enregistre des informations sur au moins les événements suivants:</p> <ul style="list-style-type: none"> • les transferts de montants importants d'argent (transferts individuels et totaux sur une période définie); • les gains élevés (à déterminer par le titulaire de la licence); • les modifications dans les paramètres du jeu; • la création du jackpot; • les modifications des paramètres du jackpot; • la participation des clients aux jackpots; • le déclenchement du jackpot (gains du jackpot); • la désactivation/l'activation du jackpot; • l'arrêt/la cessation du jackpot;
6	<p>La plateforme de base conserve les documents et enregistrements relatifs aux jeux et transactions du client pendant au moins cinq ans à compter de la fin du jeu ou de la</p>

Contrôle des fonctions du jeu



5.1 Généralités

5.1.1 Flux de jeu

1	<p>[TEST] La plateforme doit s'assurer qu'un client ne peut pas démarrer un nouveau jeu tant que le jeu actuel n'est pas terminé et que tous les journaux et soldes sont mis à jour.</p> <p>Directive: Cela n'empêche pas un client de pouvoir jouer à plusieurs jeux différents en</p>
---	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

5.1.2 Activation et désactivation du jeu

1	[TEST] La plateforme de base doit avoir une fonction permettant de désactiver immédiatement le jeu individuel.
2	[TEST] La plateforme de base doit avoir une fonctionnalité permettant de désactiver tous les jeux instantanément.
3	[TEST] La plateforme de base doit avoir une fonction permettant d'activer et de désactiver immédiatement l'activité de jeu du client individuel.
4	Les informations sur l'activation et la désactivation doivent être enregistrées dans un journal.
5	Lorsqu'un jeu est désactivé, il ne doit pas apparaître sur l'interface utilisateur et doit rester inaccessible pendant la période de désactivation.
6	Lorsqu'un jeu est désactivé, le client doit être en mesure de terminer les jeux en cours.
7	[TEST] Lorsqu'un jeu qui peut être dans plusieurs modes (par exemple, une machine à sous qui a un jeu de fonctionnalités dans lequel le jeu change de mode entre le jeu principal et le jeu de fonctionnalités) est désactivé, les clients doivent pouvoir continuer à partir du mode actuel lorsque le jeu est réactivé. Cette option peut toutefois expirer

5.1.3 Jeux inachevés

1	<p>[TEST] La plateforme de base permet au client d'accéder et de compléter les jeux inachevés.</p> <p>Directive: Les jeux inachevés comprennent: a) la perte de communication; b) le redémarrage du système; c) le jeu désactivé/activé; d) le redémarrage du client; e) la résiliation anormale du programme client, etc. Après le rétablissement, les systèmes doivent montrer au client les jeux inachevés.</p> <p>Directive: Une situation dans laquelle un client perd la connexion à un jeu de pair à pair</p>
2	<p>La plateforme de base veille à ce que les jeux inachevés soient comptabilisés et à ce que le client ait facilement accès au statut de ces jeux, y compris la mise du client.</p> <p>Directive: Les jeux inachevés et la mise dans le jeu doivent apparaître séparément du compte de jeu du client.</p>
3	<p>La plateforme de base doit s'assurer que les jeux inachevés sont réglés si le client ne les a pas terminés après 90 jours.</p> <p>Directive: Les règles du jeu doivent indiquer ce qui arrive au pari du client si le client n'a pas terminé le jeu dans un délai de 90 jours.</p>
4	Le dépôt du client dans un jeu ne doit pas être affecté négativement en cas de panne ou de redémarrage de la plateforme, du jeu ou de parties de celui-ci.

5.1.4 Traitement des erreurs

1	La procédure de traitement des erreurs sur la plateforme ou en jeu est clairement définie dans les règles et conditions du titulaire de la licence.
2	La plateforme de base enregistre immédiatement tous les défauts de la plateforme. La cause et la solution sont enregistrées lorsque celles-ci sont connues.
3	La plateforme de base peut établir un rapport sur la base des données collectées conformément au point 5.1.4.2:

4	Les finances du client ne doivent pas être affectées négativement en cas d'erreurs sur la plateforme ou dans le jeu
---	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



L'Autorité danoise des jeux

Programme de certification de l'Autorité danoise des jeux pour les paris et les casinos en ligne



Systeme de gestion de la sécurité de l'information
— SCP.03.00.DK.3.0

Table des matières

1. Objet du système de gestion de la sécurité de	2
1.1 Version.....	3
1.2 Champ d'application.....	3
2. Fréquence et entreprises de tests.....	4
2.1 Fréquence de certification.....	5
2.1. Première certification.....	5
2.1.1. Renouvellement de la certification.....	5
2.1.1. Report de la recertification.....	5
2.2 Certification relative à une norme ISO/IEC 27001 applicable.....	5
2.3 Entreprises de tests accréditées.....	6
2.3. Exigences pour les entreprises de tests.....	6
2.3.1. Exigences applicables au personnel effectuant les travaux de	6
2.3.1. Supervision et signature du rapport type.....	6
3	
3. Exigences relatives au système de gestion de la sécurité	7
3.1 Gestion du personnel.....	8
3.2 Communication et contrôle de l'exploitation.....	8
3.2. Procédure et responsabilités pour l'exploitation.....	8
3.2. Planification et suivi des ressources.....	8
3.2. Protection contre le code malveillant.....	9
3.2. Sauvegarde.....	9
3.2. Sécurité du réseau.....	9
3.2. Utilisation des réseaux publics.....	9
3.2. Surveillance.....	10
3.2. Synchronisation du temps.....	10
3.3 Contrôle de l'accès.....	10
3.3. Contrôle d'accès physique.....	10
3.3. Accès de l'utilisateur.....	10
3.3. Accès du personnel.....	10
3.3. Contrôle d'accès et sécurité du réseau.....	11
3.3.1. Contrôle d'accès et sécurité en relation avec les systèmes de	11
3.3.1. Contrôle d'accès et sécurité en matière d'applications et	11
3.4 Validation des données, etc.....	11
3.4. Traitement correct des données dans les applications.....	11
3.4. Clés de chiffrement sécurisées et signatures numériques.....	11
3	

Objet du système de gestion de la sécurité de l'information

1

Le système de gestion de la sécurité de l'information garantit que la plateforme de base et le système commercial du titulaire de la licence ainsi que la plateforme de jeu de hasard et le système commercial du fournisseur de jeux sont protégés contre toute menace et sécurisent les informations sensibles contenues dans les systèmes. En garantissant l'intégrité et l'accès aux plateformes et aux systèmes commerciaux, un certain nombre de considérations de sécurité importantes sont prises en considération en ce qui concerne les activités du titulaire de la licence et du fournisseur de jeux, mais aussi en ce qui concerne la protection des informations des joueurs et des informations confidentielles sur les tiers.

1.1 Version

Version 1.0 du 4.7.2014

- Nouvelle structure par rapport à la version précédente 1.3, ainsi qu'un certain nombre de mises à jour dans plusieurs domaines. Par conséquent, une nouvelle version 1.0 est publiée. L'intention à l'avenir est de suivre la numérotation normale des versions.

Version 1.1 du 21.12.2015

- Extension du champ d'application pour inclure la fourniture de loteries et de paris sur les courses de chevaux et de lévriers.

Version 1.2 du 1.1.2020

- L'Autorité danoise des jeux a supprimé l'exigence selon laquelle l'accréditation de l'entreprise de tests doit se référer à une version spécifique, voir le point 2.3.

Version 2.0 du 1.1.2023

- Clarification des entreprises de tests pouvant effectuer une certification ISO 27001, voir le point 2.2. Mise à jour des exigences pour les entreprises de tests et le personnel accrédités. En outre, des ajustements généraux et des spécifications ont été apportés.

Version 2.1 du 1.10.2023

- Mise à jour de la présentation visuelle du document. Quelques corrections linguistiques. Aucun changement aux exigences.

Version 3.0 du 1.1.2025

- Des corrections ont été apportées en ce qui concerne l'introduction de licences pour les fournisseurs de jeux, ce qui signifie que le concept de système de jeux de hasard a été remplacé par les concepts de «plateforme de base» et de «plateforme de jeux de hasard». Le point sur les exigences applicables aux superviseurs a été modifié.

L'Autorité danoise des jeux examine régulièrement le programme de certification des paris et des casinos en ligne. La dernière version est disponible sur le site internet de l'Autorité danoise des jeux.

Lors de la publication d'une nouvelle version du programme de certification, l'Autorité danoise des jeux publie, si nécessaire, des

directives relatives à un régime transitoire et à la validité des certifications déjà achevées.

Il convient de souligner que c'est la version danoise qui est contraignante. La version anglaise est à titre indicatif seulement.

1.2 Champ d'application

Le système de gestion de la sécurité de l'information s'applique à la fourniture de paris en ligne (article 11 de la loi sur les jeux de hasard), de paris terrestres (article 11 de la loi sur les jeux de hasard), de casinos en ligne (article 18 de la loi sur les jeux de hasard) et de jeux de hasard (article 24 a de la loi sur les jeux de hasard).

Fréquence et entreprises de tests

2

2.1 Fréquence de certification

Il incombe au titulaire de la licence et au fournisseur de jeux de s'assurer que la certification est effectuée conformément aux exigences du présent document à des intervalles ne dépassant pas douze mois civils.

2.1.1 Première certification

Le titulaire de la licence et le fournisseur de jeux doivent être certifiés pour la première fois avant qu'une licence puisse être délivrée, sauf indication contraire de l'Autorité danoise des jeux. Voir le point 2.1.3 des exigences générales pour plus de détails.

2.1.2 Renouvellement de la certification

Le titulaire de la licence et le fournisseur de jeux doivent en règle générale avoir entrepris une nouvelle certification dans les douze mois suivant la dernière certification. Le rapport standard indique la date à laquelle le dernier renouvellement de la certification a été effectué.

Le rapport standard documentant le renouvellement de la certification doit être reçu par l'Autorité danoise des jeux au plus tard deux mois après la certification.

2.1.3 Report de la recertification

Le titulaire de la licence et le fournisseur de jeux peuvent reporter la certification jusqu'à deux mois à compter du moment où une nouvelle certification aurait dû être effectuée. La nouvelle certification doit être complétée au plus tard quatorze mois après la dernière certification et le rapport standard doit être reçu par l'Autorité danoise des jeux dans le même délai.

L'Autorité danoise des jeux doit être informée avant que la certification ne soit reportée.

Le délai de renouvellement de la certification est raccourci de la durée pendant laquelle le délai précédent de douze mois a été reporté. Par exemple, si le délai maximal de deux mois est utilisé, la certification suivante doit être renouvelée après dix mois. Le calendrier de la prochaine certification en tient compte dans le rapport standard.

2.2 Certification relative à une norme ISO/IEC 27001 applicable

Si le titulaire de la licence ou le fournisseur de jeux est certifié conformément à une norme ISO/IEC 27001 applicable, on s'attend normalement à ce que le système de gestion de la sécurité de l'information du titulaire de la licence ou du fournisseur de jeux soit

d'une qualité telle que la certification relative au système de gestion de la sécurité de l'information de l'Autorité danoise des jeux SCP.03.00 ne soit pas nécessaire.

Il est indispensable que la certification du système de gestion de la sécurité de l'information soit effectuée en tant que certification accréditée par un organisme de certification accrédité conformément à la norme ISO/IEC 17021-1 pour la certification conformément à la norme ISO/IEC 27001 par le DANAK (Fonds danois d'accréditation) ou un organisme d'accréditation équivalent signataire de l'accord multilatéral d'EA (Coopération européenne pour l'accréditation) sur la reconnaissance mutuelle en ce qui concerne la certification des systèmes de gestion ou pour les organismes de certification en dehors du territoire d'EA par un organisme d'accréditation signataire de l'accord multilatéral pertinent sur la reconnaissance mutuelle dans le cadre de l'IAF (Forum international d'accréditation).

Il est indispensable que le champ d'application total de la certification ISO/IEC 27001 du titulaire de la licence ou du fournisseur de jeux couvre l'intégralité de la plateforme de base ou de la plateforme de jeu, telle que définie dans la loi sur les jeux de hasard, et tout processus de travail lié aux plateformes, ainsi que toutes les localisations géographiques des plateformes.

Afin de pouvoir décider si les conditions ci-dessus sont remplies, l'entreprise de tests accréditée doit avoir accès à:

- la certification applicable ISO/IEC 27001;
- la déclaration d'applicabilité; et
- l'évaluation des risques.

Et sur cette base, l'entreprise de tests accréditée peut alors délivrer une certification qui remplace une certification en ce qui concerne le système de gestion de la sécurité de l'information de l'Autorité danoise des jeux SCP.03.00.DK.

2.3 Entreprises de tests accréditées

Afin de s'assurer que les qualifications nécessaires sont présentes lorsqu'une certification est effectuée, l'entreprise de tests et ses employés doivent satisfaire aux exigences du présent point.

2.3.1 Exigences pour les entreprises de tests

La certification du système de sécurité de l'information doit être effectuée en tant que certification accréditée par un organisme de certification accrédité ISO/IEC 17021-1 ou ISO/IEC 17065 pour la certification dans le cadre du programme de certification SCP.03.00.DK de l'Autorité danoise des jeux par le DANAK (Fonds danois d'accréditation) ou un organisme d'accréditation équivalent signataire de l'accord multilatéral de l'EA (Coopération européenne pour l'accréditation) sur la reconnaissance mutuelle en ce qui concerne la certification des systèmes de gestion ou pour les organismes de certification en dehors du territoire de l'EA par un organisme d'accréditation signataire de l'accord multilatéral pertinent sur la reconnaissance mutuelle dans le cadre de l'IAF (Forum international d'accréditation).

La documentation relative à l'accréditation de l'entreprise de tests est jointe au rapport de certification. Alternativement, un lien vers l'accréditation dans le rapport de certification peut être fourni.

2.3.2 Exigences applicables au personnel effectuant les travaux de certification

Les travaux de certification sont effectués par du personnel dûment qualifié conformément aux exigences du point 7 de la norme ISO/IEC 17021-1 ou du point 6 de la norme ISO/IEC 17065. L'entreprise de tests accréditée doit donc recruter et former un personnel qualifié, compétent et expérimenté.

2.3.3 Supervision et signature du rapport type

L'exécution des travaux de certification est supervisée conformément aux exigences de supervision énoncées au point 2.3 des exigences générales. Il incombe au superviseur de signer le rapport standard et de garantir ainsi que la certification a été effectuée de manière professionnelle.

Exigences relatives au système de gestion de la sécurité de l'information

3

La sécurité des informations du titulaire de la licence et du fournisseur de jeux dépend dans une large mesure de la sécurité de la plateforme de base, de la plateforme de jeux de hasard, des systèmes commerciaux et des processus commerciaux qui l'entourent, et du fait que les personnes non autorisées ne peuvent pas accéder aux informations auxquelles elles n'ont pas droit.

Le personnel des titulaires de licence et des fournisseurs de jeux joue un rôle clé dans l'accès aux plateformes. Par conséquent, leur accès à la fois à la plateforme de base, à la plateforme de jeu et au système commercial doit être clairement défini et convenu dans leur relation de travail avec le titulaire de la licence ou le fournisseur du jeu. Il s'agit d'aider à limiter l'accès non autorisé à la plateforme de base, à la plateforme de jeu et au système commercial.

Techniquement, il existe un certain nombre de mesures opérationnelles que les titulaires de licence et les fournisseurs de jeux doivent mettre en œuvre pour assurer l'intégrité de la plateforme de base, de la plateforme de jeu et du système commercial. En outre, il existe des exigences concernant l'utilisation de canaux de communication sécurisés. La sécurité de l'information doit également être prise en considération dans le développement de la plateforme de base, de la plateforme de jeu et du système commercial, afin que les données ne soient pas faussées en raison d'un manque de validation des données saisies par les applications.

Les tiers peuvent également avoir accès à la plateforme de base, à la plateforme de jeu, aux systèmes commerciaux ou au système de gestion qui les entourent s'ils sont, par exemple, des sous-traitants ou occupent un autre poste dans l'entreprise du titulaire de la licence ou du fournisseur de jeux nécessitant un accès à la plateforme de base, à la plateforme de jeu, au système commercial ou au système de gestion.

Peu importe qui a accès à la plateforme de base, à la plateforme de jeu et au système commercial, cet accès doit être adapté à l'individu, de sorte que les personnes ne puissent pas accéder à des informations étrangères au travail qu'elles effectuent.

3.1 Gestion du personnel

Le titulaire de la licence et le fournisseur de jeux doivent disposer d'une politique de création, de modification et de résiliation de l'accès des utilisateurs du personnel à la plateforme de base, à la plateforme de jeu et aux systèmes commerciaux. Sur la base de cette politique, une procédure formelle est élaborée pour garantir:

- l'existence d'une description de poste détaillée pour chaque employé;
- la fourniture d'un accès utilisateur à la plateforme de base, à la plateforme de jeu et au système commercial conformément à la description de travail de l'employé;
- que l'accès de l'utilisateur est modifié conformément à une description de travail modifiée; et
- que l'accès de l'utilisateur est résilié à la fin du contrat de travail de l'employé.

Des politiques et procédures équivalentes sont en place pour l'accès des consultants et/ou d'autres tiers utilisateurs à la plateforme de

base, à la plateforme de jeux de hasard et au système commercial si un tel accès leur est accordé.

3.2 Communication et contrôle de l'exploitation

3.2.1 Procédure et responsabilités pour l'exploitation

La plateforme de base, la plateforme de jeu et les systèmes commerciaux peuvent être arrêtés de manière appropriée en cas de panne de courant. Une alimentation d'urgence est donc nécessaire pour assurer l'intégrité des données, les journaux, la sauvegarde et pour garantir que les jeux en cours peuvent être exécutés et terminés.

3.2.2 Planification et suivi des ressources

La plateforme de base, la plateforme de jeu de hasard et les systèmes commerciaux doivent tenir un journal des performances du système et, sur cette base, être en mesure d'établir des rapports.

La consommation de ressources des systèmes doit être surveillée et ajustée, et les besoins futurs en capacité doivent être prévus pour assurer la performance requise.

3.2.3 Protection contre le code malveillant

La plateforme de base, la plateforme de jeux de hasard et les systèmes commerciaux disposent d'outils permettant de détecter et de prévenir l'intrusion et l'insertion de code non autorisé.

3.2.4 Sauvegarde

La plateforme de base, la plateforme de jeu et les systèmes commerciaux doivent sauvegarder toutes les données critiques sur le plan opérationnel et doivent être en mesure de restaurer toutes les données critiques sur le plan opérationnel à partir de la sauvegarde.

La plateforme de base, la plateforme de jeux de hasard et les systèmes professionnels sont en mesure de restaurer toutes les données critiques générées au cours de la période comprise entre le moment de la dernière sauvegarde et le moment où un plantage du système ou une défaillance du système s'est produit.

3.2.5 Sécurité du réseau

La plateforme de base, la plateforme de jeu de hasard et les systèmes commerciaux doivent être conçus de manière que les appareils du même domaine de diffusion ne puissent pas créer d'accès au réseau en contournant le pare-feu.

Les équipements utilisés comme pare-feu sont dédiés à la fonction de pare-feu et ne contiennent que des comptes d'utilisateurs et des fonctionnalités liés au pare-feu.

L'accès au pare-feu est limité aux postes de travail inclus dans le point de sortie de la configuration, tel que défini dans le programme de gestion des modifications du système SCP.06.00.DK de l'Autorité danoise des jeux, et rejette tous les paquets de données provenant d'endroits autres que les postes de travail inclus dans le point de sortie de la configuration.

Le pare-feu doit conserver un journal vérifiable de toutes les modifications du système affectant les autorisations de connexion et de toutes les tentatives réussies et infructueuses d'y accéder.

3.2.6 Utilisation des réseaux publics

Lorsque le titulaire de la licence ou le fournisseur de jeux utilise des réseaux publics pour le trafic de données entre sous-systèmes géographiquement dispersés, les informations sont cryptées et les sous-systèmes utilisent l'authentification.

Toute communication entre des sous-systèmes géographiquement dispersés protège contre:

- la transmission incomplète;
- l'erreur d'acheminement, modification non autorisée du message;
- la divulgation non autorisée;
- la duplication non autorisée de messages; et
- relecture non autorisée.

Le titulaire de la licence et le fournisseur de jeux utilisent un DNS primaire sécurisé et un DNS secondaire sécurisé qui sont logiquement et physiquement séparés du DNS primaire.

3.2.7 Surveillance

La plateforme de base, la plateforme de jeux de hasard et les systèmes commerciaux tiennent des journaux vérifiables:

- l'activité de l'utilisateur;
- les exemptions (exceptions); et
- les incidents liés à la sécurité de l'information.

Les journaux vérifiables sont conservés pendant au moins cinq ans et sont protégés contre tout accès non autorisé.

La plateforme de base, la plateforme de jeux de hasard et les systèmes commerciaux enregistrent toutes les défaillances et pannes et surveillent en permanence l'utilisation et le fonctionnement des composants essentiels du système. L'importance relative découle de la classification des composants dans le programme de gestion des modifications du système de l'Autorité danoise des jeux SCP.06.00.DK.

3.2.8 Synchronisation du temps

La synchronisation horaire a lieu avec un serveur de temps faisant autorité sur la plateforme de base, la plateforme de jeu de hasard et les systèmes commerciaux à un intervalle approprié, afin d'assurer la cohérence de l'horodatage utilisé, par exemple, dans le cadre de l'enregistrement dans les journaux.

3.3 Contrôle de l'accès

Le titulaire de la licence et le fournisseur de jeux doivent disposer d'un contrôle d'accès pour protéger le matériel des systèmes, ainsi que l'accès des utilisateurs aux systèmes.

3.3.1 Contrôle d'accès physique

Il doit y avoir un contrôle d'accès physique au matériel sur lequel la plateforme de base, la plateforme de jeu et le système commercial fonctionnent, ainsi qu'à d'autres équipements à partir desquels on peut accéder aux systèmes.

Le niveau de contrôle d'accès doit être adapté à la matérialité des systèmes accessibles à partir de l'équipement en question.

3.3.2 Accès de l'utilisateur

La plateforme de base, la plateforme de jeux de hasard et les systèmes professionnels nécessitent des mots de passe forts pour l'accès de l'utilisateur au système, et l'économiseur d'écran est activé ou déconnecte automatiquement l'utilisateur du système en cas d'inactivité prolongée.

3.3.3 Accès du personnel

La capacité de fournir un accès à la plateforme de base, à la plateforme de jeu de hasard et aux systèmes commerciaux doit être limitée au plus petit nombre d'employés possible, et la plateforme de base, la plateforme de jeu de hasard et les systèmes commerciaux doivent être en mesure de soutenir un accès différencié des utilisateurs, de sorte que la politique et la procédure de gestion du personnel, voir le point 3.1, puissent être mises en œuvre dans la pratique.

Le premier mot de passe doit être remplacé par un mot de passe choisi par l'utilisateur lors de la première connexion.

3.3.4 Contrôle d'accès et sécurité du réseau

Le contrôle d'accès est fourni à la plateforme de base, à la plateforme de jeux de hasard et aux fonctions de réseau des systèmes commerciaux, et l'accès des utilisateurs n'est possible qu'au moyen de ce contrôle d'accès. La plateforme de base, la plateforme de jeu de hasard et le système commercial doivent empêcher tout accès interne et externe non autorisé aux fonctions du réseau.

La plateforme de base, la plateforme de jeu et les systèmes commerciaux doivent utiliser des réseaux séparés afin que les groupes de fonctions, d'utilisateurs et de sous-systèmes connexes puissent être séparés les uns des autres.

3.3.5 Contrôle d'accès et sécurité en relation avec les systèmes de contrôle

Tous les utilisateurs doivent avoir un nom d'utilisateur/ID unique pour un usage personnel uniquement, et la plateforme de base, la plateforme de jeu de hasard et les systèmes commerciaux doivent utiliser des méthodes d'authentification appropriées pour assurer l'identité de l'utilisateur lors de la connexion.

La gestion du trafic réseau est utilisée pour contrôler l'accès au système d'exploitation des composants essentiels du système. L'importance relative découle de la classification des composants dans le programme de gestion des modifications du système de l'Autorité danoise des jeux SCP.06.00.DK.

Lorsqu'un système d'exploitation est installé sur un équipement faisant partie de la plateforme de base ou de la plateforme de jeu de hasard, seules les fonctions strictement nécessaires à l'équipement pour remplir sa destination peuvent être installées/activées. En aucun cas, des programmes et autres dispositifs similaires ne peuvent être installés sur la plateforme de base, la plateforme de jeu de hasard et les systèmes commerciaux pour outrepasser le contrôle d'accès.

3.3.6 Contrôle d'accès et sécurité en matière d'applications et d'informations

Tous les utilisateurs doivent avoir un nom d'utilisateur/ID unique pour un usage personnel uniquement, et la plateforme de base, la plateforme de jeu de hasard et les systèmes commerciaux doivent utiliser des méthodes d'authentification appropriées pour assurer l'identité de l'utilisateur lors de la connexion.

Les informations sensibles doivent être stockées et envoyées sous forme cryptée, et la plateforme de base, la plateforme de jeu de hasard et les systèmes commerciaux doivent assurer un contrôle d'accès particulièrement strict pour l'accès des utilisateurs à celles-ci.

3.4 Validation des données, etc.

3.4.1 Traitement correct des données dans les applications

Les données saisies dans les applications sont validées afin de garantir qu'elles sont appropriées dans le contexte en question et ne nuisent pas à la plateforme de base, à la plateforme de jeux de hasard et aux systèmes commerciaux.

La validation automatique continue des données est intégrée dans toutes les applications afin de se prémunir contre la corruption des données et les perturbations opérationnelles.

Les données issues des applications doivent être validées pour s'assurer que les informations sauvegardées ont été traitées correctement.

3.4.2 Clés de chiffrement sécurisées et signatures numériques Les clés de chiffrement, les signatures numériques et autres sont stockées en toute sécurité.



L'Autorité danoise des jeux

Programme de certification de l'Autorité danoise des jeux pour les paris et les casinos en ligne

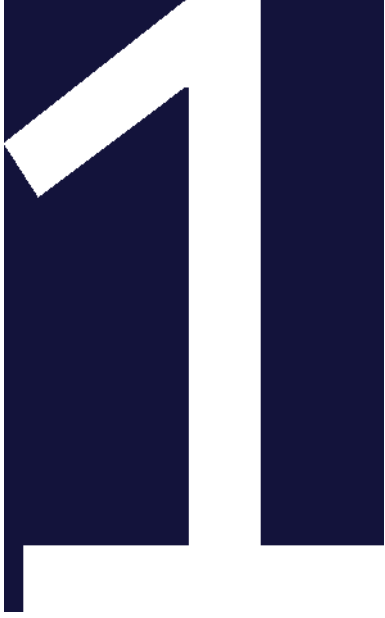


Exigences relatives aux essais de pénétration —
SCP.04.00.DK.3.0

Table des matières

1. Objet des exigences relatives aux essais de pénétration..	2
1.1 Version.....	3
1.2 Champ d'application.....	3
2. Fréquence et entreprises de tests.....	4
2.1 Fréquence des essais de pénétration.....	5
2.1. Premier essai de pénétration.....	5
2.1. Essai de pénétration renouvelé.....	5
2.2 Entreprises de tests.....	5
2.2. Exigences pour les entreprises de tests.....	5
2.2. Exigences applicables au personnel effectuant l'essai de	6
2.2. Supervision, évaluation et signature du rapport type.....	6
3	
3. Cadre d'essai de pénétration.....	7
3.1 Objet des essais de pénétration.....	8
3.2 Composants protégés.....	8
3.2. Mise à jour des logiciels et du matériel.....	8
1	
4. Le processus de réalisation des essais de pénétration.....	9
4.1 Rapport standard et plan pour les essais de pénétration en cas	10
de défaillance	

Objet des exigences relatives aux essais de pénétration



Les exigences relatives aux essais de pénétration garantissent que la plateforme de base, la plateforme de jeux de hasard et les systèmes commerciaux sont testés afin de détecter une éventuelle exploitation des faiblesses des systèmes. Faiblesses qui peuvent potentiellement être exploitées pour obtenir un accès non autorisé à des informations sensibles, par exemple, ou avoir un impact sur le déroulement du jeu.

1.1 Version

Version 1.0 du 4.7.2014

- Nouvelle structure par rapport à la version précédente 1.3, ainsi qu'un certain nombre de mises à jour dans plusieurs domaines. Par conséquent, une nouvelle version 1.0 est publiée. L'intention à l'avenir est de suivre la numérotation normale des versions.

Version 1.1 du 21.12.2015

- Extension du champ d'application pour inclure la fourniture de loteries et de paris sur les courses de chevaux et de lévriers.

Version 1.2 du 1.1.2020

- L'Autorité danoise des jeux a supprimé l'exigence selon laquelle l'accréditation de l'entreprise de tests doit se référer à une version spécifique, voir le point 2.2.

Version 2.0 du 1.1.2023

- Mise à jour des exigences pour les entreprises de tests et le personnel accrédités. Clarification des exigences en cas d'échec de l'essai de pénétration. Le point sur l'utilisation de la fonction interne a été supprimé. En outre, des ajustements généraux et des spécifications ont été apportés.

Version 2.1 du 1.10.2023

- Mise à jour de la présentation visuelle du document. Quelques corrections linguistiques. Aucun changement aux exigences.

Version 3.0 du 1.1.2025

- Des corrections corrélatives ont été apportées sur la base de l'introduction de licences de fournisseur. Ajout de l'accréditation CREST pour les essais de pénétration, en tant qu'accréditation reconnue pour l'entreprise de tests.

L'Autorité danoise des jeux examine régulièrement le programme de certification des paris et des casinos en ligne. La dernière version est disponible sur le site internet de l'Autorité danoise des jeux.

Lors de la publication d'une nouvelle version du programme de certification, l'Autorité danoise des jeux publiera, si nécessaire, des directives relatives à un régime transitoire et à la validité des essais de pénétration déjà effectués.

Il convient de souligner que c'est la version danoise qui est contraignante. La version anglaise est à titre indicatif seulement.

1.2 Champ d'application

Les exigences en matière d'essais de pénétration s'appliquent à la fourniture de paris en ligne et terrestres (article 11 de la loi sur les jeux de hasard), aux casinos en ligne (article 18 de la loi sur les jeux de hasard) et à la fourniture de jeux de hasard (article 24 a de la loi sur les jeux de hasard).

Fréquence et entreprises de tests

2

2.1 Fréquence des essais de pénétration

Les titulaires de licence et les fournisseurs de jeux sont tenus de veiller à ce que les essais de pénétration soient effectués à des intervalles ne dépassant pas douze mois civils conformément aux exigences du présent document.

2.1.1 Premier essai de pénétration

Les titulaires d'une licence et les fournisseurs de jeux doivent avoir passé un essai de pénétration pour la première fois avant qu'une licence d'offre ou de fourniture de jeux de hasard puisse être délivrée, sauf indication contraire de l'Autorité danoise des jeux. Voir les points 2.1.2 et 2.1.3 des exigences générales pour plus de détails.

2.1.2 Essai de pénétration renouvelé

Les titulaires de licence et les fournisseurs de jeux doivent, en règle générale, avoir effectué un nouvel essai de pénétration dans les douze mois suivant le dernier essai de pénétration. Le rapport standard indique quand un nouvel essai de pénétration a été effectué.

Le rapport standard, qui documente l'essai de pénétration renouvelé, doit être reçu par l'Autorité danoise des jeux au plus tard deux mois après la réalisation de l'essai de pénétration.

2.1.2.1 Report des essais de pénétration

Les titulaires de licence et les fournisseurs de jeux peuvent choisir de reporter l'essai de pénétration jusqu'à deux mois à compter du moment où un nouvel essai de pénétration aurait dû être effectué. Le nouvel essai de pénétration doit être complété au plus tard quatorze mois après le dernier essai de pénétration et le rapport standard doit être reçu par l'Autorité danoise des jeux dans le même délai.

L'Autorité danoise des jeux doit être informée avant que l'essai de pénétration ne soit reporté.

Le délai de renouvellement des essais de pénétration est raccourci du temps pendant lequel le délai précédent de douze mois a été reporté. Par exemple, si l'on profite des deux mois maximum de report, le prochain essai de pénétration doit être effectué au plus tard après dix mois. Le moment prévu pour le prochain essai de pénétration en tient compte et l'indique dans le rapport standard.

2.2 Entreprises de tests

Afin de s'assurer que les qualifications nécessaires sont disponibles pour effectuer un essai de pénétration, l'entreprise de test et ses employés se conforment aux exigences du présent point.

2.2.1 Exigences pour les entreprises de tests

Les entreprises de tests doivent obtenir au moins une des accréditations/approbations suivantes:

- Essais de pénétration accrédités par le CREST
- Accréditation ISO/CEI 17025 selon le programme de certification de l'Autorité danoise des jeux pour les paris et les casinos en ligne SCP.04.00.DK, ou
- Accréditation ISO/CEI 17065 selon le programme de certification de l'Autorité danoise des jeux pour les paris et les casinos en ligne SCP.04.00.DK, ou
- Approbation du fournisseur de scannage approuvé (ASV).

L'accréditation CREST est effectuée par l'organisme membre de CREST.

L'accréditation ISO doit être effectuée par le DANAK (Fonds danois d'accréditation) ou un organisme d'accréditation équivalent signataire de l'accord multilatéral de reconnaissance mutuelle des tests de l'EA (coopération européenne pour l'accréditation) ou, pour les organismes de certification situés en dehors du territoire de l'EA, par un organisme d'accréditation signataire de l'accord multilatéral de reconnaissance mutuelle des tests de l'ILAC (International Laboratory Accreditation Cooperation).

L'approbation ASV est effectuée par le Conseil des normes de sécurité (SSC) de l'industrie des cartes de paiement (PCI).

La documentation de l'accréditation CREST, de l'accréditation ISO ou de l'approbation ASV de l'entreprise de tests est jointe au rapport standard. Un lien vers l'accréditation ou l'approbation peut également être fourni dans le rapport type.

2.2.2 Exigences applicables au personnel effectuant l'essai de pénétration

Les essais de pénétration sont effectués par du personnel dûment qualifié. L'entreprise de tests doit donc recruter et former du personnel dûment qualifié, compétent et expérimenté. Le personnel chargé des essais de pénétration doit avoir au moins cinq ans d'expérience pratique dans ce domaine et être titulaire d'une certification personnelle attestant de ses compétences en matière d'essais de pénétration. Par exemple, il pourrait s'agir de l'un des éléments suivants:

- Offensive Security Certified Professional (OSCP);
- Conseil CE: Certified Ethical Hacker (CEH), Licenced Penetration Tester Master (LPT Master);
- Certification globale d'assurance de l'information (GIAC); GIAC Certified Penetration Tester (GPEN), GIAC internet Application Penetration Tester (GWAPT) ou GIAC Exploit Researcher and Advanced Penetration Tester (GXPN),
- certifications d'essai de pénétration CREST,
- Certification du service de contrôle de santé informatique (CHECK) du Groupe de la sécurité électronique des communications (CESG);
- Programme Tiger : Testeur de sécurité principal, testeur de sécurité qualifié.

2.2.3 Supervision, évaluation et signature du rapport type

La réalisation de l'essai de pénétration est supervisée conformément aux exigences en matière de supervision énoncées au point 2.3 des exigences générales. En outre, le résultat de l'essai de pénétration et

la nécessité de toute réparation de vulnérabilité dérivée sont évalués. Il incombe au superviseur d'évaluer le résultat de l'essai de pénétration et de signer le rapport standard, garantissant ainsi que l'essai de pénétration a été effectué de manière professionnelle.

Directive: Une personne qui supervise, évalue et signe peut également participer à l'essai de pénétration, voir les exigences relatives à la supervision énoncées au point 2.3 de SCP.00.00 Exigences générales.

Le cadre des essais de pénétration

3

Les exigences de l'Autorité danoise des jeux en matière d'essais de pénétration sont fondées sur l'expérience acquise dans le cadre de la surveillance dans ce domaine, sur les recommandations de l'industrie et sur le dialogue avec celle-ci.

3.1 Objet des essais de pénétration

L'objet des essais de pénétration est d'identifier et d'essayer d'exploiter les faiblesses de la plateforme de base, de la plateforme de jeu de hasard et des systèmes commerciaux.

3.2 Composants protégés

Les plateformes et les systèmes commerciaux de l'environnement de production du titulaire de la licence et du fournisseur de jeux sont protégés contre d'éventuelles attaques de personnes non autorisées. En particulier, les composants contenant des informations sensibles sur les clients sont protégés. La définition des composants et leur importance relative doivent être considérées en relation avec le programme de gestion des modifications du système de l'Autorité danoise des jeux SCP.06.00.DK, point 3.3.3.

En segmentant leurs réseaux internes, y compris les parties du système qui communiquent via des réseaux publics contenant des informations sensibles, les titulaires de licences et les fournisseurs de jeux peuvent réduire le risque d'accès non autorisé.

3.2.1 Mise à jour des logiciels et du matériel

Il est de la responsabilité du titulaire de la licence et du fournisseur de jeux que les composants des systèmes soient mis à jour à un niveau offrant la sécurité la plus élevée possible et ne compromettant pas l'intégrité des systèmes afin de réduire le risque d'accès non autorisé.

Le processus de réalisation des essais de pénétration



À des intervalles ne dépassant pas douze mois, le titulaire de la licence a effectué un essai de pénétration de sa plateforme de base et de ses systèmes commerciaux.

À des intervalles ne dépassant pas douze mois, le fournisseur de jeux a effectué un essai de pénétration de sa plateforme de jeu de hasard et de ses systèmes commerciaux.

Note d'orientation: la «plateforme de base», la «plateforme de jeu de hasard » et le «système commercial» sont définis dans les exigences générales et comprennent à la fois le frontend, le backend, l'entrepôt de données et les jeux.

L'essai de pénétration doit inclure, sans s'y limiter, toutes les faiblesses qui ont été identifiées lors de l'analyse de vulnérabilité, voir les exigences de l'Autorité danoise des jeux pour l'analyse de vulnérabilité SCP.05.00.DK.

Le service de test doit également tenter d'obtenir un accès non autorisé à la plateforme de base, à la plateforme de jeu de hasard et au système commercial. L'accès non autorisé doit être tenté jusqu'au niveau d'accès le plus élevé, et effectué avec ou sans identifiants d'accès (boîte blanche/boîte noire). Celui-ci teste au moins les scénarios suivants:

- Manipulation de la génération de résultats
- Influence sur la conduite du jeu
- Fraude concernant les fonds des joueurs
- Vol des fonds des joueurs
- Manipulation de journaux vérifiables
- Accès à des informations sensibles
- Manipulation d'informations sensibles
- Manipulation du transfert de données vers SAFE

4.1 Rapport standard et plan pour les essais de pénétration en cas de «défaillance»

Le rapport standard indique si l'essai de pénétration a «réussi», «réussi avec corrections» ou «non réussi».

Le terme «réussi» est utilisé lorsque l'essai de pénétration a été effectué sans détection de vulnérabilités.

Le terme «réussi après corrections» est utilisé lorsque l'essai de pénétration a montré des vulnérabilités qui ont été corrigées et qu'un test ultérieur a montré que les vulnérabilités ne sont plus présentes.

La mention «non réussi» doit être utilisée s'il existe des vulnérabilités qui ne peuvent être corrigées avant l'expiration du délai de soumission du rapport à l'Autorité danoise des jeux. Dans ce cas, une annexe doit être soumise avec le rapport standard contenant un plan de correction des vulnérabilités et une description des contrôles compensatoires. Le titulaire de la licence ou le fournisseur de jeux rectifie ensuite les vulnérabilités dès que possible et au plus tard trois

mois après avoir effectué un nouvel essai de pénétration couvrant les vulnérabilités identifiées.

Après un nouvel essai de pénétration, une documentation doit être soumise à l'Autorité danoise des jeux attestant que les vulnérabilités ont été corrigées.

En pratique, un rapport de «défaillance» ne peut être accepté par l'Autorité danoise des jeux sans l'annexe contenant un plan de rectification et une description des contrôles compensatoires.

Si un essai de pénétration complet de la plateforme de base et des systèmes commerciaux du titulaire de la licence ou de la plateforme de jeu de hasard et des systèmes commerciaux du fournisseur de jeux a été effectué après correction de la vulnérabilité, la date d'achèvement de cet essai de pénétration sera le point de départ pour fixer la date limite pour le prochain essai de pénétration.



L'Autorité danoise des jeux

Programme de certification de l'Autorité danoise des jeux pour les paris et les casinos en ligne

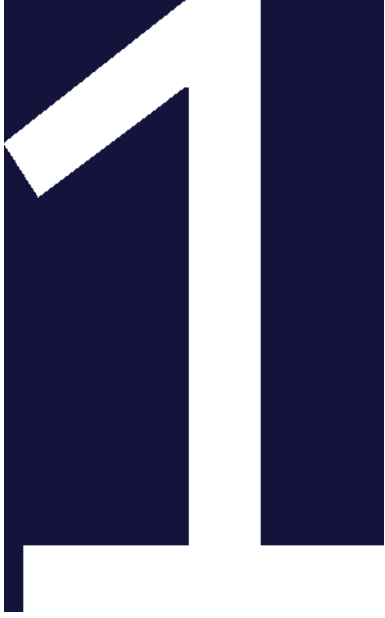


Exigences relatives à l'analyse de vulnérabilité —
SCP.05.00.DK.3.0

Table des matières

1. Objet des exigences relatives à l'analyse de vulnérabilité	2
1.1 Version.....	3
1.2 Champ d'application.....	3
2. Fréquence et entreprises de tests.....	4
2.1 Fréquence d'analyse de vulnérabilité.....	5
2.1. Première analyse de vulnérabilité.....	5
2.1. Analyse de vulnérabilité renouvelée.....	5
2.1. Analyse de vulnérabilité pour les essais de pénétration.....	5
2.2 Entreprises de tests.....	5
2.2. Exigences pour les entreprises de tests.....	5
2.2. Exigences applicables au personnel chargé de l'organisation de	6
2.2. Supervision, évaluation et signature du rapport type.....	6
3	
3. Cadre d'analyse des vulnérabilités.....	7
3.1 Objet de l'analyse de vulnérabilité.....	8
3.2 Composants protégés.....	8
3.2. Mise à jour des logiciels et du matériel.....	8
1	
4. Processus d'analyse de vulnérabilité.....	9
4.1 Type d'analyse de vulnérabilité.....	10
4.2 Évaluation des vulnérabilités.....	10
4.3 Rapport standard et plan d'analyse de vulnérabilité en cas d'urgence.....	10

Objet des exigences relatives à l'analyse de vulnérabilité



Les exigences en matière d'analyse des vulnérabilités garantissent que la plateforme de base, la plateforme de jeux de hasard et les systèmes commerciaux sont analysés afin de détecter toute faiblesse dans les systèmes. Vulnérabilités susceptibles d'être exploitées pour obtenir un accès non autorisé, par exemple à des informations sensibles ou pour affecter le fonctionnement du jeu.

1.1 Version

Version 1.0 du 4.7.2014

- Nouvelle structure par rapport à la version précédente 1.3, ainsi qu'un certain nombre de mises à jour dans plusieurs domaines. Par conséquent, une nouvelle version 1.0 est publiée. L'intention à l'avenir est de suivre la numérotation normale des versions.

Version 1.1 du 21.12.2015

- Extension du champ d'application pour inclure la fourniture de loteries et de paris sur les courses de chevaux et de lévriers.

Version 1.2 du 1.1.2020

- L'Autorité danoise des jeux a supprimé l'exigence selon laquelle l'accréditation de l'entreprise de tests doit se référer à une version spécifique, voir le point 2.2.

Version 2.0 du 1.1.2023

- Mise à jour des exigences pour les entreprises de tests et le personnel accrédités. Clarifié que l'analyse de vulnérabilité doit être approuvée PCI. Clarification des exigences en cas d'échec de l'analyse de vulnérabilité. Le point sur l'utilisation de la fonction interne a été supprimé. En outre, des ajustements généraux et des spécifications ont été apportés.

Version 2.1 du 1.10.2023

- Mise à jour de la présentation visuelle du document. Quelques corrections linguistiques. Aucun changement aux exigences.

Version 3.0 du 1.1.2025

- Des corrections corrélatives ont été apportées sur la base de l'introduction de licences de fournisseur. CREST Accredited Vulnerability Scanning a été ajouté en tant qu'accréditation reconnue pour les activités de test. Ajout des certifications CREST, en tant que certifications personnelles reconnues pour le personnel qui organise/effectue l'analyse de vulnérabilité.

L'Autorité danoise des jeux examine régulièrement le programme de certification des paris et des casinos en ligne. La dernière version est disponible sur le site internet de l'Autorité danoise des jeux.

Lors de la publication d'une nouvelle version du programme de certification, l'Autorité danoise des jeux publiera, si nécessaire, des directives relatives à un régime transitoire et à la validité des analyses de vulnérabilité déjà effectuées.

Il convient de souligner que c'est la version danoise qui est contraignante. La version anglaise est à titre indicatif seulement.

1.2 Champ d'application

Les directives sur l'analyse de la vulnérabilité s'appliquent à la fourniture de paris en ligne et terrestres (article 11 de la loi sur les jeux de hasard), aux casinos en ligne (article 18 de la loi sur les jeux de hasard) et à la fourniture de jeux de hasard (article 24 a de la loi sur les jeux de hasard).

Fréquence et entreprises de tests

2

2.1 Fréquence d'analyse de vulnérabilité

Les titulaires de licence et les fournisseurs de jeux sont responsables de s'assurer qu'une analyse de vulnérabilité est effectuée à des intervalles ne dépassant pas trois mois civils conformément aux exigences du présent document.

2.1.1 Première analyse de vulnérabilité

Les titulaires de licence et les fournisseurs de jeux doivent avoir effectué une analyse de vulnérabilité pour la première fois avant qu'une licence puisse être délivrée pour offrir ou fournir des jeux de hasard, sauf indication contraire de l'Autorité danoise des jeux. Voir les points 2.1.2 et 2.1.3 des exigences générales pour plus de détails.

2.1.2 Analyse de vulnérabilité renouvelée

Après la première analyse de vulnérabilité, le titulaire de la licence et le fournisseur du jeu doivent avoir effectué une nouvelle analyse de vulnérabilité dans les trois mois suivant la dernière analyse de vulnérabilité. Le rapport standard indique quand une nouvelle analyse a été effectuée.

Le rapport standard documentant l'analyse de vulnérabilité renouvelée doit être reçu par l'Autorité danoise des jeux au plus tard un mois après la réalisation de l'analyse de vulnérabilité.

2.1.3 Analyse de vulnérabilité pour les essais de pénétration

L'analyse de vulnérabilité à effectuer avant l'octroi de la licence et l'une des quatre analyses de vulnérabilité minimales à effectuer chaque année peuvent avoir été effectuées dans le cadre d'un essai de pénétration effectué conformément au «SCP.04.00 — Exigences relatives aux essais de pénétration».

Pour qu'une analyse de vulnérabilité effectuée dans le cadre d'un essai de pénétration soit considérée comme une analyse de vulnérabilité valide dans le cadre du programme de certification, elle doit avoir été effectuée conformément aux exigences du présent document.

2.2 Entreprises de tests

Pour s'assurer que les qualifications nécessaires sont en place lorsqu'une analyse de vulnérabilité est effectuée, l'entreprise de tests et ses employés doivent satisfaire aux exigences de ce point.

2.2.1 Exigences pour les entreprises de tests

Les entreprises de tests doivent obtenir au moins une des accréditations/approbations suivantes:

- Analyse de vulnérabilité accréditée CREST.
- Approbation du fournisseur de scannage approuvé (ASV).

L'accréditation CREST est effectuée par l'organisme membre de CREST.

L'approbation ASV est effectuée par le Conseil des normes de sécurité (SSC) de l'industrie des cartes de paiement (PCI).

La documentation relative à l'accréditation CREST ou à l'agrément ASV de l'entreprise de tests est jointe au rapport standard. Alternativement, l'accréditation ou l'approbation peut être liée dans le rapport standard.

2.2.2 Exigences applicables au personnel chargé de l'organisation de l'analyse de vulnérabilité

L'analyse de vulnérabilité est organisée par des personnes dûment qualifiées. L'entreprise de tests doit donc recruter et former du personnel dûment qualifié, compétent et expérimenté. On s'attend à ce que le personnel qui organise l'analyse de vulnérabilité ait au moins cinq ans d'expérience pratique dans l'analyse de vulnérabilité des systèmes et possède une certification personnelle démontrant sa compétence en matière d'analyse de vulnérabilité. Il peut s'agir de l'un des éléments suivants:

- Employé certifié ASV.
- Certification CREST CPSA ou CRT.

2.2.3 Supervision, évaluation et signature du rapport type

L'organisation/exécution de l'analyse de vulnérabilité doit être supervisée conformément aux exigences en matière de supervision énoncées au point 2.3 des exigences générales. En outre, le résultat de l'analyse de vulnérabilité et la nécessité d'éventuelles corrections

dérivées des vulnérabilités doivent être évalués. Il incombe au superviseur d'évaluer le résultat de l'analyse de vulnérabilité et de signer le rapport standard, garantissant ainsi que l'analyse de vulnérabilité a été effectuée de manière professionnelle.

Directive: Une personne qui supervise, évalue et signe peut en même temps organiser le balayage de vulnérabilité conformément aux exigences du point 2.3 sur la supervision dans SCP.00.00 Exigences générales.

Cadre d'analyse des vulnérabilités

3

3.1 Objet de l'analyse de vulnérabilité

Lors de l'analyse de vulnérabilité, l'entreprise de tests doit identifier les faiblesses de l'infrastructure technique du titulaire de la licence ou du fournisseur de jeux qui pourraient être exploitées à des fins d'intrusion non autorisée via des interfaces externes.

3.2 Composants protégés

La plateforme de base, la plateforme de jeu de hasard et les systèmes commerciaux dans l'environnement de production doivent être protégés contre toute attaque de personnes non autorisées. En particulier, les composants contenant des informations sensibles sur les clients sont protégés. La définition des composants et leur importance relative doivent être considérées en relation avec le programme de gestion des modifications du système de l'Autorité danoise des jeux SCP.06.00.DK, point 3.3.3.

En segmentant leurs réseaux internes, y compris les parties du système qui communiquent via des réseaux publics contenant des informations sensibles, les titulaires de licences et les fournisseurs de jeux peuvent réduire le risque d'accès non autorisé.

3.2.1 Mise à jour des logiciels et du matériel

Il incombe au titulaire de la licence et au fournisseur du jeu de veiller à ce que les composants des systèmes soient mis à jour à un niveau offrant la sécurité la plus élevée possible et ne compromettant pas l'intégrité des systèmes, réduisant ainsi le risque d'accès non autorisé à des informations sensibles, par exemple.

S'il y a une mise à jour des composants essentiels qui font partie des interfaces externes, il peut être nécessaire d'analyser les vulnérabilités pour assurer l'intégrité du système. Ce qui est considéré comme des «éléments essentiels» dépend de la configuration d'un environnement donné et ne peut donc pas être défini à l'avance par l'Autorité danoise des jeux. Les composantes considérées comme significatives peuvent être vues dans le contexte du point 3.3.3 du programme de gestion des modifications.

Directive: L'Autorité danoise des jeux ne précise pas quel type d'analyse de vulnérabilité le titulaire de la licence effectue dans cette situation. Dans cette situation, si une analyse de vulnérabilité est effectuée conformément aux exigences du présent document, elle peut être considérée comme une analyse de vulnérabilité valide et signalée à l'Autorité danoise des jeux. L'Autorité danoise des jeux souligne que les analyses de vulnérabilité qui nous sont signalées doivent inclure l'ensemble de la plateforme de base et des systèmes commerciaux du titulaire de la licence ou l'ensemble de la plateforme de jeu de hasard et des systèmes commerciaux du fournisseur de jeux.

Processus d'analyse de vulnérabilité

4

La numérisation, les rapports au titulaire de la licence et au fournisseur de jeux, le contrôle de la qualité, etc. doivent être conformes aux exigences de la norme PCI DSS ou aux exigences du CREST.

4.1 Type d'analyse de vulnérabilité

À des intervalles ne dépassant pas trois mois, le titulaire de la licence doit avoir effectué une «analyse de vulnérabilité PCI ASV» ou une «analyse de vulnérabilité conformément aux exigences du CREST» sur sa plateforme de base et ses systèmes commerciaux.

À des intervalles ne dépassant pas trois mois, le fournisseur de jeux doit avoir effectué une «analyse de vulnérabilité PCI ASV» ou une «analyse de vulnérabilité conformément aux exigences du CREST» sur sa plateforme de jeu de hasard et ses systèmes commerciaux.

L'analyse de vulnérabilité doit être organisée et effectuée par une entreprise de tests qui satisfait aux exigences du point 2.2. Selon le modèle de livraison de l'entreprise de tests, l'analyse peut être initiée par le personnel du titulaire de la licence ou du fournisseur de jeux.

Directive: La «plateforme de base», la «plateforme de jeu de hasard» et le «système commercial» sont définis dans les exigences générales et comprennent à la fois le frontend, le backend, l'entrepôt de données et les jeux.

4.2 Évaluation des vulnérabilités

L'entreprise de tests peut utiliser l'échelle de la base de données nationale sur les vulnérabilités — système commun de notation des vulnérabilités (NVD CVSS) ou un système de notation similaire pour évaluer si les systèmes du titulaire de la licence ou du fournisseur de jeux présentent un niveau de sécurité satisfaisant.

Si des sous-éléments individuels de l'analyse de vulnérabilité du titulaire de la licence ou du fournisseur de jeux obtiennent un score de 4 ou plus sur l'échelle NVD CVSS, le titulaire de la licence ou le fournisseur de jeux doit corriger les vulnérabilités découvertes dans les systèmes et être scanné à nouveau.

4.3 Rapport standard et plan pour l'analyse de vulnérabilité en cas d'«échec»

Le rapport standard indique si l'analyse de vulnérabilité a «réussi», «réussi avec corrections» ou «non réussi».

Le terme «réussi» est utilisé lorsque l'analyse de vulnérabilité a été effectuée sans qu'aucune vulnérabilité n'ait été détectée.

Le terme «réussi avec corrections» est utilisé lorsque l'analyse de vulnérabilité a révélé des vulnérabilités telles que décrites au point 4.2 qui ont été corrigées et qu'une nouvelle analyse ultérieure a montré que les vulnérabilités ne sont plus présentes.

La mention «non réussi» est utilisée s'il existe des vulnérabilités, voir le point 4.2, qui ne peuvent pas être corrigées avant l'expiration du délai de soumission du rapport à l'Autorité danoise des jeux. Dans ce cas, une annexe doit être soumise avec le rapport standard contenant un plan de correction des vulnérabilités et une description des contrôles compensatoires. Ces vulnérabilités doivent être corrigées avant la prochaine analyse.

En pratique, un rapport de «défaillance» ne peut être accepté par l'Autorité danoise des jeux sans l'annexe contenant un plan de rectification et une description des contrôles compensatoires.

Si une analyse complète de vulnérabilité (nouvelle analyse) de la plateforme de base et des systèmes commerciaux du titulaire de la licence ou du fournisseur de jeux

plateforme de jeux de hasard et systèmes commerciaux après
rectification des vulnérabilités, la date de la nouvelle analyse peut

être le point de départ pour fixer la date limite de la prochaine analyse de vulnérabilité requise.



L'Autorité danoise des jeux

Programme de certification de l'Autorité danoise des jeux pour les paris et



Programme de gestion des modifications —
SCP.06.00.DK.3.0

Table des matières

1. Objet du programme de gestion des modifications du	2
1.1 Version.....	3
1.2 Champ d'application.....	3
2. Fréquence et entreprises de tests.....	4
2.1 Fréquence de certification.....	5
2.1. Première certification.....	5
2.1. Renouvellement de la certification.....	5
2.1. Report de la recertification.....	5
2.2 Entreprises de tests accréditées.....	5
2.2. Exigences pour les entreprises de tests.....	5
2.2. Exigences applicables au personnel effectuant les travaux de	6
2.2. Supervision et signature du rapport type.....	6
3	
3. Cadre de gestion des modifications du système.....	7
3.1 Responsabilité de la gestion des modifications du système.....	8
3.1. Responsabilités du titulaire de la licence pour la gestion des	8
3.1. Responsabilité du fournisseur de jeux pour la gestion des	8
3.1. Personnel responsable du titulaire de la licence et du	8
3.2 Plan de gestion des modifications du système (plan de	9
3.3 Gestion de la configuration.....	9
3.3. Structure du système et définition des composants de la	9
3.3. Enregistrement des composants dans un registre des	10
3.3. Classement des composants.....	10
3.3. Classification des composants matériels dans les serveurs	11
3.4. Enregistrement des modifications dans un registre des	11
3.5 Point de départ de la configuration de la plateforme de base ou	11
de la plateforme de jeu.....	
4. Processus de gestion des modifications du système.....	12
4.1 Raison du changement.....	13
4.2 Évaluation de la modification.....	13
4.3 Approbation de la modification.....	13
4.3. Détails particuliers pour le titulaire de la licence et la plateforme	14
4.4 Mise en œuvre et vérification des modifications apportées au	14
4.4. Modifications apportées aux composants classés avec le code	14
4.4. Modifications apportées aux composants classés avec le code	15
4.5 Détails particuliers dans le domaine de l'intégration.....	15
5. Rapports du registre des composants et du registre des	16
modifications, etc.....	
6. Approbation préalable des modifications du système par	18
6.1 Générateur de nombres aléatoires.....	19
6.2 Nouveaux jeux et modifications de la prestation de jeux	19
existants	

Objet du programme de gestion des modifications du système

1

Le programme de gestion des modifications du système garantit que toutes les modifications apportées à la plateforme de base et à la plateforme de jeu sont traitées conformément à ces normes afin de garantir le niveau de qualité de la mise en œuvre des modifications. Le programme contribuera à assurer une transparence accrue en ce qui concerne les modifications dans le système de jeu et les processus de prise de décision qui ont constitué la base.

1.1 Version

Version 1.0 du 1.7.2014

- Nouvelle structure par rapport à la version précédente 1.3, ainsi qu'un certain nombre de mises à jour dans plusieurs domaines. Par conséquent, une nouvelle version 1.0 est publiée. L'intention à l'avenir est de suivre la numérotation normale des versions.

Version 1.1 du 21.12.2015

- Corrections apportées en ce qui concerne la mise en œuvre des exigences relatives aux loteries dans le programme de certification.

Version 1.2 du 1.1.2020

- L'Autorité danoise des jeux a supprimé l'exigence selon laquelle l'accréditation de l'entreprise de tests doit se référer à une version spécifique, voir le point 2.2.

Version 2.0 du 1.1.2023

- Mise à jour des exigences pour les entreprises de tests et le personnel accrédités. Les exigences en matière de rapports trimestriels ont été supprimées. Une description détaillée des situations dans lesquelles l'Autorité danoise des jeux doit donner son accord préalable pour les jeux nouveaux ou modifiés n'est plus disponible. En outre, des ajustements généraux et des spécifications ont été apportés.

Version 2.1 du 1.10.2023

- Mise à jour de la présentation visuelle du document. Quelques corrections linguistiques. Aucun changement aux exigences.

Version 3.0 du 1.1.2025

- Mise à jour en raison de l'introduction de licences de fournisseurs pour les casinos en ligne et les paris. Le document a été mis à jour pour tenir compte des obligations du titulaire de la licence et du fournisseur de jeux en ce qui concerne les modifications apportées au système. Le terme «système de jeu de hasard» a été remplacé par les termes «plateforme de base» et «plateforme de jeu de hasard» lorsque cela est jugé nécessaire. Les fournisseurs de jeux n'ont plus besoin de demander l'autorisation du titulaire de la licence avant de modifier le système.

L'Autorité danoise des jeux examine régulièrement le programme de certification des paris et des casinos en ligne. La dernière version est disponible sur le site internet de l'Autorité danoise des jeux.

Lors de la publication d'une nouvelle version du programme de certification, l'Autorité danoise des jeux publie, si nécessaire, des directives relatives à un régime transitoire et à la validité des certifications déjà achevées.

Il convient de souligner que c'est la version danoise qui est contraignante. La version anglaise est à titre indicatif seulement.

1.2 Champ d'application

Le programme de gestion des modifications du système s'applique à la fourniture et à la prestation de paris en ligne et terrestres (article 11 de la loi sur les jeux de hasard), à la prestation de casinos en ligne (article 18 de la loi sur les jeux de hasard) et à la fourniture de jeux (article 24 a de la loi sur les jeux de hasard).

Fréquence et entreprises de tests

2

2.1 Fréquence de certification

Il incombe au titulaire de la licence et au fournisseur de jeux de s'assurer que la certification est effectuée conformément aux exigences du présent document à des intervalles ne dépassant pas douze mois civils.

2.1.1 Première certification

Les titulaires d'une licence et les fournisseurs de jeux doivent être certifiés pour la première fois avant qu'une licence de jeu puisse être délivrée, sauf indication contraire de l'Autorité danoise des jeux. Voir le point 2.1.3 des exigences générales pour plus de détails.

2.1.2 Renouvellement de la certification

Le titulaire de la licence et le fournisseur de jeux doivent en règle générale avoir entrepris une nouvelle certification dans les douze mois suivant la dernière certification. Le rapport standard indique la date à laquelle le dernier renouvellement de la certification a été effectué.

Le rapport standard documentant le renouvellement de la certification doit être reçu par l'Autorité danoise des jeux au plus tard deux mois après la certification.

2.1.3 Report de la recertification

Le titulaire de la licence et le fournisseur de jeux peuvent reporter la certification jusqu'à deux mois à compter du moment où une nouvelle certification aurait dû être effectuée. La nouvelle certification doit être complétée au plus tard quatorze mois après la dernière certification et le rapport standard doit être reçu par l'Autorité danoise des jeux dans le même délai.

L'Autorité danoise des jeux doit être informée avant que la certification ne soit reportée.

Le délai de renouvellement de la certification est raccourci de la durée pendant laquelle le délai précédent de douze mois a été reporté. Par exemple, si le délai maximal de deux mois est utilisé, la certification suivante doit être renouvelée après dix mois. Le calendrier de la prochaine certification en tient compte dans le rapport standard.

2.2 Entreprises de tests accréditées

Afin de s'assurer que les qualifications nécessaires sont présentes lorsqu'une certification est effectuée, l'entreprise de tests et ses employés doivent satisfaire aux exigences du présent point.

2.2.1 Exigences pour les entreprises de tests

La certification du programme de gestion des modifications du système est effectuée en tant que certification accréditée par un

organisme de certification accrédité ISO/IEC 17021-1 ou ISO/IEC 17065 pour la certification dans le cadre du programme de certification SCP.03.00.DK de l'Autorité danoise des jeux par le DANAK (le Fonds danois d'accréditation) ou un organisme d'accréditation équivalent signataire de l'accord multilatéral de reconnaissance mutuelle de l'EA (coopération européenne pour l'accréditation) en ce qui concerne la certification des systèmes de gestion ou par des organismes de certification en dehors du territoire de l'EA par un organisme d'accréditation signataire de l'accord multilatéral pertinent sur la reconnaissance mutuelle dans le cadre de l'IAF (Forum international d'accréditation).

La documentation relative à l'accréditation de l'entreprise de tests est jointe au rapport de certification. Alternativement, un lien vers l'accréditation dans le rapport de certification peut être fourni.

2.2.2 Exigences applicables au personnel effectuant les travaux de certification

Les travaux de certification sont effectués par du personnel dûment qualifié conformément aux exigences du point 7 de la norme ISO/IEC 17021-1 ou du point 6 de la norme ISO/IEC 17065. L'entreprise de tests accréditée doit donc recruter et former un personnel qualifié, compétent et expérimenté.

2.2.3 Supervision et signature du rapport type

L'exécution des travaux de certification est supervisée conformément aux exigences de supervision énoncées au point 2.3 des exigences générales. Il incombe au superviseur de signer le rapport standard et de garantir ainsi que la certification a été effectuée de manière professionnelle.

Cadre de gestion des modifications du système

3

Le cadre général de gestion des modifications du système définit la base nécessaire avant la mise en œuvre d'un programme de gestion des modifications du système. Cela signifie que le titulaire de la licence et le fournisseur de jeux doivent:

- attribuer des pouvoirs et des responsabilités pour la gestion des modifications apportées au système;
- établir un plan de modification formel pour définir le cadre général de gestion des modifications du système;
- enregistrer et classer les composants du système de jeu aux fins de la gestion de la configuration;
- consigner les modifications dans un registre des modifications; et
- établir un point de départ de la configuration pour l'ensemble du système de jeu.

Lors de la classification des composants, il peut être pertinent d'évaluer les différences dans le contenu et le type de jeux, ainsi que les différents risques qui y sont associés.

3.1 Responsabilité de la gestion des modifications du système

3.1.1 Responsabilités du titulaire de la licence pour la gestion des modifications du système

Le titulaire de la licence est responsable des modifications apportées à la plateforme de base, que ces modifications aient été apportées par le titulaire de la licence ou par un tiers à la demande du titulaire de la licence.

Le titulaire de licence précise et décrit les responsabilités et les pouvoirs liés à la mise en œuvre et à l'approbation du processus de changement.

Si les modifications du système sont contrôlées par un sous-traitant du titulaire de la licence, ce dernier doit s'assurer que le sous-traitant se conforme aux exigences du présent document.

3.1.2 Responsabilité du fournisseur de jeux pour la gestion des modifications du système

Le fournisseur de jeux est responsable de toute modification apportée à la plateforme de jeu.

Le fournisseur de jeu doit clarifier et décrire les responsabilités et les pouvoirs liés à la mise en œuvre et à l'approbation du processus de changement.

3.1.3 Personnel responsable du titulaire de la licence et du fournisseur de jeux

Le titulaire de la licence et le fournisseur de jeux doivent nommer un ou plusieurs employés de l'entreprise qui sont responsables de l'ensemble des modifications apportées au système. Cela peut être organisé en comité.

Le ou les employés responsables doivent avoir une compétence professionnelle et une expérience suffisantes dans la gestion des modifications du système, ainsi que le pouvoir de décision nécessaire dans l'entreprise pour décider si une modification devrait être mise en œuvre.

Le ou les employés responsables doivent s'assurer que les employés concernés du titulaire de la licence, du fournisseur de jeux ou du sous-traitant concerné sont impliqués afin que les décisions soient prises en connaissance de cause.

Avant l'approbation d'une modification du système, le ou les membres du personnel responsables confirment que:

- la modification du système proposée peut être effectuée conformément au programme de certification de l'Autorité danoise des jeux;
- la modification du système proposée est nécessaire,
- la modification du système est documentée et catégorisée;

- les conséquences de la mise en œuvre de la modification du système ne compromettent pas l'intégrité du système de jeux de hasard; et
- le processus des actions prévues pour la mise en œuvre de la modification du système dans les documents, le matériel et/ou les logiciels est conforme au point 4 du présent document.

Cela, ainsi que les personnes qui ont participé au processus décisionnel, doit être inscrit dans le registre des modifications, voir le point 3.4.

3.2 Plan de gestion des modifications du système (plan de modification)

La gestion des modifications du système par le titulaire de la licence et le fournisseur de jeux est décrite dans un plan de modification formel, qui définit le cadre général de la gestion des modifications du système.

Le plan de modification du titulaire de la licence:

- est documenté;
- est approuvé par le conseil d'administration;
- fait l'objet d'un contrôle interne adéquat;
- détermine quelle procédure est utilisée pour la gestion de la configuration, comme indiqué au point 3.3;
- attribue les responsabilités et décrit les pouvoirs des employés du titulaire de la licence en ce qui concerne les modifications apportées au système de jeu et à ses composants, et veille à ce que le cycle de vie prévu du composant soit décrit;
- est intégré dans les plans de modification formels de tout sous-traitant;
- détermine la répartition des responsabilités entre le titulaire de la licence et les sous-traitants éventuels; et
- dans la mesure du possible, se réfère toujours aux procédures pertinentes du titulaire de la licence et de ses éventuels sous-traitants.

3.3 Gestion de la configuration

Le titulaire de la licence et le fournisseur du jeu doivent disposer d'une gestion de la configuration qui offre une vue d'ensemble de la plateforme de base et du jeu, respectivement, en identifiant les composants individuels. Une fois que les composants individuels des plateformes ont été enregistrés et classés dans le registre des composants comme indiqué au point 3.3.2, un point de départ de la configuration comme indiqué au point 3.5 est créé, garantissant la possibilité d'identifier les changements dans les certifications futures.

Cette gestion de la configuration est destinée à compléter la gestion de la configuration existante chez le titulaire de la licence et le fournisseur du jeu.

Si la gestion de la configuration de la plateforme de base du titulaire de la licence et de la plateforme de jeu du fournisseur de jeux de hasard n'a pas déjà lieu, ce document est considéré comme une exigence minimale pour la gestion de la configuration.

3.3.1 Structure du système et définition des composants de la plateforme de base et de jeu

La structure du système de la plateforme de base et de jeu se compose des composants matériels et logiciels définis, ainsi que de leurs interconnexions et dépendances.

Les composants sont définis dans un registre de composants tel que spécifié au point 3.3.2 sur la base de la possibilité ou non de contrôler individuellement leurs propriétés fonctionnelles et physiques.

Cette définition est fondée sur:

- Exigences légales;
- l'importance relative par rapport aux risques pour la confidentialité, l'intégrité, la disponibilité et la traçabilité visés au point 3.3.3;
- la technologie, la conception ou le développement nouveau ou modifié; et

- l'interface avec d'autres composants.

L'objectif de la définition des composants est d'optimiser la possibilité d'un processus de développement contrôlé pour la plateforme de base et de jeu. La définition des composants est lancée le plus tôt possible dans le cycle de vie du composant et est réévaluée en permanence en fonction de l'évolution du composant.

3.3.2 Enregistrement des composants dans un registre des composants

Les titulaires de licence et les fournisseurs de jeux doivent enregistrer tous les composants définis dans un registre de composants.

Le niveau de détail de ce registre est déterminé par le titulaire de la licence et le fournisseur du jeu. Si le niveau de détail est très faible — par exemple si la plateforme de base ou de jeu est la seule composante — toute modification de la composante devra faire l'objet d'un degré élevé de gestion et de contrôle. Un niveau de détail plus élevé permet de différencier le degré de contrôle en fonction de la matérialité de chaque composant.

Les informations suivantes concernant le composant sont enregistrées:

- la définition du composant;
- un numéro d'identification unique;
- un numéro de version;
- les caractéristiques d'identification;
- le propriétaire responsable des modifications apportées au composant;
- la classification de la confidentialité, de l'intégrité, de la disponibilité et de la traçabilité conformément au point 3.3.3;
- la valeur de somme de contrôle/hachage pour les composants classés 3 (importance significative), voir le point 3.3.3; et
- la situation géographique dans le cas des composants matériels.

Les informations servent de base à l'installation de test accréditée pour vérifier si le composant a changé par rapport au point de départ de la configuration tel que spécifié au point 3.5.

3.3.3 Classement des composants

Tous les composants définis sont classés selon les quatre critères suivants:

- Confidentialité: des informations confidentielles sur les clients (par exemple, des informations d'identification ou de transaction).
- Intégrité: l'intégrité du système de jeu lui-même, de ses fonctions et des informations stockées dans le système de jeu.
- Disponibilité: la disponibilité des informations sur le client.
- Traçabilité: l'activité des utilisateurs (clients, employés et tiers) en relation avec le composant.

En fonction de la pertinence des composantes par rapport à la création ou à la sécurisation des critères ci-dessus, un code de pertinence est attribué à chacun des quatre critères sur l'échelle ci-dessous:

1. aucune pertinence (la composante ne peut pas avoir d'incidence négative sur le critère);
2. toute pertinence (la composante peut avoir une incidence sur le critère); et
3. pertinence significative (le critère dépend de la composante).

Le code de pertinence le plus élevé parmi les quatre critères définit la classification de la composante.

3.3.4 Classification des composants matériels dans les serveurs virtuels (cloud)

Si le titulaire de la licence ou le fournisseur de jeux utilise un environnement de serveur virtuel, cela peut avoir une incidence sur la classification décrite au point 3.3.3.

3.3.4.1 Propre environnement de serveur virtuel

Dans les situations où un titulaire de licence ou un fournisseur de jeux utilise son propre environnement de serveur virtuel pour prendre en charge la plateforme de base ou de jeu respectivement, le matériel prenant en charge l'environnement de serveur virtuel dispose d'une redondance et d'une capacité suffisantes pour assurer le fonctionnement continu en cas de défaillance de composants matériels individuels afin de garantir un fonctionnement continu et ininterrompu de la plateforme jusqu'à ce que la défaillance soit corrigée. Dans ce cas, les composants matériels individuels peuvent être classés avec un code de pertinence inférieur, voir le point 3.3.3.

Dans les situations où le matériel physique total sous la couche de virtualisation ne dispose pas d'une redondance et d'une capacité suffisantes pour faire face aux erreurs sur les composants matériels individuels et ne peut donc pas assurer un fonctionnement continu et non perturbé de la plateforme jusqu'à ce que l'erreur soit corrigée, les composants matériels individuels sont classés avec un code de pertinence plus élevé, voir le point 3.3.3.

3.3.4.2 Environnement de serveur virtuel public

Dans les situations où un titulaire de licence ou un fournisseur de jeux utilise un environnement de serveur virtuel public (nuage public), les composants matériels de l'environnement de serveur ne sont pas classés au point 3.3.3 lorsque le propriétaire du nuage public remplit les conditions suivantes:

- Le propriétaire ne doit pas faire partie de l'entreprise du titulaire de la licence ou du fournisseur de jeux ni être autrement lié à l'entreprise du titulaire de la licence ou du fournisseur de jeux.
- Est certifié selon la norme ISO/IEC 27001
- Le matériel supportant l'environnement du serveur virtuel a une redondance et une capacité suffisantes pour assurer le fonctionnement continu en cas de défaillance de composants matériels individuels afin d'assurer le fonctionnement continu et non perturbé du système de jeu jusqu'à ce que la défaillance soit corrigée.

3.4 Enregistrement des modifications dans un registre des modifications

Toutes les modifications apportées au système de paris doivent être enregistrées et datées dans un registre des modifications. Ce registre

sert de base à l'installation de test accréditée pour inspecter les modifications apportées à chaque composant par rapport au point de départ de la configuration, comme indiqué au point 3.5.

3.5 Point de départ de la configuration de la plateforme de base ou de la plateforme de jeu

Dans le cadre de la certification initiale de la plateforme de base du titulaire de la licence ou de la plateforme de jeu de hasard du fournisseur de jeux, le point de départ de la configuration est déterminé comme étant la plateforme certifiée dans son intégralité.

La ligne de base de configuration permet à l'entreprise de tests accréditée d'inspecter toutes les modifications apportées aux composants de manière que le renouvellement de la certification annuelle fournisse une piste d'audit à partir de la ligne de base de configuration.

La certification annuelle établit un nouveau point de départ de la configuration qui servira de base aux modifications du système au cours de l'année suivante.

Processus de gestion des modifications du système



Toutes les modifications apportées au système font l'objet d'un contrôle formel. Le degré de contrôle dépendra de la manière dont le changement devrait affecter le système de paris.

Le processus de gestion d'une modification du système est consigné dans le registre des modifications visé au point 3.4 et comprend les éléments suivants:

- une description de la modification;
- une catégorisation de la modification en matière de complexité, de besoins en ressources et de planification;
- une justification de la modification telle qu'exposée au point 4.1;
- une évaluation de la modification conformément au point 4.2;
- une description de la façon dont la modification doit être approuvée, conformément au point 4.3; et
- une description de la manière dont la modification doit être mise en œuvre et vérifiée, comme indiqué au point 4.4.

4.1 Raison du changement

Avant l'approbation formelle d'une modification du système conformément au point 3.1.2, la modification est justifiée et documentée dans le registre des modifications conformément au point 3.4.

La proposition de modification contient les informations suivantes:

- le ou les composants et la documentation connexe à modifier, y compris le numéro d'identification unique, le numéro de version et l'état;
- une description de la modification proposée;
- une liste d'autres éléments et documents connexes susceptibles d'être touchés par la modification;
- l'employé ou le sous-traitant qui a rédigé la modification et la date à laquelle elle a été établie;
- les raisons de la modification; et
- la catégorie de la modification.

L'état d'avancement du processus de modification, les décisions et les dispositions connexes doivent être documentés de façon continue.

4.2 Évaluation de la modification

Une évaluation formelle de la modification doit être effectuée et documentée dans le registre des modifications, voir le point 3.4. Cela doit se faire sur la base d'une évaluation des risques fondée sur l'objectif de la loi danoise sur les jeux de hasard et des ordonnances connexes. L'évaluation des risques est fondée sur «ISO/IEC 31010 Management du risque — Techniques d'appréciation du risque».

L'évaluation de la modification comprend:

- l'impact attendu de la modification;
- une description du risque associé à la modification;
- une description de l'incidence de la modification sur la conformité juridique du titulaire de la licence ou du fournisseur de jeux; et
- la manière dont la modification affecte la confidentialité, l'intégrité, la disponibilité et la traçabilité du système de jeu, comme indiqué au point 3.3.3.

4.3 Approbation de la modification

Un processus d'approbation doit être établi pour s'assurer que toutes les modifications et les évaluations connexes des modifications sont soumises au(x) membre(s) du personnel responsable(s) visé(s) au point 3.1.3 qui prennent la décision finale d'approuver ou non une modification donnée du système.

Toutes les décisions relatives aux modifications du système, ainsi que les considérations sous-jacentes, doivent être énumérées dans le registre des modifications, voir le point 3.4.

Le fournisseur de jeux est responsable de la plateforme de jeu de hasard. Il n'est donc pas nécessaire que le fournisseur de jeux demande l'approbation du titulaire de la licence avant d'apporter des modifications au système de la plateforme de jeux de hasard.

Directive: On s'attend à ce que les titulaires de licence et les fournisseurs de jeux s'entendent bilatéralement sur les cas dans lesquels il peut être nécessaire que le titulaire de la licence participe aux modifications apportées au système de la plateforme de jeu de hasard. En outre, l'attention est attirée sur le point 4.5, qui concerne les exigences particulières applicables aux processus opérationnels en ce qui concerne l'intégration entre la plateforme de base et la plateforme de jeux de hasard.

4.3.1 Détails particuliers pour le titulaire de la licence et la plateforme de base

Le point suivant ne s'applique qu'au titulaire de la licence. Voir également le point 2.2 des exigences générales relatives aux fournisseurs de plateformes de base du titulaire de la licence.

4.3.1.1 Approbation des modifications de la plateforme de base recommandées par un fournisseur de plateformes. Lorsqu'une modification du système de la plateforme de base est initiée sur la base de la recommandation d'un sous-traitant, les raisons de la modification du fournisseur de plateformes, voir le point 4.1, et l'évaluation des modifications, voir le point 4.2, peuvent être utilisées comme base pour l'approbation de la modification par le titulaire de la licence. Dans ce contexte, une évaluation distincte de la modification doit être effectuée en fonction de la manière dont la modification en question affectera le système de paris dans son ensemble.

Le délai entre les recommandations du fournisseur de plateformes et la mise en œuvre est justifié dans le registre des modifications visé au point 3.4. La documentation relative à la mise en œuvre des recommandations du fournisseur de plateformes est également incluse dans le registre des modifications.

4.3.1.2 Rejet des modifications recommandées par un sous-traitant

Si le titulaire de la licence refuse la mise en œuvre d'une modification du système à une plateforme de base recommandée par un fournisseur de plateformes, cela doit être justifié dans le registre des modifications, voir le point 3.4.

L'entreprise de tests examine le bien-fondé de chaque décision de ne pas suivre les recommandations du fournisseur de plateformes.

4.4 Mise en œuvre et vérification des modifications apportées au système

le présent point s'applique aux modifications apportées aux composants classés avec le code de pertinence 2 ou 3 sur la base du point 3.3.3. Les composants classés avec le code de pertinence 1 ne

sont par nature pas pertinents pour les critères du point 3.3.3 et ne nécessitent donc pas l'approbation du changement par l'entreprise de tests.

Après la mise en œuvre d'une modification du système, la cohérence entre la modification du système approuvée et la mise en œuvre effective est vérifiée. Cette vérification est consignée dans le registre des modifications visé au point 3.4.

4.4.1 Modifications apportées aux composants classés avec le code de pertinence 3

L'entreprise de tests évalue et approuve l'évaluation des modifications, telle que décrite au point 4.2, pour toutes les modifications apportées aux composants classés sous le code de pertinence 3 («pertinence essentielle») conformément au point 3.3.3.

L'entreprise de tests doit certifier toutes les modifications pendant ou immédiatement après la mise en œuvre.

L'entreprise de tests peut autoriser le report de la certification si le titulaire de la licence ou le fournisseur de jeux dispose d'une fonction interne dont l'objectif principal est d'assurer la qualité de la gestion des modifications du système. La fonction est dotée d'un personnel qualifié et est séparée, sur le plan organisationnel, de la fonction de mise en œuvre des modifications du système.

Si la certification est reportée, l'entreprise de tests évalue, approuve et certifie les modifications tous les trois mois.

La possibilité de reporter la certification à chaque trimestre ne peut être utilisée que par les titulaires de licence et les fournisseurs de jeux. Il ne peut pas être utilisé par les sous-traitants de la plateforme de base du titulaire de la licence sans une licence indépendante au Danemark.

4.4.2 Modifications apportées aux composants classés avec le code de pertinence 2

L'entreprise de tests évalue et approuve l'évaluation des modifications visée au point 4.2 pour toutes les modifications apportées aux composants de la plateforme de base ou de la plateforme de jeu de hasard classés avec le code de pertinence 2 («certaine pertinence») conformément au point 3.3.3 et soumis aux exigences de la plateforme de base SCP.02.00 ou aux exigences de la plateforme de jeu de hasard SCP.07.XX.

L'entreprise de tests doit certifier ces changements tous les douze mois.

4.5 Détails particuliers dans le domaine de l'intégration

Si une modification du système inclut l'intégration entre une plateforme de base et une plateforme de jeu de hasard, par exemple lorsqu'un titulaire de la licence ajoute des jeux d'un fournisseur de jeu nouveau ou existant, il incombe au titulaire de la licence et au fournisseur de jeu de s'assurer que la plateforme de base et la plateforme de jeu de hasard fonctionnent correctement après l'intégration.

Cela signifie que le personnel responsable, voir le point 3.1.3 du titulaire de la licence et du fournisseur de jeux, doit mettre en place un processus opérationnel visant à garantir que, par exemple, des contrôles de cohérence et des échantillons de conformité aux

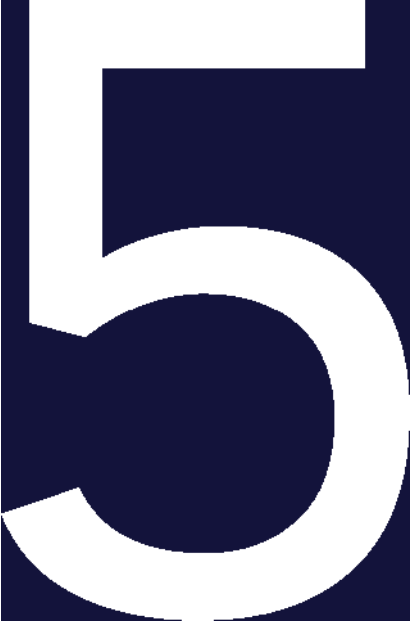
exigences de SCP.02 (titulaire de la licence) et de SCP.07 (fournisseur de jeux) sont effectués. La documentation des actions est enregistrée, par exemple, dans le registre des modifications, voir le point 3.4, ou autrement, afin que les actions puissent être liées à la modification spécifique du système.

Le processus opérationnel peut être établi dans le cadre d'une collaboration entre le titulaire de la licence et son ou ses fournisseurs de jeux.

Le cas échéant, en ce qui concerne une modification donnée du système, l'entreprise de tests peut, dans le cadre de la vérification visée aux points 4.4.2 et 4.4.3, demander à voir la documentation du titulaire de la licence ou du fournisseur de jeux sur les mesures prises en rapport avec ce qui précède.

Dans le cadre de la certification annuelle du programme de gestion des modifications du système du titulaire de la licence et du fournisseur de jeux, l'entreprise de tests doit évaluer et approuver le processus opérationnel établi.

**Rapports du registre
des composants et du
registre des
modifications, etc.**



À la demande de l'Autorité danoise des jeux ou de l'entreprise de tests, le titulaire de la licence et le fournisseur du jeu doivent être en mesure d'établir les rapports suivants sur la base des informations figurant, entre autres, dans le registre des composants, voir le point 3.3.2, le registre des modifications, voir le point 3.4, les modifications vérifiées, voir le point 4.4, et les contrôles d'intégration, voir le point 4.5:

- un rapport de tous les composants, y compris les informations enregistrées dans le registre des composants;
- un rapport avec l'historique des modifications de chaque composant;
- un rapport indiquant la localisation géographique de tous les composants matériels; et

- un rapport de toutes les modifications du système vérifiées, comme indiqué au point 4.4. Ce rapport devrait être disponible pour une période limitée, par exemple trois mois, six mois, douze mois, etc.
- Un rapport présentant les modifications apportées au système conformément au point 4.5, y compris les mesures prises pour assurer le bon fonctionnement de la plateforme de base et de la plateforme de jeu de hasard après l'intégration.

Approbation préalable des modifications du système par l'Autorité danoise des jeux



Les titulaires de licences et les fournisseurs de jeux sont tenus d'informer immédiatement l'Autorité danoise des jeux en cas de soupçons ou de constatations. Cela signifie, entre autres, que lorsque des erreurs se produisent dans, par exemple, un jeu fourni par le fournisseur de jeux et proposé par le titulaire de la licence, l'Autorité danoise des jeux doit en être informée.

Les titulaires d'une licence et les fournisseurs de jeux sont également tenus d'informer l'Autorité danoise des jeux en cas de modification importante des conditions d'obtention de la licence. Dans certains cas, il nécessite l'approbation de l'Autorité danoise des jeux avant qu'une modification puisse être apportée.

6.1 Générateur de nombres aléatoires

La mise en œuvre d'un nouveau générateur de nombres aléatoires (GNA), ainsi que toutes les modifications apportées au GNA existant, doit être notifié à l'Autorité danoise des jeux au moins cinq jours ouvrables avant la mise en œuvre ou la modification.

6.2 Nouveaux jeux et modifications de la prestation de jeux existante

En ce qui concerne la mise en œuvre de nouveaux jeux ou les modifications apportées aux offres existantes de jeux, il peut être

nécessaire d'obtenir l'approbation de l'Autorité danoise des jeux avant que les nouveaux jeux ne soient mis en œuvre ou modifiés. C'est en partie parce qu'il faut s'assurer que la transmission des données pour les jeux est effectuée correctement.

Il ressort clairement des exigences techniques applicables aux casinos et aux paris en ligne, qui peuvent être consultées sur le site internet de l'Autorité danoise des jeux, que le titulaire de la licence doit notifier et obtenir l'approbation de l'Autorité danoise des jeux.



L'Autorité danoise des jeux

Programme de certification de l'Autorité danoise des jeux pour les paris et



Exigences relatives aux jeux de hasard — Paris en
ligne — SCP.07.01.DK.1.0

Table des matières

1. Objet des exigences relatives aux jeux.....	2
1.1 Version.....	3
1.2 Champ d'application.....	3
2. Fréquence et entreprises de tests.....	4
2.1 Fréquence de certification.....	5
2.1. Premier test et première inspection des jeux et téléchargement	5
2.1. Réexamen et inspection des jeux et téléchargement du	5
2.1. Report de la réinspection.....	5
2.2 Entreprises de tests accréditées.....	6
2.2. Exigences pour les entreprises de tests.....	6
2.2. Exigences applicables au personnel effectuant des tests et des	6
2.2. Supervision et signature du rapport type (certificat de jeu).....	6
3	
3. Présentation écrite.....	7
3.1 Informations, règles du jeu et instructions.....	8
3.1. Généralités.....	8
3.1. Règles et instructions du jeu.....	8
3.2 Paris et gains.....	8
3.2. Informations sur les paris et les gains.....	8
1	
4. Présentation visuelle.....	9
4.1 Graphiques.....	10
4.1. Généralités.....	10
4.1. Résultats.....	10
2	
5. Caractéristiques générales du jeu.....	11
5.1 Jeu.....	12
5.1. Généralités.....	12
5.1. L'utilisation du GNA dans le jeu.....	12
5.1. Jouer sans mise.....	12
3	
6. Caractéristiques spéciales du jeu.....	13
6.1 Paris.....	14
6.1. Généralités.....	14
6.1. Fermeture des paris.....	14
6.2 Échange de paris.....	14
6.2. Généralités.....	14
6.2. Règles et informations.....	14
6.2. Surveillance.....	14
3	
7. Contrôle des fonctions du jeu.....	16
7.1 Généralités.....	17
7.1. Activation et désactivation du jeu.....	17
7.1. Traitement des erreurs.....	17
2	

Objet des exigences relatives aux jeux

1

Les exigences relatives aux jeux doivent garantir que les jeux et la plateforme de jeu de hasard contiennent des fonctionnalités qui soutiennent un certain nombre de considérations essentielles dans la loi sur les jeux de hasard, notamment en fixant des exigences pour la conduite et la présentation du jeu.

Ce document contient à la fois les exigences de test et d'inspection. Il ressort clairement de l'exigence individuelle si l'exigence devrait être testée. Ces exigences sont marquées par: **[TEST]**. Si ce marquage n'est pas fourni, l'exigence est vérifiée. Veuillez noter qu'il existe des exigences différentes pour l'accréditation des entreprises de tests selon que l'exigence doit être testée ou inspectée (voir le point 2.2.1). Exigences pour les entreprises de tests).

1.1 Version

L'Autorité danoise des jeux examine régulièrement le programme de certification des paris et des casinos en ligne. La dernière version et l'historique des versions sont disponibles sur le site internet de l'Autorité danoise des jeux.

Version 1.0 du 1.1.2025

- Première version de «Exigences relatives aux jeux: paris en ligne». Le document contient des exigences spécifiques au jeu qui ont été déplacées par rapport aux normes de test et d'inspection précédentes.

Lors de la publication d'une nouvelle version du programme de certification, l'Autorité danoise des jeux publie, si nécessaire, des directives relatives à un régime transitoire et à la validité des tests et inspections déjà effectués.

Il convient de souligner que c'est la version danoise qui est contraignante. La version anglaise est à titre indicatif seulement.

1.2 Champ d'application

Le présent document s'applique à la fourniture de services de paris en ligne (article 24 a de la loi sur les jeux de hasard) aux fournisseurs de jeux de hasard autorisés à fournir des services de paris en ligne au Danemark. Le document s'applique également si le titulaire d'une licence propose des paris en ligne pour sa propre offre de paris (article 11 de la loi sur les jeux de hasard).

Fréquence et entreprises de tests

2

2.1 Fréquence de certification

Les fournisseurs de jeux et les titulaires de licence fournissant leurs propres jeux sont responsables de la certification conformément aux exigences du présent document à des intervalles ne dépassant pas douze mois civils.

2.1.1 Premier test et première inspection des jeux et téléchargement du certificat de jeu

Les paris en ligne doivent être certifiés avant que le jeu puisse être proposé sur le marché danois.

Comme documentation de la certification initiale, le rapport standard pour SCP.07.01 est utilisé. Le rapport standard est un certificat de jeu et peut inclure un ou plusieurs jeux. Le certificat de jeu doit indiquer quels jeux sont couverts par celui-ci.

Les informations sur le jeu et le certificat de jeu associé doivent être téléchargés sur le portail de jeu de l'Autorité danoise des jeux avant que le jeu puisse être proposé sur le marché danois. Voir les instructions relatives au téléchargement sur le site internet de l'Autorité danoise des jeux.

2.1.2 Réexamen et inspection des jeux et téléchargement du certificat de jeu

Le renouvellement de la certification des paris en ligne doit en principe être réalisé dans les douze mois suivant la dernière certification. Le rapport type indique quand les tests et les inspections ont été renouvelés.

S'il peut être documenté qu'aucune modification n'a été apportée au jeu depuis le test et l'inspection précédents, l'entreprise de tests peut certifier le rapport standard sans que d'autres tests ou inspections soient nécessaires. La documentation indiquant qu'il n'y a pas eu de modifications peut, par exemple, être une comparaison des valeurs de hachage générées par l'entreprise de tests ou par l'utilisation d'un logiciel de validation.

S'il y a eu des changements dans le jeu depuis le test et l'inspection précédents, le renouvellement de la certification de SCP.07.01 peut être basé sur l'échantillonnage et la conformité avec les exigences du document «SCP.06 - Programme de gestion des modifications du système».

Pour documenter le renouvellement de la certification, il convient d'utiliser le rapport standard adressé à SCP.07.01. Le rapport standard est un certificat de jeu et peut inclure un ou plusieurs jeux. Le certificat de jeu doit indiquer quels jeux sont couverts par celui-ci.

Le certificat de jeu, qui documente le renouvellement de la certification, doit être téléchargé sur le portail des jeux de hasard de l'Autorité danoise des jeux et être ainsi reçu par l'Autorité danoise

des jeux, au plus tard un mois après que le test et l'inspection ont été effectués. Voir les instructions relatives au téléchargement sur le site internet de l'Autorité danoise des jeux.

2.1.3 Report de la réinspection

Les fournisseurs de jeux et les titulaires de licence qui proposent leurs propres jeux peuvent retarder les tests et les inspections jusqu'à un mois à compter du moment où un nouveau test et une nouvelle inspection auraient dû être effectués. Le nouveau test et la nouvelle inspection doivent être terminés au plus tard treize mois après le dernier test et la dernière inspection, et le rapport standard doit être reçu par l'Autorité danoise des jeux dans le même délai.

L'Autorité danoise des jeux doit être informée avant que les tests et les inspections ne soient reportés.

La période de renouvellement des tests et des inspections est raccourcie de la durée pendant laquelle la période précédente de douze mois a été reportée. Par exemple, si l'on profite du délai maximal d'un mois, le test et l'inspection suivants doivent être renouvelés après onze mois. Le calendrier du test et de l'inspection suivants en tient compte dans le rapport standard.

2.2 Entreprises de tests accréditées

Afin de garantir que les qualifications nécessaires sont disponibles lors des tests et des inspections, l'entreprise de tests et son personnel se conforment aux exigences du présent point.

2.2.1 Exigences pour les entreprises de tests

Les tests des jeux de hasard et des plateformes de jeux de hasard doivent être effectués en tant que tests accrédités par un laboratoire accrédité selon la norme ISO/IEC 17025 ou ISO/IEC 17065 conformément au programme de certification SCP.07.01.DK de l'Autorité danoise des jeux. Il ressort clairement des exigences individuelles si elles doivent être testées. Le test fait référence à la question de savoir si la fonction en question fonctionne comme prévu. Ces exigences sont marquées par: **[TEST]**.

L'inspection des jeux de hasard et de la plateforme de jeu de hasard doit être effectuée en tant qu'inspection accréditée par un organisme d'inspection accrédité en tant qu'organisme de type A conformément à la norme ISO/IEC 17020 pour l'inspection ou ISO/IEC 17065 conformément au programme de certification SCP.07.01.DK de l'Autorité danoise des jeux.

L'accréditation doit être effectuée par le DANAK (Fonds danois d'accréditation) ou un organisme d'accréditation équivalent signataire de l'accord multilatéral de reconnaissance mutuelle des tests et des inspections de l'EA (coopération européenne pour l'accréditation) ou, pour les organismes d'inspection situés en dehors du territoire de l'EA, par un organisme d'accréditation signataire de l'accord multilatéral de reconnaissance mutuelle des tests et des inspections de l'ILAC (International Laboratory Accreditation Cooperation).

Les liens vers la documentation de l'accréditation de l'entreprise de tests sont indiqués dans le certificat de jeu.

2.2.2 Exigences applicables au personnel effectuant des tests et des inspections

Les tests et les inspections sont effectués par du personnel dûment qualifié conformément aux exigences du point 6 de la norme ISO/CEI 17025, du point 6 de la norme ISO/CEI 17020 ou du point 6 de la norme ISO/CEI 17065. L'entreprise de tests accréditée doit donc recruter et former un personnel qualifié, compétent et expérimenté.

2.2.3 Supervision et signature du rapport type (certificat de jeu)

La réalisation des tests et des inspections est supervisée conformément aux exigences en matière de supervision énoncées au point 2.3 des exigences générales. Il incombe au superviseur de signer le certificat de jeu et de garantir ainsi que le test et l'inspection ont été effectués de manière professionnelle.

Présentation écrite

3

3.1 Informations, règles du jeu et instructions

3.1.1 Généralités

1	Toutes les informations écrites, les règles du jeu et les instructions doivent être exactes et sans ambiguïté.
2	Les informations écrites, les règles du jeu et les instructions doivent être en anglais et être à la fois grammaticalement et syntaxiquement correctes. Directive: Cela n'exclut pas la traduction dans d'autres langues.
3	La langue de base est le danois (si plusieurs langues sont utilisées). Exemption: si des jeux sont proposés au Groenland, la langue de base doit être le
4	Toutes les informations écrites, règles de jeu et instructions doivent être les mêmes dans toutes les versions linguistiques et doivent être affichées dans la langue choisie

3.1.2 Règles et instructions du jeu

1	Tous les jeux doivent avoir des règles de jeu associées et des instructions pour tous les aspects du jeu.
2	Le système de jeu doit s'assurer que les règles et instructions (y compris les restrictions sur les jeux et la façon dont le client joue) sont facilement accessibles à
3	Les règles du jeu et les instructions doivent être disponibles pour le client sur le même support et sur le même appareil que celui utilisé pour la conduite du jeu.
4	Les règles du jeu et les instructions doivent être disponibles sans mise en jeu.
5	Les règles du jeu et les instructions doivent être disponibles tout au long du jeu. Directive: Les instructions de jeu doivent être visibles et facilement accessibles dans tous
6	Les règles du jeu doivent contenir des informations satisfaisantes concernant toutes les fonctions permettant d'augmenter les chances de gagner et la taille des gains

3.2 Paris et gains

3.2.1 Informations sur les paris et les gains

1	La plateforme de jeu doit afficher l'unité de pari du jeu ou la devise du jeu.
2	La plateforme de jeu doit afficher le pari possible du client, le pari réel et toute conversion de la monnaie en unités de pari de jeu.
3	La plateforme de jeu doit montrer les gains possibles du client.
4	La plateforme de jeu doit indiquer la mise maximale du jeu.
5	La plateforme de jeu doit afficher la mise minimale du jeu.

Présentation visuelle



4.1 Graphiques

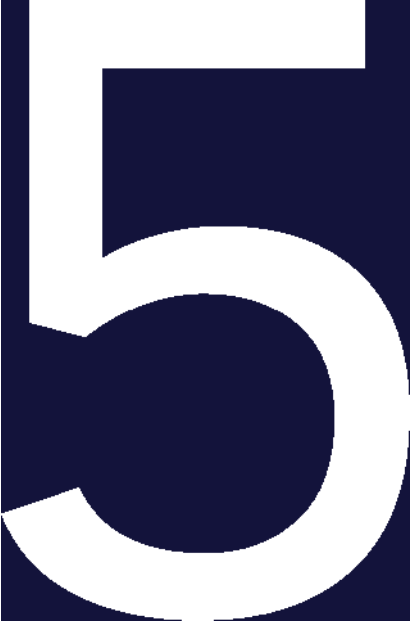
L1.1.1 Généralités

1	La plateforme de jeu veille à ce que le solde du compte de jeu soit affiché ou facilement accessible à partir de toutes les pages de jeu.
2	La plateforme de jeu de hasard doit montrer au client ce qu'il dépose, y compris l'unité de pari de jeu et le pari de jeu total.

L1.1.2 Résultats

1	La plateforme de paris doit afficher le résultat du pari de manière claire et explicite.
---	------------------------------------------------------------------------------------------

Caractéristiques générales du jeu



5.1 Jeu

5.1.1 Généralités

1	Les paris doivent être réglés à tout moment conformément aux règles applicables du jeu.
2	La plateforme de paris doit s'assurer que le joueur fait un choix actif pour placer un pari. Directive: Les clients ne peuvent pas être obligés de placer un pari simplement en
3	Le système de jeux de hasard doit veiller à ce que toutes les instructions découlant des actions du client fassent l'objet d'un consentement éclairé. Directive: Les clics répétés sur un bouton d'action, par exemple «acheter des paris», ne doivent pas être mis en file d'attente, de sorte que le joueur achète le pari plusieurs fois. Le client doit disposer d'un délai raisonnable pour être conscient des

5.1.2 L'utilisation du GNA dans le jeu

1	[TEST] La génération de résultats dans les jeux comportant un élément d'aléa est fondée sur un générateur de nombres aléatoires (GNA) certifié et les fonctionnalités associées (ensemencement, cartographie, mélange, etc.) Directive: La génération de résultats pour les paris en ligne n'est autorisée que dans le
2	[TEST] Les fonctions qui ne génèrent pas de résultats mais qui comportent un élément d'aléatoire sont basées sur un générateur de nombres aléatoires (GNA) certifié et les fonctionnalités associées (ensemencement, cartographie, mélange, etc.)
3	[TEST] Lorsque la sortie du GNA est reçue, elle est utilisée dans l'ordre dans lequel elle est
4	[TEST] Le système de jeu garantit la traçabilité entre l'extraction du GNA et l'événement en jeu. Directive: Le titulaire de la licence doit être en mesure de vérifier que les résultats du
5	[TEST] Les résultats aléatoires ne doivent pas être influencés ou contrôlés par autre chose que des valeurs numériques produites d'une manière approuvée par le GNA
6	[TEST] La sortie du GNA est sécurisée jusqu'à ce qu'elle soit utilisée. Directive: L'émission GNA ne doit pas être transmise non cryptée entre le serveur GNA et
7	[TEST] La sortie du GNA mappée à un symbole ou à un événement doit être utilisée immédiatement et conformément aux règles du jeu.

5.1.3 Jouer sans mise

1	La plateforme de jeux de hasard veille à ce que les paris sans mise ne soient proposés qu'avec le même prix (cotes) qu'un pari équivalent proposé avec mise.
---	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Caractéristiques spéciales du jeu



6.1 Paris

6.1.1 Généralités

1	La plateforme de jeu de hasard doit tenir un journal à jour de tous les paris achetés par un joueur en vertu d'une licence délivrée par l'Autorité danoise des jeux.
2	Au minimum, le journal (voir le point 6.1.1.1) doit comprendre: <ul style="list-style-type: none"> • la date et l'heure; • les résultats possibles; • la participation du client; • les cotes proposées par le titulaire de la licence au moment de l'achat; et • le résultat.
3	La plateforme de jeu de hasard doit préparer des analyses et des rapports visant à détecter les matchs truqués.

6.1.2 Fermeture des paris

1	Il doit être clair pour le joueur quel montant il gagnera s'il choisit de fermer son pari avant que celui-ci ne soit réglé.
2	Si une clôture partielle d'un pari est proposée, le joueur doit être informé des gains, du montant du dépôt qu'il a encore sur le pari et des gains potentiels sur la partie restante.

6.2 Échange de paris

6.2.1 Généralités

1	La plateforme de paris doit tenir un journal de tous les participants à l'échange de paris.
2	Le journal, tel que mentionné au point 6.2.1.1, reste dans la plateforme de jeu de hasard du fournisseur.
3	La plateforme de paris doit être en mesure d'identifier de manière unique tous les clients sur la bourse de paris.
4	La plateforme de jeu de hasard doit prendre des mesures pour empêcher le client de jouer contre lui-même.

6.2.2 Règles et informations

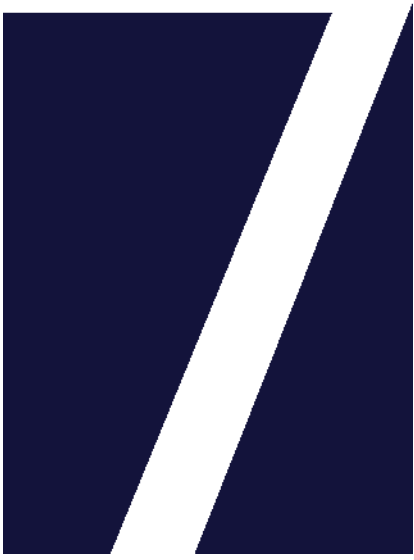
1	Les règles et conditions décrites au point 3.1 s'appliquent également aux échanges de paris.
2	Les règles et conditions doivent inclure une interdiction pour le client de jouer contre lui-même, que ce soit ou non par l'intermédiaire du même fournisseur.
3	Les règles et conditions doivent interdire la collusion, etc.
4	Les règles et conditions doivent traiter de la gestion des interruptions de jeux en cours.
5	Il doit être clairement indiqué dans les règles du jeu si une commission ou des frais sont facturés et par quel montant ou pourcentage du pari. Directive: La commission est un montant que le joueur paie pour utiliser l'échange de paris.

6.2.3 Surveillance

1	La plateforme de jeu de hasard doit avoir des méthodes techniques pour détecter en permanence (en temps réel) les conditions suspectes.
---	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2	La plateforme de jeu de hasard doit être en mesure d'analyser les événements suspects et, sur cette base, de rédiger des rapports
---	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Contrôle des fonctions du jeu



7.1 Généralités

7.1.1 Activation et désactivation du jeu

1	[TEST] La plateforme de jeu de hasard doit comporter une fonctionnalité permettant de désactiver la possibilité de placer un pari sur un événement spécifique.
2	[TEST] La plateforme de jeu de hasard doit comporter une fonctionnalité permettant de désactiver la possibilité de placer des paris sur tous les événements.
3	Les informations sur l'activation et la désactivation doivent être enregistrées dans un journal.

7.1.2 Traitement des erreurs

1	La plateforme de jeu de hasard doit immédiatement détecter tout défaut dans le système. La cause et la solution sont enregistrées lorsque celles-ci sont connues.
2	La plateforme de jeux de hasard est en mesure d'établir un rapport sur la base des données collectées conformément au point 7.1.2.1.



L'Autorité danoise des jeux

Programme de certification de l'Autorité danoise des jeux pour les paris et les jeux en ligne

Exigences relatives aux jeux — Paris terrestres —
SCP.07.02.DK.1.0

Table des matières

1. Objet des exigences relatives aux jeux.....	2
1.1 Version.....	3
1.2 Champ d'application.....	3
2. Fréquence et entreprises de tests.....	4
2.1 Fréquence de certification.....	5
2.1. Premier test et première inspection et téléchargement du	5
2.1. Réexamen, inspection et téléchargement du certificat de jeu...	5
2.1. Report de la réinspection.....	5
2.2 Entreprises de tests accréditées.....	6
2.2. Exigences pour les entreprises de tests.....	6
2.2. Exigences applicables au personnel effectuant des tests et des	6
2.2. Supervision et signature du rapport type (certificat de jeu).....	6
3	
3. Présentation écrite.....	7
3.1 Informations, règles du jeu et instructions.....	8
3.1. Généralités.....	8
3.1. Règles et instructions du jeu.....	8
3.2 Paris et gains.....	8
3.2. Informations sur les paris et les gains.....	8
3.3 Parts de remboursement.....	8
3.3. Généralités.....	8
1	
4. Présentation visuelle.....	10
4.1 Graphiques.....	11
4.1. Généralités.....	11
4.1. Résultats.....	11
2	
5. Caractéristiques générales du jeu.....	12
5.1 Jeu.....	13
5.1. Généralités.....	13
5.1. L'utilisation du GNA dans le jeu.....	13
5.1. Jouer sans mise.....	13
5.1. Présentation correcte du hasard.....	14
4	
6. Caractéristiques spéciales du jeu.....	15
6.1 Paris.....	16
6.1. Généralités.....	16
6.1. Fermeture des paris.....	16
2	
7. Contrôle des fonctions du jeu.....	17
7.1 Généralités.....	18
7.1. Activation et désactivation du jeu.....	18
7.1. Jeux inachevés.....	18
7.1. Traitement des erreurs.....	18
5	

Objet des exigences relatives aux jeux

1

Les exigences relatives aux jeux doivent garantir que les jeux et la plateforme de jeu de hasard contiennent des fonctionnalités qui soutiennent un certain nombre de considérations essentielles dans la loi sur les jeux de hasard, notamment en fixant des exigences pour la conduite et la présentation du jeu.

Ce document contient à la fois les exigences de test et d'inspection. Il ressort clairement de l'exigence individuelle si l'exigence devrait être testée. Ces exigences sont marquées par: **[TEST]**. Si ce marquage n'est pas fourni, l'exigence est vérifiée. Veuillez noter qu'il existe différentes exigences en matière d'accréditation pour tester les entreprises selon que l'exigence doit être testée ou inspectée (voir le point 2.2.1 Exigences pour les entreprises de tests).

1.1 Version

Version 1.0 du 1.1.2025

- Première version de «Exigences relatives aux jeux: paris terrestres». Le document contient des exigences spécifiques au jeu, qui ont été déplacées des normes de test et d'inspection précédentes.

L'Autorité danoise des jeux examine régulièrement le programme de certification des paris et des casinos en ligne. La dernière version est disponible sur le site internet de l'Autorité danoise des jeux.

Lors de la publication d'une nouvelle version du programme de certification, l'Autorité danoise des jeux publie, si nécessaire, des directives relatives à un régime transitoire et à la validité des tests et inspections déjà effectués.

Il convient de souligner que c'est la version danoise qui est contraignante. La version anglaise est à titre indicatif seulement.

1.2 Champ d'application

Le présent document s'applique à la fourniture de services de paris terrestres (article 24 a de la loi sur les jeux de hasard) aux fournisseurs de jeux de hasard autorisés à fournir des services de paris terrestres au Danemark. Le document s'applique également si un titulaire de licence fournit des paris terrestres pour sa propre offre de jeu (article 11 de la loi sur les jeux de hasard).

Fréquence et entreprises de tests

2

2.1 Fréquence de certification

Les fournisseurs de jeux et les titulaires de licence fournissant leurs propres jeux sont responsables de s'assurer que la certification a lieu à des intervalles ne dépassant pas douze mois civils conformément aux exigences du présent document.

2.1.1 Premier test et première inspection et téléchargement du certificat de jeu

Les paris terrestres doivent être certifiés avant que le jeu puisse être proposé sur le marché danois.

Comme documentation de la certification initiale, le rapport standard pour SCP.07.02 est utilisé. Le rapport standard est un certificat de jeu et peut inclure un ou plusieurs jeux. Le certificat de jeu doit indiquer quels jeux sont couverts par celui-ci.

Les informations sur le jeu et le certificat de jeu associé doivent être téléchargés sur le portail de jeu de l'Autorité danoise des jeux avant que le jeu puisse être proposé sur le marché danois. Voir les instructions relatives au téléchargement sur le site internet de l'Autorité danoise des jeux.

2.1.2 Réexamen, inspection et téléchargement du certificat de jeu

Le renouvellement de la certification des paris terrestres doit normalement être effectué dans les douze mois suivant la dernière certification. Le rapport type indique quand les tests et les inspections ont été renouvelés.

S'il peut être documenté qu'aucune modification n'a été apportée au jeu depuis le test et l'inspection précédents, l'entreprise de tests peut certifier le rapport standard sans que d'autres tests ou inspections soient nécessaires. La documentation indiquant qu'il n'y a pas eu de modifications peut, par exemple, être une comparaison des valeurs de hachage générées par l'entreprise de tests ou par l'utilisation d'un logiciel de validation.

S'il y a eu des changements dans le jeu depuis le test et l'inspection précédents, le renouvellement de la certification de SCP.07.02 peut être basé sur l'échantillonnage et la conformité avec les exigences du document «SCP.06 - Programme de gestion des modifications du système».

Pour documenter le renouvellement de la certification, il convient d'utiliser le rapport standard adressé à SCP.07.02. Le rapport standard est un certificat de jeu et peut inclure un ou plusieurs jeux. Le certificat de jeu doit indiquer quels jeux sont couverts par celui-ci.

Le certificat de jeu, qui documente le renouvellement de la certification, doit être téléchargé sur le portail des jeux de hasard de l'Autorité danoise des jeux et être ainsi reçu par l'Autorité danoise des jeux, au plus tard un mois après que le test et l'inspection ont été

effectués. Voir les instructions relatives au téléchargement sur le site internet de l'Autorité danoise des jeux.

2.1.3 Report de la réinspection

Les fournisseurs de jeux et les titulaires de licence qui proposent leurs propres jeux peuvent retarder les tests et les inspections jusqu'à un mois à compter du moment où un nouveau test et une nouvelle inspection auraient dû être effectués. Le nouveau test et la nouvelle inspection doivent être terminés au plus tard treize mois après le dernier test et la dernière inspection, et le rapport standard doit être reçu par l'Autorité danoise des jeux dans le même délai.

L'Autorité danoise des jeux doit être informée avant que les tests et les inspections ne soient reportés.

La période de renouvellement des tests et des inspections est raccourcie de la durée pendant laquelle la période précédente de douze mois a été reportée. Par exemple, si l'on profite du délai maximal d'un mois, le test et l'inspection suivants doivent être renouvelés après onze mois. Le calendrier du test et de l'inspection suivants en tient compte dans le rapport standard.

2.2 Entreprises de tests accréditées

Afin de garantir que les qualifications nécessaires sont disponibles lors des tests et des inspections, l'entreprise de tests et son personnel se conforment aux exigences du présent point.

2.2.1 Exigences pour les entreprises de tests

Les tests des jeux de hasard et des plateformes de jeux de hasard doivent être effectués en tant que tests accrédités par un laboratoire accrédité selon la norme ISO/IEC 17025 ou ISO/IEC 17065 conformément au programme de certification SCP.07.02.DK de l'Autorité danoise des jeux. Il ressort clairement des exigences individuelles si elles doivent être testées. Le test fait référence à la question de savoir si la fonction en question fonctionne comme prévu. Ces exigences sont marquées par: **[TEST]**.

L'inspection des jeux de hasard et de la plateforme de jeu de hasard doit être effectuée en tant qu'inspection accréditée par un organisme d'inspection accrédité en tant qu'organisme de type A conformément à la norme ISO/IEC 17020 pour l'inspection ou ISO/IEC 17065 conformément au programme de certification SCP.07.02.DK de l'Autorité danoise des jeux.

L'accréditation doit être effectuée par le DANAK (Fonds danois d'accréditation) ou un organisme d'accréditation équivalent signataire de l'accord multilatéral de reconnaissance mutuelle des tests et des inspections de l'EA (coopération européenne pour l'accréditation) ou, pour les organismes d'inspection situés en dehors du territoire de l'EA, par un organisme d'accréditation signataire de l'accord multilatéral de reconnaissance mutuelle des tests et des inspections de l'ILAC (International Laboratory Accreditation Cooperation).

Les liens vers la documentation de l'accréditation de l'entreprise de tests sont indiqués dans le certificat de jeu.

2.2.2 Exigences applicables au personnel effectuant des tests et des inspections

Les tests et les inspections sont effectués par du personnel dûment qualifié conformément aux exigences du point 6 de la norme ISO/CEI 17025, du point 6 de la norme ISO/CEI 17020 ou du point 6 de la norme ISO/CEI 17065. L'entreprise de tests accréditée doit donc recruter et former un personnel qualifié, compétent et expérimenté.

2.2.3 Supervision et signature du rapport type (certificat de jeu)

La réalisation des tests et des inspections est supervisée conformément aux exigences en matière de supervision énoncées au point 2.3 des exigences générales. Il incombe au superviseur de signer le certificat de jeu et de garantir ainsi que le test et l'inspection ont été effectués de manière professionnelle.

Présentation écrite

3

3.1 Informations, règles du jeu et instructions

3.1.1 Généralités

1	Toutes les informations écrites, les règles du jeu et les instructions doivent être exactes et sans ambiguïté.
2	Les informations écrites, les règles du jeu et les instructions doivent être en anglais et être à la fois grammaticalement et syntaxiquement correctes. Directive: Cela n'exclut pas la traduction dans d'autres langues.
3	La langue de base est le danois (si plusieurs langues sont utilisées). Exemption: si des jeux sont proposés au Groenland, la langue de base doit être le
4	Toutes les informations écrites, règles de jeu et instructions doivent être les mêmes dans toutes les versions linguistiques et doivent être affichées dans la langue choisie

3.1.2 Règles et instructions du jeu

1	Tous les jeux doivent avoir des règles de jeu associées et des instructions pour tous les aspects du jeu. Directive: En ce qui concerne «tous les aspects», il convient, par exemple, d'indiquer
2	Le système de jeu doit s'assurer que les règles et instructions (y compris les restrictions sur les jeux et la façon dont le client joue) sont facilement accessibles à
3	Les règles du jeu et les instructions doivent être disponibles pour le client sur le même support et sur le même appareil que celui utilisé pour la conduite du jeu.
4	Les règles du jeu et les instructions doivent être disponibles sans mise en jeu.
5	Les règles du jeu et les instructions doivent être disponibles tout au long du jeu. Directive: Les instructions de jeu doivent être visibles et facilement accessibles dans tous
6	Les règles du jeu doivent contenir des informations satisfaisantes concernant toutes les fonctions permettant d'augmenter les chances de gagner et la taille des gains
7	Les règles et instructions du jeu ne doivent pas changer au cours du jeu.
8	Il doit être indiqué dans les règles du jeu ce qui advient du pari du client si un jeu est toujours inachevé après 90 jours.

3.2 Paris et gains

3.2.1 Informations sur les paris et les gains

1	La plateforme de jeu doit afficher l'unité de pari du jeu ou la devise du jeu.
2	La plateforme de jeu doit afficher le pari possible du client, le pari réel et toute conversion de la monnaie en unités de pari de jeu.
3	La plateforme de jeu doit indiquer la mise maximale du jeu.
4	La plateforme de jeu doit afficher la mise minimale du jeu.

3.3 Parts de remboursement

3.3.1 Généralités

1	La plateforme de jeu de hasard doit informer le client de la part de rendement théorique en utilisant une stratégie de jeu optimale et il doit être clairement apparent quels éléments du jeu ne font pas partie d'une stratégie de jeu optimale. Les
---	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	Directive: Lorsqu'un prix progressif est proposé, cela doit être fait de manière que le taux de remboursement minimal théorique soit présenté correctement au client.
2	[TEST] Le pourcentage de remboursement théorique indiqué dans les règles du jeu doit être correct.
3	[TEST] Le pourcentage de remboursement n'est pas manipulé.

Présentation visuelle



4.1 Graphiques

L1.1.1 Généralités

1	La plateforme de jeu de hasard veille à ce que le solde du compte de jeu soit affiché ou facilement accessible sur le terminal.
2	Le système de jeu doit s'assurer que le nom du jeu est visible pour le client dans tous les contextes.
3	La plateforme de jeu de hasard doit montrer au client ce qu'il dépose, y compris l'unité de pari de jeu et le pari de jeu total.

L1.1.2 Résultats

1	La plateforme de jeu doit afficher le résultat du jeu d'une manière claire et explicite.
2	La plateforme de jeu doit afficher le résultat du jeu pendant une période appropriée afin que le joueur ait le temps d'être informé du résultat.
3	La plateforme de jeu de hasard doit afficher les gains de manière claire et explicite.

Caractéristiques générales du jeu



5.1 Jeu

5.1.1 Généralités

1	Les jeux doivent être joués à tout moment conformément aux règles applicables du jeu.
2	[TEST] La plateforme de paris doit s'assurer que le joueur fait un choix actif pour placer un pari.
3	<p>[TEST] La plateforme de jeu de hasard veille à ce que toutes les actions découlant du choix du client soient effectuées avec son consentement éclairé.</p> <p>Directive: Les clics répétés sur un bouton d'action, par exemple «acheter des paris», ne doivent pas être mis en file d'attente, de sorte que le joueur achète le pari plusieurs fois. Le client doit disposer d'un délai raisonnable pour être conscient des</p>

5.1.2 L'utilisation du GNA dans le jeu

1	[TEST] La génération de résultats dans les jeux comportant un élément d'aléa est fondée sur un générateur de nombres aléatoires (GNA) certifié et les fonctionnalités associées
2	[TEST] Les fonctions qui ne génèrent pas de résultats mais qui comportent un élément d'aléatoire sont basées sur un générateur de nombres aléatoires (GNA) certifié et les fonctionnalités associées (ensemencement, cartographie, mélange, etc.)
3	<p>[TEST] Lorsque la sortie du GNA est reçue, par exemple lorsqu'un jeu demande au GNA une série de numéros de cas, la sortie doit être utilisée dans l'ordre dans lequel elle est reçue.</p> <p>Directive: La sortie du GNA ne doit pas être remplacée par un comportement adaptatif,</p>
4	<p>[TEST] Le système de jeu garantit la traçabilité entre l'extraction du GNA et l'événement en jeu.</p> <p>Directive: Le titulaire de la licence doit être en mesure de vérifier que les résultats du</p>
5	[TEST] Si les règles du jeu exigent qu'une série ou une cartographie d'unités ou d'événements soit mis en place à l'avance (par exemple, l'emplacement des objets cachés dans un labyrinthe), les unités ou les événements ne peuvent pas être réorganisés
6	<p>[TEST] Les résultats aléatoires ne doivent pas être influencés ou contrôlés par autre chose que des valeurs numériques produites d'une manière approuvée par le GNA vérifié, combinées avec les règles du jeu.</p> <p>Directive: Cela n'exclut pas que les jeux qui changent temporairement de nature au cours du jeu, ou les jackpots décidés par d'autres aspects que de simples résultats de jeu, soient autorisés.</p>
7	<p>[TEST] La sortie du GNA est sécurisée jusqu'à ce qu'elle soit utilisée.</p> <p>Directive: L'émission GNA ne doit pas être transmise non cryptée entre le serveur GNA et</p>
8	<p>[TEST] La sortie du GNA mappée à un symbole ou à un événement doit être utilisée immédiatement et conformément aux règles du jeu.</p> <p>Directive: Cela n'empêche pas les jeux qui changent temporairement de nature au cours du jeu de se dérouler conformément aux règles du jeu en question. Cela n'empêche pas non plus que la présentation visuelle, par exemple, des numéros tirés dans un jeu de bingo soit retardée ou que plus de sorties du GNA aient été tirées que ce dont le jeu a</p>

5.1.3 Jouer sans mise

1	[TEST] Les jeux sans mise (jeux gratuits, jeux pour le plaisir, jeux d'essai, etc.) doivent être conduits par un GNA certifié selon les exigences de ce document et ayant la même logique de jeu que lorsque le jeu est misé.
---	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	Directive: Ainsi, jouer sans parier ne doit pas donner l’impression que la chance de gagner est plus grande qu’elle ne l’est réellement en jouant avec mise.
2	La plateforme de jeux de hasard veille à ce que les paris sans mise ne soient proposés qu’avec le même prix (cotes) qu’un pari équivalent proposé avec mise.

5.1.4 Présentation correcte du hasard

1	<p>[TEST] Tous les événements du jeu doivent être présentés correctement.</p> <p>Directive: Des concepts tels qu’un «événement évité de justesse» construit ne sont pas</p>
2	<p>[TEST] Le jeu doit donner une image fidèle de la mesure dans laquelle un client peut influencer le résultat. Directive: Le client ne doit pas avoir l’impression que le résultat peut être affecté si cela n’est pas</p>
3	<p>[TEST] La plateforme de jeux de hasard veille à ce que tous les événements présentés comme étant basés sur des résultats aléatoires soient également susceptibles de produire un résultat donné chaque fois que l’événement se produit.</p> <p>Directive: Cette probabilité doit être celle dont le joueur reçoit immédiatement l’impression dans l’interface utilisateur (par exemple par l’expression visuelle). L’exception à cela est si l’interface utilisateur indique également clairement que vous devez chercher ailleurs pour les probabilités réelles.</p>
4	<p>[TEST] Les jeux impliquant la simulation d’une unité physique (rouettes, cartes à jouer, rouleaux de machines à sous, etc.) doivent donner des résultats véridiques et équitables conformément aux attentes de cette unité physique.</p> <p>Directive: Si un jeu est présenté comme une simulation directe ou indirecte d’une</p>

Caractéristiques spéciales du jeu



6.1 Paris

6.1.1 Généralités

1	La plateforme de jeu de hasard doit tenir un journal à jour de tous les paris achetés par un joueur en vertu d'une licence délivrée par l'Autorité danoise des jeux.
2	Au minimum, le journal (voir le point 6.1.1.1) doit comprendre: <ul style="list-style-type: none"> • la date et l'heure; • les résultats possibles; • la participation du client; • les cotes proposées par le titulaire de la licence au moment de l'achat; et • le résultat.
3	La plateforme de jeu de hasard doit être en mesure de produire des analyses et des rapports visant à détecter les matchs truqués

6.1.2 Fermeture des paris

1	Il doit être clair pour le joueur quel montant il gagnera s'il choisit de fermer son pari avant que celui-ci ne soit réglé.
2	Si une clôture partielle d'un pari est proposée, le joueur doit être informé des gains, du montant du dépôt qu'il a encore sur le pari et des gains potentiels sur la partie restante

Contrôle des fonctions du jeu



7.1 Généralités

7.1.1 Activation et désactivation du jeu

1	[TEST] La plateforme de jeu de hasard doit comporter une fonctionnalité permettant de désactiver la possibilité de placer un pari sur un événement spécifique.
2	[TEST] La plateforme de jeu de hasard doit comporter une fonctionnalité permettant de désactiver la possibilité de placer des paris sur tous les événements.
3	Les informations sur l'activation et la désactivation doivent être enregistrées dans un journal
4	[TEST] Lorsqu'un jeu est désactivé, le client doit être en mesure de terminer les jeux en cours

7.1.2 Jeux inachevés

1	[TEST] Si une partie est inachevée, la partie doit pouvoir être reprise là où elle a été interrompue. Directive: Les jeux inachevés comprennent: a) la perte de communication; b) le
---	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

7.1.3 Traitement des erreurs

1	La plateforme de jeu de hasard doit immédiatement détecter tout défaut dans le système. La cause et la solution sont enregistrées lorsque celles-ci sont connues.
2	La plateforme de jeux de hasard est en mesure d'établir un rapport sur la base des données collectées conformément au point 7.1.3.1



L'Autorité danoise des jeux

Programme de certification de l'Autorité danoise des jeux pour les paris et les casinos en ligne



Exigences relatives aux jeux: Casino en ligne —
SCP.07.03.DK.1.0

Table des matières

1. Objet des exigences relatives aux jeux.....	3
1.1 Version.....	4
1.2 Champ d'application.....	4
2. Fréquence et entreprises de tests.....	5
2.1 Fréquence de certification.....	6
2.1.1 Premier test et première inspection et téléchargement du	6
2.1.1 Réexamen, inspection et téléchargement du certificat de jeu.....	6
2.1.1 Report de la réinspection.....	6
2.2 Entreprises de tests accréditées.....	7
2.2.1 Exigences pour les entreprises de tests.....	7
2.2.2 Exigences applicables au personnel effectuant des tests et des	7
2.2.2 Supervision et signature du rapport type (certificat de jeu).....	7
3	
3. Présentation écrite.....	8
3.1 Informations, règles du jeu et instructions.....	9
3.1.1 Généralités.....	9
3.1.1 Règles et instructions du jeu.....	9
3.2 Paris et gains.....	9
3.2.1 Informations sur les paris et les gains.....	9
3.3 Parts de remboursement.....	10
3.3.1 Généralités.....	10
1	
4. Présentation visuelle.....	11
4.1 Graphiques.....	12
4.1.1 Généralités.....	12
4.1.1 Résultats.....	12
4.1.1 Symboles.....	12
4.1.1 Machines à sous.....	12
4.1.1 Jeux de cartes.....	12
4.1.1 Roulette.....	13
4.1.1 Dés.....	13
4.1.1 Bingo en ligne.....	13
8	
5. Caractéristiques générales du jeu.....	14
5.1 Jeu.....	15
5.1.1 Généralités.....	15
5.1.1 L'utilisation du GNA dans le jeu.....	15
5.1.1 Jouer sans mise.....	16
5.1.1 Présentation correcte du hasard.....	16
4	
6. Caractéristiques spéciales du jeu.....	17
6.1 Jeux de pair à pair.....	18
6.1.1 Généralités.....	18
6.1.1 Règles et informations.....	18
6.1.1 Surveillance.....	18
6.2 Jeux de casino en direct.....	18
6.2.1 Généralités.....	18
6.2.1 Interface client.....	19
6.2.1 Vidéosurveillance.....	19
5	

6.2. Contrôle de l'accès.....	19
6.2. Équipement technologique de jeux de hasard.....	19
6.3 Jackpots.....	20
6.3. Généralités.....	20
6.3. Règles.....	20
6.3. Configuration du jackpot.....	20
6.3. Alerte au jackpot.....	21
6.3. Déclencheurs de jackpot.....	21
6.3. Déclaration de jackpot.....	21
6.3. Fermeture du jackpot.....	21
6.4 Bingo en ligne.....	21
6.4. Généralités.....	21
6.4. Exigences particulières pour le bingo en ligne proposé via la 2 télévision.....	22
7. Contrôle des fonctions du jeu.....	23
7.1 Généralités.....	24
7.1. Flux de jeu.....	24
7.1. Activation et désactivation du jeu.....	24
7.1. Jeux inachevés.....	24
7.1. Traitement des erreurs.....	24

Objet des exigences relatives aux jeux

1

Les exigences relatives aux jeux doivent garantir que les jeux et la plateforme de jeu de hasard contiennent des fonctionnalités qui soutiennent un certain nombre de considérations essentielles dans la loi sur les jeux de hasard, notamment en fixant des exigences pour la conduite et la présentation du jeu.

Ce document contient à la fois les exigences de test et d'inspection. Il ressort clairement de l'exigence individuelle si l'exigence devrait être testée. Ces exigences sont marquées par: **[TEST]**. Si ce marquage n'est pas fourni, l'exigence est vérifiée. Veuillez noter qu'il existe différentes exigences en matière d'accréditation pour tester les entreprises selon que l'exigence doit être testée ou inspectée (voir le point 2.2.1 Exigences pour les entreprises de tests).

1.1 Version

Version 1.0 du 1.1.2025

- Première version de «Exigences relatives aux jeux: Casinos en ligne. Le document contient des exigences spécifiques aux jeux qui ont été déplacées des normes de test et d'inspection précédentes.

L'Autorité danoise des jeux examine régulièrement le programme de certification des paris et des casinos en ligne. La dernière version est disponible sur le site internet de l'Autorité danoise des jeux.

Lors de la publication d'une nouvelle version du programme de certification, l'Autorité danoise des jeux publie, si nécessaire, des directives relatives à un régime transitoire et à la validité des tests et inspections déjà effectués.

Il convient de souligner que c'est la version danoise qui est contraignante. La version anglaise est à titre indicatif seulement.

1.2 Champ d'application

Le présent document s'applique à la fourniture de jeux de casino en ligne (article 2 Lia de la loi sur les jeux de hasard) à des fournisseurs de jeux de hasard autorisés à fournir des casinos en ligne au Danemark. Le document s'applique également si un titulaire de

licence fournit des jeux de casino en ligne pour sa propre offre de jeu (article 18 de la loi sur les jeux de hasard).

Pour le bingo en ligne proposé à la télévision, les exigences suivantes du présent document ne s'appliquent pas:

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

Fréquence et entreprises de tests

2

2.1 Fréquence de certification

Les fournisseurs de jeux et les titulaires de licence fournissant leurs propres jeux sont responsables de s'assurer que la certification a lieu à des intervalles ne dépassant pas douze mois civils conformément aux exigences du présent document.

2.1.1 Premier test et première inspection et téléchargement du certificat de jeu

Les jeux de casino en ligne doivent être certifiés avant de pouvoir être proposés sur le marché danois.

Comme documentation de la certification initiale, le rapport standard pour SCP.07.03 est utilisé. Le rapport standard est un certificat de jeu et peut inclure un ou plusieurs jeux. Le certificat de jeu doit indiquer quels jeux sont couverts par celui-ci.

Les informations sur le jeu et le certificat de jeu associé doivent être téléchargés sur le portail de jeu de l'Autorité danoise des jeux avant que le jeu puisse être proposé sur le marché danois. Voir les instructions relatives au téléchargement sur le site internet de l'Autorité danoise des jeux.

2.1.2 Réexamen, inspection et téléchargement du certificat de jeu

Le renouvellement de la certification des jeux de casino en ligne doit normalement être effectué dans les douze mois suivant la dernière certification. Le rapport type indique quand les tests et les inspections ont été renouvelés.

S'il peut être documenté qu'aucune modification n'a été apportée au jeu depuis le test et l'inspection précédents, l'entreprise de tests peut certifier le rapport standard sans que d'autres tests ou inspections soient nécessaires. La documentation indiquant qu'il n'y a pas eu de modifications peut, par exemple, être une comparaison des valeurs de hachage générées par l'entreprise de tests ou par l'utilisation d'un logiciel de validation.

S'il y a eu des changements dans le jeu depuis le test et l'inspection précédents, le renouvellement de la certification de SCP.07.03 peut être basé sur l'échantillonnage et la conformité avec les exigences du document «SCP.06 - Programme de gestion des modifications du système».

Pour documenter le renouvellement de la certification, il convient d'utiliser le rapport standard adressé à SCP.07.03. Le rapport standard est un certificat de jeu et peut inclure un ou plusieurs jeux. Le certificat de jeu doit indiquer quels jeux sont couverts par celui-ci.

Le certificat de jeu, qui documente le renouvellement de la certification, doit être téléchargé sur le portail des jeux de hasard de l'Autorité danoise des jeux et être ainsi reçu par l'Autorité danoise des jeux, au plus tard un mois après que le test et l'inspection ont été

effectués. Voir les instructions relatives au téléchargement sur le site internet de l'Autorité danoise des jeux.

2.1.3 Report de la réinspection

Les fournisseurs de jeux et les titulaires de licence qui proposent leurs propres jeux peuvent retarder les tests et les inspections jusqu'à un mois à compter du moment où un nouveau test et une nouvelle inspection auraient dû être effectués. Le nouveau test et la nouvelle inspection doivent être terminés au plus tard treize mois après le dernier test et la dernière inspection, et le rapport standard doit être reçu par l'Autorité danoise des jeux dans le même délai.

L'Autorité danoise des jeux doit être informée avant que les tests et les inspections ne soient reportés.

La période de renouvellement des tests et des inspections est raccourcie de la durée pendant laquelle la période précédente de douze mois a été reportée. Par exemple, si vous profitez du délai maximum d'un mois, les prochains

tests et les prochaines inspections sont renouvelés après onze mois. Le calendrier du test et de l'inspection suivants en tient compte dans le rapport standard.

2.2 Entreprises de tests accréditées

Afin de garantir que les qualifications nécessaires sont disponibles lors des tests et des inspections, l'entreprise de tests et son personnel se conforment aux exigences du présent point.

2.2.1 Exigences pour les entreprises de tests

Les tests des jeux de hasard et des plateformes de jeux de hasard doivent être effectués en tant que tests accrédités par un laboratoire accrédité selon la norme ISO/IEC 17025 ou ISO/IEC 17065 conformément au programme de certification SCP.07.03.DK de l'Autorité danoise des jeux. Il ressort clairement des exigences individuelles si elles doivent être testées. Le test fait référence à la question de savoir si la fonction en question fonctionne comme prévu. Ces exigences sont marquées par: **[TEST]**.

L'inspection des jeux de hasard et de la plateforme de jeu de hasard doit être effectuée en tant qu'inspection accréditée par un organisme d'inspection accrédité en tant qu'organisme de type A conformément à la norme ISO/IEC 17020 pour l'inspection ou ISO/IEC 17065 conformément au programme de certification SCP.07.03.DK de l'Autorité danoise des jeux.

L'accréditation doit être effectuée par le DANAK (Fonds danois d'accréditation) ou un organisme d'accréditation équivalent signataire de l'accord multilatéral de reconnaissance mutuelle des tests et des inspections de l'EA (coopération européenne pour l'accréditation) ou, pour les organismes d'inspection situés en dehors du territoire de l'EA, par un organisme d'accréditation signataire de l'accord multilatéral de reconnaissance mutuelle des tests et des inspections de l'ILAC (International Laboratory Accreditation Cooperation).

Les liens vers la documentation de l'accréditation de l'entreprise de tests sont indiqués dans le certificat de jeu.

2.2.2 Exigences applicables au personnel effectuant des tests et des inspections

Les tests et les inspections sont effectués par du personnel dûment qualifié conformément aux exigences du point 6 de la norme ISO/CEI 17025, du point 6 de la norme ISO/CEI 17020 ou du point 6 de la norme ISO/CEI 17065. L'entreprise de tests accréditée doit donc recruter et former un personnel qualifié, compétent et expérimenté.

2.2.3 Supervision et signature du rapport type (certificat de jeu)

La réalisation des tests et des inspections est supervisée conformément aux exigences en matière de supervision énoncées au point 2.3 des exigences générales. Il incombe au superviseur de signer le certificat de jeu et de garantir ainsi que le test et l'inspection ont été effectués de manière professionnelle.

Présentation écrite

3

3.1 Informations, règles du jeu et instructions

3.1.1 Généralités

1	Toutes les informations écrites, les règles du jeu et les instructions doivent être exactes et sans ambiguïté.
2	Les informations écrites, les règles du jeu et les instructions doivent être en anglais et être à la fois grammaticalement et syntaxiquement correctes. Directive: Cela n'exclut pas la traduction dans d'autres langues.
3	La langue de base est le danois (si plusieurs langues sont utilisées). Exemption: si des jeux sont proposés au Groenland, la langue de base doit être le
4	Toutes les informations écrites, règles de jeu et instructions doivent être les mêmes dans toutes les versions linguistiques et doivent être affichées dans la langue choisie

3.1.2 Règles et instructions du jeu

1	Tous les jeux doivent avoir des règles de jeu associées et des instructions pour tous les aspects du jeu. Directive: En ce qui concerne «tous les aspects», il convient de préciser, par exemple, en général quelles sont les conséquences d'une perte de communication avec le jeu, et dans
2	Le système de jeu doit s'assurer que les règles et instructions (y compris les restrictions sur les jeux et la façon dont le client joue) sont facilement accessibles à
3	Les règles du jeu et les instructions doivent être disponibles pour le client sur le même support et sur le même appareil que celui utilisé pour la conduite du jeu.
4	Les règles du jeu et les instructions doivent être disponibles sans mise en jeu.
5	Les règles du jeu et les instructions doivent être disponibles tout au long du jeu. Directive: Les instructions de jeu doivent être visibles et facilement accessibles dans tous
6	Les règles du jeu doivent contenir des informations satisfaisantes concernant toutes les fonctions permettant d'augmenter les chances de gagner et la taille des gains dans le jeu
7	Les règles et instructions du jeu ne doivent pas changer au cours du jeu.
8	Il doit être indiqué dans les règles du jeu ce qui advient du pari du client si un jeu est toujours inachevé après 90 jours.

3.2 Paris et gains

3.2.1 Informations sur les paris et les gains

1	La plateforme de jeu doit afficher l'unité de pari du jeu ou la devise du jeu.
2	La plateforme de jeu doit montrer le pari possible du client, le pari réel et toute conversion de devise en pari de jeu.
3	La plateforme de jeu de hasard affiche et décrit tous les gains possibles et les combinaisons de gains, ainsi que le gain maximum possible par unité de pari.
4	La plateforme de jeu doit indiquer la mise maximale du jeu.
5	La plateforme de jeu doit afficher la mise minimale du jeu.

3.3 Parts de remboursement

3.3.1 Généralités

1	<p>La plateforme de jeu de hasard doit informer le client de la part de rendement théorique en utilisant une stratégie de jeu optimale et il doit être clairement apparent quels éléments du jeu ne font pas partie d’une stratégie de jeu optimale. Les informations doivent être disponibles dans les règles du jeu pour chaque jeu.</p> <p>Directive: Lorsqu’un prix progressif est proposé, cela doit être fait de manière que le taux</p>
2	<p>[TEST] Le pourcentage de remboursement théorique indiqué dans les règles du jeu doit être correct.</p>
3	<p>[TEST] Le pourcentage de remboursement n’est pas manipulé.</p> <p>Directive: Ainsi, il ne doit y avoir aucune forme d’intervention pour maintenir une part de remboursement constante au joueur. Cela ne fait pas obstacle à ce que la présentation du jeu soit adaptée sur la base de choix spécifiques effectués par le joueur.</p>
4	<p>Si des dépôts sont effectués pour un jackpot dans le cadre d’un jeu, l’impact du jackpot doit être pris en considération lors de la divulgation du pourcentage de remboursement.</p>

Présentation visuelle

4

4.1 Graphiques

L1.1.1 Généralités

1	La plateforme de jeu de hasard doit s’assurer que le nom du jeu est visible pour le client dans tous les contextes liés au jeu individuel. Directive: Le nom du jeu peut apparaître dans la barre de titre de la fenêtre ou de l’onglet dans lequel le jeu est joué.
2	La plateforme de jeu veille à ce que le solde du compte de jeu soit affiché ou facilement accessible à partir de toutes les pages de jeu.
3	La plateforme de jeu de hasard doit montrer au client ce qu’il dépose, y compris l’unité de
L1.	Dans les jeux avec des options de paris interactifs (par exemple, roulette, blackjack, etc.), les illustrations doivent montrer sans ambiguïté le type et la valeur de tous les
5	Si un jeu change temporairement, de sorte qu’il diffère sensiblement du jeu de base, le jeu doit indiquer l’état actuel. Directive: L’écart par rapport au jeu de base peut être une fonctionnalité et/ou un jeu bonus. Il doit donc être clair pour le joueur lorsqu’il y a une transition entre le jeu de base et le jeu de fonctionnalité/bonus.

L1.1.2 Résultats

1	La plateforme de jeu doit afficher le résultat du jeu d’une manière claire et explicite.
2	La plateforme de jeu doit afficher le résultat du jeu pendant une période appropriée afin que le joueur ait le temps d’être informé du résultat.
3	La plateforme de jeu de hasard doit afficher les gains de manière claire et explicite.

L1.1.3 Symboles

1	Un symbole doit toujours avoir la même forme et la même couleur dans le jeu en question, sauf si l’animation est utilisée.
---	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

L1.1.1.1 Machines à sous

1	Le jeu devrait clairement montrer: <ul style="list-style-type: none"> • combien de lignes le joueur a choisies; • l’unité de mise choisie par le joueur par ligne; et • le pari total par jeu (nombre de lignes x pari par ligne).
2	Le jeu doit s’assurer que les gains pour chaque symbole ou combinaison de symboles sont placés dans une zone qui appartient visuellement au symbole. Directive: Si certains symboles ont la même échelle de gains, ils devraient être placés dans une zone qui correspond visuellement à cette échelle de gains.
3	Le jeu doit garantir que le nombre de symboles qui déclenchent une victoire est spécifié. Directive: Il suffit que ceux-ci soient énoncés dans les règles/instructions du jeu. Directive: Si des gains peuvent être obtenus pour différentes combinaisons de symboles, l’illustration devrait indiquer clairement les combinaisons.

L1.1.5 Jeux de cartes.

1	La face de la carte à jouer doit clairement montrer la valeur et la couleur.
---	------------------------------------------------------------------------------

2	Le jeu doit indiquer graphiquement ou par écrit le nombre de jeux en cours d’utilisation si plus d’un jeu de cartes est utilisé.
---	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

L1.1.6 Roulette

1	La roue à la roulette doit avoir 36 cases avec les nombres de 1 à 36, ainsi qu’une case avec l’indication 0 (37 cases au total) et éventuellement une case avec l’indication 00 (38 cases au total). La distribution des numéros est identique à celle d’une table tournante de roulette standard. Directive: Les jeux de roulette autorisés sont souvent appelés «roulette européenne»
---	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

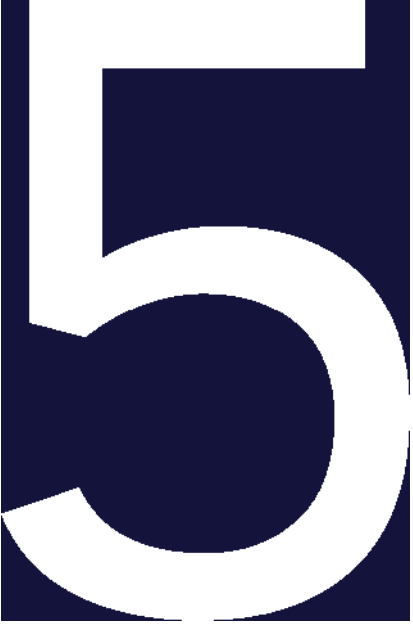
L1.1.7 Dés

1	Les dés présentés comme des dés traditionnels doivent avoir six faces, où il y a un à six points par face et la somme des faces opposées est de sept. Dans le cas de dés non traditionnels, cela doit être clair et évident pour le client et la conception des dés doit être décrite, par exemple dans les règles du jeu. Directive: Les jeux de casino en ligne où les dés constituent le jeu principal ne peuvent pas être proposés. Par exemple, les dés peuvent apparaître dans les jeux de
2	Il doit être clair quel côté du dé détermine le jeu.

L1.1.8 Bingo en ligne

1	La plateforme de jeu de hasard a une liste séquentielle montrant clairement tous les numéros/symboles tirés
---	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Caractéristiques générales du jeu



5.1 Jeu

5.1.1 Généralités

1	Les jeux doivent être joués à tout moment conformément aux règles applicables du jeu.
2	[TEST] Le jeu doit s'assurer que le joueur fait un choix actif pour commencer une partie avant que celle-ci ne commence. Directive: Les clients ne peuvent pas être obligés de jouer à un jeu simplement en le sélectionnant dans le
3	[TEST] La plateforme de jeu de hasard veille à ce que toutes les actions découlant du choix du client soient effectuées avec son consentement éclairé. Directive: Une action dans laquelle le client «clique» sur des images d'action; tels que «play», «hold», «drag», «double», <u>etc. n'est</u> applicable que lorsque le client a eu un délai raisonnable pour prendre connaissance des conséquences de l'action du client (par exemple, les clics répétés sur un bouton d'action ne peuvent pas être mis en file
4	[TEST] Les jeux doivent être réalisés indépendamment de l'équipement et/ou du canal de communication du client. Directive: La logique de jeu doit donc être effectuée sur la plateforme de jeu et non sur l'équipement du joueur, ce qui signifie, entre autres, que la plateforme de jeu ne doit
5	[TEST] La plateforme de jeu de hasard veille à ce qu'au moins trois secondes s'écoulent entre chaque règlement d'un jeu donné. Directive: Le règlement devrait être compris comme l'ensemble du processus depuis le début du jeu jusqu'à la présentation du résultat au client, par exemple à partir du moment où le «spin» est appuyé sur une machine à sous jusqu'à la présentation du

5.1.2 L'utilisation du GNA dans le jeu

1	[TEST] La génération de résultats dans les jeux comportant un élément d'aléa est fondée sur un générateur de nombres aléatoires (GNA) certifié et les fonctionnalités associées
2	[TEST] Les fonctions qui ne génèrent pas de résultats mais qui comportent un élément d'aléatoire sont basées sur un générateur de nombres aléatoires (GNA) certifié et les fonctionnalités associées (ensemencement, cartographie, mélange, etc.) Directive: Cela pourrait être, par exemple, le siège du joueur à une table de poker dans
3	[TEST] Lorsque la sortie du GNA est reçue, par exemple lorsqu'un jeu demande au GNA une série de numéros de cas, la sortie doit être utilisée dans l'ordre dans lequel elle est reçue. Directive: La sortie du GNA ne doit pas être remplacée par un comportement adaptatif,
4	[TEST] Le système de jeu garantit la traçabilité entre l'extraction du GNA et l'événement en jeu. Directive: Le titulaire de la licence doit être en mesure de vérifier que les résultats du
5	[TEST] Si les règles du jeu exigent qu'une série ou une cartographie d'unités ou d'événements soit mis en place à l'avance (par exemple, l'emplacement des objets cachés dans un labyrinthe), les unités ou les événements ne peuvent pas être réorganisés
6	[TEST] Les résultats aléatoires ne doivent pas être influencés ou contrôlés par autre chose que des valeurs numériques produites d'une manière approuvée par le GNA vérifié, combinées avec les règles du jeu. Directive: Cela n'exclut pas que les jeux qui changent temporairement de nature au cours du jeu, ou les jackpots décidés par d'autres aspects que de simples résultats de jeu, soient autorisés.
7	[TEST] La sortie du GNA est sécurisée jusqu'à ce qu'elle soit utilisée. Directive: L'émission GNA ne doit pas être transmise non cryptée entre le serveur GNA et

8	<p>[TEST] La sortie du GNA mappée à un symbole ou à un événement doit être utilisée immédiatement et conformément aux règles du jeu.</p> <p>Directive: Cela n'empêche pas les jeux qui changent temporairement de nature au cours du jeu de se dérouler conformément aux règles du jeu en question. Cela n'empêche pas non plus que la présentation visuelle, par exemple, des numéros tirés dans un jeu de bingo soit retardée ou que plus de sorties du GNA aient été tirées que ce</p>
---	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

5.1.3 Jouer sans mise

1	<p>[TEST] Les jeux sans mise (jeux gratuits, jeux pour le plaisir, jeux d'essai, etc.) doivent être conduits par un GNA certifié selon les exigences de ce document et ayant la même logique de jeu que lorsque le jeu est misé.</p> <p>Directive: Ainsi, jouer sans parier ne doit pas donner l'impression que la chance de gagner est plus grande qu'elle ne l'est réellement en jouant avec mise.</p>
---	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

5.1.4 Présentation correcte du hasard

1	<p>[TEST] Tous les événements du jeu doivent être présentés correctement.</p> <p>Directive: Des concepts tels qu'un «événement évité de justesse» construit ne sont pas considérés comme la présentation correcte d'un événement de jeu.</p>
2	<p>[TEST] Le jeu doit donner une image fidèle de la mesure dans laquelle un client peut influencer le résultat. Directive: Le client ne doit pas avoir l'impression que le résultat peut</p>
3	<p>[TEST] La plateforme de jeux de hasard veille à ce que tous les événements présentés comme étant basés sur des résultats aléatoires soient également susceptibles de produire un résultat donné chaque fois que l'événement se produit.</p> <p>Directive: Cette probabilité doit être celle dont le joueur reçoit immédiatement l'impression dans l'interface utilisateur (par exemple par l'expression visuelle). L'exception à cela est si l'interface utilisateur indique également clairement que vous devez chercher ailleurs pour les probabilités réelles.</p>
4	<p>[TEST] Les jeux impliquant la simulation d'une unité physique (roulettes, cartes à jouer, rouleaux de machines à sous, etc.) doivent donner des résultats véridiques et équitables conformément aux attentes de cette unité physique.</p> <p>Directive: Si un jeu est présenté comme une simulation directe ou indirecte d'une entité</p>

Caractéristiques spéciales du jeu



6.1 Jeux de pair à pair

6.1.1 Généralités

1	La plateforme de jeu de hasard doit tenir un journal et un registre de tous les participants
2	Tous les participants qui jouent contre l'un des clients du titulaire de la licence doivent être connectés à un fournisseur. Directive: Cela n'empêche pas un
3	Le journal, tel que mentionné au point 6.1.1.1, doit être conservé dans le système de jeu
4	La plateforme de jeu de hasard doit prendre des mesures pour empêcher le client de jouer
5	Le système de jeu doit disposer de méthodes pour découvrir si le même équipement est utilisé par un ou plusieurs participants sur le système de pair à pair en même temps.
6	La plateforme de jeux de hasard limite, dans la mesure du possible, l'utilisation simultanée du même équipement par un ou plusieurs participants au système de pair à

6.1.2 Règles et informations

1	Les règles et conditions décrites au point 3.1 s'appliquent également aux jeux de pair à pair.
2	Les règles et conditions doivent inclure une interdiction pour le client de jouer contre lui-même, que ce soit ou non par l'intermédiaire du même fournisseur.
3	Les règles et conditions doivent interdire la collusion, etc.
4	Les règles et conditions doivent traiter de l'utilisation par le client de modules («bots», etc.) pour l'automatisation des jeux.
5	Les règles et conditions doivent traiter de la gestion des interruptions de jeux en cours.
6	Il doit être clair à partir des règles du jeu si une commission est facturée et à quel montant/pourcentage du pari. Directive: La commission est un montant que le joueur paie pour participer à un jeu tel que le bingo ou le poker en ligne (frais de participation/pourcentage) en plus de la mise

6.1.3 Surveillance

1	La plateforme de jeu de hasard doit avoir des méthodes techniques pour détecter en permanence (en temps réel) les conditions suspectes.
2	La plateforme de jeu de hasard doit être en mesure d'analyser les événements suspects et, sur cette base, de rédiger des rapports.
3	La plateforme de jeu de hasard doit disposer de moyens techniques pour soutenir les règles (6.1.2.4) relatives à l'utilisation par le client des modules d'automatisation de jeu.

6.2 Jeux de casino en direct

6.2.1 Généralités

1	Les symboles de jeu utilisés dans les jeux de casino en direct doivent être automatiquement détectés par la technologie dans le studio.
2	Les symboles de jeu utilisés dans les jeux de casino en direct doivent être signalés à la plateforme de jeu de hasard.
3	Les règles du jeu pour les jeux de casino en direct doivent être programmées sur la plateforme de jeu de hasard.
4	La plateforme de jeu de hasard doit être en mesure d'analyser les jeux de casino en direct afin d'identifier les irrégularités et les divergences et, sur cette base, de rédiger

6.2.2 Interface client

1	Les termes et conditions énoncés au point 3.1 s'appliquent également aux jeux de casino en direct. Directive: Les termes et conditions relatifs aux jeux de casino en direct doivent porter
---	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

6.2.3 Vidéosurveillance

1	Les composants de jeu de casino en direct de la plateforme de jeu de hasard comprennent la vidéosurveillance.
2	La vidéosurveillance doit être suffisante pour prouver le respect des règles du jeu et identifier les divergences.
3	La date et l'heure sont indiquées sur la vidéosurveillance. Le fuseau horaire doit également être indiqué ou être clairement précisé dans la documentation du titulaire de

6.2.4 Contrôle de l'accès

1	Il doit y avoir un contrôle d'accès physique formel au studio de jeux de casino en direct et aux installations associées.
2	Le contrôle d'accès (6.2.4.1) doit différencier les personnes exerçant des fonctions telles que concessionnaire, chef de fosse, gestionnaire et surveillance afin de s'assurer que seul

6.2.5 Équipement technologique de jeux de hasard

1	[TEST] La probabilité de gagner sur chaque numéro de la roulette doit être égale
2	[TEST] Les roues de roulette utilisées exclusivement pour le casino en direct doivent être certifiées avec un intervalle d'au plus un an. Les roues de roulette utilisées à partir d'un casino terrestre doivent être certifiées avec un intervalle d'au plus deux ans. Directive: L'entreprise de tests évalue quels tests sont
3	[TEST] Le mélangeur de cartes doit être conçu de manière à pouvoir éliminer tout motif introduit dans les cartes à jouer avant qu'elles ne soient placées dans le
4	[TEST] La fonction du mélangeur de cartes n'est pas perturbée ou interrompue (sauf par une interruption du courant) sans détection.
5	[TEST] Pendant le fonctionnement normal, le mélangeur de cartes doit être capable de mélanger et de distribuer les cartes à jouer sans laisser de marques ou de
6	[TEST] Le mélangeur de cartes ne doit pas fournir au joueur des informations permettant de: <ul style="list-style-type: none"> • prédire le résultat d'un jeu; • suivre les cartes jouées et les cartes à jouer; • analyser la probabilité d'une occurrence dans le jeu; • analyser la stratégie de la situation de jeu donnée.
7	[TEST] Des mécanismes et des contrôles sont en place pour empêcher toute altération de toute carte insérée dans le sabot de la carte.
8	[TEST] Le sabot est conçu pour faciliter l'émission de cartes sans révéler la valeur des
9	[TEST] Le sabot doit comporter un couvercle qui cache le dos des cartes dans le sabot. Le dos des cartes doit être visible dans la mesure où il permet la distribution à partir du
10	[TEST] Le sabot ne doit pas laisser de marques sur les cartes qui pourraient permettre de prédire le résultat d'un jeu.
11	[TEST] Le sabot de cartes ne doit pas contenir de compartiments cachés. Directive: Cela pourrait être un espace caché pour stocker des cartes supplémentaires, ce qui est considéré comme présentant un risque pour la sécurité.

6.3 Jackpots

6.3.1 Généralités

1	[TEST] La plateforme de jeu de hasard doit s'assurer que les fonds réels transférés à un pool de jackpot sont conformes à ce qui est indiqué dans les règles pour ce jackpot. Directive: S'il y a un plafond sur un jackpot, une fois le plafond atteint, toutes les contributions supplémentaires doivent être créditées sur un autre pot.
2	[TEST] La plateforme de jeu de hasard s'assure que la part de remboursement est conforme à ce qui a été promis au client, quelle que soit l'unité de pari de jeu.
3	[TEST] S'il y a un pari minimum pour qu'un client déclenche un jackpot, le jeu de base (à l'exclusion du jackpot) aura la part de remboursement indiquée.
4	[TEST] La plateforme de jeu de hasard s'assure que tous les clients contribuant à un pool de jackpot ont la possibilité de gagner le jackpot tout en jouant à ce jeu particulier.
5	[TEST] La plateforme de jeu de hasard doit s'assurer que la probabilité de gagner le jackpot est linéairement proportionnelle à la contribution du client au pot par jeu.

6.3.2 Règles

1	Les règles applicables à un jackpot donné devraient décrire comment le client peut le gagner.
2	Les règles pour un jackpot donné doivent indiquer la probabilité que le client le gagne. Directive: Il doit être clairement indiqué au joueur si la probabilité de gagner un jackpot n'est pas constante, par exemple si la probabilité change au fil du temps.
3	Les règles d'un jackpot donné doivent décrire comment il est financé et préciser comment les contributions à celui-ci doivent être effectuées.
4	Les règles d'un jackpot donné doivent décrire comment les prix sont déterminés et attribués. Directive: Un jackpot donné peut être configuré à l'aide de «pools fractionnés». Les pools fractionnés se réfèrent à des schémas où une partie des contributions au jackpot est redirigée vers un autre pot, de sorte qu'une fois le jackpot gagné, ce pot devient la base du prochain jackpot (semence et re-semence).
5	Les règles d'un jackpot donné doivent décrire comment le titulaire de la licence gèrera et résoudra les situations où un ou plusieurs clients pensent avoir gagné le même
6	Les règles d'un jackpot donné doivent décrire comment le détenteur de la licence peut fermer un système de jackpot ainsi que ce qui arrive aux fonds du pool de jackpot si le

6.3.3 Configuration du jackpot

1	La plateforme de jeu de hasard doit appliquer un contrôle d'accès strict pour modifier les configurations de jackpot. En particulier, les modifications après le démarrage
2	Le système de jeu doit garantir que la fonctionnalité par défaut maintient l'état de configuration des systèmes de jackpot existants si la configuration est modifiée, avant que les prix existants ne soient distribués. Directive: Lorsqu'un jackpot est lancé, les modifications apportées aux paramètres ne
3	La plateforme de jeu de hasard s'assure que les configurations du jackpot ne sont pas affectées par les fonctionnalités permettant de désactiver/activer le jackpot. Directive: La «désactivation» ne devrait pas être confondue avec la «fermeture». La

6.3.4 Alerte au jackpot

1	La plateforme de jeu de hasard doit s'assurer que le montant actuel du jackpot est affiché sur l'équipement de tous les clients participants, sauf si le client s'est activement
2	La plateforme de jeu de hasard doit mettre à jour le montant du jackpot côté client avec un intervalle maximum de 30 secondes.
3	La plateforme de jeu de hasard doit s'assurer que le gagnant d'un jackpot est informé immédiatement après le déclenchement du jackpot.
4	Le système de jeu doit informer tous les clients participants immédiatement après la libération du jackpot, y compris en indiquant sa valeur. Directive: Cela inclut également les clients qui ont le jeu lui-même et/ou la page de jeu ouverte sans avoir contribué au pool.

6.3.5 Déclencheurs de jackpot

1	La plateforme de jeu de hasard tient un journal détaillé, complet et vérifiable de tous les déclencheurs de jackpot
---	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

6.3.6 Déclaration de jackpot

1	Le système de jeu doit tenir un journal détaillé et complet qui convient à l'audit et enregistre l'état actuel du jackpot, y compris: <ul style="list-style-type: none"> • la date et l'heure; • la configuration; • les contributions; • les déclencheurs; • les gains; et • les accès par le personnel autorisé.
2	La plateforme de jeu de hasard doit conserver le statut de jackpot sur les supports redondants et télétrans aux pannes (voir 6.3.6.1)
3	La plateforme de jeu de hasard doit être en mesure de récupérer les montants du jackpot et les prix du jackpot en fonction des contributions des clients à la cagnotte.

6.3.7 Fermeture du jackpot

1	La plateforme de jeu de hasard doit clairement indiquer si un jackpot n'est pas disponible pour le client
2	La plateforme de jeu s'assure que toutes les informations sur la part de remboursement théorique disponible pour les clients sont correctes, que le jackpot soit disponible ou non.

6.4 Bingo en ligne

6.4.1 Généralités

1	La plateforme de jeux de hasard n'autorise que l'offre de bingo en ligne sous forme de jeux de pair à pair. Le bingo en ligne doit donc être conforme aux exigences énoncées au point 6.1.
2	La plateforme de jeu de hasard n'autorise que le bingo en ligne avec des tirages de 75, 80 ou 90 numéros/symboles
3	La plateforme de jeu de hasard doit s'assurer qu'un plateau de jeu pour le bingo en ligne avec 75 numéros/symboles se compose de cinq rangées de cinq carrés.
4	La plateforme de jeu de hasard doit s'assurer qu'un plateau de jeu pour le bingo en ligne avec 80 numéros/symboles se compose de quatre rangées de quatre carrés.
5	La plateforme de jeu de hasard doit s'assurer qu'un plateau de jeu pour le bingo en ligne avec 90 numéros/symboles se compose de trois rangées de neuf carrés.
6	La plateforme de jeu de hasard veille à ce que les ventes de plateaux de jeu commencent au plus tôt 30 minutes avant le début du jeu.

	Directive: Cela ne s'applique pas au bingo en ligne proposé via la télévision.
7	La plateforme de jeu doit assembler aléatoirement des plateaux de jeu.
8	La plateforme de jeu ne doit pas permettre au client de sélectionner des numéros/symboles sur les plateaux de jeu. Directive: Cela n'empêche pas le client de choisir entre les plateaux de jeu qui sont
9	La plateforme de jeu ne doit pas permettre au client de modifier les numéros/symboles sur les plateaux de jeu.
10	La plateforme de jeu de hasard doit permettre au client de marquer manuellement la plaque du joueur de numéros tirés/symboles. Directive: Le client doit être en mesure de marquer lui-même les numéros/symboles tirés, également appelés «dupping» manuel. Directive: Le client doit être payé ses gains si les numéros/symboles du client sont tirés, même dans les situations où le client n'a pas marqué correctement.
11	La plateforme de jeu de hasard doit permettre le marquage automatique sur le tableau du client des numéros/symboles tirés.
12	La plateforme de jeu de hasard doit terminer le jeu sur le premier plateau de jeu entièrement marqué.
13	La plateforme de jeu de hasard s'assure que le client a la possibilité de voir tous les plateaux de jeu qui ont été inclus dans le jeu à la fin de la partie. Il doit être clairement indiqué sur quels plateaux de jeu un prix a été gagné. Directive: Le client doit avoir la possibilité de voir quels plateaux de jeu ont été inclus dans le jeu et quels plateaux de jeu ont généré un prix. Les informations peuvent être affichées directement sur l'écran, ce qui permet au joueur de les enregistrer ou de les imprimer, ou sous la forme d'un document qui peut être téléchargé, par exemple,
14	[TEST] Lors de la réalisation d'un bingo en ligne, la plateforme de jeu de hasard doit s'assurer qu'au moins trois secondes s'écoulent entre le dessin et/ou la présentation visuelle de chaque numéro/symbole. Directive: Si des nombres/symboles sont tirés en continu pendant le jeu, cela doit être fait à au moins trois secondes d'intervalle.

6.4.2 Exigences particulières pour le bingo en ligne proposé via la télévision

1	La valeur de chaque prix ne doit pas dépasser 25 000 DKK. Directive: Cela s'applique également aux jackpots.
2	Le montant total des ventes ne peut dépasser 200 000 DKK par jour.
3	Le pari d'un joueur ne doit pas dépasser 350 DKK par jour.
4	Le taux de remboursement ne dépasse pas 45 %.

Contrôle des fonctions du jeu



7.1 Généralités

7.1.1 Flux de jeu

1	<p>[TEST] Un joueur peut ne pas être en mesure de jouer le même jeu simultanément sur la plateforme de jeu de hasard.</p> <p>Directive: Le joueur peut jouer le même type de jeu plusieurs fois, mais peut ne pas être</p>
---	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

7.1.2 Activation et désactivation du jeu

1	[TEST] La plateforme de jeu de hasard doit avoir une fonctionnalité qui peut désactiver immédiatement un jeu en fonction
2	[TEST] La plateforme de jeu de hasard doit avoir une fonctionnalité qui peut désactiver tous les jeux instantanément
3	Les informations sur l’activation et la désactivation doivent être enregistrées dans un journal
4	[TEST] Lorsqu’un jeu est désactivé, le client doit être en mesure de terminer les jeux en cours
5	[TEST] Quand un jeu qui peut être dans plusieurs modes (par exemple, une machine à sous qui a un jeu de fonctionnalités, où le jeu change ainsi d’état entre le jeu principal et le jeu de fonctionnalités) est désactivé, les clients doivent pouvoir continuer à partir de l’état actuel lorsque le jeu est à nouveau activé. Cette option peut toutefois expirer

7.1.3 Jeux inachevés

1	<p>[TEST] Si une partie est inachevée, la partie doit pouvoir être reprise là où elle a été interrompue.</p> <p>Directive: Les jeux inachevés comprennent: a) la perte de communication; b) le redémarrage du système; c) le jeu désactivé/activé; d) le redémarrage du client; e) la résiliation anormale du programme client.</p> <p>Directive: Une situation dans laquelle un client perd la connexion à un jeu de pair à pair</p>
---	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

7.1.4 Traitement des erreurs

1	La plateforme de jeu de hasard doit immédiatement détecter tous les défauts dans les jeux. La cause et la solution sont enregistrées lorsque celles-ci sont connues.
2	Le fournisseur de jeux peut établir un rapport sur la base des données collectées conformément au point 7.1.4.1

