

**DECYZJA nr 2026-133 Z DNIA 9 CZERWCA 2026 r.
W SPRAWIE WARUNKÓW TECHNICZNYCH WYŚWIETLANIA KOMUNIKATU
OSTRZEGAWCZEGO DOTYCZĄCEGO ZAGROŻEŃ ZWIĄZANYCH Z
NADMIERNYMI LUB PATOLOGICZNYMI GRAMI HAZARDOWYMI, KTÓRYM
PODLEGAJĄ PRZEDSIĘBIORSTWA OFERUJĄCE GRY Z PRZEDMIOTAMI
CYFROWYMI NADAJĄCYMI SIĘ DO SPIENIĘŻENIA**

Kolegium Krajowego Urzędu ds. Gier Hazardowych,

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

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

uwzględniając powiadomienie nr 2026/0072/FR zgłoszone do Komisji Europejskiej w dniu 13 lutego 2026 r.;

uwzględniając inne dokumenty znajdujące się w aktach;

Po wysłuchaniu uwag komisarza rządowego i po rozpatrzeniu ich w dniu 9 czerwca 2026 r.,

STANOWI, CO NASTĘPUJE:

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

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

Sporządzono w Issy-les-Moulineaux, dnia 9 czerwca 2026 r.

Prezes Krajowego Urzędu ds. Gier Hazardowych

Isabelle FALQUE-PIERROTIN

Decyzja opublikowana na stronie internetowej ANJ w dniu 12 czerwca 2026 r.

ZAŁĄCZNIK

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

Artykuł 1: Zakres zastosowania

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

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

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

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

Artykuł 2: Warunki techniczne wyświetlania komunikatu ostrzegawczego

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

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

2.3. We wszystkich przypadkach komunikat powinien być ułożony poziomo w dwóch wierszach:
„TWOJA DZIAŁALNOŚĆ W ZAKRESIE GIER HAZARDOWYCH MOŻE BYĆ
NIEBEZPIECZNA: GROZI UTRATĄ PIENIĘDZY, KONFLIKTAMI RODZINNYMI,
UZALEŻNIENIEM ITP.” ”

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

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

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

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

Cała ramka musi stanowić aktywne hiperłącze umożliwiające bezpośrednie przekierowanie użytkownika na stronę: www.joueurs-info-service.fr