



Die dänische Glücksspielbehörde

Das Zertifizierungsprogram m der dänischen Glücksspielbehörde für



Allgemeine Anforderungen – SCP.00.00.DK.3.0

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	2
1.1 Begriffsbestimmungen.....	3
1.2 Rechtsgrundlage des Zertifizierungsprogramms.....	4
1.3 Version.....	4
1.4 Dokumentenkennungscode.....	5
1.5 Kontaktieren Sie uns.....	6
2. Zertifizierung.....	7
2.1 Prüf- und Inspektionsrahmen.....	8
2.1. Berichtspflichten.....	8
2.1.1. Zertifizierung im Zusammenhang mit Anträgen auf Erteilung 2 einer Lizenz zum Anbieten von	9
2.1.1. Zertifizierung im Zusammenhang mit dem Antrag als	9
2.1.1. Verwendung von Risikobewertungen.....	9
2.1.1. UnterauftragnehmerSubunternehmer des Prüfunternehmens... 2	10
2.2 ÜberwachungAufsicht.....	10
2.3 Übertragung von zuvor durchgeführten Inspektionen und	11
2.3. PrüfungenTests und Inspektionen gemäß, die in- 1 Übereinstimmung mit dem Zertifizierungsprogramm der	11
2.3. Prüfungen und Inspektionen gemäßnach anderen Normen..... dänischen Glücksspielbehörde durchgeführt werden	11
2.4 Zulassung identischer landbasiertergestützter Glücksspielgeräte	12

Einleitung

1

Das Zertifizierungsprogramm der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online-Casinos zielt darauf ab, sicherzustellen, dass das Glücksspielsystem das Glücksspiel korrekt durchführt und die Sicherheit des Glücksspielangebots gewahrt bleibt. Lizenzinhaber und GlücksspielSpieleanbieter müssen jederzeit gemäß den für ihre Lizenz relevanten Teilen des Zertifizierungsprogramms zertifiziert sein.

Das Zertifizierungsprogramm besteht aus einer Reihe von Dokumenten, die kontinuierlich an die aktuellen Rechtsvorschriften und technologischen Entwicklungen angepasst werden. Die Anforderungen des Zertifizierungsprogramms werden an die verschiedenen GlückssSpielkategorien angepasst. Jedes Dokument enthält Mindestanforderungen an die Organisation der Plattformen, Geschäftsprozesse und Geschäftssysteme ders Lizenzinhabers und Glücksspielanbieterdes Spieleanbieters.

Das Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinoss deckt folgende GlückssSpielkategorien ab:

- Online-Wetten
- Landbasiertetraditionelle Wetten
- Online-Casinoss

Auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde gibt es auch ein Zertifizierungsprogramm für landbasierte Casinos und Lotterien.

1.1 Begriffsbestimmungen

Akteure:

LizenzinhaberInhaber der Lizenz:

- Eine Person oder Firma, etc. (juristische Person) mit einer Lizenz für die, die zur Bereitstellung von Wetten zugelassen ist, vgl. §_11 des Glücksspielgesetzes, oder mit einer Lizenz für die zur Bereitstellung von Online-Casinos zugelassen ist, vgl. §_18 des Glücksspielgesetzes.

GlücksspielanbieterSpielelieferant:

- Ein Unternehmen, das gemäß §_24 Buchstabe a des Glücksspielgesetzes berechtigt ist, einem Lizenzinhaber GlückssSpiele für die Bereitstellung von Wetten zur Verfügung zu stellen, vgl. §_11 des Glücksspielgesetzes, oder für die Bereitstellung von Online-Casinos, vgl. §_18 des Glücksspielgesetzes, zur Verfügung zu stellen.

Prüfunternehmen:

- Ein Unternehmen, das PrüfungenFests und Inspektionen durchführt. Dazu gehören auch Unternehmen, die Penetrationstests oder Schwachstellenscans durchführen.

Begriffe:

Prüfungeinsatz:

- Akkreditierte PrüfungFests durch ein nach ISO/IEC_17025 oder ISO/IEC_17065 akkreditiertes Labor gemäß dem Zertifizierungsprogramm der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online-Casinos.

Inspektion:

- Akkreditierte Inspektion durch eine ~~Inspektionsstelle, die als Typ A-Stelle~~ nach ISO/IEC_17020 für Inspektionen oder ISO/IEC_17065 ~~als Typ A-Inspektionsstelle akkreditierte Stelle gemäß~~ dem Zertifizierungsprogramm der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online-Casinos ~~akkreditiert ist.~~

Basisplattform:

- System, das für die Verwaltung von Spielkonten verwendet wird, einschließlich Kontoerstellung und -anmeldung, ~~Kundenselbstbeschränkungsfunktionen-Funktionen zur Selbstbeschränkung von Kunden~~ und ~~Handhabung von Umgang mit~~ Spielergeldern, einschließlich ~~eines Systems~~, das:
 - ~~Wird verwendet~~ wird, um Informationen über Kunden und die Teilnahme von Kunden an Spielen zu speichern, einschließlich historischer Daten und Ergebnisinformationen.

Glücksspielplattform:

- Spiele und Systeme oder andere Ausrüstungen, die für die Bereitstellung und Abwicklung von Spielen verwendet werden, einschließlich Systeme und Ausrüstungen, die:

- ~~Spiele erstellendem Spieler~~ ~~Spiele zu erstellen~~ und/oder ~~den Spielern~~ ~~Spiele zu~~ präsentieren;
- ~~Spielergebnisse ermitteln und speichern~~ ~~bestimmt und speichert~~ ~~das Ergebnis eines Spiels~~ oder berechnen~~t~~, ob ~~einer~~ Spieler ein Spiel gewonnen oder verloren hat.

Glücksspielsystem:

- Basisplattform und Glücksspielplattform zusammenkombiniert.

Spielzertifikatbescheinigung:

- Standardbericht, der als Dokumentation für Prüfungen/Tests und Inspektionen gemäß den Anforderungen SCP.07.01-03 für Spiele erstellt wurde. Der Standardbericht kann ein oder mehrere Spiele abdecken.

Geschäftssystem:

- Elektronisches System oder andere Ausrüstung, die vom Lizenzinhaber oder Glücksspiel/Spieleanbieter zur Unterstützung der Bereitstellung von Glücksspielen verwendet wird, ohne jedoch als Teil des Glücksspielsystems definiert zu sein.

Geschäftsverfahren:

- Die vom Lizenzinhaber oder Spieleanbieter/Glücksspielanbieter beschriebenen Verfahren für den Umgang mit dem Spielsystem, dem Geschäftssystem und den Daten, die die Systeme enthalten können. Dies kann mit formalen Managementsystemen wie ISO/IEC 27001 beschrieben werden.

Glücksspielgeräte/technologie/ausrüstung:

- Physische Geräte/Ausrüstung, die für die Abwicklung und Präsentation von Spielen verwendet werden/wird, einschließlich Rouletteräder, Kartenmischer, Kartenspenderschuhe usw.

Vertrauliche Informationen:

- Vertrauliche Informationen, die entweder geschäftlicher oder persönlicher-sensibler Natur sind

Log:

- Automatische Aufzeichnung von Daten, die nach der Aufzeichnung nicht manipuliert werden können. Wenn Daten geändert werden müssen, muss dies durch Erstellen eines neuen Datensatzes erfolgen, anstatt den vorhandenen Datensatz zu korrigieren oder zu löschen.

Bericht:

- Datenextraktion von Datensätzen aus einem oder mehreren Logs/Protokollen.

Benutzer/Nutzerschnittstellen:

- Alle Formen der Fernkommunikation, über die der Kunde mit dem Glücksspielsystem interagieren kann, z.-B. Homepage oder App.

1.2 Rechtsgrundlage des Zertifizierungsprogramms

Das Zertifizierungsprogramm wurde von der dänischen Glücksspielbehörde gemäß §-Li41 des konsolidierten Gesetzes Nr. 1303 vom September-2020 über Glücksspiele in der jeweils gültigengeänderten Fassung, §-30 des konsolidierten Gesetzes Nr.

1276 vom 29. November 2019 über Online-Wetten, § 35 des konsolidierten Gesetzes Nr. 127Li4 vom 29. November 2019 über Online-Casinos und § 31 des konsolidierten Gesetzes Nr. 11Li40 vom 28. August 2023 über ~~landgestützt~~landbasierte Wetten ~~erlassen~~ausgestellt.

1.3 Version

Version 1 vom 4.7.2014n 201Li:07.0Li

- Neue Struktur im Vergleich zur vorherigen Version 1.3 sowie eine Reihe von Aktualisierungen in mehreren Bereichen. Daher wird eine neue Version 1.0 herausgegeben. ~~Es ist beabsichtigt~~Die Absicht ist ~~es~~, in Zukunft der normalen Versionsnummerierung zu folgen.

Version 1.1 vom 21.12.2015

- Berichtigungen in Bezug auf die Umsetzung der Anforderungen an Lotterien im Zertifizierungsprogramm.

Version_1.2 vom_01.01.2018

- Änderungen im Zusammenhang mit der Liberalisierung von Online-Bingo, Wetten auf Pferde- und Hunderennen sowie Taubenrennen sowie der Umsetzung von Anforderungen an landgestütztlandbasierte Casinos im Zertifizierungsprogramm

Version_1.3 vom_01.01.2020

- Aktualisierte Version_1.3 aufgrund neuer Ankündigungen. Definition der Benutzeroberflächenschnittstelle hinzugefügt.

Version_2.0 vom_01.01.2023

- Aktualisierte Definition des Begriffs „technische Glücksspielgeräteausrüstung“. Implementierte Informationen aus Information Nr.-43, einschließlich Liste der Spiele und Überwachung. Es wurde ein Abschnitt über die Zertifizierung bei der Beantragung einer Lizenz hinzugefügt. Aktualisierter Abschnitt über die Verwendung von Risikobewertungen. Darüber hinaus mehrere Neufassungen.

Version_2.1 vom_01.10.2023

- Aktualisiertes visuelles Layout des Dokuments. Einige~~Ein paar~~ sprachliche Korrekturen. Keine Änderungen an den Anforderungen.

Version_3.0 vom_01.01.2025

- Aktualisierung auf der Grundlage der Einführung von AnbieterLieferantenlizenzen, was zu mehreren sprachlichen Änderungen im Dokument und einer Aufteilung des Zertifizierungsprogramms geführt hat, da die AnbieterLieferantenlizenz nur für Wetten und Online-Casinos eingeführt wird.
- Das Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos folgt nicht mehr der Struktur des Zertifizierungsprogramms für Lotterien und landgestütztlandbasierte Casinos.
- Folgende neue Definitionen wurden hinzugefügt: Lizenzinhaber, SpiellieferantGlücksspielanbieter, PrüfTestunternehmen, Basisplattform, GlückssSpielplattform und Spielzertifikat. Die Definition von „PrüfenTesten“ wurde in „PrüfungTest“ umbenannt, und die Definitionen von „Inspektion“ und „GlückssSpielsystem“ wurden umformuliert.
- ~~Abschnitte wurden d~~Dem neuen Dokument_SCP.07 Anforderungen für GlückssSpiele wurden einige Abschnitte hinzugefügt.
- Ein Abschnitt über die erste Zertifizierung des SpielleanbieterGlücksspielanbieters im Zusammenhang mit dem Lizenzantrag wurde hinzugefügt.
- Der Abschnitt über die ÜberwachungAufsicht wurde aktualisiert.

Die dänische Glücksspielbehörde überprüft regelmäßig das Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos. Die neueste Version ist auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde verfügbar.

Nach der Veröffentlichung einer neuen Version des Zertifizierungsprogramms wird die dänische Glücksspielbehörde erforderlichenfalls Leitlinien für eine Übergangsregelung und die Gültigkeit bereits abgeschlossener Zertifizierungen veröffentlichen.

Es sei darauf hingewiesen, dass die dänische Fassung verbindlich ist.
Die englische Version dient nur zur Orientierung.

1.4 Dokumentenkennungscode

Jedes Dokument im Zertifizierungsprogramm für WettenWett- und Online-Casinos-Zertifizierungsprogramm hat einen Dokumentenkennung, die sich wie folgt zusammensetzt, der aus:

- „SCP“ - Zeigt an~~Dies bedeutet~~, dass es sich um das Zertifizierungsprogramm der dänischen Glücksspielbehörde handelt.
- Zwei Ziffern~~Zahlen~~ - Zeigen an, um welche Art von Dokument es sich handelt~~Dies gibt die Art des Dokuments an~~. Die Codes sind:
 - "00,00" Allgemeine Anforderungen
 - "01,01" RNG-Anforderungen
 - "02,02" Anforderungen an die Basisplattform
 - "03,03" Informationssicherheitsmanagementsystem
 - "04,04" Anforderungen an Penetrationstests
 - "05,05" Anforderungen an die Prüfung von Schwachstellen
 - "06,06" Programm zum Änderungsmanagement

- "07" „07“ Anforderungen an das Glücksspiele
- Zwei ZiffernZahlen - Zeigen dieAngabe der Art des Spiels an, auf das sich das Dokument bezieht. Die Codes sind:
 - "00" „00“ Alle Spielarten
 - "01" „01“ Online-Wetten
 - "02" „02“ Landbasierte traditionelle Wetten
 - "03" „03“ Online-Casinos
- „DK“ oder „EN“ - zeigt die Sprachversion an bezeichnet die Sprachfassung. „DK“ für Dänisch und „EN“ für Englisch.
- Versionsnummer - oben in Abschnitt 1.3 beschrieben.

Die Der Dokumenten kennungscode „SCP.02.02.DK.2.0“ steht ist somit für Version 2.0 der Anforderungen an die Basisplattform für landgestützt landbasierte Wetten in dänischer Sprache.

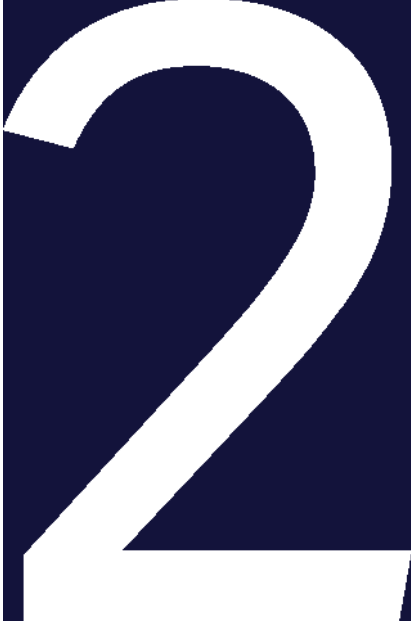
Jedem Dokument im Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos ist ein Standardbericht beigelegt, der vom Lizenzinhaber und vom Spielleanbieter Glücksspielleanbieter als Dokumentation für die durchgeführte Zertifizierung und für die Berichterstattung an die dänische Glücksspielbehörde zu verwenden ist. Jeder Standardbericht enthält ein n Dokument enkennungscode, dieser dem gleichen Muster wie oben folgt.

1.5 Kontaktinformationen

Alle Fragen im Zusammenhang mit dem Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos sollten schriftlich über das Kontaktformular auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde gestellt werden. Wählen Sie die Kategorie „Zertifizierung“.

Zertifizierung

g



2.1 Prüf- und Inspektionsrahmen

Eine Zertifizierung basiert auf der Prüfung und Inspektion der Plattformen, Glücksspielgeräte, Geschäftsprozesse und Geschäftssysteme des Lizenzinhabers oder Glücksspielanbieters anhand der im Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos festgelegten Kriterien.

Die Prüfung und Inspektion der Plattformen, der GeräteAusrüstung, der Geschäftsabläufe usw. des Lizenzinhabers und des SpieleanbieterGlücksspielanbieters wird von akkreditierten Prüf- und Inspektionsunternehmen durchgeführt. Die Anforderungen an Prüfunternehmen sind in den einzelnen Dokumenten des Zertifizierungsprogramms festgelegt.

Es liegt in der Verantwortung des Lizenzinhabers und des SpieleanbieterGlücksspielanbieters, ein PrüfTestunternehmen zu wählenverwenden, das über die erforderlichen Akkreditierungen verfügt. Unterlagen für Zertifizierungen, die von PrüfTestunternehmen erstellt und zertifiziert wurden, die die Akkreditierungsanforderungen nicht erfüllen, werden von der dänischen Glücksspielbehörde in der Regel abgelehnt.

Die dänische Glücksspielbehörde führt keine Liste von PrüfTestunternehmen.

2.1.1 Berichtspflichten

Die Ergebnisse der Prüfungendurchgeführten Tests und Inspektionen müssen der dänischen Glücksspielbehörde unter Verwendung des Standardberichts für das entsprechende Zertifizierungsdokument gemeldet werden. Das Prüfunternehmen kann wählen, ob es den Standardbericht inhat die Wahl zwischen der dänischen und inder englischer Sprache einreichtrn Version des Standardberichts.

Die Standardberichte und A-anhänge müssen die durchgeführten Zertifizierungsarbeiten abdecken und es sollten in der Regel keineohne zusätzliche Dokumente erforderlich seineigenständig bestehen können. Die Standardberichte stellen daher in den meisten Fällen eine ausreichende Dokumentation dar. Wenn die dänische Glücksspielbehörde zusätzliche Unterlagen wünscht, wird der Lizenzinhaber oder der SpieleanbieterGlücksspielanbieter aufgefordert, diese vorzulegen.

Das Prüfunternehmen muss sicherstellen, dass alle Anforderungen des Zertifizierungsprogramms berücksichtigt wurden. Wenn eine Anforderung für die Bereitstellung von Glücksspielen durch den Lizenzinhaber oder GlücksspielSpielanbieter nicht relevant ist, muss dies im Standardbericht und dem Anhang dazuseinem Anhang angegeben werden. Ist das Prüfunternehmen der Auffassung, dass zu denzusätzliche Informationen als die im Standardbericht zusätzliche Informationengenannt vorzulegen sind, so ist dies im Anhang des Standardberichts zu vermerken.

Das PrüfTestunternehmen musshat zu melden, inwieweit die Plattformen, Glücksspielgeräte, Geschäftsverfahren und Geschäftssysteme des Lizenzinhabers und des SpieleanbieterGlücksspielanbieters während des PrüfFest- oder

Inspektionszeitraums den Anforderungen der einschlägigen Zertifizierungsdokumente entsprechen. Der Standardbericht muss vom Prüfunternehmen unterzeichnet werden.

2.1.1.1 Besondere Anforderungen an [Spielzertifikate nach SCP.07-Spielzertifikate](#)

Die gemäß „SCP.07- [Glücksspielanforderungen requirements for gambling](#)“ erstellten Standardberichte sind als Glücksspielzertifizierung zu verwenden, und [müssen dokumentieren eine Dokumentation darstellen](#), dass ein oder mehrere Spiele [geprüft testet](#) und [inspiziert überprüft](#) wurden.

Ein Spielzertifikat kann ein oder mehrere Spiele umfassen. Wenn ein Spielzertifikat mehr als ein Spiel umfasst, gilt Folgendes:

- Alle Spiele, die unter das Spielzertifikat fallen, müssen das gleiche [PrüfTest](#)- und Inspektionsdatum haben. Dies ist wichtig, da das Datum des Zertifikats beim Hochladen des Spielzertifikats auf das Glücksspielportal der dänischen Glücksspielbehörde verwendet werden muss.
- Das Spielzertifikat muss eine Zusammenstellung [dervon PrüfungenTests](#) und Inspektionen aller Spiele sein, die vom Spielzertifikat abgedeckt werden.
- In der Anlage zum Spielzertifikat muss eindeutig angegeben sein, welche Spiele unter das Spielzertifikat fallen. Der Anhang enthält den Namen, die Version und die Kategorie des Spiels.
- Spielzertifikate, die mehrere Spiele [umfassen enthalten](#), müssen mit jedem einzelnen Spiel im [GlücksspielSpiel](#)portal der dänischen Glücksspielbehörde verbunden sein. Siehe [die](#) Leitlinien zu [AnbieterLieferanten](#)lizenzen auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde.

2.1.2 Zertifizierung im Zusammenhang mit einem Antrag auf Erteilung einer Lizenz zum Anbieten von Wetten- Erbringung von Wettdienstleistungen und/oder Online- Casinos-D

Die erste Zertifizierung für einen Lizenzinhaber erfolgt bei der Beantragung einer Lizenz zum Anbieten zur Erbringung von Online-Casino- und/oder Wettdienstleistungen.

Die Standardberichte, die die Zertifizierung gemäß SCP.02-06 dokumentieren, werden der dänischen Glücksspielbehörde zusammen mit Anhang_B des Antragsformulars zur Verwendung bei der Bearbeitung des Lizenzantrags übermittelt.

Darüber hinaus muss der Antragsteller das Glücksspielportal der dänischen Glücksspielbehörde mit Informationen über die Spiele, für die eine Lizenz beantragt wird, aktualisieren.

Die erste Zertifizierung wird von der dänischen Glücksspielbehörde nur genehmigt, wenn Prüfungen Tests und Inspektionen ohne Fehler und/oder Mängel absolviert durchgeführt wurden. Das bedeutet zum Beispiel, dass es weder Anforderungen geben darf, die nicht genehmigt wurden, noch Anforderungen, die nicht geprüft getestet oder inspiziert wurden, noch dürfen Schwachstellen oder andere offene Probleme bei Schwachstellenscans oder Penetrationstests ignoriert werden.

Die erste Zertifizierung kann nicht auf einer Risikobewertung beruhen, vgl. Abschnitt_2.1.4, da dies in der Praxis bedeutet, dass eine Anforderung nicht erfüllt wird.

Bitte beachten Sie, dass die Anforderungen dieses Abschnitts die Möglichkeit der Übertragung von Ergebnissen aus zuvor durchgeführten Prüfungen und Inspektionen, wie in Abschnitt_2.4 beschrieben, nicht ausschließen.

2.1.3 Zertifizierung im Zusammenhang mit dem Antrag als Glücksspielanbieter Spielelieferant

Die erste Zertifizierung für einen Spieleanbieter Glücksspielanbieter erfolgt im Zusammenhang mit einem Antrag auf eine Lizenzantrag als Spieleanbieter Glücksspielanbieter.

Die Standardberichte, die die Zertifizierung gemäß von SCP.03-06 dokumentieren, werden der dänischen Glücksspielbehörde zusammen mit dem Lizenzantrag übermittelt an die dänische Glücksspielbehörde gesendet.

Die Standardberichte, die die Zertifizierung der Anforderungen SCP.01-Anforderungen für Zufallszahlengeneratoren RNG und der Anforderungen SCP.07-Anforderungen für Glücksspiele dokumentieren, müssen im Zusammenhang mit der Anwendung auf das Glücksspielportal der dänischen Glücksspielbehörde hochgeladen werden.

Die erste Zertifizierung wird von der dänischen Glücksspielbehörde nur genehmigt, wenn Prüfungen Tests und Inspektionen ohne Fehler und/oder Mängel absolviert durchgeführt wurden. Dies bedeutet zum

Beispiel, dass es weder Anforderungen geben darf, die nicht genehmigt wurden, noch Anforderungen, die nicht geprüf~~testet~~ oder inspiziert wurden, noch ~~dürfen~~ Schwachstellen oder andere offene Probleme bei Schwachstellenscans oder Penetrationstests ignoriert werden~~-dürfen~~.

Die erste Zertifizierung kann nicht auf einer Risikobewertung beruhen, vgl. Abschnitt 2.1.4, da dies in der Praxis bedeutet, dass eine Anforderung nicht erfüllt wird.

Bitte beachten Sie, dass die Anforderungen dieses Abschnitts die Möglichkeit der Übertragung von Ergebnissen aus zuvor durchgeführten Prüfungen und Inspektionen, wie in Abschnitt 2.4 beschrieben, nicht ausschließen.

2.1.4 Verwendung von Risikobewertungen

Ausnahmsweise kann akzeptiert werden, dass das Prüfunternehmen den Standardbericht unterzeichnet, obwohl ~~es~~ nicht alle im Zertifizierungsprogramm beschriebenen Anforderungen erfüllt ~~sind~~. In diesem Fall muss ~~die Prüfung~~~~der Test~~ oder die Inspektion durch eine Risikobewertung auf der Grundlage des Zwecks des dänischen Glücksspielgesetzes und der damit verbundenen Durchführungsverordnungen gestützt werden. Die Risikobewertung stützt sich auf „ISO/IEC_31010 Risikomanagement - Techniken für die Risikobewertungstechniken“.

Die Anwendung der Risikobewertung **besteht in einer** ist eine konkreten Bewertung der individuellen Anforderung im Zusammenhang mit der Durchführung der spezifischen Prüfung oder Inspektion. Daher kann die Risikobewertung nur ausnahmsweise auf eine Anforderung angewendet werden, die einen **Prüfungstest** oder eine **Inspektion** Prüfung NICHT bestanden hat.

Im Standardbericht ist anzugeben, ob dieser Ansatz angewandt wurde.

2.1.5 Unterauftragnehmer/ Subunternehmer des Prüfunternehmens

Verwendet das Prüfunternehmen einen Unterauftragnehmer, um Teile **einer** des **Prüfungstests** oder **der** Inspektion durchzuführen, muss das Prüfunternehmen Informationen über den Unterauftragnehmer im Standardbericht aufzeichnen und bescheinigen, dass die Anforderungen der dänischen Glücksspielbehörde für **die Prüfung** den **Test** oder die Inspektion erfüllt wurden.

2.2 Plattformanbieter des Lizenzinhabers

Es liegt in der Verantwortung des Lizenzinhabers, dass seine Zertifizierung gemäß den Dokumenten SCP.02-06 sowohl den Lizenzinhaber selbst als auch alle Plattformanbieter umfasst. Dies ist in einer Situation relevant, in der die Basisplattform eines Lizenzinhabers ganz oder teilweise von Plattformanbietern bereitgestellt wird.

Es wird insbesondere darauf hingewiesen, dass der Begriff „Plattformanbieter“ nicht als **Spieleanbieter/ Glücksspielanbieter** im Sinne des Abschnitts- „1.1 Begriffsbestimmungen“ zu verstehen ist. Ein **Spieleanbieter/ Glücksspielanbieter** mit einer eigenen **Anbieter/ Lieferanten** Lizenz kann auch ein Anbieter von Komponenten für die Basisplattform eines Lizenzinhabers sein. Dies wäre nicht in seiner Eigenschaft als **Spieleanbieter/ Glücksspielanbieter**, sondern als Plattformanbieter. Der Lizenzinhaber ist immer für die Zertifizierung der Basisplattform verantwortlich.

Das Prüfunternehmen **muss sicherstellen/ stellt sicher**, dass die Plattform **anbieter/ Lieferanten** des Lizenzinhabers während des Zeitraums von der vorherigen Prüfung und Inspektion des Lizenzinhabers bis zur aktuellen Prüfung und Inspektion einer Prüfung und Inspektion unterzogen wurden. Das Prüfunternehmen muss daher die Zertifizierungsberichte der Basisplattformanbieter überprüfen, um Folgendes sicherzustellen:

- Der Zertifizierungsbericht des Plattformanbieters ist gültig und deckt den gesamten Zeitraum von der letzten Prüfung und Inspektion durch den Lizenzinhaber bis zur aktuellen Prüfung und Inspektion ab.
- Das **Prüfungstest** Unternehmen des Plattformanbieters ist gemäß den Anforderungen des Zertifizierungsprogramms der dänischen Glücksspielbehörde akkreditiert.

Das Prüfunternehmen des Lizenzinhabers bestätigt im Standardbericht, dass es unterzeichnete Zertifizierungsberichte eines Prüfunternehmens mit Akkreditierung gemäß den Anforderungen des Zertifizierungsprogramms geprüft hat, sofern die für den Plattformanbieter relevanten Anforderungen genehmigt wurden.

Bei der Prüfung und Inspektion der Basisplattform des Lizenzinhabers befasst sich das PrüfFestunternehmen des Lizenzinhabers nur mit den Teilen der Plattform, die nicht von den PrüfungenTests und Inspektionen der Basisplattformanbieter abgedeckt sind.

In einer Situation, in der die Zertifizierung des Lizenzinhabers ganz oder teilweise auf PrüfungenTests und Inspektionen beruht, die für seine Plattformanbieter durchgeführt wurden, müssen die an die dänische Glücksspielbehörde übermittelten Standardberichte eine Zusammenstellung aller PrüfungenTests und Inspektionen ~~sein~~, die sowohl für den Lizenzinhaber als auch für die Plattformanbieter durchgeführt wurden, enthalten. Hat beispielsweise ein Plattformanbieter selbst PrüfungenTests und Inspektionen, vgl. SCP.02, an den Komponenten ~~durchgeführt~~, die er an die Basisplattform des Lizenzinhabers liefert, durchgeführt, muss derendas Ergebnis ~~davon~~ im Standardbericht des Lizenzinhabers wiedergegeben werden. Ein einziger „genehmigter“ Vermerk „genehmigt“ in einem Standardbericht kann somit eine ZusammenfassungKombination mehrerer Ergebnisse betreffensein.

Alle Zertifizierungsberichte von Plattformanbietern, die der Zertifizierung des Lizenzinhabers zugrunde liegen, sind im Anhang des Standardberichts anzugeben. Das Datum der Durchführung der Prüfung und Inspektion ist ebenfalls anzugeben.

HinweisLeitlinie: Ab dem 1.-Januar 2025 werden dieist der Lizenzinhaber nicht mehr verpflichtet sein, Standardberichte von SpielanbieterGlücksspielanbietern zu erstellen. Die Dokumentation für die Prüfung und Inspektion von ZufallszahlengeneratorenRNG und Glücksspiel, vgl.-SCP.01 und SCP.07, wird auf das Glücksspielportal der dänischen Glücksspielbehörde hochgeladen, und die SpielanbieterGlücksspielanbieter sind dafür verantwortlich, die Dokumentation für die Zertifizierung gemäß von SCP.03-06 an die dänische Glücksspielbehörde zu übermittelnmelden.

2.3 ÜberwachungAufsicht

Durch die Überwachung muss sichergestellt werden, dass die Arbeiten ordnungsgemäß ausgeführt werden. Die Überwachung bezieht sich auf Maßnahmen, bei denen eine Person die geleistete Arbeit und die erzielten Ergebnisse überprüft. Auf der Grundlage einer allgemeinen Prüfung der Anforderungen an die Aufgabentrennung muss die Überwachung grundsätzlich von einer anderen Person als der Person durchgeführt werden als der Person, die die Arbeit ausgeführt hat.

Wenn das der Rahmenwerk, nachauf dem das PrüfTestunternehmen eine Akkreditierung oder Zulassung erhalten hat, z.-B. ISO, PCI oder CREST, Regeln enthält, nach denen ein Mitarbeiter seine eigene Arbeit überwachen kann, ist dies auch im Rahmen des Zertifizierungsprogramms der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online-Casinos zulässig.

Unabhängig davon, ob man die eigene oder die Arbeit einer anderen Person überwacht, gibt es zwei Einzelmaßnahmen, die nicht im selben ArbeitsgangWorkflow durchgeführt werden dürfen:

1. Durchführung der Arbeiten (Prüfung, Inspektion usw.).
2. Überprüfung/Kontrolle/Verifizierung der geleisteten Arbeit (Überwachung).

2.4 Übertragung von zuvor durchgeführten Prüfungen und Inspektionen

2.4.1 PrüfungenTests und Inspektionen gemäß, die in Übereinstimmung mit dem Zertifizierungsprogramm der dänischen Glücksspielbehörde durchgeführt werden

Wenn das Prüfunternehmen eine bestimmte Anforderung im Zertifizierungsprogramm geprüft oder inspiziert hat und diese Anforderung in mehreren verschiedenen Teilen des Zertifizierungsprogramms enthalten ist, ist es nicht erforderlich, die Prüfung oder Inspektion der Anforderung zu wiederholen. In solchen Fällen kann stattdessen auf die bereits durchgeführte Prüfung oder Inspektion Bezug genommen werden.

2.4.2 Prüfungen und Inspektionen gemäß nach anderen Normen

~~Fests~~Prüfungen und Inspektionen, die auf der Grundlage ähnlicher ~~Normen~~Standards durchgeführt werden, können als Grundlage für die Zertifizierung verwendet werden. Diese können ~~Fests~~Prüfungen und Inspektionen von anderen Jurisdiktionen einschließen. Es sollte betont werden, dass in solchen Fällen die tatsächliche Zeit der letzten Prüfung oder Inspektion die Grundlage für die Festlegung der Häufigkeit der Zertifizierung ist. ~~Das~~Dies bedeutet zum Beispiel, dass, wenn eine 6 Monate alte Prüfung oder Inspektion als Grundlage für die Zertifizierung verwendet wird, die Zertifizierung 6-Monate früher als üblich erneuert werden muss. Die Zertifizierung kann nicht auf anderen ~~Fests~~Prüfungen und Inspektionen basieren, die vor mehr als 12 Monaten durchgeführt wurden.

Dies ist auch möglich, wenn die Prüfung und ~~die~~ Inspektion von einem anderen Prüfunternehmen durchgeführt wurden.

Wenn das Prüfunternehmen entscheiden muss, ob eine auf der Grundlage ähnlicher Kriterien durchgeführte Prüfung oder Inspektion übertragen werden kann, muss dies durch eine Risikobewertung ~~untermauert werden.~~

~~entsprechend dem auf der Grundlage des~~ Zwecks des dänischen Glücksspielgesetzes und der damit zusammenhängenden Anordnungen ~~untermauert werden~~. Die Risikobewertung stützt sich auf „ISO/IEC-31010 Risikomanagement – Techniken für die Risikobewertungstechniken“.

Im Standardbericht ist anzugeben, ob dieser Ansatz angewandt wurde.

2.5 Zulassung identischer Geräte

Um die gleiche Prüfung identischer ~~GeräteAusrüstung~~ durch den Lizenzinhaber oder den ~~SpieleanbieterGlücksspielanbieter~~ zu vermeiden, kann das ~~PrüfFest~~unternehmen eine Genehmigung identischer ~~GeräteAusrüstung~~ für ~~das Angebotdie Lieferung~~ und ~~die~~ Bereitstellung von ~~landgestütztlandbasierten~~ Wetten und Online-Live-Casinos ~~erteilendurchführen~~. Die Genehmigung kann als Grundlage für die Hinzufügung zusätzlicher ~~GeräteAusrüstung verwendet werden~~, die identisch ~~sindist~~ und in gleicher Weise verwendet ~~werdenwird~~ wie die bereits genehmigten ~~n GeräteAusrüstung, gelten~~.

Wenn das Prüfunternehmen Geräte ~~in diesem Sinne für diesen Zweck~~ genehmigt, müssen alle Hardware- und Softwarekomponenten überprüft und bewertet werden, um ~~sicherzustellen, dass sie~~ die Anforderungen des Zertifizierungsprogramms ~~zu~~ erfüllen.

Die ~~GenehmigungFreigabe~~ ist mit der jeweiligen Konfiguration ~~dervon~~ Hard- und Softwarekomponenten verbunden. Wesentliche Änderungen

bedürfen ~~einerder~~ erneuten Genehmigung gemäß dem Änderungsmanagementprogramm.

Wie in Abschnitt 2.4 erwähnt, können frühere Prüfungen und Inspektionen als Grundlage für die Zertifizierung herangezogen werden. Dies gilt auch für ~~Glücksspieltechnische Spiel~~geräte wie Kartenmischer und Kartenspenderschuhe. Wurde beispielsweise direkt mit dem Hersteller eine Typgenehmigung oder eine ähnliche Genehmigung erteilt und deckt diese die Anforderungen des Zertifizierungsprogramms an das Gerät ab, sind weitere Prüfungen und Inspektionen nicht erforderlich.

t CM?

Die dänische
Gleichstellungskommission

spillemyndigheden.dk spillemyndigheden.dk



Die dänische Glücksspielbehörde

Das Zertifizierungsprogram m der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online-

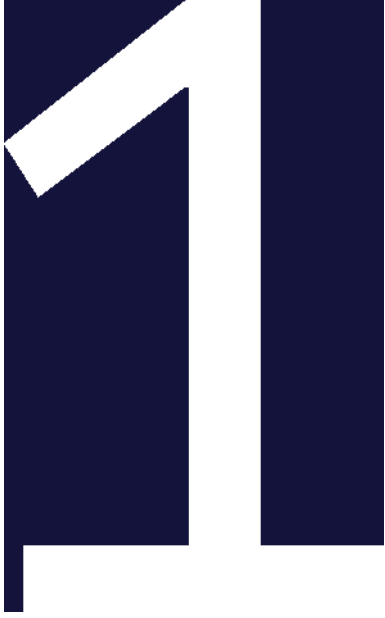
Anforderungen an [ZufallszahlengeneratorenRNG](#) -
SCP.01.00.DK.1.0

Inhaltsverzeichnis

1. Ziel der Anforderungen <u>an für RNG Zufallszahlengeneratoren</u>	2
1.1 Version.....	3
1.2 Anwendungsbereich.....	3
2. <u>Häufigkeit Frequenz- und Prüfunternehmen</u>	4
2.1 Zertifizierungshäufigkeit.....	5
2.1.1 <u>Erste Prüfung Test eines von RNG Zufallszahlengenerators</u> und Hochladen des Zertifikats.....	5
2.1.2 <u>Wiederholungsprüfung Erneute Prüfung eines von RNG Zufallszahlengenerators</u> und Hochladen des Zertifikats.....	5
2.1.3 <u>Aufschub Verschiebung</u> der Rezertifizierung.....	5
2.2 Akkreditierte Prüfunternehmen.....	6
2.2.1 Anforderungen an Prüfunternehmen.....	6
2.2.2 Anforderungen an das Personal, das die Prüfung durchführt.....	6
2.2.3 Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts.....	6
3. Zufallszahlengenerator (ZZG)	7
3.1 Anforderungen für die Prüfung von <u>RNG Zufallszahlengeneratoren</u>	8

3.1.1 <u>RNG-Eignung von Zufallszahlengeneratoren für die Ergebnisgenerierung in Spielen</u> <u>Generierung von In-Game-Ergebnissen</u> und andere Funktionen mit <u>Zufallselement des Zufalls</u>	8
3.1.2 Verfahren bei Ausfall des <u>RNGZufallszahlengenerators</u>	8
3.1.3 Festlegung der Startwerte (Seeding).....	8

Zielweck der
Anforderungen
für
RNGZufallszahlen
generatoren-
Anforderungen



Die Anforderungen an [RNGZufallszahlengeneratoren](#) müssen sicherstellen, dass Zufallsfunktionen tatsächlich zufällig sind, dass Verfahren für den Fall eines Ausfalls des [RNGZufallszahlengenerators](#) vorhanden sind und dass die erforderlichen Schutzmaßnahmen vorhanden sind.

Dieses Dokument enthält nur [PrüfTest](#)anforderungen. Aus der individuellen Anforderung geht klar hervor, ob die Anforderung geprüft werden muss. Diese Anforderungen sind gekennzeichnet mit: [Prüfeinsatz\[PRÜFUNG\]](#). Siehe auch Abschnitt [2.2.1 Anforderungen für Prüfunternehmen](#).

1.1 Version

Version [1.0](#) vom [01.01.2025](#)

- Erste Version des Dokuments [Anforderungen an „Anforderungen an „RNG„Zufallszahlengeneratoren“, das](#) die auf früheren [PrüfnormenTeststandards](#) basiert. Im Gegensatz zu den [PrüfnormenTeststandards](#) enthält dieses Dokument nur Anforderungen an [RNGZufallszahlengeneratoren](#). Mehrere Abschnitte wurden in Bezug auf [SpieleanbieterGlücksspielanbieter](#) und [GlücksspielSpieleportale](#) aktualisiert. Der Abschnitt über [die ÜberwachungAufsicht](#) und Unterzeichnung wurde aktualisiert.

Die dänische Glücksspielbehörde überprüft regelmäßig das Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos. Die neueste Version ist auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde verfügbar.

Bei der Veröffentlichung einer neuen Version des Zertifizierungsprogramms veröffentlicht die dänische Glücksspielbehörde erforderlichenfalls Leitlinien für eine

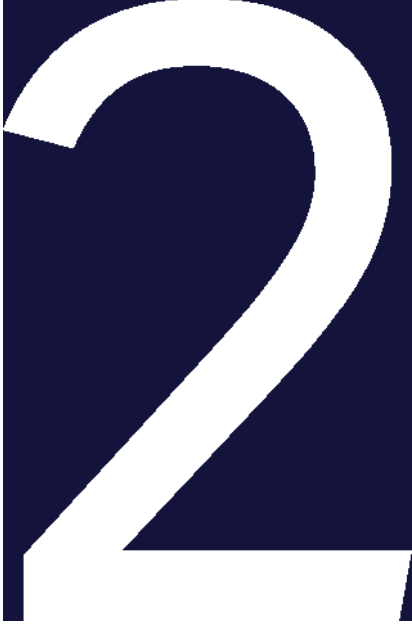
Übergangsregelung und die Gültigkeit bereits durchgeführter TestsPrüfungen.

Es sei darauf hingewiesen, dass die dänische Fassung verbindlich ist. Die englische Version dient nur zur Orientierung.

1.2 Geltungsbereich

Dieses Dokument gilt für die Lieferung von RNGZufallszahlengeneratoren (§-24a des Glücksspielgesetzes) an Lizenzinhaber. Das Dokument gilt auch dann, wenn ein Lizenzinhaber über einen eigenen ns RNGZufallszahlengenerator verfügt und diesens in seinen eigenen Spielen verwendet.

Häufigkeit Frequenz- und Prüfunternehmen



2.1 Häufigkeit der Zertifizierung

~~Glücksspielanbieter~~Spielanbieter und Lizenzinhaber, die über einen eigenen RNGZufallszahlengenerator verfügen, sind dafür verantwortlich, dass die Zertifizierung in Abständen von nicht mehr als 12-Kalendermonaten gemäß den Anforderungen dieses Dokuments erfolgt.

2.1.1 Erster Test von RNG und Hochladen des Zertifikats **Erste Prüfung eines Zufallszahlengenerators und Hochladen des Zertifikats**

~~Glücksspielanbieter~~Spielanbieter oder Lizenzinhaber, die über einen eigenen RNGZufallszahlengenerator verfügen, müssen erstmals zertifiziert werden, bevor ~~der~~das RNGZufallszahlengenerator auf dem dänischen Markt verwendet werden kann.

Zur Dokumentation der Erstzertifizierung ist der Standardbericht nach~~für~~ SCP.01.00 zu verwenden. Der Standardbericht stellt ein RNGZufallszahlengenerator-Zertifikat dar.

Informationen über den RNGZufallszahlengenerator und das Zertifikat müssen auf das Glücksspielportal der dänischen Glücksspielbehörde hochgeladen werden, bevor der RNGZufallszahlengenerator auf dem dänischen Markt verwendet werden kann. Siehe die Anleitungen zum Hochladen auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde.

2.1.2 Erneutes Testen von RNG und Hochladen des Zertifikats **Wiederholungsprüfung eines Zufallszahlengenerators und Hochladen des Zertifikats**

~~Spielanbieter~~Glücksspielanbieter oder Lizenzinhaber, die über einen eigenen Zufallszahlengenerator~~RNG~~ verfügen, müssen in der Regel innerhalb von 12-Monaten nach ~~der~~dem letzten Prüfung~~Test~~ einen Wiederholungsprüfung~~neuen-Test~~ durchführen lassen. In dem Standardbericht ist anzugeben, wann die letzte Wiederholungsprüfung~~erneute-Prüfung~~ durchgeführt wurde.

Zur Dokumentation der Rezertifizierung ist der Standardbericht nach~~n~~ SCP.01.00 zu verwenden. Der Standardbericht stellt ein RNGZufallszahlengenerator-Zertifikat dar.

Das RNGZufallszahlengenerator-Zertifikat muss auf das Glücksspielportal der dänischen Glücksspielbehörde hochgeladen werden und somit spätestens einen Monat nach Durchführung der Prüfungs-Tests bei der dänischen Glücksspielbehörde eingegangen sein. Siehe die Anleitungen zum Hochladen auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde.

Wenn dokumentiert werden kann, dass seit ~~der~~dem letzten Prüfung~~Test~~ keine Änderungen am RNGZufallszahlengenerator vorgenommen wurden, kann das Prüfunternehmen den Standardbericht zertifizieren, ohne dass weitere Tests~~Prüfungen~~ erforderlich sind. Die Dokumentation, dass es keine Änderungen gegeben hat, kann beispielsweise ein Vergleich von Hashw-Werten sein, die vom

Prüfunternehmen von der Testfirma oder durch einen Einsatz von Validierungssoftware generiert wurden.

Wenn seit der letzten Prüfung Änderungen am sich das RNG Zufallszahlengenerator vorgenommen wurden seit dem vorherigen Test geändert hat, kann eine Wiederholungsprüfung erneuter Test nach von SCP.01 auf Stichprobender Probenahme und der Einhaltung der Anforderungen des Dokuments „SCP.06 - Änderungsmanagementprogramm Change Management Programme“ beruhen.

2.1.3 AufschubVerschiebung der Rezertifizierung

Spieleranbieter Glücksspieleranbieter und Lizenzinhaber, die über einen eigenen RNG Zufallszahlengenerator verfügen, können die Zertifizierung um bis zu einen Monat ab dem Zeitpunkt verschieben, zu dem eine Wiederholungsprüfung neuer Test hätte durchgeführt werden müssen, aufschieben. Die Wiederholungsprüfung Der neue Test muss spätestens 13-Monate nach der rm letzten Prüfung Test abgeschlossen sein, und der Standardbericht muss innerhalb von 13 Monaten nach der rm letzten Prüfung Test bei der dänischen Glücksspielbehörde eingehen.

Die dänische Glücksspielbehörde muss informiert werden, bevor die Zertifizierung aufgeverschoben wird.

Die Frist für die Rezerneute Zertifizierung wird um die Zeit verkürzt, um die die vorangegangene Frist von 12-Monaten aufgeverschoben wurde. Wird Nutzt man beispielsweise derdie maximal einmonatige Aufschub Verzögerung genutzt, muss dieder nächste Prüfung nach Test spätestens nach 11-Monaten durchgeführt werden. Der voraussichtliche Zeitpunkt der nächsten Zertifizierung muss dies widerspiegeln und im Standardbericht angegeben werden.

2.2 Akkreditierte Prüfunternehmen

Um sicherzustellen, dass die erforderlichen Qualifikationen bei der Durchführung der Prüfung vorliegen, müssen das Prüfunternehmen und seine [PersonalMitarbeiter](#) die Anforderungen dieses Abschnitts erfüllen.

2.2.1 Anforderungen an Prüfunternehmen

Die Prüfung von [RNGZufallszahlengeneratoren](#) muss als akkreditierte [Prüfungr-Test](#) von einem Labor durchgeführt werden, das gemäß ISO/IEC_17025 oder ISO/IEC_17065 [nachgemäß](#) dem Zertifizierungsprogramm SCP.01.00.DK der dänischen Glücksspielbehörde akkreditiert ist.

Die Akkreditierung muss [vomvon-der](#) DANAK (Dänischer Akkreditierungsfonds) oder einer gleichwertigen Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen [Abkommens der EA-Übereinkommens](#) über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen (European co-operation for Accreditation) ist, oder_ für Laboratorien außerhalb des EA-Gebiets_ von einer Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen [Abkommens der ILAC-Übereinkommens](#) über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen (International Laboratory Accreditation Co-operation) ist, durchgeführt werden.

Dem Zertifizierungsbericht ist eine Dokumentation der Akkreditierung des Prüfunternehmens beizufügen. Alternativ kann ein Link zur Akkreditierung im Zertifizierungsbericht bereitgestellt werden.

2.2.2 Anforderungen an das Personal, das die Prüfung durchführt

Die Prüfung ist von Personal durchzuführen, das entsprechend den Anforderungen von Abschnitt_6 der ISO/IEC_17025 oder der ISO/IEC 17065 qualifiziert ist. Das akkreditierte Prüfunternehmen muss daher

entsprechend qualifiziertes, kompetentes und erfahrenes Personal einstellen und ausbilden.

2.2.3 Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts

Die Durchführung der Prüfungen ist gemäß den Anforderungen an die Überwachung in Abschnitt 2.3 der Allgemeinen Anforderungen zu überwachenbeaufsichtigen. Es liegt in der Verantwortung der Überwachenden Person des Vorgesetzten, den Standardbericht zu unterzeichnen und dadurch zu garantieren, dass die TestsPrüfungen professionell durchgeführt wurden.

Zufallszahlengenerat or (ZZG)

3

3.1 Anforderungen für die Prüfung von ~~des~~ RNG Zufallszahlengeneratoren

3.1.1 Eignung von RNG Zufallszahlengeneratoren für die-Eignung zur Ergebnisgenerierung in Spielen und anderen Funktionen mit Zufallselement

1	[PRÜFUNG] RNG <u>Der Zufallszahlengenerator</u> wird allgemein als kryptographisch starke Quelle <u>für die Ziehung von</u> der Zufallszahlen <u>extraktion</u> anerkannt.
2	[PRÜFUNG] <u>Das Ergebnis des</u> Der <u>RNG Zufallszahlengenerators-Ausgang</u> muss einen der folgenden statistischen <u>Tests</u> Prüfungen bestehen: <ul style="list-style-type: none"> • das DIEHARDER-Prüfpaket^{7,8}, • die statistische Test <u>reihensuite</u> des National Institute of Standards and Technology (NIST)⁹ oder • ein gleichwertiges Testpaket von mindestens demselben Niveau.

3.1.2 Verfahren bei Ausfall des RNG Zufallszahlengenerators

1	[PRÜFUNG] <u>Bei fehlerhaften Ergebnissen</u> Im Falle eines Ausfalls des <u>RNG Zufallszahlengenerators-Ausgangs</u> , einschließlich <u>fehlender Ausgabe</u> eines fehlenden-Ausgangs , muss <u>der</u> das <u>RNG Zufallszahlengenerator</u> deaktiviert werden.
---	--

3.1.3 Festlegung des Startwerts (Seeding)

1	[PRÜFUNG] Das <u>Glücksspielsystem</u> Spielsystem muss <u>die korrekte Ausgabe des</u> den <u>RNG Zufallszahlengenerators-Ausstoß</u> durch eine geeignete und wirksame Methode <u>für</u>
---	--

t CM?

Die dänische
Gleichstellungskommission

spillemyndigheden.dk spillemyndigheden.dk



Die dänische Glücksspielbehörde

Das Zertifizierungsprogram m der dänischen Glücksspielbehörde für



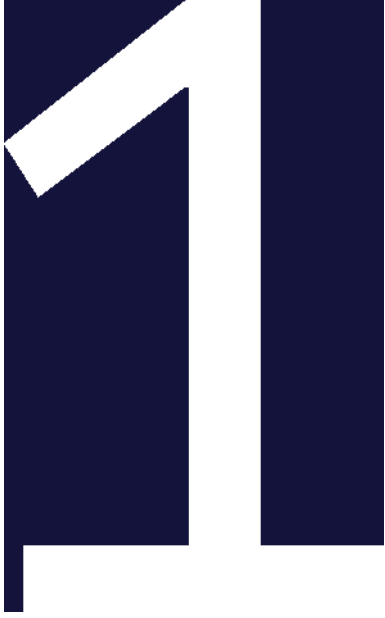
Anforderungen an die Basisplattform –
SCP.02.00.DK.1.0

Inhaltsverzeichnis

1. Zielweck der Anforderungen an die Basisplattform.....	3
1.1 Version.....	4
1.2 Geltungsbereich.....	4
2. HäufigkeitFrequenz- und Prüfunternehmen.....	5
2.1 Häufigkeit der Zertifizierung.....	6
2.1. Erstze-Zertifizierung.....	6
2.1. ReNeuzertifizierung.....	6
2.1. AufschubVerschiebung der Rezertifizierung.....	6
2.2 Akkreditierte Prüfunternehmen.....	6
2.2. Anforderungen an Prüfunternehmen.....	6
2.2. Anforderungen an das Personal, das Prüfungen und	7
2.2. Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts.....	7
3	
3. GlücksspielkontenBerichterstattung.....	8
3.1 AllgemeinesAllgemeine Informationen.....	9
3.1. Allgemeine Geschäftsbedingungen des Lizenzinhabers.....	9
3.1. Lizenz, Überwachungs und Kennzeichnungssystem.....	9
3.1. BeschwerdenRechtsbehelf.....	9
3.2 Verwaltung von GlücksspielkontenSpielkontoverwaltung.....	10
3.2. Kundenregistrierung.....	10
3.2. KundenidentifizierungsprozessDer Prozess der	10
3.2. Verwendung der elektronischen ID.....	11
3.2. Kundenzugriff.....	11
3.2. Mittel zur Identifizierungsmittel - Gilt nur für landbasierte	11
3.2. Änderungen vonbei den Kundendateninformationen.....	12
3.2. Aktivierung und Deaktivierung.....	12
3.2. Aufhängung.....	12
3.3 Verantwortungsvolles Glücksspiel.....	13
3.3. Selbstbeschränkung des Kunden.....	13
3.3. Informationen zum Spielerschutz.....	14
3.4 Geldmittel und Transaktionen.....	14
3.4. Währungen.....	14
3.4. Zahlungen.....	14
3.4. Auszahlungen.....	15
3.4. Sonstige Kundentransaktionen.....	15
3.4. Sonstige Kontobewegungen, Boni usw.....	16
3.4. Bankauszüge usw.....	16
3.5 Berichte.....	16
3.5. AllgemeinesAllgemeine Informationen.....	16
1	
4. Plattformfunktionen.....	18
4.1 Vorgänge.....	19
4.1. AllgemeinesAllgemeine Informationen.....	19
4.1. Aufzeichnung, Pflege und Speicherung von Daten.....	19
2	
5. Steuerung der Spielfunktionen.....	21
5.1 AllgemeinesAllgemeine Informationen.....	22
5.1. Spielablauf.....	22
5.1. Aktivierung und Deaktivierung von Glücksspielen.....	22
3	

5.1.3 Unvollendete Spiele.....22
| 5.1.4 Fehlermanagementbehandlung.....22

Zielweck der Anforderungen an die Basisplattform



Die Anforderungen an die Basisplattform müssen sicherstellen, dass die Basisplattform über Funktionen verfügt, die eine Reihe wesentlicher Erwägungen im Glücksspielgesetz unterstützen, unter anderem durch die Festlegung von Anforderungen für die Handhabung der Glücksspielkonten des Spielers, einschließlich Anforderungen an die Kundenregistrierung, den Kundenidentifizierungsprozess, den Umgang mit den Geldern des Spielers, verantwortungsvolles Glücksspiel sowie die Protokollierung der Teilnahme an Spielen und Transaktionen im Glücksspielkonto.

Dieses Dokument enthält sowohl PrüfTest- als auch InspektionsPrüfanforderungen. Aus der individuellen Anforderung geht klar hervor, ob die Anforderung geprüft werden muss. Diese Anforderungen sind gekennzeichnet mit: **Prüfeinsatz[PRÜFUNG]**. Ist diese Kennzeichnung nicht vorhandenvorgesehen, mussso-ist die Anforderung zu überprüft werden. Bitte beachten Sie, dass es unterschiedliche Anforderungen an die Akkreditierung von Prüfeinrichtungen gibt, je nachdem, ob die Anforderung geprüft oder inspiziert werden soll. Siehe Abschnitt 2.2.1 Anforderungen für Prüfunternehmeneinrichtungen.

1.1 Version

Version 1.0 vom 01.01.2025

- Erste Version der Anforderungen an die Basisplattform, die auf früheren Inspektionsnormenstandards basiert. Im Gegensatz zu den Inspektionsnormenstandards enthält dieses Dokument nur Anforderungen an Glücksspielkonten und Funktionen der Basisplattformgrundlegende Plattformfunktionen. Alle spielspezifischen Anforderungen wurden in auf SCP.07 übertragenverschoben.

Die dänische Glücksspielbehörde überprüft regelmäßig das Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos. Die neueste Version ist auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde verfügbar.

Bei der Veröffentlichung einer neuen Version des Zertifizierungsprogramms veröffentlicht die dänische Glücksspielbehörde erforderlichenfalls Leitlinien für eine Übergangsregelung und die Gültigkeit bereits durchgeführter TestsPrüfungen und Inspektionen.

Es sei darauf hingewiesen, dass die dänische Fassung verbindlich ist.
Die englische Version dient nur zur Orientierung.

1.2 Geltungsbereich

Dieses Dokument gilt für die Bereitstellung von Online-Wetten und landbasierten Wetten~~Landwetten~~ (§_11 des Glücksspielgesetzes) und die Bereitstellung von Online-Casinos (§_18 des Glücksspielgesetzes).

Für Online-Bingo, das über das Fernsehen angeboten wird, gelten die folgenden Anforderungen dieses Dokuments nicht:

- Abschnitt 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
- Abschnitt ~~4~~: ~~4~~.1.1.2, ~~4~~.1.2.1, ~~4~~.1.2.2, ~~4~~.1.2.~~4~~, ~~4~~.1.2.5
- Abschnitt 5: 5.1.1, 5.1.2, 5.1.3, 5.1.~~4~~.3, 5.1.~~4~~.~~4~~

Häufigkeit Frequenz- und Prüfunternehmen



2.1 Häufigkeit der Zertifizierung

Die Lizenzinhaber sind dafür verantwortlich, dass die Zertifizierung gemäß den Anforderungen dieses Dokuments in Abständen von höchstens 12_Kalendermonaten durchgeführt wird.

2.1.1 Erstze-Zertifizierung

Die Basisplattform muss zum ersten Mal zertifiziert sein, bevor eine Glücksspiellizenz ausgestellt werden kann, es sei denn, die dänische Glücksspielbehörde hat etwas anderes bestimmtangegeben. Weitere Einzelheiten sind Abschnitt_2.1.2 der aAllgemeinen Anforderungen zu entnehmen.

Der Standardbericht SCP.02.00 ist als Dokumentation der Erstzertifizierung zu verwenden.

2.1.2 ReNeuzertifizierung

In der Regel muss die Basisplattform innerhalb von 12_Monaten nach der letzten Zertifizierung erneut zertifiziert werden. In-dem Standardbericht ist anzugeben, wann die Prüfungen und Inspektionen erneuert wurden.

Der Standardbericht gemäßan SCP.02.00 ist als Dokumentation der Rezertifizierung zu verwenden. Der Bericht muss spätestens zwei Monate nach Durchführung ders TestsPrüfungen und der Inspektion bei der dänischen Glücksspielbehörde eingehen.

Die Erneuerung der Zertifizierung kann auf StichprobenProbenahme und Einhaltung der Anforderungen des Dokuments „SCP.06.00.DK -- Programm für das Management von SystemänderungenSystem-Change-Management-Programme“ beruhen.

2.1.3 AufschiebungVerschiebung der Rezertifizierung

Die LizenzZulassungsinhaber können die Zertifizierung bis zu zwei Monate ab dem Zeitpunkt aufverschieben, zu dem eine neue Prüfung und Inspektion hätte durchgeführt werden müssen. Die Wiederholungspneue-Prüfung und -iInspektion muss spätestens 14 Monate nach der letzten Prüfung und Inspektion abgeschlossen sein, und der Standardbericht muss innerhalb von 14_Monaten nach der letzten Prüfung und Inspektion bei der dänischen Glücksspielbehörde eingehen.

Die dänische Glücksspielbehörde muss informiert werden, bevor die Zertifizierung aufgeverschoben wird.

Die Frist für die Rezerneute-Zertifizierung wird um die Zeit verkürzt, um die die vorangegangene Frist von 12_Monaten aufgeverschoben wurde. Nutzt-man-beispielsweise-die-maximal-einmonatige-Verschiebung, muss-spätestens-nach-10-Monaten-der-nächste-Test-und-die-nächste-Inspektion-durchgeführt-werden.Wird-beispielsweise-der-maximal-einmonatige-Aufschub-genutzt, muss-die-nächste

Prüfung und Inspektion nach spätestens 10 Monaten durchgeführt werden. Der voraussichtliche Zeitpunkt der nächsten Zertifizierung muss dies widerspiegeln und im Standardbericht angegeben werden.

2.2 Akkreditierte Prüfunternehmen

Um sicherzustellen, dass die erforderlichen Qualifikationen bei der Durchführung von Prüfungen und Inspektionen zur Verfügung stehen, müssen das Prüfunternehmen und sein Personal die Anforderungen dieses Abschnitts erfüllen.

2.2.1 Anforderungen an Prüfunternehmen

Die Prüfung der Basisplattform muss als akkreditierte Prüfung durch ein Labor durchgeführt werden, das gemäß ISO/IEC-17025 oder ISO/IEC-17065 nachgemäß dem Zertifizierungsprogramm der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online-Casinos SCP.02.00.DK akkreditiert ist. Es ergibt sich aus den individuellen Anforderungen,

ob sie geprüf~~testet~~ werden sollten. Die Prüfung~~Testen~~ bezieht sich darauf, ob die betreffende Funktion wie beabsichtigt funktioniert. Diese Anforderungen sind gekennzeichnet mit: **Prüfeinsatz[PRÜFUNG].**

Die Inspektion der Basisplattform muss als akkreditierte Inspektion durch eine Inspektionsstelle durchgeführt werden, die gemäß ISO/IEC 17020 als Typ_A-Stelle für Inspektion~~stellen~~ akkreditiert ist oder gemäß ISO/IEC-17065 nach dem Zertifizierungsprogramm SCP.02.00.DK der dänischen Glücksspielbehörde.

~~Die Akkreditierung muss von der DANAK (Dänischer Akkreditierungsfonds) oder einer gleichwertigen Akkreditierungsstelle, die das multilaterale Übereinkommen von EA über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen und Inspektionen (European Co-operation for Accreditation) unterzeichnet hat, oder — bei Inspektionsstellen außerhalb des Hoheitsgebiets von EA — von einer Akkreditierungsstelle, die das multilaterale Übereinkommen von ILAC über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen und Inspektionen (International Laboratory Accreditation Cooperation) unterzeichnet hat, durchgeführt werden. Die Akkreditierung muss vom DANAK (Dänischer Akkreditierungsfonds) oder einer gleichwertigen Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen Abkommens der EA über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen und Inspektionen (European co-operation for Accreditation) ist, oder, für Inspektionsstellen außerhalb des EA-Gebiets, von einer Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen Abkommens der ILAC über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen und Inspektionen (International Laboratory Accreditation Cooperation) ist, durchgeführt werden.~~

Links zur Dokumentation der Akkreditierung des [PrüfFest](#)unternehmens sind im Spielzertifikat angegeben.

2.2.2 Anforderungen an das Personal, das Prüfungen und Inspektionen durchführt

Die Prüfung und [die](#) Inspektion ~~müssen~~[muss](#) von Personal durchgeführt werden, das entsprechend den Anforderungen von Abschnitt_6 der ISO/IEC_17025, Abschnitt_6 der ISO/IEC_17020 oder Abschnitt_6 der ISO/IEC_17065 qualifiziert ist. Das akkreditierte Prüfunternehmen muss daher entsprechend qualifiziertes, kompetentes und erfahrenes Personal einstellen und ausbilden.

2.2.3 Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts

~~Die Durchführung von Prüfungen und Inspektionen wird gemäß den in Abschnitt 2.3 der Allgemeinen Anforderungen festgelegten Anforderungen an die Überwachung überwacht. Die Durchführung der Prüfungen und Inspektionen ist gemäß den Anforderungen an die Überwachung in Abschnitt 2.3 der allgemeinen Anforderungen zu überwachen. Es liegt in der Verantwortung des Vorgesetzten, den Standardbericht zu unterzeichnen und dadurch zu gewährleisten, dass die Tests und Inspektionen fachgerecht durchgeführt wurden. Es liegt in der Verantwortung der überwachenden Person, den Standardbericht zu unterzeichnen und dadurch zu garantieren, dass die Prüfungen und Inspektionen professionell durchgeführt wurden.~~

Glücksspielkonten Berichterstattung g

3

3.1 Allgemeine Informationen

3.1.1 Allgemeine Geschäftsbedingungen des Lizenzinhabers

1	Die Basisplattform verpflichtet die Kunden, bei der Registrierung die Bedingungen des Lizenzinhabers zu akzeptieren verlangt von den Kunden, dass sie bei der Registrierung <u>verpflichtet die Kunden, bei der Registrierung die Bedingungen des Lizenzinhabers zu akzeptieren</u>
2	Die Basisplattform erlaubt es einem dem Kunden erst dann, um Geld zu spielen, wenn er die Geschäftsbedingungen des Lizenzinhabers akzeptiert hat. Die Basisplattform <u>erlaubt es einem dem Kunden erst dann, um Geld zu spielen, wenn er die Geschäftsbedingungen des Lizenzinhabers akzeptiert hat. Die Basisplattform</u>
3	In den Die Geschäftsbedingungen des Lizenzinhabers <u>in den</u> muss darauf hingewiesen werden müssen angeben , dass der Kunde einen Vertrag mit dem Lizenzinhaber abschließt. <u>muss darauf hingewiesen werden müssen angeben</u>
4	In den Die Geschäftsbedingungen des Lizenzinhabers <u>in den</u> muss darauf hingewiesen werden müssen angeben , dass eine dänische Glücksspiellizenz nur in Dänemark (und <u>muss darauf hingewiesen werden müssen angeben</u>
5	In den Geschäfts vorschriften und Bedingungen des Lizenzinhabers muss <u>in den</u> darauf hingewiesen angeben werden, dass der Kunde dem Lizenzinhaber die <u>darauf hingewiesen angeben</u>
6	In den Geschäfts regeln und Bedingungen des Lizenzinhabers muss <u>in den</u> darauf hingewiesen festgelegt werden, dass Personen unter 18-Jahren nicht an den Spielen teilnehmen dürfen, dass der Kunde nur im eigenen Namen handeln darf und wie die <u>darauf hingewiesen festgelegt</u>
7	In den Geschäfts bedingungen vorschriften und Bedingungen des Lizenzinhabers muss <u>in den</u> darauf hingewiesen werden nicht angegeben , wie mit Kundenbeschwerden umgegangen wird <u>darauf hingewiesen werden nicht angegeben</u>
8	In den Die Geschäftsbedingungen des Lizenzinhabers <u>in den</u> muss darauf hingewiesen werden müssen angeben , wie mit vertraulichen sensiblen personenbezogenen Daten <u>muss darauf hingewiesen werden müssen angeben</u>
9	In den Die Regeln und Bedingungen des Lizenzinhabers <u>in den</u> muss festgelegt werden legen fest , wie mit Guthaben Gelder auf nicht mehr genutzten Glücksspielkonten <u>muss festgelegt werden legen fest</u> , einschließlich Guthaben Geldern auf: <ul style="list-style-type: none"> • passiven Glücksspielkonten, • gesperrten Glücksspielkonten, • Glücksspielkonten von selbstgesperrtenausgeschlossenen Spielern. <p><u>Hinweis</u> Leitlinie: Ein passives Glücksspielkonto ist ein Glücksspielkonto, das vom Spieler für eine gewisse Zeit nicht genutzt wurde. Dieser Zeitraum wird vom Lizenzinhaber</p>
10	In den Geschäfts regeln und Bedingungen des Lizenzinhabers muss <u>in den</u> darauf hingewiesen angegeben werden, wie der Kunde sich selbst sperrt ausschließen und <u>darauf hingewiesen angegeben</u>
11	In den Geschäfts regeln und Bedingungen des Lizenzinhabers muss <u>in den</u> darauf hingewiesen angegeben
12	In den Geschäfts regeln und Bedingungen des Lizenzinhabers muss <u>in den</u> darauf hingewiesen angegeben werden, wie mit Verstößen gegen die Geschäftsordnung <u>darauf hingewiesen angegeben</u>

3.1.2 Lizenz, Überwachung und Kennzeichnungssystem

1	Auf der <u>Start</u> Titel seite der Benutzer oberfläch schnittstelle des Lizenzinhabers muss angegeben werden, dass der Lizenzinhaber eine Lizenz der dänischen Glücksspielbehörde besitzt und unter der Aufsicht der dänischen Glücksspielbehörde <u>Start</u> Titel seite der Benutzer oberfläch schnittstelle des Lizenzinhabers muss angegeben werden, dass der Lizenzinhaber eine Lizenz der dänischen Glücksspielbehörde besitzt und unter der Aufsicht der dänischen Glücksspielbehörde
2	Das <u>Logo</u> Etikett der dänischen Glücksspielbehörde muss auf der <u>Start</u> Titel seite der <u>Logo</u> Etikett der dänischen Glücksspielbehörde muss auf der
3	Das <u>Logo</u> Etikett der dänischen Glücksspielbehörde muss auf der <u>Start</u> Titel seite der <u>Logo</u> Etikett der dänischen Glücksspielbehörde muss auf der
4	Auf anderen Seiten als der <u>Start</u> Titel seite der Website des Lizenzinhabers muss das <u>Logo</u> Etikett der Dänischen Glücksspielbehörde für den Spieler leicht sichtbar sein. <u>Logo</u> Etikett der Dänischen Glücksspielbehörde für den Spieler leicht sichtbar sein.

3.1.3 Beschwerden Rechtsbehelf

1	Beschwerden von Spielern müssen in einem Protokoll aufgezeichnet werden, das Informationen über Folgendes enthält: <ul style="list-style-type: none"> • den Grund für die Beschwerde;; • <u>die Bezeichnung des Glücksspiels</u>Identifizierung von Glücksspielen; • <u>der Zeitpunkt der Beschwerde</u>des Rechtsmittels; • das Datum der Entscheidung; und • das Ergebnis (Annahme/teilweise ATeilannahme/Ablehnung). <p><u>Hinweis</u> Leitlinie: Eine <u>Beschwerde</u>Einspruch liegt vor, wenn ein Spieler mit der <u>Behandlung eines Falles</u>durch dasFallbearbeitung des Unternehmens oder dem Ergebnis nicht einverstanden ist. Eine</p>
---	---

Beschwerde-Einspruch kann als Anfrage eines Kunden beginnen, der nach der Besprechung des Problems mit dem Glücksspielanbieter immer noch nicht einverstanden ist.

	mit der Behandlung des Falles durch das Unternehmen oder dem Ergebnis einverstanden ist die Fallarbeit oder deren Ergebnis des Unternehmens.
--	--

3.2 Verwaltung von Glücksspielkonten Spielkontoverwaltung

3.2.1 Kundenregistrierung

1	<p>Während des Registrierungsprozesses sammelt und speichert die Basisplattform die folgenden Informationen über den Kunden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vollständiger Name • CPR-Nummer [Zentrales Personenregister] • Wohnsitzland <p>Leitlinie: In der Zeit zwischen Kundenregistrierung und Kundenidentifizierung, vgl. Abschnitt 3.2.2, kann der Lizenzinhaber dem Kunden erlauben, von einem temporären Glücksspielkonto aus zu spielen.</p> <p><u>HinweisLeitlinie</u>: Wenn der Kunde keine CPR-Nummer hat, sollte das Glücksspielsystem eine ID-Nummer aus einem vom Herkunftsland des Kunden ausgestellten Dokument</p>
2	<p>Die Basisplattform muss sicherstellen, dass der Kunde mindestens 18 Jahre alt ist.</p> <p><u>HinweisLeitlinie</u>: Die Basisplattform darf keine Zeitdaten vom Gerät des Kunden</p>
3	<p>Die Basisplattform zeichnet den Zeitpunkt des Eingangs der Registrierungsdateninformationen des Kunden auf</p>
4	<p>Die Basisplattform muss bestätigen, dass der Kunde nicht im Register der freiwillig ausgeschlossenen Spieler (ROFUS) der dänischen Glücksspielbehörde registriert ist.</p>
5	<p>Die Basisplattform muss sicherstellen, dass die Übertragung der Registrierungsdateninformationen des Kunden über eine verschlüsselte Verbindung (z. B. SSL) erfolgt.</p> <p><u>HinweisLeitlinie</u>: Die Registrierung des Spielers erfolgt über das Internet, aber für</p>

3.2.2 Kundenidentifizierungsprozess Der Prozess der Kundenidentifikation

1	<p>Die Basisplattform speichert die folgenden Unterlagen zur Kundenidentifizierung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vollständiger Name • CPR-Nummer [Zentrales Personenregister] • Wohnsitzland <p>Leitlinie: <u>Wenn der Kunde keine CPR-Nummer hat</u> <u>Verfügt der Kunde nicht über eine CPR-Nummer</u>, muss das Glücksspielsystem eine Kopie eines vom Herkunftsland des Kunden ausgestellten Dokuments <u>speichern</u> <u>aufbewahren</u>, das als Identifikation dienen</p>
2	<p>Die Basisplattform erlaubt nur dann Glücksspiele von einem Glücksspielkonto aus, wenn der Kundenidentifizierungsprozess korrekt abgeschlossen wurde.</p> <p><u>HinweisLeitlinie</u>: Dies schließt das <u>Spielen</u> <u>Glücksspiel nicht mit</u> <u>von</u> temporären</p>
3	<p>Wird ein Kunde von einem Dritten identifiziert, ist die Dokumentation so zu speichern, dass ein klarer Prüfpfad zu der <u>von dem</u> Dritten zur Identifikation des Kunden</p>
4	<p>Wenn der Kundenidentifizierungsprozess nicht innerhalb eines Monats nach der Registrierung <u>abgeschlossen</u> <u>wird</u> <u>stattgefunden</u> <u>hat</u>, muss das temporäre</p>
5	<p>Die Basisplattform muss sicherstellen, dass die Übermittlung von Kundenidentifizierungsdaten <u>kationsinformationen</u> über eine verschlüsselte Verbindung</p>
6	<p>Informationen über Gewinne, die Spielern aufgrund der Schließung eines temporären Glücksspielkontos vorenthalten werden, müssen in einem Protokoll aufgezeichnet</p>

3.2.3 Verwendung der elektronischen ID

1	<p>Die Basisplattform <u>muss sicherstellen</u> sicher, dass in folgenden Situationen eine elektronische_ID verwendet wird:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) bei der Erstellung eines Glücksspielkontos 2) beim Umschalten und Genehmigen eines Geräts 3) bei der Änderung von Identitätsdaten, einschließlich Name und Sozialversicherungsnummer. <p><u>HinweisLeitlinie:</u> Unter "elektronischer ID„elektronischer ID“" ist z.-B. eine NemID oder eine MitID oder eine andere von der dänischen Glücksspielbehörde genehmigte elektronische_ID zu verstehen.</p> <p><u>HinweisLeitlinie:</u> Unter „Änderung und Genehmigung des Geräts“ sind Situationen zu verstehen, in denen sich ein Spieler beispielsweise von einem Smartphone, PC oder</p>
2	<p>Die Basisplattform muss sicherstellen, dass das Vertrauensniveau bei Verwendung der elektronischen_ID (siehe Anforderung 3.2.3.1) „<u>signifikant</u>substanziell“ ist. Das Sicherheitsniveau „<u>signifikant</u>substantial“ muss der Beschreibung im NSIS-Standard</p>
3	<p>Die Basisplattform <u>muss sicherstellen</u> sicher, dass in folgenden Situationen eine starke Kundenauthentifizierung angewendet wird:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) bei Einzahlungen auf das Glücksspielkonto 2) beim <u>Auszahlungen</u>Abheben vom Glücksspielkonto 3) im Falle eines Wechsels des Zahlungsinstruments. <p><u>HinweisLeitlinie:</u> Eine „Starke Kundenauthentifizierung“ muss dem Konzept des Zahlungsverkehrsgesetzes entsprechen und muss daher eine Zwei-Faktor-Authentifizierung sein, die aus einer Kombination von „etwas, das der Kunde ist“ (biometrische Daten), „etwas, das der Kunde kennt“ (z.-B. ein Passwort) und „etwas, das der Kunde hat“ (z.-B. ein Smartphone) besteht.</p>

3.2.4 Kundenzugriff

1	<p>Wenn keine elektronische_ID für die Anmeldung <u>im</u> Spielkonto verwendet wird, muss die Basisplattform sicherstellen, dass <u>der Spieler bei jeder Anmeldung</u>jeder Login den Spieler eindeutig identifiziert wird.</p> <p><u>HinweisLeitlinie:</u> Dies könnte beispielsweise durch die Verwendung eines starken</p>
2	<p>Die Basisplattform muss bei jedem <u>in</u> AnmeldungLogin bestätigen, dass der Kunde nicht im Register der freiwillig ausgeschlossenen Spieler (ROFUS) der dänischen</p>
3	<p>Im Zusammenhang mit dem <u>in</u> AnmeldungLogin einesdes Kunden muss die Basisplattform das Datum und die Uhrzeit des vorherigen AnmeldungLogins anzeigen</p>
4	<p>Der Kunde muss Zugang zu Informationen darüber haben, wie wichtig es ist, die Spielkontodaten und <u>Anmelded</u>Login-Daten des Kunden geheim zu halten.</p>
5	<p>Der Kunde muss Zugang zu Informationen darüber haben, wie er <u>in</u>die unbefugte Nutzung seines Glücksspielkontos erkennen kann.</p>
6	<p>[PRÜFUNG] Die Basisplattform muss sicherstellen, dass <u>sich</u> <u>einer</u> Kunde jeweils nur von einem Gerät aus <u>anmeldend</u>gemeldet werden kann</p>

3.2.5 Mittel zur Identifizierungsmittel - Gilt nur für landbasierte Wetten

1	<p>Der Lizenzinhaber muss registrierten Spielern ein Identifikationsmittel ausstellen.</p>
2	<p>Bei der Ausstellung von Identifikationsmitteln muss das Glücksspielsystem bestätigen, dass der Kunde nicht im Register der freiwillig ausgeschlossenen Spieler (ROFUS) der dänischen Glücksspielbehörde eingetragen ist.</p>
3	<p>Die Plattform <u>muss sicherstellen</u> sicher, dass die Verwendung der Identifizierungsmittel eine Authentifizierung erfordert, die auf der Verwendung von zwei oder mehr Elementen beruht, die als Wissen, Besitz und inhärentes <u>Eigen</u>schafttum</p>

	betreffend ein Element eines Elements die Zuverlässigkeit der anderen r Elemente nicht beeinträchtigt und so gestaltet ist, dass die Vertraulichkeit der Authentifizierungsdaten
4	Die Plattform muss durch Verwendung des ausgestellten Identifikationsmittels bestätigen, dass der Kunde nicht im Register der freiwillig ausgeschlossenen Spieler (ROFUS) der dänischen Glücksspielbehörde registriert ist, bevor das Spielen erlaubt
5	Das Glücksspielsystem muss sicherstellen, dass die Wetten eines Spielers nur mit den ausgestellten Identifikationsmitteln getätigt werden können.
6	Das Glücksspielsystem muss sicherstellen, dass der Name und das Geburtsdatum dem Händler auf der Glücksspielseite zur Verfügung gestellt werden, wenn das ausgestellte
7	Das Glücksspielsystem muss sicherstellen, dass, wenn die Identifikationsmittel eines Spielers geschlossen werden, auch das zugehörige Glücksspielkonto geschlossen werden muss.
8	Leitlinie: Wenn ein Spieler sowohl über ein Online-Glücksspielkonto als auch über ein Die Plattform muss sicherstellen, dass die Auszahlung eines Spielers auf der Glücksspielseite nur mit den ausgestellten Identifikationsmitteln erfolgen kann. Die Plattform muss sicherstellen, dass die Auszahlung an einen Spieler auf der Glücksspielseite nur mit den ausgestellten Identifikationsmitteln erfolgen kann.

3.2.6 Änderungen ~~vonder~~ Kundendateninformationen

1	Die Basisplattform beschränkt die Möglichkeiten, wie ein Kunde ohne CPR-Nummer das Passwort für sein Glücksspielkonto neu erstellen oder ändern kann, auf: <ul style="list-style-type: none"> • autorisiertes Personal; und • über bekannte Kommunikationskanäle wie die registrierte E-Mail-Adresse, Telefonnummer oder Ähnliches des Kunden.
2	Die Basisplattform musserfasst und speichert Informationen über Passwortänderungen erfassen und speichern, wie in Abschnitt 3.2.6.1 beschrieben
3	Die Basisplattform mussspeichert Änderungen der Registrierungsdaten eines Informationen des Kunden in einem überprüfbareren Protokoll speichern
4	Die Basisplattform muss eine Dokumentationen en (Kundenidentifizierungsdaten kationsinformationen) speichern, die belegt, dass
5	Die Basisplattform muss eine verschlüsselte Verbindung (z.-B.-SSL) für Änderungen der Kundenidentifizierungsdaten kationsinformationen bereitstellen.

3.2.7 Aktivierung und Deaktivierung

1	[PRÜFUNG] Die Basisplattform muss über eine Funktion verfügen, mit der autorisiertes Personal Glückss Spielkonten aktivieren und deaktivieren kann. Hinweis Leitlinie: Autorisiertes Zugelassenes Personal ist bezeichnet Personal, dem gemäß seiner Stellenbeschreibung der Benutzerzugriff zur Aktivierung und Deaktivierung von Glücksspielkonten gewährt zugewiesen wurdewird . Bitte beachten Sie Abschnitt 3.1 des
2	Die Basisplattform registriert bei jeder Deaktivierung eines Glückss Spielkontos in einem Protokoll, einschließlich des Guthabens auf dem im Spielkonto, dendes Grundes für die
3	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte zu erstellen, in denen Glückss Spielkonten nach „aktivierten“ und „deaktivierten“ Salden, Gründen und
4	Die Basisplattform muss Glücksspielkonten Spielkonten deaktivieren , bei denen der Kundenidentifizierungsprozess nicht innerhalb eines Monats kein

3.2.8 Aufhängung

1	Die Basisplattform muss über eine Funktion verfügen, mit der autorisiertes Personal den Zugang vorder Kunden zu Spielen sperren aussetzen kann
2	[PRÜFUNG] Die Basisplattform muss sicherstellen, dass die in Anforderung-3.2.8.1 beschriebene angegebene Funktion funktioniert
3	Die Basisplattform musssführt Aufzeichnungen über gesperrte ausgesetzte Kunden und den Grund für ihre Sperrung führen Aussetzung
4	[PRÜFUNG] Unmittelbar nach der Sperrung darf die Basisplattform keine neuen Wetten von den Kunden annehmen können.
5	[PRÜFUNG] Eine Sperrung muss dazu führen, dass der Kunde keine Ein- und Auszahlungen auf das bzw. und von dem Glücksspielkonto vornehmen kann.

3.3 Verantwortungsvolles Glücksspiel

3.3.1 Selbstbeschränkung des Kunden

1	<p>[PRÜFUNG] Die Basisplattform muss über eine Funktion verfügen, mit der Kundender Kunde ein Einzahlungslimit festlegen könnenkann, bevor das Spiel beginnen kann.</p> <p>Die Kunden müssenDer Kunde muss mindestens eines der folgenden Einzahlungslimits festlegen:</p> <p>a. a.- Betragslimits für die gesamten täglichen Einzahlungen auf das Glücksspielkonto;z.</p> <p>b. b.- den Höchstbetrag für wöchentliche Gesamteinzahlungen auf das Glücksspielkonto;oder</p> <p>c. c.- Betragslimits für monatliche Gesamteinzahlungen auf das Glücksspielkonto.</p> <p>Leitlinie: Die Dauer ist an den dänischen Kalender anzupassen.</p>
2	<p>Die Beträge in den Einzahlungslimits gemäß Anforderung 3.3.1.1 dürfen nicht im Voraus festgelegt werden und es darf kein Standardbetrag für den Spieler gewählt worden sein.</p> <p>Leitlinie: Die Basisplattform kann dem Spieler eine Auswahl an BetragsMengenbereichen</p>
3	<p>[PRÜFUNG] Sobald die Basisplattform von einem Kunden aufgefordert wird, auf ein niedrigeres Einzahlungslimit zu wechseln, das gemäß Anforderung 3.3.1.1 festgelegt wurde, zu wechseln, wird das Limit für alle zukünftigen Glücksspielaktivitäten umgesetzt.</p> <p>HinweisLeitlinie: Das neue Einzahlungslimit kann bei derm nächsten AnmeldungLogin</p>
4	<p>[PRÜFUNG] Die Basisplattform muss sicherstellen, dass zwischen dem Eingang eines Antrags, auf einÄnderung eines höheresn Einzahlungslimits, das gemäß Anforderung 3.3.1.1</p>
5	<p>[PRÜFUNG] Die Basisplattform muss dem Kunden eine Funktion bieten, die es ihm ermöglicht, sich vom Glücksspiel auszuschließen.</p> <p>Der Kunde muss mindestens die Möglichkeit haben, Folgendes anzugeben:</p> <p>a. kurze Spielpauseeine kurze Spielunterbrechung (BedenkAbkühlzeit) von 24-Stunden;z.</p> <p>b. SperrungAusschluss für mindestens 30-Tage; und</p> <p>c. SperrungAusschluss für einen unbegrenzten Zeitraum.</p> <p>Leitlinie: Die Funktion muss ein automatisierter Prozess sein, den der Spieler selbst aktivieren kann. Die Kontaktaufnahme mit dem Kundendienst des Lizenzinhabers per z.-B. E-Mail mit einem Antrag auf SperrungAusschluss ist kein automatisierter Prozess und daher nicht ausreichend.</p> <p>Leitlinie: Die Dauer ist an den dänischen Kalender anzupassen. Mit Ausnahme der</p>
7	<p>[PRÜFUNG] Unmittelbar nach Erhalt eines Antrags auf Selbstsperrreausschlussantrags, vgl. Anforderung-3.3.1.6, akzeptiert die Basisplattform keine neuen Wetten oder Einzahlungen des Kunden (unvollendetefertige Spiele können im Rahmeninnerhalb der Spielregeln und</p>
9	<p>Unmittelbar nach Erhalt eines Antrags auf Selbstsperrreausschlussantrags, vgl. Anforderung-3.3.1.6, muss der Kunde über Beratungs- und Behandlungsangebote für</p>
10	<p>Selbst auferlegte Beschränkungen können den Kunden an sich nicht daran hindern, Gelder vom Glücksspielkonto auszuzahlen (der Zugang zu diesen Geldern kann jedoch aus anderen Gründen eingeschränkt werden, z. B. bei einer laufenden Untersuchung).</p>
11	<p>Wird der Kunde endgültig vom Glücksspiel ausgeschlossen (d. h. ohne zeitliche Begrenzung), muss das Glücksspielkonto des Kunden geschlossen werden und ein neues Glücksspielkonto für denselben Kunden darf erst nach mindestens 1 Jahr angelegt</p>
12	<p>Unmittelbar nach Erhalt eines Antrags auf endgültigen Ausschluss musswird die Basisplattform den Kunden darüber informieren, dass alle freigegebenen Gelder vom Glücksspielkonto ausgezahltabgehoben werden.</p> <p>HinweisLeitlinie: In diesem Fall muss der Lizenzinhaber unverzüglich das Verfahren zur</p>
13	<p>Alle Funktionen der Basisplattform in Bezug auf diesen Selbstsperrreausschluss (vorübergehend und endgültig) müssen die Kunden über die Möglichkeit der EintragungRegistrierung im Register der freiwillig ausgeschlossenen Spieler (ROFUS) der</p>

	demdas Register <u>enthalten</u> .
3.3.2 Informationen zum Spielerschutz	

1	Die Benutzer <u>oberflächeschnittstelle</u> des Lizenzinhabers muss <u>darauf hinweisenangeben</u> , dass Personen unter 18-Jahren nicht an den Spielen teilnehmen dürfen.
2	Die Benutzer <u>oberflächeschnittstelle</u> des Lizenzinhabers muss über verantwortungsvolles Glücksspiel und die möglichen schädlichen Auswirkungen des
3	Die Benutzer <u>oberflächeschnittstelle</u> des Lizenzinhabers muss einen Link zu einem Selbsttest auf Spielsucht enthalten
4	Die Benutzer <u>oberflächeschnittstelle</u> des Lizenzinhabers muss Informationen und Kontaktadressen der dänischen Behandlungszentren <u>über dänische Behandlungszentren</u>
5	Die Benutzer <u>oberflächeschnittstelle</u> des Lizenzinhabers muss Informationen über die Möglichkeit der <u>EintragungRegistrierung</u> im Register der freiwillig ausgeschlossenen
6	Die Benutzer <u>oberflächeschnittstelle</u> des Lizenzinhabers muss Informationen über die Helpline der dänischen Glücksspielbehörde für verantwortungsvolles <u>GlückssSpielen</u>
7	Die Benutzer <u>oberflächeschnittstelle</u> des Lizenzinhabers muss mit einem anerkannten Filterprogramm oder anderen Programmen verknüpft sein ,
8	Die Benutzer <u>oberflächeschnittstelle</u> des Lizenzinhabers muss Informationen über die für den Kunden geltenden <u>Geschäftsbedingun</u> gen oder einen Link dazu enthalten.
9	Die in den Anforderungen dieses Abschnitts genannten Informationen <u>müssenwerden</u> deutlich sichtbar auf der Benutzer <u>oberflächeschnittstelle</u> des Lizenzinhabers angezeigt <u>werden</u> und sind von allen Seiten aus zugänglich <u>sein</u> . <u>HinweisLeitlinie</u> : Die Informationen dürfen nicht in ungenau <u>formulierter Sprache</u>

3.4 Geldmittel und Transaktionen

3.4.1 Währungen

1	Die Basisplattform muss die Wechselkurse eindeutig, automatisch und systematisch handhaben. <u>HinweisLeitlinie</u> : Der Kunde musshat Zugang zu Informationen darüber <u>haben</u> , welche
---	---

3.4.2 Zahlungen

1	Die Basisplattform <u>musseinformiert</u> den Kunden klar und deutlich über alle Beschränkungen für Ein <u>zahlungenlagen</u> und den Zugang zu Geldern im Zusammenhang mit der Einzahlung von Geldern <u>informieren</u> . <u>HinweisLeitlinie</u> : Besteht eine Diskrepanz zwischen der Auszahlung und der Verfügbarkeit von Geldern, die zu einer Verzögerung des Zugangs des Kunden zu-
2	Die Basisplattform muss dem Kunden im Zusammenhang mit der Einzahlung von Geldern eindeutige Informationen über alle Gebühren zur Verfügung stellen. <u>Leitlinie</u> : Wenn Gebühren im Zusammenhang mit einer Einzahlung oder einer damit verbundenen Auszahlung und/oder Freigabe von Geldern anfallen, muss der Kunde klare
3	Die Basisplattform <u>darf für ein temporäres Glücksspielkontoakzeptiert</u> nur Einzahlungen von bis zu 10.000 DKK (oder dem Gegenwert in einer anderen Währung) <u>akzeptiertenfür ein temporäres Glücksspielkonto</u> .
4	Die Basisplattform darf nur Einzahlungen auf ein Glücksspielkonto <u>annehmen können, die</u> von einem Zahlungsdienstleister <u>kommenerhalten</u> , der in Dänemark legal angeboten
5	Die Basisplattform muss <u>die Einzahlungdas Spielkonto</u> unmittelbar nach Eingang <u>auf dem Kontoder Einzahlung des Kunden</u> aufschreiben
6	Die Basisplattform muss über ein prüfbares Protokoll aller eingezahlten Mittel verfügen. Das Protokoll muss mindestens Angaben zu folgenden Punkten enthalten:

	<ul style="list-style-type: none"> • Datum und Uhrzeit • Zahlungskanal • Kunde • Betrag • Art der Transaktion (d. h. „Einzahlung“)
7	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte zu erstellen, die die eingezahlten Gelder genau anzeigen
8	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte zu erstellen, die alle auf die Konten der Kunden eingezahlten Gelder nach Zahlungskanälen genau angeben.
9	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte zu erstellen, die alle abgelehnten Einzahlungsversuche genau anzeigen

3.4.3 Auszahlungen

1	<p>Die Basisplattform darf <u>Auszahlungen</u> nur von Glücksspielkonten <u>nur ermöglichen</u> abheben, wenn eine Kundenidentifizierung stattgefunden hat.</p> <p><u>HinweisLeitlinie: Von einem temporären Glücksspielkonto können keine Auszahlungen getätigt werden</u> <u>Zahlungen können nicht von einem temporären Glücksspielkonto geleistet werden</u></p>
2	Die Basisplattform darf keine Auszahlung zulassen, die dazu führt, dass das Guthaben des Kunden negativ wird
3	<p>Die Basisplattform muss es den Kunden ermöglichen, alle freigegebenen Gelder abzuheben.</p> <p>Leitlinie: Dies schränkt die Möglichkeiten des Lizenzinhabers nicht ein,</p>
4	<p>Die Basisplattform <u>muss informieren</u> den Kunden klar und deutlich über alle Beschränkungen für <u>Auszahlungen</u> <u>Abhebungen</u> und den Zugang zu Geldern im Zusammenhang mit <u>Auszahlungen informieren</u> <u>Abhebungen</u>.</p> <p>Leitlinie: Besteht eine Diskrepanz zwischen der Auszahlung und der Verfügbarkeit von Geldern, die zu einer Verzögerung des Zugangs des Kunden zu solchen Geldern führt,</p>
5	<p>Die Basisplattform muss <u>im Zusammenhang mit dem Abheben von Geldern</u> dem Kunden klare und deutliche Informationen über alle Gebühren <u>im Zusammenhang mit der Auszahlung von Geldern</u> zur Verfügung stellen.</p> <p>Leitlinie: Wenn eine Gebühr im Zusammenhang mit einer Einzahlung oder einer damit</p>
6	<p><u>Die Basisplattform verfügt über ein prüfbares Protokoll aller ausgezahlten Mittel. Die Basisplattform muss über ein prüfbares Protokoll aller ausgezahlten Mittel verfügen.</u> Das Protokoll muss mindestens Angaben zu folgenden Punkten enthalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Datum und Uhrzeit • Zahlungskanal • Kunde • Betrag
7	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte zu erstellen, die die ausgezahlten <u>Gelder</u> <u>Mittel</u> genau anzeigen
8	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte zu erstellen, die alle <u>von den Konten der Kunden</u> <u>auf Kundenkonten</u> ausgezahlten Gelder, <u>gruppiert</u> nach Zahlungskanälen,
9	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte zu erstellen, die alle abgelehnten Auszahlungsversuche genau anzeigen

3.4.4 Sonstige Kundentransaktionen

1	Die Basisplattform darf keine <u>Geldtransfers</u> usw. <u>zwischen den Glücksspielkonten verschiedener Spieler</u> <u>Überweisungen von Geldbeträgen usw. zwischen verschiedenen</u>
2	Die Basisplattform muss das Spielkonto des Kunden unmittelbar nach der Platzierung einer <u>Wette in einem Spiel</u> belasten
3	Die Basisplattform darf keine Wetten in einem Spiel zulassen, die dazu führen können, dass das Guthaben des Kunden negativ wird
4	<p>Die Basisplattform muss Gewinne sofort dem Spielkonto gutschreiben.</p> <p>Leitlinie: Gewinne können zur weiteren Untersuchung der Ergebnisse usw. zurückgehalten</p>
5	Die Basisplattform muss ein Protokoll aller <u>Überweisungen</u> <u>Transfers</u> zwischen Spielkonten und einzelnen Spielen führen
6	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte zu erstellen, die <u>die Überweisungen</u> <u>den Transfer</u> von Geldern zu und von Spielen genau zeigen

3.4.5 SonstigeAndere Kontobewegungen, Boni usw.

1	Die Basisplattform musstellt den Kunden klare und deutliche Informationen über den Grund für andere Kontobewegungen zur Verfügung stellen . Leitlinie: Zum Beispiel können „andere Kontobewegungen“ Belastungen und Gutschriften im Zusammenhang
2	Die Basisplattform muss den Kunden klare und transparente Informationen über die Bedingungen, Konditionen und Einschränkungen bereitstellen, die im Zusammenhang mit
3	Die Basisplattform muss über ein überprüfbares Protokoll aller anderen Kontobewegungen, Boni usw. verfügen
4	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte zu erstellen, die alle anderen Kontobewegungen, Boni usw. genau anzeigen. Die Berichte müssenenthalten mindestens folgende Informationen enthaltenüber : <ul style="list-style-type: none"> • Transaktions-ID • Höhe des Bonus • Bonusstatus <p>Leitlinie: Die Höhe des Bonus ist der Betrag, den der Lizenznehmer dem Spieler zuweist. Der Betrag wird unabhängig davon angegeben, ob der Spieler die Wettanforderung erfüllt hat oder nicht.</p>

3.4.6 Kontoauszüge usw.

1	Die Basisplattform musbietet dem Kunden mindestens Zugang zu Informationen über den Spielkontostand, die Spielhistorie (einschließlich Einsätze, Gewinne und Verluste), Ein- und Auszahlungen und andere damit verbundene Transaktionen bieten .
2	Die Basisplattform muss es dem Kunden ermöglichen ent es dem Kunden , eine Aufstellung aller Transaktionen auf dem Glücksspielkonto anzufordern. Leitlinie: Der Prozess der Erstellung dieser Auszüge und ihrer Bereitstellung für den
3	Der Kunde muss Zugriff auf Hinweistexte über Transaktionen auf dem Glücksspielkonto haben

3.5 Berichte

3.5.1 AllgemeinesAllgemeine Informationen

1	Die in 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 und 3.4.5.4 beschriebenen Berichte müssen zusammen ein vollständiges Bild aller
2	Die Basisplattform muss in der Lage sein, inaktive Spielkonten zu analysieren und auf dieser Grundlage Berichte zu erstellen. Leitlinie: Ein inaktives Konto ist ein Konto, bei dem es nie eine Glücksspielaktivität gab
3	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte zu erstellen, die Glücksspielkonten mit einem positiven Saldo identifizieren, die seit mehr als 5_Werktagen geschlossen
4	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte über alle Kundenregistrierungen (vollständig und unvollständig) zu erstellen
5	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte über alle registrierten Kunden, ihre Kontoinformationen (einschließlich inaktiver Glücksspielkonten) und das Datum der
6	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte über alle gesperrtenausgesetzten und/oder selbstgesperrten, ausgeschlossenen Kunden zu erstellen
7	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte über alle Kunden mit einem selbstgewählten, begrenzten Spielkonsumverbrauch zu erstellen
8	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte über alle innerhalb eines bestimmten Geschäftsjahres geschlossenen Glücksspielkonten innerhalb eines bestimmten
9	Die Basisplattform muss in der Lage sein, Berichte für jedes einzelne Glücksspielkonto und übergreifend für alle Glücksspielkonten zu erstellen: HinweisLeitlinie: Die Berichte müssen Informationen über Folgendes enthalten:

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• zusätzliche Zahlungen; zusätzliche Zahlungen.• Kommission, Rake (Pokergebühren) usw.• Gewinne;• Auszahlungen;• Gebühren;• sonstige Kontobewegungen; und• Gelder auf Konten, die seit mehr als 90 Tagen inaktiv sind. |
|--|---|

Plattformfunktionen

4

4.1 Vorgänge

4.1.1 Allgemeine Informationen

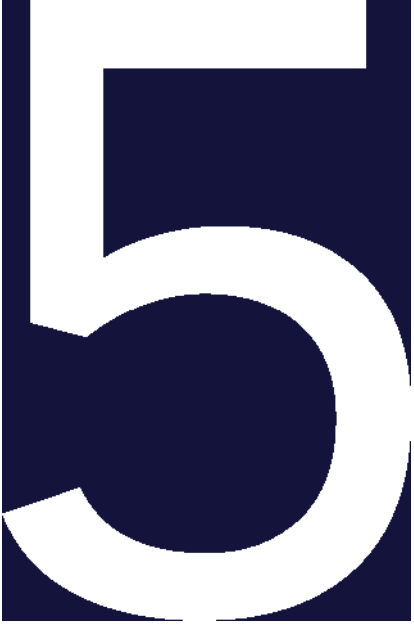
1	Die Benutzeroberflächenschnittstelle muss über eine Zeitanzeigeuhr verfügen, die es dem Kunden ermöglicht, <u>den sich am Zeitablaufverbrauch zu verfolgenorientieren</u> . Die
2	Die Wettplattform <u>muss zeigt</u> die Ergebnisse der Ereignisse <u>anzeigen</u> , auf die Wetten

4.1.2 Aufzeichnung, Pflege und Speicherung von Daten

1	<p>Die Basisplattform muss <u>in den Sitzungsprotokollen</u> mindestens die folgenden Kundenaktionen <u>in einem Protokoll über eine Sitzung</u> aufzeichnen. Eine Sitzung wird <u>ab dem Zeitpunkt</u> gezählt, <u>zu dem</u> wenn sich ein Kunde anmeldet, bis der Kunde nicht mehr angemeldet ist (<u>egal aus welchem unabhängig vom</u> Grund):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kunden-ID_z • Beginn und Ende der Sitzung_z • Angaben zur Aus<u>rüstungst</u>attung des Kunden_z • Gesamtbetrag, der in der Sitzung <u>eingezahlt</u> hinterlegt wurde_z • Gesamtbetrag, der in der Sitzung gewonnen wurde_z • den Gesamtbetrag, der während der Sitzung auf das Glücksspielkonto eingezahlt wurde (Zeitstempel)_z • den Gesamtbetrag, der während der Sitzung vom Glücksspielkonto ausgezahlt wurde (Zeitstempel)_z • Zeitpunkt der letzten Bestätigung der Sitzung_z • den Grund für das Ende der Sitzung_z und
2	<p>Die Basisplattform <u>muss erfasst</u> mindestens die folgenden Kundeninformationen <u>erfassen</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Kundenerstellung</u> Erstellung eines Kunden-/Erstellung eines Glücksspielkontos_z • Kundenidentifi<u>zierungsk</u>ationsdaten_z • Änderungen <u>vonder</u> Kunden<u>daten</u>informationen_z • Deaktivierung/Schließung des Glücksspielkontos_z • Spielkonto<u>daten</u>informationen und Guthaben_z • <u>Status in Bezug auf Sperre oder Selbstsperre</u> Sperrungs- und Selbstausschlussstatus_z • Selbst<u>sperre</u>ausschlüsse des Kunden, einschließlich sowohl des Antrags auf <u>die Selbstsperre</u> als auch der Beendigung <u>der Selbstsperre</u> des Ausschlusses selbst_z • <u>Sperren des</u> Kundenaussetzungen, einschließlich sowohl des Antrags als auch der Aufhebung der <u>Sperre</u> Aussetzung selbst_z
3	<p>Die Basisplattform <u>muss bewahrt</u> Kundenidentifi<u>zierungst</u>äts- und Verifizierungs<u>daten</u>informationen über den Kunden mindestens fünf Jahre nach</p>
4	<p>Die Basisplattform muss mindestens die folgenden Informationen über Spiele aufzeichnen und <u>speichern</u> aufbewahren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kunden-ID_z • Identifizierung des Spiels und der Version_z • die Startzeit des Spiels auf der Basisplattform_z • Guthaben zu Beginn des Spiels_z • Wette (Zeitstempel)_z • Beiträge zu Jackpot-Pools_z • Spielstatus (unvollendet, geschlossen usw.)_z • Ergebnis des Spiels (zeitgestempelt)_z • Jackpot-Gewinn (falls zutreffend)_z • Spielendzeit basierend auf <u>der</u> Basisplattform_z

	<ul style="list-style-type: none"> • Spielkontostand am Ende des Spiels; und • Spiele, die nicht abgeschlossen sind, und der Grund dafür.
5	<p>Die Basisplattform <u>musserfasst</u> Informationen über mindestens die folgenden Ereignisse <u>erfassen</u>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Überweisungen großer Geldbeträge (Einzel- und Gesamtüberweisungen über einen bestimmten Zeitraum);_{7.2} • hohe Gewinne (vom Lizenzinhaber festzulegen);_{7.2} • Änderungen der Spielparameter;_{7.2} • <u>Einrichtung</u>die von<u>Schaffung</u> des Jackpots;_{7.2} • Änderungen der Jackpot-Parameter;_{7.2} • <u>Teilnahme</u> der <u>Kunden</u>beteiligung an Jackpots;_{7.2} • <u>Auszahlung</u> von<u>Auslösen</u> des Jackpots (Jackpotgewinne);_{7.2} • Deaktivierung/Aktivierung <u>von</u>des Jackpots;_{7.2}
6	<p>Die Basisplattform <u>mus</u>bewahrt Unterlagen und Aufzeichnungen über die Spiele und Transaktionen <u>der</u>s Kunden mindestens fünf Jahre ab Abschluss <u>eines</u>des Spiels oder</p>

Steuerung der Spielfunktionen



5.1 ~~Allgemeines~~Allgemeine Informationen

5.1.1 Spielablauf

1	[PRÜFUNG] Die Plattform muss sicherstellen, dass ein Kunde kein neues Spiel starten kann, bis das aktuelle Spiel abgeschlossen ist und alle Protokolle und Salden aktualisiert sind.
---	---

5.1.2 Aktivierung und Deaktivierung von Glücksspielen

1	[PRÜFUNG] Die Basisplattform muss über eine Funktion verfügen, die ein das einzelnes Spiel sofort deaktivieren kann .
2	[PRÜFUNG] Die Basisplattform muss über eine Funktion verfügen, die alle Spiele sofort deaktivieren kann .
3	[PRÜFUNG] Die Basisplattform muss über eine Funktion verfügen, die die Spielaktivität eines des einzelnen Kunden sofort aktivieren und deaktivieren kann.
4	Informationen zur Aktivierung und Deaktivierung müssen in einem Protokoll gespeichert werden .
5	Wenn ein Spiel deaktiviert ist, darf es nicht auf der Benutzer oberfläch schnittstelle erscheinen und muss während der Dauer der Deaktivierungszeit unzugänglich bleiben.
6	Wenn ein Spiel deaktiviert ist, muss der Kunde in der Lage sein, laufende Spiele abzuschließen .
7	[PRÜFUNG] Wenn ein Spiel, das sich in mehreren Modi betrieben werden finden kann (z. B. ein Spielautomat mit einem, der ein ZusatzsFeature-Spiel hat , bei dem das Spiel den Modus zwischen dem Hauptspiel und dem ZusatzsFeature-Spiel gewechselt wird), deaktiviert ist, müssen Kunden in der Lage sein, in aus dem aktuellen Modus

5.1.3 Unvollendete Spiele

1	[PRÜFUNG] Die Basisplattform musssoll es dem Kunden ermöglichen, auf un vollendetefertige Spiele zuzugreifen und diese abzuschließen. HinweisLeitlinie: Als Zu den unvollendetes Spiel gelten n-Spielen gehören: (a) Kommunikationsverlust, (b) Neustart des Systems, (c) deaktiviertes/aktiviertes Spiel, d) Neustart des Kunden, e) anormale Beendigung des Kundenprogramms usw. Nach der Wiederherstellung müssen die Systeme dem Kunden die unvollendeten Spiele anzeigen. HinweisLeitlinie: Eine Situation, in der ein Kunde die Verbindung zu einem Peer-to-Peer-
2	Die Basisplattform musssicherstellen stellt sicher, dass unvollendet e nicht-abgeschlossene Spiele berücksichtigt werden und der Kunde einfachen Zugang zum Status dieser Spiele, einschließlich des Einsatzes des Kunden, hat. HinweisLeitlinie: Unvollendete Unfertige Spiele und der Spiel einsatzEinsatz-im-Spiel
3	Die Basisplattform muss sicherstellen, dass unvollendet e unfertige Spiele abgerechnet werden, wenn der Kunde sie nach 90-Tagen nicht abgeschlossen hat. HinweisLeitlinie: In den Die Spielregeln musss darauf hingewiesen werden müssen -angeben, was mit dem Einsatz des Kunden passiert, wenn der Kunde das Spiel nicht innerhalb von
4	Die Einzahlung des Kunden in ein Spiel darf im Falle eines Ausfalls oder Neustarts der Plattform, des Spiels oder von Teilen des selbendavon nicht negativ beeinflusst werden.

5.1.4 Fehler~~management~~behandlung

1	Das Verfahren für den Umgang mit Fehlern auf der Plattform oder im Spiel musswird in den Geschäftsbedingungen Vorschriften und Bedingungen des Lizenzinhabers klar
2	Die Basisplattform musshat alle Mängel der Plattform unverzüglich zu registrieren. Die Ursache und die Lösung werden aufgezeichnet, wenn diese bekannt sind.
3	Die Basisplattform muss in der Lage sein, einen Bericht auf der Grundlage der gemäß Abchnitt 5.1.4.2 erhobenen Daten zu erstellen.

4	Die Finanzen des Kunden dürfen bei Fehlern auf der Plattform oder im Spiel nicht beeinträchtigt werden
---	--



Die dänische Glücksspielbehörde

Das Zertifizierungsprogram m der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online- Casinos

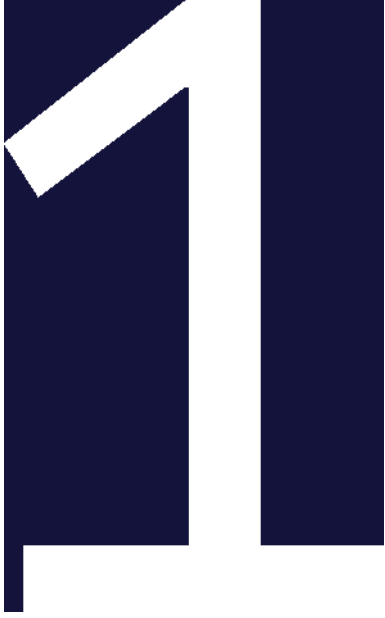


| Informationssicherheitsmanagementsystem ==
SCP.03.00.DK.3.0

Inhaltsverzeichnis

1.	Zielweck des	2
1.1	Version.....	3
1.2	Geltungsbereich.....	3
2.	HäufigkeitFrequenz- und Prüfunternehmen.....	4
2.1	Häufigkeit der Zertifizierung.....	5
2.1.	Erstze-Zertifizierung.....	5
2.1.	ReNeuzertifizierung.....	5
2.1.	AufschubVerschiebung der Rezertifizierung.....	5
2.2	Zertifizierung in Bezug auf eine anwendbare ISO/IEC_27001.....	5
2.3	Akkreditierte Prüfunternehmen.....	6
2.3.	Anforderungen an Prüfunternehmen.....	6
2.3.	Anforderungen an das Personal, das die Zertifizierungsarbeiten	6
2.3.	Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts.....	6
	3	
3.	Anforderungen an das	7
3.1	Personalverwaltung.....	8
3.2	Kommunikations- und Betriebsmanagement.....	8
3.2.	Verfahren und Zustandigkeiten fur den Betrieb.....	8
3.2.	Planung und Uberwachung von Ressourcen.....	8
3.2.	Schutz gegen schadliche Codes.....	9
3.2.	BackupBACKUP.....	9
3.2.	Netzwerksicherheit.....	9
3.2.	Nutzung offentlicher Netzwerke.....	9
3.2.	Uberwachung.....	10
3.2.	Zeitsynchronisierung.....	10
3.3	Zugangskontrolle.....	10
3.3.	Physische Zutrittskontrolle.....	10
3.3.	Nutzerzugriff.....	10
3.3.	Zugriff desgang fur Personals.....	10
3.3.	Zugriffskontrolle und Netzwerksicherheit.....	11
3.3.	Zugriffsgangskontrolle und Sicherheit <u>derin-Bezug-auf</u>	11
3.3.	Zugriffsgangskontrolle und Sicherheit <u>vonin-Bezug-auf</u>	11
3.4	Datenvalidierung usw.....	11
3.4.	Korrekte Datenverarbeitung in Anwendungen.....	11
3.4.	Sichere Verschlusselungsschlussel und digitale Signaturen.....	11
	3	

Zielweck des
Informationssicherheitsmanagementsystems



Das Informationssicherheitsmanagementsystem muss sicherstellen, dass die Basisplattform und das Geschäftssystem des Lizenzinhabers sowie die Glücksspielplattform und das Geschäftssystem des SpieleanbieterGlücksspielanbieters vor Bedrohungen geschützt sind und die in den Systemen enthaltenen vertraulichen Informationen gesichert werden. Durch die Gewährleistung der Integrität und des Zugangs zu den Plattformen und Geschäftssystemen werden eine Reihe wichtiger Sicherheitsaspekte in Bezug auf das Geschäft des Lizenzinhabers und des SpieleanbieterGlücksspielanbieters, aber auch in Bezug auf den Schutz von Spielerinformationen und vertraulichen Informationen über Dritte berücksichtigt.

1.1 Version

Version_1.0 vom 04.07.2014

- Neue Struktur im Vergleich zur vorherigen Version_1.3 sowie eine Reihe von Aktualisierungen in mehreren Bereichen. Daher wird eine neue Version_1.0 herausgegeben. Es ist beabsichtigt Die Absicht ist es, in Zukunft der normalen Versionsnummerierung zu folgen.

Version_1.1 vom 21.12.2015

- Ausweitung des GeltungsAnwendungsbereichs auf die Bereitstellung von Lotterien und Wetten auf Pferde- und Hunderennen.

Version_1.2 vom 01.01.2020

- Die dänische Glücksspielbehörde hat die Anforderung aufgehoben, dass sich die Akkreditierung des PrüfTestunternehmens auf eine bestimmte Version beziehen muss, vgl. Abschnitt_2.3.

Version_2.0 vom 01.01.2023

- Klarstellung, welche Prüfunternehmen eine Zertifizierung nach ISO 27001-Zertifizierung durchführen können, vgl. Abschnitt_2.2. Aktualisierung der Anforderungen für akkreditierte Prüfunternehmen und deren Personal. Darüber hinaus wurden allgemeine Anpassungen und Spezifikationen vorgenommen.

Version_2.1 vom 01.10.2023

- Aktualisiertes visuelles Layout des Dokuments. EinigeEin paar sprachliche Korrekturen. Keine Änderungen an den Anforderungen.

Version_3.0 vom 01.01.2025

- Im Zusammenhang mit der Einführung von Lizenzen für SpieleanbieterGlücksspielanbieter wurden Korrekturen vorgenommen, was bedeutet, dass der Begriff „Glücksspielsystem“ in die Begriffedas Konzept des Glücksspielsystems in die Konzepte der „Basisplattform“ und der „Glücksspielplattform“ geändert wurde. Der Abschnitt über die Anforderungen an die überwachenden PAufsichtspersonen wurde geändert.

Die dänische Glücksspielbehörde überprüft regelmäßig das Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos. Die neueste

Version ist auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde verfügbar.

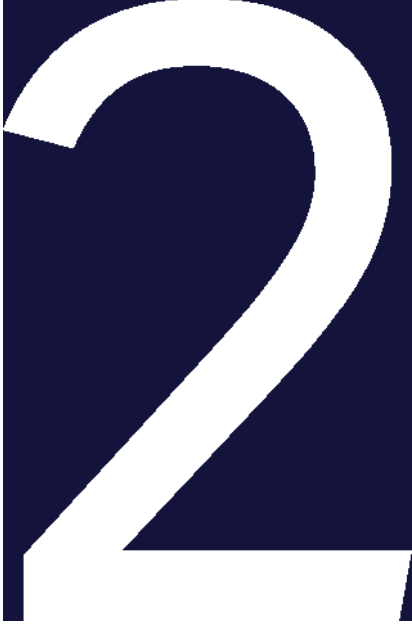
Bei der Veröffentlichung einer neuen Version des Zertifizierungsprogramms veröffentlicht die dänische Glücksspielbehörde erforderlichenfalls Leitlinien für eine Übergangsregelung und die Gültigkeit bereits abgeschlossener Zertifizierungen.

Es sei darauf hingewiesen, dass die dänische Fassung verbindlich ist. Die englische Version dient nur zur Orientierung.

1.2 Geltungsbereich

Das Informationssicherheitsmanagementsystem gilt für die Bereitstellung von Online-Wetten (§_11 Glücksspielgesetz), ~~landgestützt~~landbasierten Wetten (§_11 Glücksspielgesetz), Online-Casinos (§_18 Glücksspielgesetz) und die Bereitstellung von Glücksspielen (§_24a Glücksspielgesetz).

Häufigkeit Frequenz- und Prüfunternehmen



2.1 Häufigkeit der Zertifizierung

Der Lizenzinhaber und der ~~Spieleanbieter~~Glücksspielanbieter sind dafür verantwortlich, dass die Zertifizierung gemäß den Anforderungen dieses Dokuments in Abständen von höchstens 12 Kalendermonaten durchgeführt wird.

2.1.1 ~~Erst~~ze-Zertifizierung

Der Lizenzinhaber und der ~~Spieleanbieter~~Glücksspielanbieter müssen zum ersten Mal zertifiziert sein, bevor eine Lizenz ausgestellt werden kann, es sei denn, die dänische Glücksspielbehörde hat etwas anderes ~~bestimmt~~angegeben. Weitere Einzelheiten sind Abschnitt 2.1.3 der ~~a~~Allgemeinen Anforderungen zu entnehmen.

2.1.2 ~~Re~~Neuzertifizierung

Der Lizenzinhaber und der ~~Spieleanbieter~~Glücksspielanbieter müssen in der Regel innerhalb von 12-Monaten nach der letzten Zertifizierung eine neue Zertifizierung vorgenommen haben. In dem Standardbericht ist anzugeben, wann die letzte Rezertifizierung durchgeführt wurde.

Der Standardbericht, der die Rezertifizierung dokumentiert, muss spätestens zwei Monate nach der Zertifizierung bei der dänischen Glücksspielbehörde eingehen.

2.1.3 ~~Aufschub~~Verschiebung der Rezertifizierung

Der Lizenzinhaber und der ~~Spieleanbieter~~Glücksspielanbieter können die Zertifizierung um bis zu zwei Monate ab dem Zeitpunkt ~~auf~~verschieben, zu dem eine neue Zertifizierung hätte vorgenommen werden müssen. Die neue Zertifizierung muss spätestens 14-Monate nach der letzten Zertifizierung abgeschlossen sein, und der Standardbericht muss innerhalb derselben Frist bei der dänischen Glücksspielbehörde eingehen.

Die dänische Glücksspielbehörde muss informiert werden, bevor die Zertifizierung ~~auf~~geverschoben wird.

Die Frist für die ~~Re~~erneute-Zertifizierung wird um die Zeit verkürzt, um die die vorangegangene Frist von 12-Monaten ~~auf~~geverschoben wurde. Wird beispielsweise ~~der~~die maximal zweimonatige ~~Aufsch~~ubiebung in Anspruch genommen, muss die nächste Zertifizierung nach 10-Monaten erneuert werden. Der Zeitpunkt der nächsten Zertifizierung ~~mus~~spiegelt dies im Standardbericht wider~~spiegeln~~.

2.2 Zertifizierung in Bezug auf eine anwendbare ISO/IEC-27001

Wenn der Lizenzinhaber oder SpieleanbieterGlücksspielanbieter nach einer geltenden ISO/IEC-27001 zertifiziert ist, wird normalerweise erwartet, dass das Managementsystem des Lizenzinhabers oder SpieleanbieterGlücksspielanbieters für die Informationssicherheit von einer solchen Qualität ist, dass eine Zertifizierung in Bezug auf das Managementsystem der dänischen Glücksspielbehörde für die Informationssicherheit nach SCP.03.00 nicht erforderlich ist.

Voraussetzung ist, dass die Zertifizierung des Informationssicherheitsmanagementsystems als akkreditierte Zertifizierung durch eine nach ISO/IEC-17021-1 akkreditierte Zertifizierungsstelle für die Zertifizierung nach ISO/IEC-27001 durch den DANAK (Dänischer Akkreditierungsfonds) oder eine gleichwertige Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen EA-ÜbereinkommenAbkommens (Europäische Zusammenarbeit für Akkreditierung) über die gegenseitige Anerkennung in Bezug auf die Zertifizierung von Managementsystemen ist, oder, für Zertifizierungsstellen außerhalb des EA-Gebiets, durch eine Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des einschlägigen multilateralen ÜbereinkommenAbkommens über die gegenseitige Anerkennung im Rahmen des IAF (International Accreditation Forum) ist, erfolgt.

Voraussetzung ist, dass der Gesamtumfang der Zertifizierung des Lizenzinhabers oder Glücksspielanbieters nach ISO/IEC-27001-Zertifizierung des Lizenzinhabers oder Spielanbieters die gesamte Basisplattform oder Glücksspielplattform vollständig in ihrer Vollständigkeit, wie im Glücksspielgesetz definiert, und alle Arbeitsprozesse im Zusammenhang mit den Plattformen sowie alle geografischen Standorte der Plattformen umfasst.

Um entscheiden zu können, ob die oben genannten Voraussetzungen erfüllt sind, muss das akkreditierte Prüfunternehmen Zugang zu Folgendem haben:

- gültige Zertifizierung nach anwendbare ISO/IEC-27001-Zertifizierung;
- Erklärung über die zur Anwendbarkeit; und
- die Risikobewertung.

Und auf dieser Grundlage kann das akkreditierte Prüfunternehmen dann eine Zertifizierung ausstellen, die eine Zertifizierung in Bezug auf das Managementsystem der Dänischen Glücksspielbehörde für Informationssicherheit Informationssicherheitsmanagementsystem SCP.03.00.DK der dänischen Glücksspielbehörde ersetzt.

2.3 Akkreditierte Prüfunternehmen

Um sicherzustellen, dass die erforderlichen Qualifikationen bei der Durchführung einer Zertifizierung vorliegen, müssen das Prüfunternehmen und sein Personale-Mitarbeiter die Anforderungen dieses Abschnitts erfüllen.

2.3.1 Anforderungen an Prüfunternehmen

Die Zertifizierung des Informationssicherheitssystems muss als akkreditierte Zertifizierung durch eine nach ISO/IEC-17021-1 oder ISO/IEC-17065 akkreditierte Zertifizierungsstelle für die Zertifizierung im Rahmen des Zertifizierungsprogramms SCP.03.00.DK der dänischen Glücksspielbehörde durch den DANAK (Danish Accreditation Fund) oder eine gleichwertige Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen EA-Abkommensvereinbarung der EA (Europäische Zusammenarbeit für die Akkreditierung) über die gegenseitige Anerkennung in Bezug auf die Zertifizierung von Managementsystemen ist, oder für Zertifizierungsstellen außerhalb des Hoheitsgebiets der EA-Gebiets durch eine Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen Abkommensvereinbarung über die gegenseitige Anerkennung im Rahmen des IAF (International Accreditation Forum) ist, erfolgen.

Dem Zertifizierungsbericht ist eine Dokumentation der Akkreditierung des Prüfunternehmens beizufügen. Alternativ kann

ein Link zur Akkreditierung im Zertifizierungsbericht bereitgestellt werden.

2.3.2 Anforderungen an das Personal, das die Zertifizierungsarbeiten durchführt

Die Zertifizierungsarbeiten müssen von Personal durchgeführt werden, das entsprechend den Anforderungen von Abschnitt_7 der ISO/IEC_17021-1 oder Abschnitt_6 der ISO/IEC_17065 qualifiziert ist. Das akkreditierte Prüfunternehmen muss daher entsprechend qualifiziertes, kompetentes und erfahrenes Personal einstellen und ausbilden.

2.3.3 Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts

~~Die Durchführung der Zertifizierungsarbeiten wird gemäß den Aufsichtsanforderungen in Abschnitt 2.3 der Allgemeinen Anforderungen überwacht. Die Durchführung der Zertifizierungsarbeiten ist gemäß den Anforderungen an die Überwachung in Abschnitt 2.3 der allgemeinen Anforderungen zu überwachen. Es liegt in der Verantwortung des Vorgesetzten, den Standardbericht zu unterzeichnen und dadurch zu gewährleisten, dass die Zertifizierung professionell durchgeführt wurde. Es liegt in der Verantwortung der überwachenden Person, den Standardbericht zu unterzeichnen und dadurch zu garantieren, dass die Zertifizierung professionell durchgeführt wurde.~~

Anforderungen an das Informationssicherheits managementsystem

3

Die Informationssicherheit des Lizenzinhabers und des ~~SpieleanbieterGlücksspielanbieters~~ hängt in hohem Maße von der Sicherheit der Basisplattform, der Glücksspielplattform, der Geschäftssysteme und der sie umgebenden Geschäftsprozesse ab und davon, dass Unbefugte nicht auf Informationen zugreifen können, auf die sie keinen Anspruch haben.

Dem ~~Personal des~~ Lizenzinhabers und ~~dem Personal~~ des ~~SpieleanbieterGlücksspielanbieters~~ kommt beim ~~Zugriff auf die~~ang-zu-~~den~~ Plattformen eine Schlüsselrolle zu. Daher muss ~~der Zugriff des~~ ~~jeweiligen Personals~~ ~~ihr Zugang~~ sowohl ~~auf die~~zur Basisplattform als auch ~~auf die~~zur Glücksspielplattform und ~~auf das~~zum Geschäftssystem klar definiert und ~~im~~in-ihrem ~~BeschäftigungsArbeits~~verhältnis mit dem Lizenzinhaber oder dem ~~SpieleanbieterGlücksspielanbieter~~ vereinbart werden. Dies soll dazu beitragen, den unbefugten Zugriff auf die Basisplattform, die Glücksspielplattform und das Geschäftssystem einzuschränken.

Technisch gesehen gibt es eine Reihe operativer Maßnahmen, die Lizenzinhaber und ~~SpieleanbieterGlücksspielanbieter~~ umsetzen müssen, um die Integrität der Basisplattform, der Glücksspielplattform und des Geschäftssystems zu gewährleisten. Darüber hinaus gibt es Anforderungen ~~für~~an die Nutzung sicherer Kommunikationskanäle. Die Informationssicherheit muss auch bei der Entwicklung der Basisplattform, der Glücksspielplattform und des Geschäftssystems berücksichtigt werden, damit Daten nicht aufgrund einer fehlenden Validierung der Dateneingabe aus Anwendungen verzerrt werden.

Dritte können auch Zugriff auf die Basisplattform, die Glücksspielplattform, die Geschäftssysteme oder das ~~umgebende~~ Managementsystem-~~um diese herum~~ haben, wenn sie beispielsweise ~~UnterauftragSubunternehmer~~ sind oder eine andere Position im Geschäft des Lizenzinhabers oder ~~Glückss~~Spielanbieters einnehmen, die den Zugriff auf die Basisplattform, die Glücksspielplattform, das Geschäftssystem oder das Managementsystem erfordert.

Unabhängig davon, wer Zugriff auf die Basisplattform, die Glücksspielplattform und das Geschäftssystem hat, muss dieser Zugriff auf die Person zugeschnitten sein, damit die ~~PersonenMenschen~~ nicht auf Informationen zugreifen können, die für ~~ihre Arbeit irrelevant~~die von ihnen geleistete Arbeit fremd sind.

3.1 Personalverwaltung

Der Lizenzinhaber und der ~~SpieleanbieterGlücksspielanbieter~~ müssen über eine Richtlinie für die Erstellung, Änderung und Beendigung des Nutzerzu~~griffsgangs~~ des Personals ~~auf~~zu Basisplattformen, ~~Glückss~~Spielplattformen und Geschäftssystemen verfügen. Auf der Grundlage dieser ~~Richtlinie muss~~Politik-wird ein ~~formales~~förmliches Verfahren entwickelt ~~werden~~, ~~das~~um Folgendes ~~zu~~ gewährleisten: ~~ta~~:

- das Vorhandensein einer detaillierten Stellenbeschreibung für jedes ~~Personalmitgliedn~~Mitarbeiter; ,
- Bereitstellung des ~~N~~Benutzerzugriffs auf die Basisplattform, die ~~Glückss~~Spielplattform und das Geschäftssystem gemäß der ~~StellenArbeits~~beschreibung des ~~Personalmitglieds~~Mitarbeiters; ,
- dass der ~~Nutzerzugriff~~Benutzerzugang ~~beigemäß~~ einer geänderten ~~StellenArbeits~~beschreibung angepasst wird; , und

- ~~das der~~ ~~Nutzerzugriff~~ ~~Zugang des Nutzers wird~~ mit Beendigung des Beschäftigungsverhältnisses des ~~Personalmitglieds~~ ~~Arbeitnehmers~~ beendet.

Für den Nutzerzu~~griff~~gang von Beratern und/oder anderen Dritten ~~auf die~~zur Basisplattform, ~~die~~zur Glücksspielplattform und ~~das~~zum Geschäftssystem gelten gleichwertige Richtlinien und Verfahren, sofern ihnen ein solcher Zu~~griff~~gang gewährt wird.

3.2 Kommunikations- und Betriebsmanagement

3.2.1 Verfahren und Zuständigkeiten für den Betrieb

Die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme müssen im Falle eines Stromausfalls angemessen heruntergefahren werden können. Notstrom ist daher erforderlich, um die Datenintegrität, Protokolle und Backups zu gewährleisten und sicherzustellen, dass laufende Spiele ausgeführt und abgeschlossen werden können.

3.2.2 Planung und Überwachung von Ressourcen

Basisplattform, Glücksspielplattform und Geschäftssysteme müssen ein Protokoll der Systemleistung führen und auf dieser Grundlage Berichte erstellen können.

Der Ressourcenverbrauch der Systeme muss überwacht und angepasst werden, und der zukünftige Kapazitätsbedarf muss prognostiziert werden, um die erforderliche Leistung zu gewährleisten.

3.2.3 Schutz gegen schädliche Codes

Die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme müssen über Instrumente verfügen, um das Eindringen und Einfügen von nicht autorisiertem Code zu erkennen und zu verhindern.

3.2.4 BackupBACKUP

Die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme müssen alle betriebskritischen Daten sichern und in der Lage sein, alle betriebskritischen Daten aus dem Backupder-Sicherung wiederherzustellen.

Die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme müssen in der Lage sein, alle kritischen Daten wiederherzustellen, die während des Zeitraums von nm-Zeitpunkt der letzten Sicherung bis zum Zeitpunkt des Eintretens eines Systemabsturzes oder eines Systemausfalls generiert wurden.

3.2.5 Netzwerksicherheit

Die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme müssen so konzipiert sein, dass Geräte in derselben(n) Broadcast-Domäne(n) keinen Netzwerkzugriff unter Umgehung der Firewall erstellen können.

Geräte, die als Firewall verwendet werden, müssen für die Firewall-Funktion bestimmt sein und nur Firewall-bezogene Benutzerkonten und F-funktionen enthalten.

Der Zugang zur Firewall ist auf Workstations beschränkt, die im Konfigurationsausgabepunkt gemäß der Definition im Systemänderungsmanagementprogramm SCP.06.00.DK der dänischen Glücksspielbehörde enthalten sind, und weist alle Datenpakete zurück, die von anderen Orten als den im Konfigurationsausgabepunkt enthaltenen Workstations stammenDer Zugriff auf die Firewall muss auf Arbeitsstationen beschränkt sein, die zur Konfigurationsbasis gehören, wie im Programm zum Management von Systemänderungen SCP.06.00.DK der dänischen Glücksspielbehörde festgelegt, und muss alle Datenpakete zurückweisen, die von anderen Orten als den Arbeitsstationen, die zur Konfigurationsbasis gehören, stammen.

Die Firewall muss ein überprüfbares Protokoll aller Systemänderungen führen, die sich auf Verbindungsberechtigungen auswirken, sowie aller erfolgreichen und erfolglosen Zugriffsversuche.

3.2.6 Nutzung öffentlicher Netzwerke

Nutzt der Lizenzinhaber oder der SpieleanbieterGlücksspielanbieter öffentliche Netze für den Datenverkehr zwischen geografisch verteilten Teilsystemen, so müssen werden die Informationen verschlüsselt werden, und die Teilsysteme verwenden eine Authentifizierung verwenden.

Die gesamte Kommunikation zwischen geografisch verteilten Teilsystemen muss Folgendes verhindern vor Folgendem schützen:

- unvollständige Übermittlung,
- Fehlleitung, nicht autorisierte Nachrichtenänderung_{7,1},
- unbefugte Offenlegung,
- unerlaubte Nachrichtenvervielfältigung_{7,1} und
- unbefugte Wiedergabe.

Der Lizenzinhaber und der SpieleanbieterGlücksspielanbieter müssen verwenden ein sicheres primäres DNS und ein sicheres sekundäres DNS, das logisch und physisch vom primären DNS getrennt ist, verwenden.

3.2.7 Überwachung

Die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme müssen überprüfbare Protokolle führen, in denen Folgendes aufgezeichnet wird:

- Nutzeraktivität;_z
- FreistellungenAusnahmen (Ausnahmen);_z und
- Informationssicherheitsvorfällen._z

Die prüfbaren Protokolle müssensind mindestens 5fünf Jahre lang aufbewahrtzubewahren und vor unbefugtem Zugriff geschützt werdenzu schützen.

Die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme müssenerfassen alle Ausfälle und Störungen erfassen und überwachen kontinuierlich die Nutzung und das Funktionieren wesentlicher Systemkomponenten überwachen. Die RelevanzWesentlichkeit ergibt sich aus der Klassifizierung der Komponenten im Programm der dänischen Glücksspielbehörde zum ManagementrVerwaltung von Systemänderungen SCP.06.00.DK.

3.2.8 Zeitsynchronisierung

Die Zeitsynchronisierung mit einem maßgeblichen Zeitserver auf der Basisplattform, der Glücksspielplattform und den Geschäftssystemen musserfolgt in einem angemessenen Intervall erfolgen, um die Konsistenz des verwendeten Zeitstempels zu gewährleisten, beispielsweise im Zusammenhang mit der Registrierung in Protokollen.

3.3 Zugangskontrolle

Lizenzinhaber und SpieleanbieterGlücksspielanbieter müssen über eine Zugriffsgangskontrolle verfügen, um die Systemhardware sowie den Benutzerzugriff auf die Systeme zu schützen.

3.3.1 Physische Zutrittskontrolle

Für den Zugriff auf die Hardware, auf der die Basisplattform, die GlücksSpielplattform und das Geschäftssystem ausgeführt werden, sowie auf andere Geräte, von denen aus auf Systeme zugegriffen werden kann, muss eine physische Zugriffskontrolle vorhanden sein.

Das Niveau der Zugriffsgangskontrolle muss an die Wesentlichkeit der Systeme angepasst werden, auf die von den betreffenden Geräten aus zugegriffen werden kann.

3.3.2 Nutzerzugriff

Die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme müssenerfordern starke Passwörter für den

Benutzerzugriff auf das System erfordern, und der Bildschirmschoner wird aktiviert oder meldet den Benutzer bei längerer Inaktivität automatisch aus dem System ab und Bildschirmschoner müssen aktiviert werden oder den Benutzer bei längerer Inaktivität automatisch vom System abmelden.

3.3.3 Zugriff desgang für Personals

Die Möglichkeit, Zugriff auf die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme zu gewähren, muss auf so wenige Personalmitglieder Mitarbeiter wie möglich beschränkt sein, und sowohl die Basisplattform, die Glücksspielplattform als auch die Geschäftssysteme müssen in der Lage sein, einen differenzierten Nutzerzugriffgang zu unterstützen, damit die StrategiePolitik und das Verfahren für das Personalmanagement, vgl. Abschnitt_3.1, in der Praxis umgesetzt werden können.

Das erstmalige Passwort muss in ein vom Benutzer bei derm ersten AnmeldungLogin gewähltes Passwort geändert werden.

3.3.4 Zugriffskontrolle und Netzwerksicherheit

Die Zugriffskontrolle musst für die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Netzwerkfunktionen der Geschäftssysteme bereitgestellt werden, und der Zugriff der Nutzer darf nur über diese Zugriffskontrolle möglich sein. Die Basisplattform, die Glücksspielplattform und das Geschäftssystem müssen unbefugten internen und externen Zugriff auf Netzwerkfunktionen verhindern.

Die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme müssen getrennte Netzwerke verwenden, damit Gruppen von verwandten Funktionen, Benutzern und Subsystemen getrennt voneinander gehalten werden können.

3.3.5 Zugriffskontrolle und Sicherheit derin-Bezug-auf Kontrollsysteme

Alle Benutzer müssen einen eindeutigen Benutzernamen/eine eindeutige ID nur für den persönlichen Gebrauch haben, und die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme müssen geeignete Authentifizierungsmethoden verwenden, um die Identität des Benutzers bei der Anmeldung/Login sicherzustellen.

Das Netzwerkmanagement wird verwendet, um den Zugriff auf das Betriebssystem wesentlicher Systemkomponenten zu kontrollieren. Die Relevanz/Wesentlichkeit ergibt sich aus der Klassifizierung der Komponenten im Programm der dänischen Glücksspielbehörde zum Management/Verwaltung von Systemänderungen SCP.06.00.DK.

Wenn ein Betriebssystem auf Geräten installiert ist, die Teil der Basisplattform oder Glücksspielplattform sind, dürfen nur Funktionen installiert/aktiviert werden, die für die Erfüllung des vorgesehenen Zwecks unbedingt erforderlich sind. Unter keinen Umständen dürfen Programme und dergleichen, die die Zugriffskontrolle außer Kraft setzen können, auf der Basisplattform, der Glücksspielplattform und den Geschäftssystemen installiert werden.

3.3.6 Zugriffskontrolle und Sicherheit vonin-Bezug-auf Anwendungen und Informationen

Alle Benutzer müssen einen eindeutigen Benutzernamen/eine eindeutige ID nur für den persönlichen Gebrauch haben, und die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme müssen geeignete Authentifizierungsmethoden verwenden, um die Identität des Benutzers bei der Anmeldung/Login sicherzustellen.

Vertrauliche/Sensible Informationen müssen verschlüsselt gespeichert und gesendet werden, und die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme müssen eine besonders strenge Zugriffskontrolle für den Zugriff/Zugang der Nutzer auf sie/zudiesen gewährleisten.

3.4 Datenvalidierung usw.

3.4.1 Korrekte Datenverarbeitung in Anwendungen

Die Dateneingaben in Anwendungen müssen dateneingaben werden validiert werden, um sicherzustellen, dass die Dateneingaben in dem betreffenden Kontext angemessen sind und für die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme nicht schädlich sind.

Eine kontinuierliche automatische Datenvalidierung ist in alle Anwendungen zum Schutz vor Datenkorruption und Betriebsstörungen aufzunehmen.

Die Datenausgabe von Anwendungen muss validiert werden, um sicherzustellen, dass die gespeicherten Informationen korrekt verarbeitet wurden.

3.4.2 Sichere Verschlüsselungsschlüssel und digitale Signaturen

Verschlüsselungsschlüssel, digitale Signaturen und dergleichen müssen werden sicher gespeichert werden.



Die dänische Glücksspielbehörde

Das Zertifizierungsprogram m der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online-

Spiele

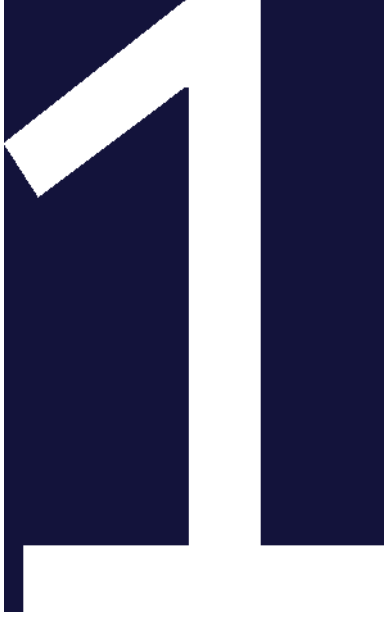


Anforderungen an ~~die~~ Penetrationstests –
SCP.04.00.DK.3.0

Inhaltsverzeichnis

1. Zielzweck der Anforderungen an Penetrationstests.....	2
1.1 Version.....	3
1.2 Geltungsbereich.....	3
2. HäufigkeitFrequenz- und Prüfunternehmen.....	4
2.1 Häufigkeit der Penetrationstests.....	5
2.1. Erster Penetrationstest.....	5
2.1. Erneuter Penetrationstest.....	5
2.2 Prüfunternehmen.....	5
2.2. Anforderungen an Prüfunternehmen.....	5
2.2. Anforderungen an das Personal, das den Penetrationstest	6
2.2. Überwachung, Bewertung und Unterzeichnung des	6
3 Standardberichts.....	
3. Rahmenbedingungen für Penetrationstests.....	7
3.1 Zielzweck der Penetrationstests.....	8
3.2 Geschützte Komponenten.....	8
3.2. Aktualisierung von Software und Hardware.....	8
1	
4. Das-Verfahren zur Durchführung von Penetrationstests...	9
4.1 Standardbericht und Plan für „fehlgeschlagene“-plan für Penetrationstests Fehler	10

ZielZweck der Anforderungen an Penetrationstests



Durch die Anforderungen an Penetrationstests wird sichergestellt, dass die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme getestet werden, um mögliche Schwachstellen in den Systemen zu identifizieren. Dies betrifft Schwachstellen, die möglicherweise ausgenutzt werden können, um unbefugten Zugriff auf z._B. vertraulich sensible Informationen zu erlangen oder den Spielablauf zu beeinflussen.

1.1 Version

Version_1.0 vom 04.07.2014

- Neue Struktur im Vergleich zur vorherigen Version_1.3 sowie eine Reihe von Aktualisierungen in mehreren Bereichen. Daher wird eine neue Version_1.0 herausgegeben. Es ist beabsichtigt~~Die Absicht ist es~~, in Zukunft der normalen Versionsnummerierung zu folgen.

Version_1.1 vom 21.12.2015

- Ausweitung des GeltungsAnwendungsbereichs auf die Bereitstellung von Lotterien und Wetten auf Pferde- und Hunderennen.

Version_1.2 vom 01.01.2020

- Die dänische Glücksspielbehörde hat die Anforderung aufgehoben, dass sich die Akkreditierung des PrüfTestunternehmens auf eine bestimmte Version beziehen muss, vgl._Abschnitt_2.2.

Version_2.0 vom 01.01.2023

- Aktualisierung der Anforderungen für akkreditierte Prüfunternehmen und deren Personal. Klarstellung der Anforderungen, wenn der Penetrationstest fehlgeschlagen ist. Der Abschnitt über die Verwendung interner Funktionen wurde gestrichen. Darüber hinaus wurden allgemeine Anpassungen und Spezifikationen vorgenommen.

Version_2.1 vom 01.10.2023

- Aktualisiertes visuelles Layout des Dokuments. EinigeEin paar sprachliche Korrekturen. Keine Änderungen an den Anforderungen.

Version_3.0 vom 01.01.2025

- Folgekorrekturen wurden auf der Grundlage der Einführung von AnbieterLieferantenlizenzen vorgenommen. CREST-Akkreditierung für Penetrationstests als anerkannte Akkreditierung für PrüfTestunternehmen hinzugefügt.

Die dänische Glücksspielbehörde überprüft regelmäßig das Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos. Die neueste Version ist auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde verfügbar.

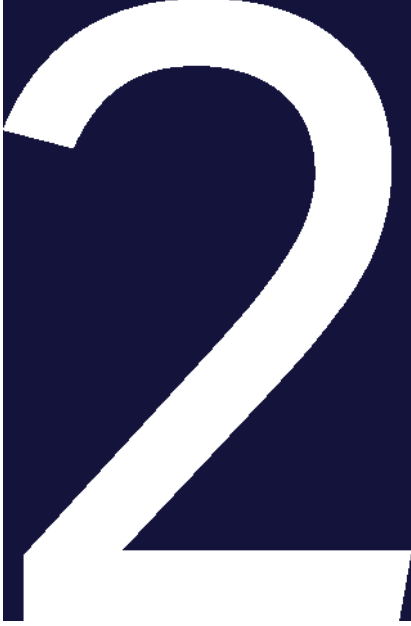
Bei der Veröffentlichung einer neuen Version des Zertifizierungsprogramms veröffentlicht wird die dänische Glücksspielbehörde erforderlichenfalls Leitlinien für eine Übergangsregelung und die Gültigkeit bereits durchgeführter Penetrationstests veröffentlichen.

Es sei darauf hingewiesen, dass die dänische Fassung verbindlich ist. Die englische Version dient nur zur Orientierung.

1.2 Geltungsbereich

Die Anforderungen an Penetrationstests Penetrationstestanforderungen gelten für die Bereitstellung von Online-Wetten und landbasierten Wetten (Landwetten) (§_11 Glücksspielgesetz), Online-Casinos (§_18 Glücksspielgesetz) und die Bereitstellung von Glücksspielen (§_24a Glücksspielgesetz).

Häufigkeit Frequenz- und Prüfunternehmen



2.1 Häufigkeit der Penetrationstests

Lizenzinhaber und [SpieleanbieterGlücksspielanbieter](#) sind dafür verantwortlich, dass Penetrationstests in Abständen von nicht mehr als 12_Kalendermonaten gemäß den Anforderungen dieses Dokuments durchgeführt werden.

2.1.1 Erster Penetrationstest

Lizenzinhaber und [SpieleanbieterGlücksspielanbieter](#) müssen zum ersten Mal einen Penetrationstest absolviert haben, bevor eine Lizenz zum Anbieten oder Bereitstellen von Glücksspielen erteilt werden kann, es sei denn, die dänische Glücksspielbehörde hat etwas anderes [bestimmtangegeben](#). Weitere Einzelheiten sind den Abschnitten_2.1.2 und 2.1.3 der allgemeinen Anforderungen zu entnehmen.

2.1.2 Erneuter Penetrationstest

Lizenzinhaber und [SpieleanbieterGlücksspielanbieter](#) müssen in der Regel innerhalb von 12_Monaten nach dem letzten Penetrationstest einen neuen Penetrationstest abgeschlossen haben. In dem Standardbericht ist anzugeben, wann ein erneuter Penetrationstest durchgeführt wurde.

Der Standardbericht, der den erneuten Penetrationstest dokumentiert, muss spätestens zwei Monate nach Durchführung des Penetrationstests bei der dänischen Glücksspielbehörde eingehen.

2.1.2.1 [AufschubVerschiebung](#) von Penetrationstests

Lizenzinhaber und [SpieleanbieterGlücksspielanbieter](#) können den Penetrationstest bis zu zwei Monate ab dem Zeitpunkt [aufverschoben](#), zu dem ein neuer Penetrationstest hätte abgeschlossen sein müssen. Der neue Penetrationstest muss spätestens 14_Monate nach dem letzten Penetrationstest abgeschlossen sein, und der Standardbericht muss innerhalb derselben Frist bei der dänischen Glücksspielbehörde eingehen.

Die dänische Glücksspielbehörde muss informiert werden, bevor der Penetrationstest [aufgeverschoben](#) wird.

Die Frist für die Verlängerung der Penetrationstests wird um die Zeit verkürzt, um die die vorangegangene Frist von 12_Monaten [aufgeverschoben](#) wurde. Wenn beispielsweise [derdie](#) maximal zweimonatige [Aufschubiebung](#) genutzt wird, muss der nächste Penetrationstest spätestens nach 10_Monaten durchgeführt werden. Die voraussichtliche Zeit des nächsten Penetrationstests muss dies widerspiegeln und im Standardbericht angegeben werden.

2.2 Prüfunternehmen

Um sicherzustellen, dass die erforderlichen Qualifikationen für die Durchführung eines Penetrationstests zur Verfügung stehen, müssen

das Prüfunternehmen und sein Personale-Mitarbeiter die Anforderungen dieses Abschnitts erfüllen.

2.2.1 Anforderungen an Prüfunternehmen

Die Prüfunternehmen müssen mindestens eine der folgenden Akkreditierungen/Zulassungen erhalten:

- CREST-akkreditierte Penetrationstests
- Akkreditierung nach ISO/IEC-17025-Akkreditierung gemäß dem Zertifizierungsprogramm der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online-Casinos SCP.04.00.DK oder
- Akkreditierung nach ISO/IEC-17065-Akkreditierung gemäß dem Zertifizierungsprogramm der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online-Casinos SCP.04.00.DK oder
- Genehmigte Scanning-Vendor (ASV)-Zulassung.

Die CREST-Akkreditierung erfolgt durch das CREST-Mitgliedsorgan.

~~Die ISO-Akkreditierung muss von der DANAK (Dänischer Akkreditierungsfonds) oder einer gleichwertigen Akkreditierungsstelle, die das multilaterale Übereinkommen der EA (Europäische Zusammenarbeit für die Akkreditierung) über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen unterzeichnet hat, oder — bei Zertifizierungsstellen außerhalb des Hoheitsgebiets der EA — von einer Akkreditierungsstelle, die das multilaterale Übereinkommen der ILAC (International Laboratory Accreditation Cooperation) über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen unterzeichnet hat, durchgeführt werden.~~
Die ISO-Akkreditierung muss vom DANAK (Dänischer Akkreditierungsfonds) oder einer gleichwertigen Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen Abkommens der EA über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen (European co-operation for Accreditation) ist, oder, für Zertifizierungsstellen außerhalb des EA-Gebiets, von einer Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen Abkommens der ILAC über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen (International Laboratory Accreditation Cooperation) ist, durchgeführt werden.

Die ASV-Zulassung erfolgt durch den Payment Card Industry (PCI) Security Standards Council (SSC).

Dem Standardbericht ist eine Dokumentation der CREST-Akkreditierung, ISO-Akkreditierung oder ASV-Zulassung des Prüfunternehmens beizufügen. Alternativ kann im Standardbericht ein Link zur Akkreditierung oder Zulassung angegeben werden.

2.2.2 Anforderungen an das Personal, das den Penetrationstest durchführt

~~Penetrationstests müssen~~Die Durchdringungsprüfung ist von entsprechend qualifiziertem Personal durchgeführt werdenzuführen. Das Prüfunternehmen muss daher entsprechend qualifiziertes, kompetentes und erfahrenes Personal einstellen und ausbilden. Es wird erwartet, dass das Personal, das Penetrationstests durchführt, über mindestens 5-Jahre praktische Erfahrung mit Penetrationstests verfügt und eine persönliche Zertifizierung besitzt, die die Kompetenz für Penetrationstests belegt. Als solche gelten zum~~Zum~~ Beispiel könnte es eine der folgenden sein:

- Offensive Security Certified Professional_(OSCP),
- EG-Rat: Zertifizierter Ethical Hacker (CEH), Licenced Penetration Tester Master (LPT Master), Certified Ethical Hacker (CEH), Licensed Penetration Tester Master (LPT Master);
- Global Information Assurance Certification_(GIAC): GIAC Certified Penetration Tester_(GPEN), GIAC Web Application Penetration

Tester_ (GWAPT) oder GIAC Exploit Researcher and Advanced Penetration Tester_ (GXPN)“

- [Crest Penetration Testing Zertifizierungen, CREST Penetration Testing Certifications:](#)
- [Zertifizierung der Communication Electronic Security Group \(CESG\)-IT Health Check Service \(CHECK\), Communication Electronic Security Group \(CESG\) IT Health Check Service \(CHECK\) certification:](#)
- Tiger-Programm: Senior Security Tester, Qualified Security Tester.

2.2.3 Überwachung, Bewertung und Unterzeichnung des Standardberichts

Die Durchführung des Penetrationstests ist gemäß den [ÜberwachungsAufsichts](#)anforderungen in Abschnitt_2.3 der [aAllgemeinen Anforderungen](#) zu überwachen. Darüber hinaus sind das Ergebnis des Penetrationstests und die Notwendigkeit abgeleiteter Schwachstellenreparaturen zu bewerten. Es liegt in der Verantwortung der [überwachenden Persons-Supervisors](#), das Ergebnis des Penetrationstests zu bewerten und den Standardbericht zu unterzeichnen, wodurch [garantiertsichergestellt](#) wird, dass der Penetrationstest professionell durchgeführt wurde.

[HinweisLeitlinie](#): Eine Person, die überwacht, bewertet und [unterkenn](#)zeichnet, kann auch am Penetrationstest teilnehmen, vgl. die Anforderungen an die [ÜberwachungAufsicht](#) in Abschnitt_2.3 von SCP.00.00 Allgemeine Anforderungen.

Rahmenbedingung en~~Der Rahmen~~ für Penetrationstests

3

Die Anforderungen der dänischen Glücksspielbehörde an Penetrationstests basieren auf Erfahrungen aus der Aufsicht in diesem Bereich, Empfehlungen und dem Dialog mit der Branche.

3.1 ~~Ziel~~~~Zweck~~ der~~s~~ Penetrationstests

~~Das Ziel der~~~~Der Zweck von~~ Penetrationstests besteht darin, Schwachstellen ~~in~~ der Basisplattform, der Glücksspielplattform und ~~der~~~~den~~ Geschäftssystemen zu identifizieren und ~~zu~~ ~~auszu~~nutzen.

3.2 Geschützte Komponenten

Die Plattformen und Geschäftssysteme der Produktionsumgebung des Lizenzinhabers und des ~~Spieleanbieter~~~~Glücksspielanbieters~~ sind vor möglichen Angriffen durch Unbefugte zu schützen. Insbesondere Komponenten, die ~~vertrauliche Kundendaten~~~~sensible Informationen über Kunden~~ enthalten, sind zu schützen. Die Definition der Komponenten und ihre ~~Relevanz~~~~Wesentlichkeit~~ sind im Zusammenhang mit dem ~~Änderungsmanagement~~~~Program~~ der dänischen Glücksspielbehörde ~~zur Verwaltung von Systemänderungen~~ SCP.06.00.DK, Abschnitt ~~3.3.3~~, zu sehen.

Durch die Segmentierung ihrer internen Netzwerke, einschließlich der Teile des Systems, die ~~vertrauliche Informationen~~ über öffentliche Netzwerke ~~übertragen~~~~mit sensiblen Informationen kommunizieren~~, können Lizenzinhaber und ~~Spieleanbieter~~~~Glücksspielanbieter~~ das Risiko eines unbefugten Zugriffs verringern.

3.2.1 Aktualisierung von Software und Hardware

Es liegt in der Verantwortung des Lizenzinhabers und des ~~Spieleanbieters~~Glücksspielanbieters, ~~dass~~ die Komponenten der Systeme ~~so zu~~auf ein Niveau aktualisiert ~~werden~~ent werden, ~~dass ein~~Höchstmaß an die ~~höchstmögliche~~ Sicherheit ~~gewährleistet wird~~bietet und die Integrität der Systeme nicht beeinträchtigt wird, um das Risiko eines unbefugten Zugriffs zu verringern.

~~Das~~ Verfahren zur Durchführung von Penetrationstests

4

~~Der~~ Lizenzinhaber müssen~~muss~~ in Abständen von höchstens 12 Monaten einen Penetrationstest ihre~~seiner~~ Basisplattform und Geschäftssysteme durchführen~~lassendurchgeführt haben~~.

Glücksspielanbieter müssen ~~ih~~n Abständen von nicht mehr als 12 Monaten ~~muss der Spieleanbieter~~ einen Penetrationstest ihre~~seiner~~ Glücksspielplattform und Geschäftssysteme durchführen~~lassendurchgeführt haben~~.

Hinweis~~Leitfaden~~: „Basisplattform“, „Glücksspielplattform“ und „Geschäftssystem“ sind in den allgemeinen Anforderungen definiert und umfassen sowohl Frontend, Backend, Data Warehouse als auch Spiele.

Der Penetrationstest muss alle Schwachstellen umfassen, die während des Schwachstellenscans festgestellt wurden, vgl. die Anforderungen der dänischen Glücksspielbehörde für ~~das~~ Schwachstellenscans ~~nen~~ SCP.05.00.DK.

Das Prüfunternehmen~~Der Testdienst~~ muss auch versuchen, unbefugten Zugriff auf die Basisplattform, die Glücksspielplattform und das Geschäftssystem zu erlangen. Es muss versucht werden,~~den~~ Der unbefugten n Zugriff ~~muss versucht werden,~~ auf die höchste Zugriffsebene zu eskalieren und der Test muss sowohl mit als auch ohne Zugangsdaten (White Box/Black Box) durchgeführt~~werden~~zuführen. Dabei sind mindestens die folgenden Szenarien zu prüfen:

- Manipulation der Ergebniserzeugung
- Einfluss auf den Spielverlauf
- Betrug mit Geldern der Spieler
- Diebstahl von Spielergeldern
- Manipulation von Prüfprotokollen~~auditierbarer Protokolle~~
- Zugriff auf vertrauliche Informationen
- Manipulation vertraulicher Informationen
- Manipulation der Datenübertragung an SAFE

4.1 Standardbericht und Plan für „fehlgeschlagene“~~plan für~~ Penetrationstests „Fehler“

Aus dem Standardbericht muss hervorgehen, ob der Penetrationstest „bestanden“, „nach~~mit~~ Korrekturen „bestanden“ oder „nicht bestanden“ wurde.

„Bestanden~~Pass~~“ ist zu verwenden, wenn der Penetrationstest durchgeführt wurde, ohne dass Schwachstellen festgestellt wurden.

„Nach Korrekturen bestanden“ ist zu verwenden, wenn der Penetrationstest Schwachstellen aufgezeigt hat, die behoben wurden, und ein anschließender Test gezeigt hat, dass die Schwachstellen nicht mehr vorhanden sind.

„Nicht bestanden“ ist zu verwenden~~muss verwendet werden~~, wenn Schwachstellen bestehen, die nicht vor Ablauf der Frist für die Übermittlung des Berichts an die dänische Glücksspielbehörde

behooben werden können. In diesem Fall ist dem Standardbericht ein Anhang mit einem Plan zur Behebung ~~der von~~ Schwachstellen und einer Beschreibung der Ausgleichskontrollen beizufügen. Der Lizenzinhaber oder ~~Spieleanbieter~~ Glücksspielanbieter ~~muss~~ behebt die Schwachstellen so schnell wie möglich beheben und innerhalb von, spätestens jedoch drei Monaten ~~einen nach Abschluss eines~~ neuen Penetrationstests, der die festgestellten Schwachstellen abdeckt, durchführen lassen.

Nach dem erneuten Penetrationstests muss der dänischen Glücksspielbehörde dokumentiert werden, dass die Schwachstellen behoben wurden.

In der Praxis kann ein Bericht über einen „nicht bestandenen Fehlerbericht“ Penetrationstest von der dänischen Glücksspielbehörde nicht ohne den Anhang mit einem Plan zur Behebung der Schwachstellen akzeptiert werden, ~~der einen Berichtigungsplan~~ und einer Beschreibung der Ausgleichskontrollen akzeptiert werden enthält.

Wenn nach der Behebung der Schwachstellen ~~korrektur~~ ein vollständiger Penetrationstest der Basisplattform und der Geschäftssysteme des Lizenzinhabers oder der Glücksspielplattform und der Geschäftssysteme des ~~Spieleanbieter~~ Glücksspielanbieters durchgeführt wurde, ist das Datum des Abschlusses dieses Penetrationstests der Ausgangspunkt für die Festlegung der Frist für den nächsten Penetrationstest.



Die dänische Glücksspielbehörde

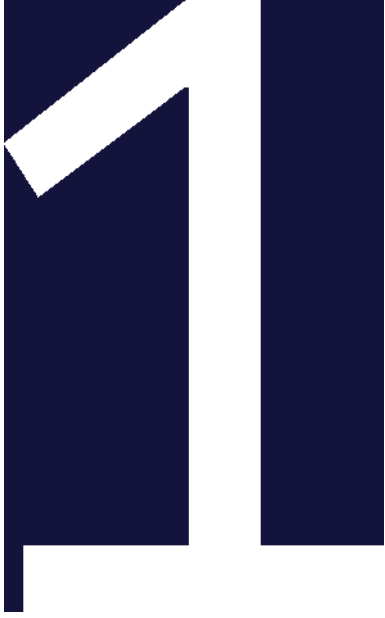
Das Zertifizierungsprogram m der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online-

Anforderungen an ~~Schwachstellenscans~~
~~Scannen von Sicherheitslücken~~ - SCP.05.00.DK.3.0

Inhaltsverzeichnis

1. Zielzweck der Anforderungen an das	2
1.1 Version.....	3
1.2 Geltungsbereich.....	3
2. HäufigkeitFrequenz- und Prüfunternehmen.....	4
2.1 Häufigkeit von Sicherheitslücken-Scannings.....	5
2.1. Erster Schwachstellenscan.....	5
2.1. Erneutes Sicherheitslücken-Scanning.....	5
2.1. Schwachstellenscan für Penetrationstests.....	5
2.2 Prüfunternehmen.....	5
2.2. Anforderungen an Prüfunternehmen.....	5
2.2. Anforderungen an das Personal, das den Schwachstellenscan	6
2.2. Überwachung, Bewertung und Unterzeichnung des	6
3 Standardberichts.....	6
3. Rahmenbedingungen des Sicherheitslücken-Scannings....	7
3.1 Ziel derZweck des Schwachstellenscansings.....	8
3.2 Geschützte Komponenten.....	8
3.2. Aktualisierung von Software und Hardware.....	8
1	
4. Verfahren für SchwachstellenscansSicherheitslücken-	9
4.1 Art des SchwachstellenscansSeantyp der Schwachstelle.....	10
4.2 Bewertung von Schwachstellen.....	10
4.3 Standardbericht und Plan für „nicht bestandeneFail“-	10
Schwachstellenscans Plan	

Ziel~~Zweck~~ der
Anforderungen an ~~das~~
Schwachstellenscansne
n



~~Durch die~~Die Anforderungen an ~~Schwachstellenscans~~~~das Scannen von~~~~Schwachstellen~~ ~~wird sichergestellt~~~~müssen sicherstellen~~, dass die Basisplattform, die Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme gescannt werden, um ~~etwaige~~ Schwachstellen in den Systemen zu ermitteln. ~~Es handelt sich dabei um~~ Schwachstellen, die möglicherweise ausgenutzt werden können, um ~~z. B.~~ unbefugten Zugriff auf ~~z. B. vertrauliches~~~~sensible~~ Informationen zu erlangen oder den Spielablauf zu beeinflussen.

1.1 Version

Version_1.0 vom ~~04.07.2014~~

- Neue Struktur im Vergleich zur vorherigen Version_1.3 sowie eine Reihe von Aktualisierungen in mehreren Bereichen. Daher wird eine neue Version_1.0 herausgegeben. ~~Es ist beabsichtigt~~~~Die Absicht ist~~~~es~~, in Zukunft der normalen Versionsnummerierung zu folgen.

Version_1.1 vom ~~21.12.2015~~

- Ausweitung des ~~Geltungs~~~~Anwendungsbereichs~~ auf die Bereitstellung von Lotterien und Wetten auf Pferde- und Hunderennen.

Version_1.2 vom ~~01.01.2020~~

- Die dänische Glücksspielbehörde hat die Anforderung aufgehoben, dass sich die Akkreditierung des ~~Prüf~~~~Test~~unternehmens auf eine bestimmte Version beziehen muss, vgl. ~~Abschnitt~~_2.2.

Version_2.0 vom ~~01.01.2023~~

- Aktualisierung der Anforderungen für akkreditierte Prüfunternehmen und ~~deren~~ Personal. ~~Es wurde k~~klargestellt, dass ~~Schwachstellenscans~~~~Vulnerability Scanning~~ PCI-~~konform~~zugelassen sein ~~müssen~~~~muss~~. Klarstellung der Anforderungen, wenn der Schwachstellenscan ~~nicht bestanden wurde~~~~fehlgeschlagen ist~~. Der Abschnitt über die Verwendung interner Funktionen wurde gestrichen. Darüber hinaus wurden allgemeine Anpassungen und Spezifikationen vorgenommen.

Version_2.1 vom ~~01.10.2023~~

- Aktualisiertes visuelles Layout des Dokuments. ~~Einige~~~~Ein paar~~ sprachliche Korrekturen. Keine Änderungen an den Anforderungen.

Version_3.0 vom ~~01.01.2025~~

- Folgekorrekturen wurden auf der Grundlage der Einführung von ~~Anbieter~~~~Lieferanten~~lizenzen vorgenommen. CREST Accredited Vulnerability Scanning wurde als anerkannte Akkreditierung für ~~Prüf~~~~Test~~unternehmen hinzugefügt. CREST-Zertifizierungen wurden als anerkannte ~~Personal~~~~persönliche~~-Zertifizierungen für ~~das~~ Personal ~~hinzugefügt~~, das Schwachstellenscans organisiert/durchführt, ~~hinzugefügt~~.

Die dänische Glücksspielbehörde überprüft regelmäßig das Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos. Die neueste

Version ist auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde verfügbar.

Bei der Veröffentlichung einer neuen Version des Zertifizierungsprogramms wird die dänische Glücksspielbehörde erforderlichenfalls Leitlinien für eine Übergangsregelung und die Gültigkeit bereits durchgeführter Schwachstellenscans veröffentlichen. Bei der Veröffentlichung einer neuen Version des Zertifizierungsprogramms veröffentlicht die dänische Glücksspielbehörde erforderlichenfalls Leitlinien für eine Übergangsregelung und die Gültigkeit bereits durchgeführter Schwachstellenscans.

Es sei darauf hingewiesen, dass die dänische Fassung verbindlich ist. Die englische Version dient nur zur Orientierung.

1.2 Geltungsbereich

Die Leitlinien für Schwachstellenscans Die Vulnerability Scanning Guidelines gelten für die Bereitstellung von Online-Wetten und landbasierten WLandwetten (§_11 Glücksspielgesetz), Online-Casinos (§_18 Glücksspielgesetz) und die Bereitstellung von Glücksspielen (§ 24a Glücksspielgesetz).

Häufigkeit ~~Frequenz-~~
und Prüfunternehmen

2

2.1 Häufigkeit von Sicherheitslücken-Scannings

Lizenzinhaber und SpieleanbieterGlücksspielanbieter sind dafür verantwortlich, dass ~~ein Schwachstellenscan~~ in Abständen von nicht mehr als drei Kalendermonaten ein Schwachstellenscan gemäß den Anforderungen dieses Dokuments durchgeführt wird.

2.1.1 Erster Schwachstellenscan

Lizenzinhaber und SpieleanbieterGlücksspielanbieter müssen zum ersten Mal einen Schwachstellenscan durchgeführt haben, bevor eine Lizenz für das Anbieten oder Bereitstellen von Glücksspielen erteilt werden kann, es sei denn, die dänische Glücksspielbehörde hat etwas anderes bestimmtangegeben. Weitere Einzelheiten sind den Abschnitten 2.1.2 und 2.1.3 der allgemeinen Anforderungen zu entnehmen.

2.1.2 Erneutes Sicherheitslücken-Scanning

Nach dem ersten Schwachstellens-Scan müssen der Lizenzinhaber und der SpieleanbieterGlücksspielanbieter innerhalb von drei Monaten nach dem letzten Schwachstellens-Scan einen neuen Schwachstellens-Scan durchführen. In dem Standardbericht ist anzugeben, wann ein erneuter Scan durchgeführt wurde.

Der Standardbericht, der den erneuten Schwachstellenscan dokumentiert, muss spätestens einen Monat nach der Durchführung des Schwachstellenscans bei der dänischen Glücksspielbehörde eingehen.

2.1.3 Schwachstellenscan für Penetrationstests

Der vor der Lizenzierung durchzuführende Schwachstellens-Scan und einer der mindestens vier jährlich durchzuführenden Schwachstellens-Scans können im Zusammenhang mit einem Penetrationstest gemäß „SCP.04.00 - Anforderungen für Penetrationstests“ durchgeführt worden sein.

Damit ein im Rahmen eines Penetrationstests durchgeführter Schwachstellenscan als gültiger Schwachstellenscan im Rahmen des Zertifizierungsprogramms angesehen werden kann, muss er gemäß den Anforderungen dieses Dokuments durchgeführt worden sein.

2.2 Prüfunternehmen

Um sicherzustellen, dass die erforderlichen Qualifikationen vorhanden sind, wenn ein Schwachstellenscan durchgeführt wird, müssen das PrüfTestunternehmen und sein PersonaleMitarbeiter die Anforderungen dieses Abschnitts erfüllen.

2.2.1 Anforderungen an Prüfunternehmen

Die Prüfunternehmen müssen mindestens eine der folgenden Akkreditierungen/Zulassungen erhalten:

- CREST Accredited Vulnerability Scanning.
- ~~Genehmigter Scanning-Anbieter (ASV)~~ Approved Scanning Vendor (ASV).

Die CREST-Akkreditierung erfolgt durch das CREST-Mitgliedsorgan.

Die ASV-Zulassung erfolgt durch den Payment Card Industry (PCI) Security Standards Council (SSC).

Dem Standardbericht ist eine Dokumentation der CREST-Akkreditierung oder ASV-Zulassung des Prüfunternehmens beizufügen. Alternativ kann [im Standardbericht auf](#) die Akkreditierung oder Zulassung [verwiesen](#) [im Standardbericht verknüpft](#) werden.

2.2.2 Anforderungen an das Personal, das den Schwachstellenscan organisiert

Der Schwachstellenscan [muss](#) [wird](#) von entsprechend qualifizierten Personen [organisiert](#) [werdendurchgeführt](#). Das Prüfunternehmen muss daher entsprechend qualifiziertes, kompetentes und erfahrenes Personal einstellen und ausbilden. Es wird erwartet, dass [das Personal](#) [die Mitarbeiter](#), [das](#) [die](#) den Schwachstellenscan organisierten, über mindestens 5-Jahre praktische Erfahrung mit [dem](#) Schwachstellenscan [nen](#) von Systemen verfügen und über eine persönliche Zertifizierung verfügen, die die Kompetenz für [das](#) Schwachstellenscan [nen](#) belegt. ~~Es kann eine der folgenden sein:~~ [Als solche gelten zum Beispiel:](#)

- Zertifizierter ASV-Mitarbeiter.
- CREST CPSA- oder CRT-Zertifizierung.

2.2.3 Überwachung, Bewertung und Unterzeichnung des Standardberichts

Die Organisation/Durchführung [einesdes](#) Schwachstellens-Scans muss gemäß den [Überwachungs](#) [Aufsichts](#)anforderungen in Abschnitt [2.3](#)

der allgemeinen Anforderungen überwacht werden. Darüber hinaus müssen das Ergebnis des Schwachstellenscans und die Notwendigkeit möglicher abgeleiteter Korrekturen von Schwachstellen bewertet werden. Es liegt in der Verantwortung der überwachenden Person-Vorgesetzten, das Ergebnis des Schwachstellenscans zu bewerten und den Standardbericht zu unterzeichnen, wodurch garantiert wird, dass der Schwachstellenscan professionell durchgeführt wurde.

HinweisLeitlinie: Eine Person, die überwacht, bewertet und unterkennzeichnet, kann gleichzeitig den Schwachstellenscan gemäß den Anforderungen von Abschnitt 2.3 zur Überwachung nach SCP.00.00 Allgemeine Anforderungen organisieren.

Rahmenbedingungen des Sicherheitslücken- Scannings

3

3.1 ~~Ziel der Zweck des~~ Schwachstellenscannings

Beim Schwachstellenscans-Scanning muss das PrüfTestunternehmen Schwachstellen in der technischen Infrastruktur des Lizenzinhabers oder ~~SpieleanbieterGlücksspielanbieter~~s identifizieren, die möglicherweise für ein unbefugtes Eindringen über externe Schnittstellen ausgenutzt werden könnten.

3.2 Geschützte Komponenten

Basisplattform, Glücksspielplattform und Geschäftssysteme ~~in der~~ Produktionsumgebungumfeld müssen vor Angriffen durch Unbefugte geschützt werden. Insbesondere Komponenten, die ~~vertrauliche Kundendatensensible Informationen über Kunden~~ enthalten, sind zu schützen. Die Definition der Komponenten und ihre ~~RelevanzWesentlichkeit~~ sind im Zusammenhang mit dem ~~Änderungsmanagementp~~ Programm der dänischen Glücksspielbehörde ~~zur Verwaltung von Systemänderungen~~ SCP.06.00.DK, Abschnitt 3.3.3, zu sehen.

Durch die Segmentierung ihrer internen Netzwerke, einschließlich der Teile des Systems, die ~~vertrauliche Informationen~~ über öffentliche Netzwerke ~~übertragenmit sensiblen Informationen kommunizieren~~, können Lizenzinhaber und ~~SpieleanbieterGlücksspielanbieter~~ das Risiko eines unbefugten Zugriffs verringern.

3.2.1 Aktualisierung von Software und Hardware

~~Es liegt in der Verantwortung des Lizenzinhabers und des Spieleanbieters, dass die Komponenten der Systeme auf ein Niveau aktualisiert werden, das die höchstmögliche Sicherheit bietet und die Integrität der Systeme nicht beeinträchtigt, wodurch das Risiko eines unbefugten Zugriffs auf z. B. sensible Informationen verringert wird.~~Es liegt in der Verantwortung des Lizenzinhabers und des Glücksspielanbieters, die Komponenten der Systeme so zu aktualisieren, dass ein Höchstmaß an Sicherheit gewährleistet wird und die Integrität der Systeme nicht beeinträchtigt wird, um das Risiko eines unbefugten Zugriffs z. B. auf vertrauliche Informationen zu verringern.

Wenn wesentliche Komponenten, die Teil der externen Schnittstellen sind, aktualisiert werden, muss möglicherweise nach Schwachstellen gesucht werden, um die Integrität des Systems zu gewährleisten. Was als „wesentliche **Komponentenbestandteile**“ gilt, hängt vom Aufbau einer bestimmten Umgebung ab und kann daher von der dänischen Glücksspielbehörde nicht im Voraus definiert werden. Welche Komponenten als **wesentlichbedeutend** angesehen werden, ist im Zusammenhang mit Abschnitt 3.3.3 des **Änderungsmanagementprogramms für das Änderungsmanagement** zu sehen.

***HinweisLeitlinie:** Die dänische Glücksspielbehörde **legt nicht festgibt nicht an**, welche Art von Schwachstellenscans der Lizenzinhaber in dieser Situation durch**führen sollt**. Wenn in diesem Fall ein Schwachstellenscan gemäß den Anforderungen dieses Dokuments durchgeführt wird, kann er als gültiger Schwachstellenscan betrachtet und der dänischen Glücksspielbehörde gemeldet werden. Die dänische Glücksspielbehörde weist darauf hin, dass die uns gemeldeten Schwachstellenscans die gesamte Basisplattform und die Geschäftssysteme des Lizenzinhabers oder die gesamte Glücksspielplattform und die Geschäftssysteme des **SpieleanbieterGlücksspieleranbieter**s umfassen müssen.*

Verfahren für Schwachstellensca nsSicherheitslücke n-Scannings



Die ScansDas Scannen, die Berichterstattung an den Lizenzinhaber und den SpieleanbieterGlücksspielanbieter und die Qualitätskontrolle usw. müssen den Anforderungen gemäß PCI_DSS oder den Anforderungen gemäß CREST entsprechen.

4.1 Art des SchwachstellenscansScantyp der Schwachstelle

In Abständen von höchstens drei Monaten muss der Lizenzinhaber auf seiner Basisplattform und seinen Geschäftssystemen einen „PCI ASV Vulnerability Scan“ oder einen „SchwachstellenscanVulnerability Scan gemäß den CREST-Anforderungen“ durchgeführt haben.

In Abständen von höchstens drei Monaten muss der SpieleanbieterGlücksspielanbieter auf seiner Glücksspielplattform und seinen Geschäftssystemen einen „PCI ASV Vulnerability Scan“ oder einen „SchwachstellenscanVulnerability Scan gemäß den CREST-Anforderungen von CREST“ durchgeführt haben.

SchwachstellenscansDas Scannen von Schwachstellen müssenmuss von einem Prüfunternehmen organisiert und durchgeführt werden, das die Anforderungen von Abschnitt_2.2 erfüllt. Je nach Liefermodell des PrüfFestunternehmens kann der Scan von PersonalMitarbeitern des Lizenzinhabers oder des SpieleanbieterGlücksspielanbieters initiiert werden.

HinweisLeitlinie: „Basisplattform“, „Glücksspielplattform“ und „Geschäftssystem“ sind in den allgemeinen Anforderungen definiert und umfassen sowohl Frontend, Backend, Data Warehouse als auch Spiele.

4.2 Bewertung von Schwachstellen

Das PrüfFestunternehmen kann die BewertungssSkala der National Vulnerability Database - Common Vulnerability Scoring System_(NVD CVSS) oder ein ähnliches BewertungssScoring-System verwenden, um zu beurteilen, ob die Systeme des Lizenzinhabers oder des SpieleanbieterGlücksspielanbieters ein zufriedenstellendes Sicherheitsniveau aufweisen.

Wenn einzelne TeilUnterelemente des Schwachstellens-Scans des Lizenzinhabers oder SpieleanbieterGlücksspielanbieters auf der NVD CVSS-Skala die Noteeinen Wert von_4 oder höher erreichen, muss der Lizenzinhaber oder SpieleanbieterGlücksspielanbieter die festgestelltenaufgedeckten Schwachstellen in den Systemen korrigieren und einen erneuten Scan durchführenerneut gescannt werden.

4.3 Standardbericht und -plan für den „Fail“ SchwachstellenscanStandardbericht und Plan für „nicht bestandene“- Schwachstellenscans

Aus dem Standardbericht muss hervorgehen, ob der Schwachstellenscan „bestanden“, „~~nachmit~~ Korrekturen bestanden“ oder „nicht bestanden“ wurdeist.

„BestandenPassed“ ist zu verwenden, wenn der Schwachstellens-Scan durchgeführt wurde, ohne dass Schwachstellen festgestellt wurden ~~gefunden worden sind~~.

„NachDurchlauf mit Korrekturen bestanden“ ist zu verwenden, wenn der Schwachstellens-Scan SchwachstellenSicherheitslücken gemäß Abschnitt_4.2 aufgezeigt hat, die behoben wurden, und ein anschließender erneuter Scan gezeigt hat, dass die SchwachstellenSicherheitslücken nicht mehr vorhanden sind.

„Nicht bestanden“ ist zu verwenden, wenn Schwachstellen, siehe Abschnitt_4.2, bestehen, die nicht vor Ablauf der Frist für die Übermittlung des Berichts an die dänische Glücksspielbehörde behoben werden können. In diesem Fall ist ein Anhang mit dem Standardbericht vorzulegen, der einen Plan zur Behebung von Schwachstellen und eine Beschreibung der Ausgleichskontrollen enthält. In diesem Fall ist dem Standardbericht ein Anhang mit einem Plan zur Behebung der Schwachstellen und einer Beschreibung der Ausgleichskontrollen beizufügen. Diese Schwachstellen müssen vor dem nächsten Scan behoben werden.

In der Praxis kann ein Bericht über einen „nicht bestandenen Fehlerbericht“ Penetrationstest von der dänischen Glücksspielbehörde nicht ohne den Anhang mit einem Plan zur Behebung der Schwachstellen akzeptiert werden, der einen Berichtigungsplan und einer Beschreibung der Ausgleichskontrollen akzeptiert werden ~~enthält~~.

Wenn nach der Behebung der Schwachstellen ein vollständiger Schwachstellenscan (Rescan) der Basisplattform und der Geschäftssysteme des Lizenzinhabers oder ~~des Spieleanbieters~~ durchgeführt wird

der Glücksspielplattform und Geschäftssysteme des Glücksspielanbieters durchgeführt wird, nach der Behebung von Schwachstellen kann das Datum des erneuten Scans der

Ausgangspunkt für die Festlegung der Frist für den nächsten erforderlichen Schwachstellenscan sein.



Die dänische Glücksspielbehörde

Das Zertifizierungsprogram m der dänischen Glücksspielbehörde für

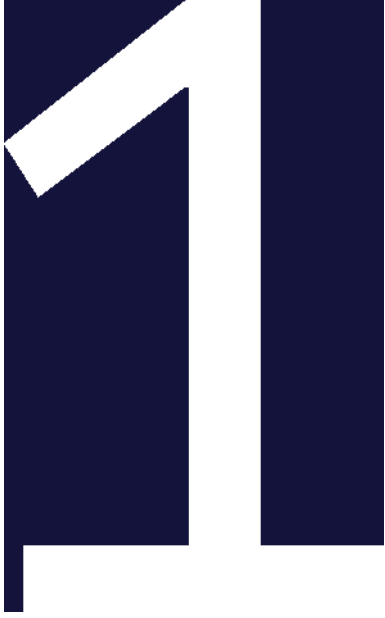


Änderungsmanagementprogramm ==
SCP.06.00.DK.3.0

Inhaltsverzeichnis

1.	Zielweck des	2
1.1	Version.....	3
1.2	Geltungsbereich.....	3
2.	HäufigkeitFrequenz- und Prüfunternehmen.....	4
2.1	Häufigkeit der Zertifizierung.....	5
2.1.	Erstze-Zertifizierung.....	5
2.1.	ReNeuzertifizierung.....	5
2.1.	AufschubVerschiebung der Rezertifizierung.....	5
2.2	Akkreditierte Prüfunternehmen.....	5
2.2.	Anforderungen an Prüfunternehmen.....	5
2.2.	Anforderungen an das Personal, das die Zertifizierungsarbeiten	6
2.2.	Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts.....	6
	3	
3.	Rahmenbedingungen für das	7
3.1	Verantwortung für das Managementdie-Verwaltung von	8
3.1.	Zuständigkeiten des Lizenzinhabers für das Managementdie	8
3.1.	Verantwortung des GlückssSpielanbieters für das	8
3.1.	Verantwortliches Personal-Mitarbeiter des Lizenzinhabers und	8
3.2	Plan für das Management vonplan für Systemänderungen	9
3.3	Konfigurationsmanagement.....	9
3.3.	Definition des Systemaufbausstruktur und der	9
3.3.	ErfassungEintragung von KomponentenBauteilen in einem	10
3.3.	Klassifizierung von Komponenten.....	10
3.3.	Klassifizierung von Hardwarekomponenten in virtuellen Servern	11
3.4	ErfassungRegistrierung von Änderungen in einem	11
3.5	Konfigurationsbasis der Basis- oder GlückssSpielplattform- Konfigurationsausgangspunkt.....	11
4.	Verfahren für das Management von	12
4.1	ÄnderungsgrundGrund für die Veränderung.....	13
4.2	Bewertung der Änderung.....	13
4.3	Genehmigung der Änderunggenehmigung.....	13
4.3	Besondere Angaben für Lizenzinhaber und Basisplattform.....	14
4.4	UmsetzungImplementierung und Überprüfung von	14
4.4	Änderungen an Komponenten, die mit Relevanzcode_3	14
4.4	Änderungen an Komponenten, die mit Relevanzcode_2	15
4.5	Besondere Angaben in Bezug auf die IntegrationEinzelheiten im Bereich der.....	15
5.	Berichte aus dem Komponentenregister und dem	16
	Änderungsregister usw.....	
6.	Vorherige Genehmigung von Systemänderungen durch	18
6.1	Zufallszahlengenerator (Random Number Generator, RNG).....	19
6.2	Neue Glücksspiele und Änderungen des bestehenden Glücksspielangebots	19

Zielweck des
Systemänderungsmanagem
entprogramms**Programm**
zum Management von
Systemänderungen



Das Programm zum Management von Systemänderungen stellt sicher, dass alle Änderungen an der Basisplattform und der Glücksspielplattform im Einklang mit diesen Standards gehandhabt werden, um das Qualitätsniveau der Umsetzung von Änderungen zu gewährleisten. Das Programm wird dazu beitragen, mehr Transparenz in Bezug auf Änderungen des Glücksspielsystems und die zugrunde liegenden Entscheidungsprozesse, die die Grundlage gebildet haben, zu gewährleisten.

1.1 Version

Version 1.0 vom 01.07.2014

- Neue Struktur im Vergleich zur vorherigen Version 1.3 sowie eine Reihe von Aktualisierungen in mehreren Bereichen. Daher wird eine neue Version 1.0 herausgegeben. Es ist beabsichtigt Die Absicht ist es, in Zukunft der normalen Versionsnummerierung zu folgen.

Version 1.1 vom 21.12.2015

- Berichtigungen in Bezug auf die Umsetzung der Anforderungen an Lotterien im Zertifizierungsprogramm.

Version 1.2 vom 01.01.2020

- Die dänische Glücksspielbehörde hat die Anforderung aufgehoben, dass sich die Akkreditierung des PrüfTestunternehmens auf eine bestimmte Version beziehen muss, vgl. Abschnitt 2.2.

Version 2.0 vom 01.01.2023

- Aktualisierung der Anforderungen für akkreditierte Prüfunternehmen und deren Personal. Die vierteljährlichen Berichtspflichten wurden aufgehoben. Eine detaillierte Beschreibung der Situationen, in denen die dänische Glücksspielbehörde neue und geänderte Spiele vorab genehmigen muss, ist nicht mehr verfügbar. Darüber hinaus wurden allgemeine Anpassungen und Spezifikationen vorgenommen.

Version 2.1 vom 01.10.2023

- Aktualisiertes visuelles Layout des Dokuments. Einige Ein paar sprachliche Korrekturen. Keine Änderungen an den Anforderungen.

Version 3.0 vom 01.01.2025

- Aktualisiert aufgrund der Einführung von Anbieterlizenzen für Online-Casinos und Wetten. Das Dokument wurde aktualisiert, um den Verpflichtungen des Lizenzinhabers und des SpieleanbieterGlücksspielanbieters in Bezug auf Systemänderungen Rechnung zu tragen. Der Begriff „Glücksspielsystem“ wurde in die Begriffe „Basisplattform“ und „Glücksspielplattform“ geändert, wenn dies als notwendig erachtet wurde wird. Die SpieleanbieterGlücksspielanbieter müssen vor einer rm Systemänderungwechsel keine Genehmigung des Lizenzinhabers mehr einholen.

Die dänische Glücksspielbehörde überprüft regelmäßig das Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos. Die neueste Version ist auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde verfügbar.

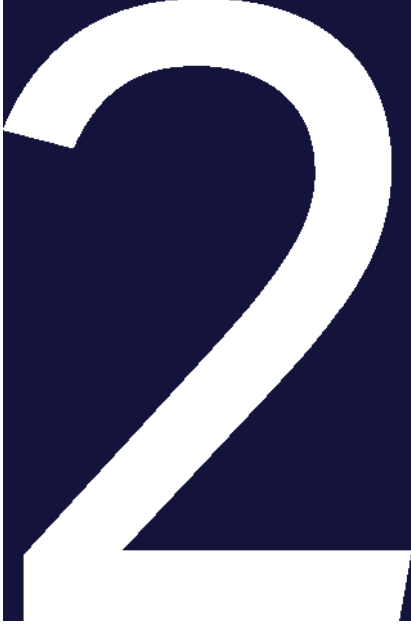
Bei der Veröffentlichung einer neuen Version des Zertifizierungsprogramms veröffentlicht die dänische Glücksspielbehörde erforderlichenfalls Leitlinien für eine Übergangsregelung und die Gültigkeit bereits abgeschlossener Zertifizierungen.

Es sei darauf hingewiesen, dass die dänische Fassung verbindlich ist. Die englische Version dient nur zur Orientierung.

1.2 Geltungsbereich

Das Programm zum Management von Systemänderungenmanagement-Programm gilt für die Bereitstellung und das Angebot von Online-Wetten und landbasierten Wetten (§_11 Glücksspielgesetz), die Bereitstellung von Online-Casinos (§_18 Glücksspielgesetz) und die Bereitstellung von Glücksspielen~~das Angebot von Spielen~~ (§_24a Glücksspielgesetz).

Häufigkeit Frequenz- und Prüfunternehmen



2.1 Häufigkeit der Zertifizierung

Der Lizenzinhaber und der ~~Spieleanbieter~~Glücksspielanbieter sind dafür verantwortlich, dass die Zertifizierung gemäß den Anforderungen dieses Dokuments in Abständen von höchstens 12 Kalendermonaten durchgeführt wird.

2.1.1 Erste-Zertifizierung

Lizenzinhaber und ~~Spieleanbieter~~Glücksspielanbieter müssen erstmals zertifiziert sein, bevor eine Glücksspiellizenz ausgestellt werden kann, es sei denn, die dänische Glücksspielbehörde hat etwas anderes ~~bestimmt~~angegeben. Weitere Einzelheiten sind Abschnitt_2.1.3 der ~~a~~Allgemeinen Anforderungen zu entnehmen.

2.1.2 ReNeuzertifizierung

Der Lizenzinhaber und der ~~Spieleanbieter~~Glücksspielanbieter müssen in der Regel innerhalb von 12_Monaten nach der letzten Zertifizierung eine neue Zertifizierung vorgenommen haben. In dem Standardbericht ist anzugeben, wann die letzte Rezertifizierung durchgeführt wurde.

Der Standardbericht, der die Rezertifizierung dokumentiert, muss spätestens zwei Monate nach der Zertifizierung bei der dänischen Glücksspielbehörde eingehen.

2.1.3 ~~Aufschub~~Verschiebung der Rezertifizierung

Der Lizenzinhaber und der ~~Spieleanbieter~~Glücksspielanbieter können die Zertifizierung um bis zu zwei Monate ab dem Zeitpunkt ~~auf~~verschieben, zu dem eine neue Zertifizierung hätte vorgenommen werden müssen. Die neue Zertifizierung muss spätestens 14_Monate nach der letzten Zertifizierung abgeschlossen sein, und der Standardbericht muss innerhalb derselben Frist bei der dänischen Glücksspielbehörde eingehen.

Die dänische Glücksspielbehörde muss informiert werden, bevor die Zertifizierung ~~auf~~geverschoben wird.

Die Frist für die ~~Re~~erneute-Zertifizierung wird um die Zeit verkürzt, um die die vorangegangene Frist von 12_Monaten ~~auf~~geverschoben wurde. Wird beispielsweise ~~der~~die maximal zweimonatige ~~Aufsch~~ubiebung in Anspruch genommen, muss die nächste Zertifizierung nach 10_Monaten erneuert werden. Der Zeitpunkt der nächsten Zertifizierung ~~mus~~spiegelt dies im Standardbericht ~~wid~~erspiegeln.

2.2 Akkreditierte Prüfunternehmen

Um sicherzustellen, dass die erforderlichen Qualifikationen bei der Durchführung einer Zertifizierung vorliegen, müssen das Prüfunternehmen und sein ~~Personale~~Mitarbeiter die Anforderungen dieses Abschnitts erfüllen.

2.2.1 Anforderungen an Prüfunternehmen

Die Zertifizierung des System-Change-Management-Programms erfolgt als akkreditierte Zertifizierung durch eine nach ISO/IEC 17021-1 oder ISO/IEC 17065 akkreditierte Zertifizierungsstelle für die Zertifizierung im Rahmen des Zertifizierungsprogramms SCP.03.00.DK der dänischen Glücksspielbehörde durch DANAK (Dänischer Akkreditierungsfonds) oder eine gleichwertige Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner der multilateralen Vereinbarung der EA (Europäische Zusammenarbeit für die Akkreditierung) über die gegenseitige Anerkennung in Bezug auf die Zertifizierung von Managementsystemen ist, oder durch Zertifizierungsstellen außerhalb des Hoheitsgebiets der EA durch eine Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner der einschlägigen multilateralen Vereinbarung über die gegenseitige Anerkennung im Rahmen des IAF (International Accreditation Forum) ist. Die Zertifizierung des Programms zum Management von Systemänderungen muss als akkreditierte Zertifizierung durch eine nach ISO/IEC 17021-1 oder ISO/IEC 17065 akkreditierte Zertifizierungsstelle für die Zertifizierung im Rahmen des Zertifizierungsprogramms SCP.03.00.DK der dänischen Glücksspielbehörde durch den DANAK (Danish Accreditation Fund) oder eine gleichwertige Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen EA-Abkommens (Europäische Zusammenarbeit für Akkreditierung) über die gegenseitige Anerkennung in Bezug auf die Zertifizierung von Managementsystemen ist, oder, für Zertifizierungsstellen außerhalb des EA-Gebiets durch eine Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des einschlägigen multilateralen Abkommens über die gegenseitige Anerkennung im Rahmen des IAF (International Accreditation Forum) ist, erfolgen.

Dem Zertifizierungsbericht ist eine Dokumentation der Akkreditierung des Prüfunternehmens beizufügen. Alternativ kann ein Link zur Akkreditierung im Zertifizierungsbericht bereitgestellt werden.

2.2.2 Anforderungen an das Personal, das die Zertifizierungsarbeiten durchführt

Die Zertifizierungsarbeiten müssen von Personal durchgeführt werden, das entsprechend den Anforderungen von Abschnitt_7 der ISO/IEC_17021-1 oder Abschnitt_6 der ISO/IEC_17065 qualifiziert ist. Das akkreditierte Prüfunternehmen muss daher entsprechend qualifiziertes, kompetentes und erfahrenes Personal einstellen und ausbilden.

2.2.3 Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts

~~Die Durchführung der Zertifizierungsarbeiten wird gemäß den Aufsichtsanforderungen in Abschnitt 2.3 der Allgemeinen Anforderungen überwacht. Die Durchführung der Zertifizierungsarbeiten ist gemäß den Anforderungen an die Überwachung in Abschnitt 2.3 der allgemeinen Anforderungen zu überwachen. Es liegt in der Verantwortung des Vorgesetzten, den Standardbericht zu unterzeichnen und dadurch zu gewährleisten, dass die Zertifizierung professionell durchgeführt wurde. Es liegt in der Verantwortung der überwachenden Person, den Standardbericht zu unterzeichnen und dadurch zu garantieren, dass die Zertifizierung professionell durchgeführt wurde.~~

**Rahmenbedingungen für
das
~~Systemänderungsmanage~~
~~ment~~Programm zum
Management von
Systemänderungen**

3

Die RahmenbedingungenDer Gesamtrahmen für das Management von Systemänderungen bilden die Grundlage, die vor der Umsetzung eines Programms zum Management von Systemänderungenmanagementprogramms erforderlich ist. Dies bedeutet, dass der Lizenzinhaber und der SpieleanbieterGlücksspielanbieter folgende Pflichten haben:

- Zuweisung von Befugnissen und Zuständigkeiten für das Managementdie-Verwaltung von Systemänderungen;_
- Aufstellung eineseinen formalenellen Änderungsplans-aufstellen, um den allgemeinen Rahmen für das Managementdie-Verwaltung von Systemänderungen festzulegen;_
- Aufzeichnung und Klassifizierung derdie Komponenten des Glücksspielsystems für die Zwecke des Konfigurationsmanagements-aufzuzeichnen und zu klassifizieren;_
- Aufzeichnung der Änderungen in einem Änderungsregister-aufzeichnen; und
- Festlegung einer KonfigurationsbasisLegen-Sie-einen-Konfigurationsstartpunkt für das gesamte Glücksspielsystem-fest.

Bei der Klassifizierung der Komponenten kann es von Bedeutung sein, die Unterschiede in Inhalt und Art der Spiele sowie die damit verbundenen unterschiedlichen Risiken zu bewerten.

3.1 Verantwortung für das Managementdie-Verwaltung von Systemänderungen

3.1.1 Zuständigkeiten des Lizenzinhabers für das Managementdie-Verwaltung von Systemänderungen

Der Lizenzinhaber ist für Änderungen an der Basisplattform verantwortlich, unabhängig davon, ob diese Änderungen vom Lizenzinhaber oder von einem Dritten im Auftragauf-Antrag des Lizenzinhabers vorgenommen wurden.

Der LizenzGenehmigungsinhaber musspräzisiert und beschreibt die Zuständigkeiten und Befugnisse im Zusammenhang mit der Umsetzung und Genehmigung des Änderungsprozesses klären und beschreiben.

Werden die Systemänderungen von einem Unterauftragnehmer des Lizenzinhabers kontrolliert, muss der Lizenzinhaber sicherstellen, dass der Unterauftragnehmer die Anforderungen dieses Dokuments erfüllt.

3.1.2 Verantwortung des GlückssSpielanbieters für das Management von Systemänderungen-

Der GlückssSpielanbieter ist für alle Änderungen an der GlückssSpleplattform verantwortlich.

Der Spielelieferant hat die Verantwortlichkeiten und Befugnisse im Zusammenhang mit der Umsetzung und Genehmigung des Änderungsprozesses zu klären und zu beschreiben.Der GlückssSpielanbieter muss die Zuständigkeiten und Befugnisse im

Zusammenhang mit der Umsetzung und Genehmigung des Änderungsprozesses klären und beschreiben.

3.1.3 Verantwortliches Personal-Mitarbeiter des Lizenzinhabers und des Glücksspielanbieters/Spielieferanten

Der Lizenzinhaber und der ~~Spieleanbieter~~Glücksspielanbieter müssen einen oder mehrere ~~Personalmitglieder~~Mitarbeiter im Unternehmen benennen, ~~die insgesamt für Systemänderungen verantwortlich sind~~die die Gesamtverantwortung für Systemänderungen tragen. ~~Das zuständige Personal~~Dies kann als Ausschuss organisiert werden.

~~Das~~Die verantwortlichen ~~n Personal muss~~Mitarbeiter müssen über ausreichende fachliche Kompetenz und Erfahrung im Management von Systemänderungen sowie über die notwendige Entscheidungsbefugnis im Unternehmen verfügen, um zu entscheiden, ob eine Änderung umgesetzt werden soll.

~~Das~~Die verantwortliche ~~Personal~~n-Mitarbeiter ~~muss~~müssen sicherstellen, dass ~~andere~~relevante ~~Personalmitglieder~~Mitarbeiter des Lizenzinhabers, des ~~Spieleanbieter~~Glücksspielanbieters oder des jeweiligen ~~Unterauftrag~~Subunternehmers einbezogen werden, damit Entscheidungen auf informierter Basis getroffen werden.

Vor der Genehmigung einer Systemänderung bestätigt/bestätigen ~~das~~der/die zuständige(n) ~~Personalmitglied~~Bedienstete(ern), dass:

- die vorgeschlagene Systemänderung ~~kann~~ im Einklang mit dem Zertifizierungsprogramm der dänischen Glücksspielbehörde durchgeführt werden ~~kann~~;
- die vorgeschlagene Systemänderung notwendig ist,
- die Systemänderung ~~wird~~ dokumentiert und kategorisiert ~~wird~~;

- die Folgen der Umsetzung der Systemänderung die Integrität des Glücksspielsystems nicht beeinträchtigen; und
- ~~Das~~ Verfahren für die geplanten Maßnahmen zur Umsetzung der Systemänderung in Dokumenten, Hardware und/oder Software-~~entspricht~~ Abschnitt_4 dieses Dokuments entspricht.

Diese Personen sowie die am Entscheidungsprozess beteiligten Personen müssen im Änderungsregister aufgeführt werden, vgl. Abschnitt_3.4.

3.2 Plan für das Management von plan für Systemänderungen (Änderungsplan/Change-Plan)

~~Das Management/Die Verwaltung~~ von Systemänderungen durch den Lizenzinhaber und den Spieleanbieter/Glücksspielanbieter wird in einem formalen Änderungsplan beschrieben, in dem die Rahmenbedingungen der Gesamtrahmen für das Management/die Verwaltung von Systemänderungen festgelegt werden/wird.

Der Änderungsplan des Lizenzinhabers muss:

- dokumentiert werden~~;~~
- von der Geschäftsleitung/vom Direktorium genehmigt werden~~;~~
- einer angemessenen internen Kontrolle unterliegen~~;~~
- ~~Identifizieren-Sie~~, welches Verfahren für das Konfigurationsmanagement gemäß Abschnitt_3.3 verwendet wird~~;~~
- Verantwortlichkeiten zuweisen und die Befugnisse des Personals der Mitarbeiter des Lizenzinhabers im Zusammenhang mit Änderungen des Glücksspielsystems und seiner Komponenten zu beschreiben, und sicherzustellen, dass der erwartete Lebenszyklus der Komponenten n beschrieben wird~~;~~
- in die formalen Änderungspläne aller Unterauftragnehmer integriert werden~~;~~
- die Festlegung der Aufteilung der Zuständigkeiten zwischen dem Lizenzinhaber und etwaigen Unterauftragnehmern festlegen; und
- soweit möglich, stets auf die einschlägigen Verfahren des Lizenzinhabers und etwaiger Unterauftragnehmer Bezug nehmen.

3.3 Konfigurationsmanagement

Lizenzinhaber und Spieleanbieter/Glücksspielanbieter müssen über ein Konfigurationsmanagement verfügen, das einen Überblick über die Basis- bzw. die Glücksspielplattform bietet, indem die einzelnen Komponenten identifiziert werden. Sobald die einzelnen Komponenten der Plattformen gemäß Abschnitt_3.3.2 im Komponentenregister erfasst/registriert und klassifiziert wurden, wird eine Konfigurationsbasisstartpunkt gemäß Abschnitt_3.5 festgelegt/erstellt, die/der die Möglichkeit gewährleistet/bietet, Änderungen bei künftigen Zertifizierungen zu erkennen.

Dieses Konfigurationsmanagement soll das bestehende Konfigurationsmanagement beim Lizenzinhaber und Glücksspielanbieter/Spielieferanten ergänzen.

Findet das Konfigurationsmanagement der Basisplattform des Lizenzinhabers und der Glücksspielplattform des Glücksspielanbieters nicht bereits statt, gilt dieses Dokument als Mindestanforderung für das Konfigurationsmanagement.

3.3.1 Definition des Systemaufbausstruktur und der Komponentendefinition der Basis- und Glücksspielplattform

Die Systemaufbaustuktur der Basis- und der Glücksspielplattform besteht aus den definierten Hard- und Softwarekomponenten sowie deren Verbindungen und Abhängigkeiten.

Die KomponentenBauteile sind in einem KomponentenBauteilregister gemäß Abschnitt_3.3.2 auf der Grundlage der Frage zu definieren, ob ihre funktionalen und physikalischen Eigenschaften individuell gesteuert werden können.

Diese DefinitionBegriffsbestimmung beruht auf:

- rechtlichen Anforderungen;
- der RelevanzWesentlichkeit in Bezug auf die Risiken für Vertraulichkeit, Integrität, Verfügbarkeit und Rückverfolgbarkeit gemäß Abschnitt_3.3.3;
- neuen oder geänderten Technologien, DesignKonstruktion oder Entwicklung; und

- Schnittstellen zu anderen Komponenten.

Ziel der Definition der Komponenten ist es, ~~die Möglichkeit eines kontrollierten Entwicklungsprozesses für Basis- und Spielplattform zu optimierenden Entwicklungsprozess von Basis- und Glücksspielplattformen noch optimaler zu kontrollieren~~. Die Definition von ~~KomponentenBauteilen~~ wird so früh wie möglich im Lebenszyklus ~~einer Komponentedes Bauteils~~ eingeleitet und im Einklang mit der Entwicklung der ~~Komponentes Bauteils~~ kontinuierlich neu bewertet.

3.3.2 Erfassung/Eintragung von ~~KomponentenBauteilen~~ in einem ~~KomponentenBauteil~~register

Lizenzinhaber und ~~SpieleanbieterGlücksspielanbieter~~ müssen alle definierten Komponenten in einem ~~Komponentenregister~~ ~~erfassenregistrieren~~.

Der Detaillierungsgrad dieses Registers wird vom Lizenzinhaber und vom ~~SpieleanbieterGlücksspielanbieter~~ festgelegt. Wenn der Detaillierungsgrad sehr gering ist – z.-B. wenn die Basis- oder ~~die Glückss~~Spielplattform die einzige Komponente ist – muss jede Änderung der Komponente einem hohen Maß an Management und Kontrolle unterliegen. Ein höherer Detaillierungsgrad ermöglicht es, den Grad der Kontrolle je nach ~~RelevanzMaterialität~~ der einzelnen Komponenten zu unterscheiden.

~~Für jede Komponente sind f~~Folgende ~~AngabenInformationen zu erfassenüber die Komponente sind aufzuzeichnen~~:

- ~~die~~ Definition der Komponente,;
- ~~eine~~ eindeutige ~~KennIdentifikations~~nummer,
- die Versionsnummer,
- die identifizierbaren Merkmale,
- die für Änderungen der Komponente zuständige Stelle,
- ~~eine Klassifizierung in Bezug auf VertraulichkeitGeheimhaltungs-, Integritäts-, Verfügbarkeits- und Rückverfolgbarkeit~~sklassifizierung gemäß Abschnitt_3.3.3,;
- ~~die~~ Prüfsumme/~~der~~ Hashw-Wert für die als_3 ~~klassifizierteneingestuft~~en Komponenten (~~wesentlicheerhebliche~~ Relevanz), siehe Abschnitt_3.3.3; und
- den geografischen Standort im Fall von Hardwarekomponenten.

Diese ~~Angaben-Informationen~~ bilden die Grundlage für ~~das~~die akkreditierte Prüf~~unternehmeneinrichtung~~, um zu prüfen, ob sich ~~die Komponentedes Bauteil gegenüber der~~vom Konfigurations~~basisstartpunkt~~ gemäß Abschnitt_3.5 geändert hat.

3.3.3 Klassifizierung von Komponenten

Alle definierten Komponenten sind nach den folgenden vier Kriterien zu klassifizieren:

- Vertraulichkeit: vertrauliche Informationen über Kunden (z.-B. Angaben zur IdentifizierungIdentifikations- oder über Transaktionenensinformationen).
- Integrität: die Integrität des GlückssSpielsystems-selbst, seiner Funktionen und der im GlückssSpielsystem gespeicherten Informationen.
- Verfügbarkeit: die Verfügbarkeit von Informationen über-den Kunden.
- Rückverfolgbarkeit: die Aktivität der Nutzer (sowohl der Kunden, des PersonalsMitarbeiter als auch Dritter) in Bezug auf die Komponente.

Basierend auf der Relevanz der Komponenten in Bezug auf die ErzielungErstellung oder GewährleistungSicherung der oben genannten Kriterien wird jeder Komponente fürinnerhalb jedes der vier Kriterien auf der folgenden Skala ein Relevanzcode zugewiesen:

1. keine Relevanz (die Komponente kann sich nicht negativ auf das Kriterium auswirken);
2. gewissejede Relevanz (die Komponente kann sich auf das Kriterium auswirken); und
3. wesentlichessignifikante Relevanz (das Kriterium hängt von der Komponente ab).

Der höchste RelevanzcodeCode mit der höchsten Relevanz unter deninnerhalb-der vier Kriterien definiert die Klassifizierung der Komponente.

3.3.4 Klassifizierung von Hardwarekomponenten in virtuellen Servern (Cloud)

Verwendet der Lizenzinhaber oder SpieleanbieterGlücksspielanbieter eine virtuelle Serverumgebung, so kann dies Auswirkungen auf die Klassifizierung gemäß Abschnitt 3.3.3 haben.

3.3.4.1 Eigene virtuelle Serverumgebung

In FällenSituationsen, in denen ein Lizenzinhaber oder SpieleanbieterGlücksspielanbieter seine eigene virtuelle Serverumgebung zur Unterstützung der Basis- bzw. GlückssSpielplattform nutzt, muss die Hardware, die die virtuelle Serverumgebung unterstützt, über ausreichende Redundanz und Kapazität verfügen, um im Falle eines Ausfalls einzelner Hardwarekomponenten einen kontinuierlichen und ungestörten Betrieb der Plattform bis zur Behebung des Ausfalls sicherzustellen. In diesem Fall können die einzelnen Hardwarekomponenten mit einem niedrigeren Relevanzcode mit geringerer Relevanz klassifiziert werden, vgl. -Abschnitt- 3.3.3.

In FällenSituationsen, in denen die gesamte physische Hardware, die die unter der Virtualisierungsschicht unterstützt, nicht über ausreichende Redundanz und Kapazität verfügt, um FehlfunktionenFehler an den einzelnen Hardwarekomponenten zu bewältigenunterzubringen, und somit deneinen kontinuierlichen und ungestörten Betrieb der Plattform bis zur Behebung des Fehlers nicht gewährleisten kann, sind die einzelnen Hardwarekomponenten mit einem höheren Relevanzcode mit höherer Relevanz zu klassifizieren, vgl. -Abschnitt- 3.3.3.

3.3.4.2 Öffentliche virtuelle Serverumgebung

In FällenSituationsen, in denen ein Lizenzinhaber oder SpieleanbieterGlücksspielanbieter eine öffentliche virtuelle Serverumgebung (Public Cloud) nutzt, werden Hardwarekomponenten der Serverumgebung nicht nach Abschnitt- 3.3.3 klassifizierteingestuft, wenn der Eigentümer der Publicöffentlichen Cloud die folgenden Bedingungen erfüllt:

- Der Eigentümer darf nicht zum Geschäft des Lizenzinhabers oder des SpieleanbieterGlücksspielanbieters gehören oder anderweitig mit dem Geschäft des Lizenzinhabers oder des SpieleanbieterGlücksspielanbieters verbunden sein.
- Er ist nach ISO/IEC-27001 zertifiziert.
- Die Hardware, die die virtuelle Serverumgebung unterstützt, muss über eine ausreichende Redundanz und KapazitätFähigkeit verfügen, um im Falle eines Ausfalls einzelner Hardwarekomponenten einen kontinuierlichen und ungestörten Betrieb des Glücksspielsystems bis zur Behebung des Ausfalls sicherzustellen.

3.4 Erfassung/Registrierung von Änderungen in einem Änderungsregister

Alle Änderungen, die am Wettsystem vorgenommen werden, müssen in einem Änderungsregister aufgezeichnet und datiert werden. Dieses Register bildet die Grundlage ~~dafür, auf der das~~ ~~die~~ akkreditierte Prüf~~unternehmeneinrichtung~~ die Änderungen ~~prüft, die~~ an jeder Komponentem-Bauteil im Vergleich zur in Bezug auf den Konfigurationsbasisstartpunkt gemäß Abschnitt 3.5 prüfen kann ~~vorgenommen wurden.~~

3.5 Konfigurationsbasis der Basis- oder Glücksspielplattform-Konfigurationsausgangspunkt

Die Konfigurationsbasis wird im Rahmen ~~Im Zusammenhang mit~~ der Erstzertifizierung der Basisplattform des Lizenzinhabers oder der Glücksspielplattform des ~~Spieleanbieter~~ Glücksspielanbieters ~~wird der Konfigurationsstartpunkt in seiner Vollständigkeit als zertifizierte Plattform vollständig festgelegt~~ bestimmt.

Die Konfigurationsbasis~~linie~~ ermöglicht es dem akkreditierten Prüfunternehmen, alle Änderungen an den Komponenten so zu prüfen, dass ~~die jährliche Rezertifizierung einen Audit-Trail zurück zur Konfigurationsbasislinie liefert~~ bei der jährlichen Rezertifizierung ein Prüfpfad zurück zur Konfigurationsbasis zur Verfügung steht.

Mit der jährlichen Zertifizierung wird ein neuer Konfigurations~~basisstartpunkt~~ festgelegt, ~~dieser~~ als Grundlage für Systemänderungen im Folgejahr dienen wird ~~soll~~.

Verfahren für das
Management von
Systemänderungsma
nagementprozess



Alle Systemänderungen unterliegen einer formalen förmlichen Kontrolle. Der Grad der Kontrolle hängt davon ab, wie sich die Änderung voraussichtlich auf das Wettsystem auswirken wird.

Das Verfahren für das Management zur Verwaltung einer Systemänderung wird in dem in Abschnitt 3.4 genannten Änderungsregister dokumentiert und umfasst Folgendes:

- eine Beschreibung der Änderung,
- eine Klassifizierung Kategorisierung der Änderung in Bezug auf Komplexität, Ressourcenbedarf und Planung.;
- einen Änderungsgrund Begründung für die Änderung gemäß Abschnitt 4.1.;
- eine Bewertung der Änderung gemäß Abschnitt 4.2.;
- eine Beschreibung, wie die Änderung gemäß Abschnitt 4.3 zu genehmigen ist; und
- eine Beschreibung, wie die Änderung gemäß Abschnitt 4.4 umzusetzen und zu überprüfen ist, wie in Abschnitt 4.4 dargelegt.

4.1 Änderungsgrund Grund für die Veränderung

Vor der formalen förmlichen Genehmigung einer Systemänderung gemäß Abschnitt 3.1.2 muss die Änderung begründet zu begründen und im Änderungsregister gemäß Abschnitt 3.4 zu dokumentiert werden.

Der Änderungsvorschlag muss enthält folgende Angaben enthalten:

- die zu ändernde(n) Komponente(n) und die zugehörigen Unterlagen, einschließlich der eindeutigen Kennnummer, der Versionsnummer und des Status,
- eine Beschreibung der vorgeschlagenen Änderung,
- eine Auflistung anderer Komponenten und zugehöriger Unterlagen, die von der Änderung betroffen sein könnten,
- den Mitarbeiter oder Unterauftragnehmer, der die Änderung verfasst hat, und das Datum, an dem sie erstellt wurde.;
- die Gründe für die Änderung.;
- die Kategorie der Änderung.

Der Status des Änderungsprozesses, die damit verbundenen Entscheidungen und Anordnungen Dispositionen müssen laufend dokumentiert werden.

4.2 Bewertung der Änderung

Eine formale Bewertung der Änderung ist durchzuführen und im Änderungsregister zu dokumentieren, vgl. Abschnitt 3.4. Dies muss auf der Grundlage einer Risikobewertung gemäß basierend auf dem Zweck des dänischen Glücksspielgesetzes und der damit verbundenen Verordnungen erfolgen. Die Risikobewertung stützt sich auf „ISO/IEC 31010 Risikomanagement – Techniken für die Risikobewertung stechniken“.

Die Bewertung der Änderung muss umfasst Folgendes umfassen:

- die erwarteten Auswirkungen der Änderung.;
- eine Beschreibung des mit der Änderung verbundenen Risikos,
- eine Beschreibung der Auswirkungen der Änderung auf die Einhaltung der Rechtsvorschriften durch den Lizenzinhaber oder den Spielleanbieter Glücksspielleanbieter; und

- ~~die Auswirkungen derwie sich die~~ Änderung auf die Vertraulichkeit, Integrität, Verfügbarkeit und Rückverfolgbarkeit des Glücksspielsystems ~~gemäß auswirkt, wie in~~ Abschnitt 3.3.3 dargelegt.

4.3 Genehmigung der Änderung ~~genehmigung~~

Es muss ein Genehmigungsverfahren eingerichtet werden, um sicherzustellen, dass alle Änderungen und damit zusammenhängende Bewertungen von Änderungen den in Abschnitt 3.1.3 genannten zuständigen ~~Personalmitgliedern~~ ~~Bediensteten~~ vorgelegt werden, die die endgültige Entscheidung darüber treffen, ob eine bestimmte Systemänderung genehmigt wird oder nicht.

Alle Entscheidungen über Systemänderungen sowie die zugrunde liegenden ~~Erwägungen~~ ~~Überlegungen~~ müssen im Änderungsregister ~~erfasst~~ ~~aufgeführt~~ werden, vgl. Abschnitt 3.4.

Der ~~Spieleanbieter~~Glücksspielanbieter ist für die Glücksspielplattform verantwortlich. Es ist daher nicht erforderlich, dass der ~~Spieleanbieter~~Glücksspielanbieter die Genehmigung des Lizenzinhabers einholt, bevor er Systemänderungen an der Glücksspielplattform vornimmt.

HinweisLeitlinie: Es wird erwartet, dass sich Lizenzinhaber und ~~Spieleanbieter~~Glücksspielanbieter bilateral vereinbaren, in welchen Fällen auf die Fälle einigen, in denen eine Beteiligung des Lizenzinhabers im Zusammenhang mit Systemänderungen an der Glücksspielplattform erforderlich sein könnte. Darüber hinaus wird auf Abschnitt 4.5 hingewiesen, der besondere Anforderungen an Geschäftsprozesse in Bezug auf die Integration zwischen Basis- und Glücksspielplattform betrifft.

4.3.1 Besondere Angaben für Lizenzinhaber und Basisplattform

Der folgende Unterabschnitt gilt nur für ~~den~~ Lizenzinhaber. Siehe auch Abschnitt 2.2 der Allgemeinen Anforderungen an Basisplattformanbieter des Lizenzinhabers.

4.3.1.1 Wenn eine Systemänderung an der Basisplattform des Lizenznehmers auf Grundlage einer Empfehlung eines Plattformanbieters eingeleitet wird, kann die Genehmigung der Änderungen an der Basisplattform durch den Lizenznehmer auf Grundlage der Änderungsbeurteilung des Anbieters gemäß Abschnitt 4.1 und der Bewertung der vorgeschlagenen Änderungen gemäß Abschnitt 4.2 erfolgen~~Genehmigung von Änderungen an der Basisplattform, die von einem Plattformanbieter empfohlen werden~~
~~Wenn eine Systemänderung an der Basisplattform auf der Grundlage einer Empfehlung eines Unterauftragnehmers eingeleitet wird, können die Gründe des Plattformanbieters für die Änderung, vgl. Abschnitt 4.1 und die Bewertung von Änderungen, vgl. Abschnitt 4.2, als Grundlage für die Genehmigung der Änderung durch den Lizenzinhaber verwendet werden.~~ In diesem Zusammenhang ist eine gesonderte Bewertung der Änderung in Bezug darauf vorzunehmen, wie sich die betreffende~~fragliche~~ Änderung auf das gesamte Wettsystem auswirken wird.

Der Zeitraum zwischen den Empfehlungen des Plattformanbieters und der Umsetzung ist in dem in Abschnitt 3.4 genannten Änderungsregister zu begründen. Die Dokumentation für die Umsetzung der Empfehlungen des Plattformanbieters wird ebenfalls in das Änderungsregister aufgenommen.

4.3.1.2 Ablehnung der von einem Unterauftragnehmer empfohlenen~~von Änderungen, die von einem Unterauftragnehmer empfohlen wurden~~

Lehnt der Lizenznehmer die Umsetzung einer rs System~~änderung~~wechsels anzu einer von einem Plattformanbieter empfohlenen Basisplattform ab, muss dies im Änderungsregister begründet werden, vgl. Abschnitt~~Ziffer~~ 3.4.

Das PrüfFestunternehmen prüft die Begründetheit jeder Entscheidung, den Empfehlungen des Plattformanbieters nicht zu folgen, muss bei jeder Entscheidung, den Empfehlungen des Plattformanbieters nicht zu folgen, die Gründe dafür berücksichtigen.

4.4 Umsetzung/Implementierung und Überprüfung von Systemänderungen

Dieser Abschnitt gilt für Änderungen an Komponenten, die auf der Grundlage von Abschnitt 3.3.3 mit dem Relevanzcode 2 oder 3 klassifizierteingestuft wurden. KomponentenBauteile, die mit dem Relevanzcode 1 eingestuft sind, sind naturgemäß für die Kriterien in Abschnitt 3.3.3 nicht relevant und bedürfen daher keiner Genehmigung der Änderung durch das Prüfunternehmen.

Nach der Umsetzung einer Systemänderung muss überprüft werden, ob die Umsetzung mit ist die Kohärenz zwischen der genehmigten Systemänderung tatsächlich übereinstimmt und der tatsächlichen Umsetzung zu überprüfen. Diese Überprüfung wird in das in Abschnitt 3.4 genannte Änderungsregister eingetragen.

4.4.1 Änderungen an Komponenten, die mit Relevanzcode 3 eingestuft wurden

Das Prüfunternehmen bewertet und genehmigt die Änderungsbewertung gemäß Abschnitt 4.2 für alle Änderungen an KomponentenBauteilen, die gemäß Abschnitt 3.3.3 mit dem Relevanzcode 3 („wesentliche Relevanz“) klassifizierteingestuft sind.

Das Prüfunternehmen muss alle Änderungen während oder unmittelbar nach der Umsetzung/Implementierung zertifizieren.

Das PrüfFestunternehmen kann einen Aufschub-Verschiebung der Zertifizierung zulassen, wenn der Lizenzinhaber oder der SpieleanbieterGlücksspielanbieter über eine interne Funktion verfügthat, deren Hauptzweck darin besteht, die Qualität des Managements von Systemänderungen sicherzustellen. Die Funktion muss mit qualifiziertem Personal besetzt sein und organisatorisch von der Funktion zur UmsetzungDurchführung von Systemänderungen getrennt sein.

Wird die Zertifizierung aufgevershoben, bewertet, genehmigt und zertifiziert das Prüfunternehmen die Änderungen alle drei Monate.

Die Möglichkeit, die Zertifizierung auf alle drei Monate aufzuzuverschieben, kann nur von Lizenzinhabern und SpieleanbieterGlücksspielanbietern genutzt werden. SieEs darf nicht von Unterauftragnehmern der Basisplattform des Lizenzinhabers ohne eine unabhängige Lizenz in Dänemark nicht verwendet werden.

4L.4L.2- Änderungen an KomponentenBauteilen, die mit dem Relevanzcode 2 eingestuft sind

Das PrüfFestunternehmen bewertet und genehmigt die in Abschnitt 4L.2 genannte Änderungsbewertung für alle Änderungen an Basisplattform- oder Glücksspielplattformkomponenten, die gemäß Abschnitt 3.3.3 mit dem Relevanzcode 2 („gewisseeinige Relevanz“) klassifizierteingestuft sind und den Anforderungen an die Basisplattform der SCP.02.00-Basisplattform oder den Anforderungen an Glücksspiele der SCP.07.XX-Glücksspielanforderungen unterliegen.

Das Prüfunternehmen muss diese Änderungen alle zwölf Monate zertifizieren.

4.5 Besondere Angaben in Bezug auf die Integration Einzelheiten im Bereich der

Wenn eine Systemänderung die Integration zwischen einer Basisplattform und einer Glücksspielplattform beinhaltet, z.-B. wenn ein Lizenzinhaber Spiele von einem neuen oder bestehenden SpieleanbieterGlücksspielanbieter hinzufügt, liegt es in der Verantwortung des Lizenzinhabers und des SpieleanbieterGlücksspielanbieters sicherzustellen, dass die Basisplattform bzw. die Glücksspielplattform nach der Integration ordnungsgemäß funktioniert.

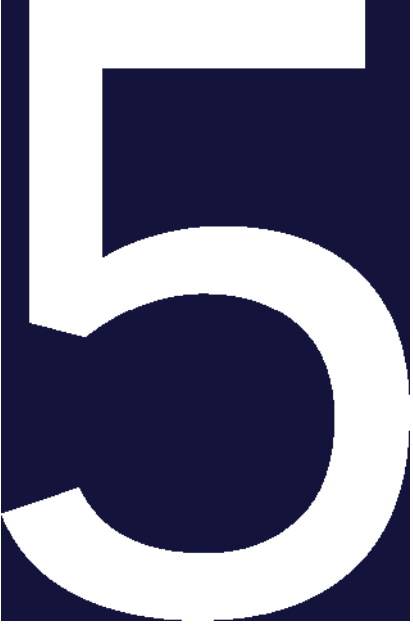
Dies bedeutet, dass das zuständige Personal, vgl. Abschnitt 3.1.3 des Lizenzinhabers und des SpieleanbieterGlücksspielanbieters, vgl. Abschnitt 3.1.3, einen Geschäftsprozess einrichten muss, um sicherzustellen, dass z.-B. PlausibilitätsprüfungenHygienekontrollen und Stichproben der Einhaltung der Anforderungen nach von SCP.02 (Lizenzinhaber) und SCP.07 (SpieleanbieterGlücksspielanbieter) durchgeführt werden. Die Dokumentation der MaßnahmenAktionen wird z.-B. im Änderungsregister, vgl. Abschnitt 3.4, oder auf andere Weise aufgezeichnet, so dass die MaßnahmenAktionen auf die spezifische Systemänderung bezogen werden können.

Der Geschäftsprozess kann als Zusammenarbeit zwischen dem Lizenzinhaber und seinem/seinen SpieleanbieterGlücksspielanbieter(n) festgelegt werden.

Wenn dies im Zusammenhang mit einer bestimmten Systemänderung relevant ist, kann das Testunternehmen im Zusammenhang mit der Überprüfung gemäß den Abschnitten L.L.2 und L.L.3 verlangen, dass die Unterlagen des Lizenzinhabers oder des Spieleanbieters über die in Bezug auf die oben genannten Maßnahmen ergriffenen Maßnahmen eingesehen werden.Wenn es für eine bestimmte Systemänderung relevant ist, kann das Prüfunternehmen die Einsichtnahme in die Dokumentation des Lizenzinhabers oder des Glücksspielanbieters für die im Zusammenhang mit der Überprüfung durchgeführten Maßnahmen verlangen (siehe Abschnitte 4.4.2 und 4.4.3).

Im Zusammenhang mit der jährlichen Zertifizierung des Programms des Lizenzinhabers und des SpieleanbieterGlücksspielanbieters zum Managementzur Verwaltung von Systemänderungen muss das TestPrüfunternehmen den etablierten Geschäftsprozess bewerten und genehmigen.

**Berichte aus dem
Komponentenregister
und dem
Änderungsregister usw.**



Auf Verlangen der dänischen Glücksspielbehörde oder des ~~TestPrüf~~unternehmens müssen der Lizenzinhaber und der ~~Spieleanbieter~~Glücksspielanbieter in der Lage sein, unter anderem auf der Grundlage der Informationen ~~unter anderem~~ im Komponentenregister, vgl. ~~Abschnitt~~ 3.3.2, im Änderungsregister, vgl. ~~Abschnitt~~ 3.4, in den geprüften Änderungen, vgl. ~~Abschnitt~~ 4.4, und in den Integrationsprüfungen, vgl. ~~Abschnitt~~ 4.5, folgende Berichte zu erstellen:

- einen Bericht über alle Komponenten, einschließlich der aufgezeichneten Informationen aus dem KomponentenRegister ~~der Komponenten~~;
- einen Bericht mit der Änderungshistorie der einzelnen Komponenten;

- einen Bericht mit dem geografischen Standort aller Hardwarekomponenten;
und
- einen Bericht über alle verifizierten Systemänderungen gemäß Abschnitt 4.4. Dieser Bericht sollte für einen begrenzten Zeitraum verfügbar sein, z.-B. drei Monate, sechs Monate, zwölf Monate usw.
- Ein Bericht mit Systemänderungen gemäß Abschnitt 4.5 muss die, einschließlich der Maßnahmen, die ergriffen wurden, um das ordnungsgemäße Funktionieren der Basisplattform und der Glücksspielplattform nach der Integration sicherzustellen, umfassen.

**Vorherige Genehmigung
von Systemänderungen
durch die dänische
Glücksspielbehörde**



Lizenzinhaber und [SpieleanbieterGlücksspielanbieter](#) sind verpflichtet, die dänische Glücksspielbehörde unverzüglich zu benachrichtigen, wenn [ein Fehler vermutet oder festgestellt wird](#)~~Verdachtsmomente- oder Feststellungen auftreten~~. Dies bedeutet unter anderem, dass bei Fehlern beispielsweise in einem Spiel, das vom [SpieleanbieterGlücksspielanbieter](#) bereitgestellt und vom Lizenzinhaber angeboten wird, die dänische Glücksspielbehörde benachrichtigt werden muss.

Lizenzinhaber und [SpieleanbieterGlücksspielanbieter](#) sind auch verpflichtet, die dänische Glücksspielbehörde zu benachrichtigen, wenn es wesentliche Änderungen der Bedingungen gibt, unter denen die Lizenz erteilt wurde. In einigen Fällen bedarf es der Genehmigung der dänischen Glücksspielbehörde, bevor eine Änderung vorgenommen werden kann.

6.1 Zufallszahlengenerator (Random Number Generator, RNG)

Die [EinführungImplementierung](#) eines neuen Zufallszahlengenerators (RNG) sowie alle Änderungen am bestehenden [RNGZufallszahlengenerator](#) müssen der dänischen Glücksspielbehörde mindestens fünf Arbeitstage vor der [EinführungImplementierung](#) oder Änderung gemeldet werden.

6.2 Neue Glücksspiele und Änderungen des bestehenden Glücksspielangebots

Im Zusammenhang mit der ~~Einführung~~Implementierung neuer Spiele oder Änderungen bestehender Spieleangebote kann eine Genehmigung durch die dänische Glücksspielbehörde erforderlich sein, bevor die neuen Spiele ~~eingeführt~~implementiert oder geändert werden. Dies liegt zum Teil daran, dass sichergestellt werden muss, dass die Meldung von Daten~~berichterstattung~~ für die Spiele korrekt durchgeführt wird.

Aus den technischen Anforderungen für Online-Casinos und Wetten, die auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde ~~verfügbar zu finden~~verfügbar sind, geht hervor, wann der Lizenzinhaber die dänische Glücksspielbehörde benachrichtigen und eine Genehmigung beantragen~~von ihr genehmigen lassen~~ muss.



Die dänische Glücksspielbehörde

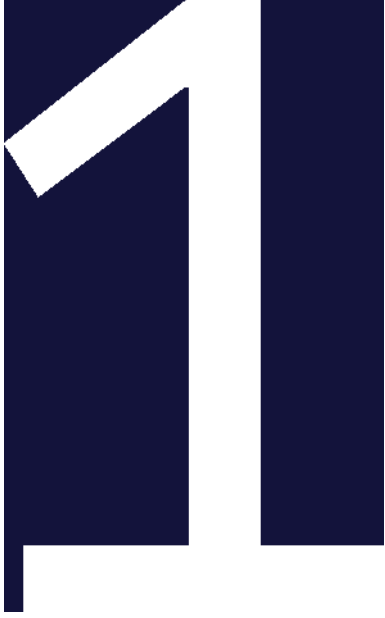
Das Zertifizierungsprogram m der dänischen Glücksspielbehörde für

Anforderungen an GlücksspieleVoraussetzungen
für Glücksspiele == Online-Wetten ==
SCP.07.01.DK.1.0

Inhaltsverzeichnis

1. ZweckZiel der Anforderungen an	2
1.1 Version.....	3
1.2 Geltungsbereich.....	3
2. HäufigkeitFrequenz- und Prüfunternehmen.....	4
2.1 Häufigkeit der Zertifizierung.....	5
2.1. Erste <u>Prüfungr-Test</u> und Inspektion von Spielen und Hochladen	5
2.1. <u>Erneute Prüfung und Inspektion von Spielen und Hochladen des</u>	5
2.1. <u>AufschubVerschiebung</u> der <u>erneuten InspektionNachprüfung</u>	5
2.2 Akkreditierte Prüfunternehmen.....	6
2.2. Anforderungen an Prüfunternehmen.....	6
2.2. Anforderungen an das Personal, das Prüfungen und	6
2.2. Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts	6
3 (Spielzertifikat).....	6
3. Schriftliche Präsentation.....	7
3.1 Informationen, Spielregeln und Anleitungen.....	8
3.1. <u>AllgemeinesAllgemeine Informationen</u>	8
3.1. Spielregeln und Anleitungen.....	8
3.2 Wetten und Gewinne.....	8
3.2. Informationen zu Wetten und Gewinnen.....	8
1	
4. Visuelle Darstellung.....	9
4.1 Grafiken.....	10
4.1. <u>AllgemeinesAllgemeine Informationen</u>	10
4.1. Ergebnisse.....	10
2	
5. Allgemeine Spielfunktionen.....	11
5.1 Durchführung des Spiels.....	12
5.1. <u>AllgemeinesAllgemeine Informationen</u>	12
5.1. Die Verwendung von <u>RNGZufallszahlengeneratoren in Spielen</u> ##	12
5.1. Spielen ohne Einsatz.....	12
3	
6. BesondereSpezielle Spielfunktionen.....	13
6.1 Wetten.....	14
6.1. <u>AllgemeinesAllgemeine Informationen</u>	14
6.1. Abschluss von Wetten.....	14
6.2 Wettbörse.....	14
6.2. <u>AllgemeinesAllgemeine Informationen</u>	14
6.2. Regeln und Informationen.....	14
6.2. Überwachung.....	14
3	
7. Steuerung der Spielfunktionen.....	16
7.1 <u>AllgemeinesAllgemeine Informationen</u>	17
7.1. Aktivierung und Deaktivierung von Glücksspielen.....	17
7.1. Fehler <u>managementbehandlung</u>	17
2	

~~Zweck~~Ziel der
Anforderungen an
GlücksspieleSpielanf
orderungen



Die Anforderungen an [Glückss](#)Spiele müssen sicherstellen, dass [die Glückss](#)Spiele und die Glücksspielplattform Funktionen enthalten, die eine Reihe wesentlicher Erwägungen im Glücksspielgesetz unterstützen, indem unter anderem Anforderungen an das Verhalten und die Präsentation des [Glückss](#)Spieles festgelegt werden.

Dieses Dokument enthält sowohl [Prüf](#)Test- als auch [InspektionsPrüf](#)anforderungen. Aus der individuellen Anforderung geht klar hervor, ob die Anforderung geprüft werden muss. Diese Anforderungen sind gekennzeichnet mit: **Prüfeinsatz[PRÜFUNG]**. Ist diese Kennzeichnung nicht [vorhandenvorgesehen](#), [mussso](#) ist die Anforderung [zu](#) überprüft [werden](#). Bitte beachten Sie, dass es unterschiedliche Anforderungen an die Akkreditierung von Prüfunternehmen gibt, je nachdem, ob die Anforderung geprüft oder inspiziert werden soll (siehe [2.2.1. Anforderungen an Prüfunternehmen](#)).

1.1 Version

Die dänische Glücksspielbehörde überprüft regelmäßig das Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos. Die neueste Version und [dieser Versionshistorieverlauf](#) sind auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde verfügbar.

Version [1.0](#) vom [01.01.2025](#)

- Erste [Version der Fassung von „Anforderungen an GlücksspieleSpielanforderungen: Online-Wetten“](#) Das Dokument enthält spielspezifische Anforderungen, die aus den bisherigen Prüf- und Inspektionsstandards übernommen wurden.

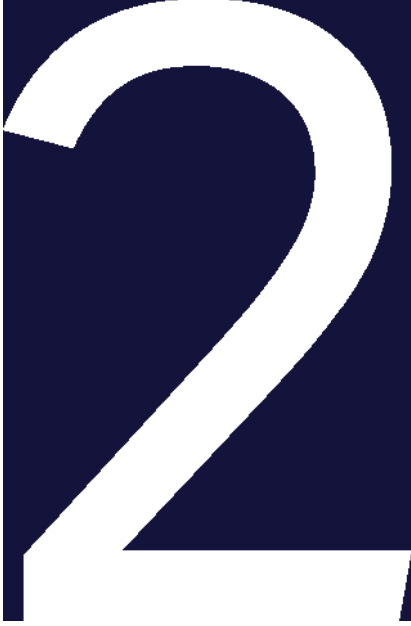
Bei der Veröffentlichung einer neuen Version des Zertifizierungsprogramms veröffentlicht die dänische Glücksspielbehörde erforderlichenfalls Leitlinien für eine Übergangsregelung und die Gültigkeit bereits durchgeführter [TestsPrüfungen](#) und Inspektionen.

Es sei darauf hingewiesen, dass die dänische Fassung verbindlich ist.
Die englische Version dient nur zur Orientierung.

1.2 Geltungsbereich

Dieses Dokument gilt für die Erbringung von Online-Wettdiensten (§ 24a des Glücksspielgesetzes) für Glücksspielanbieter, die zur Erbringung von Online-Wettdiensten in Dänemark berechtigt sind. Das Dokument gilt auch dann, wenn ein Lizenzinhaber Online-Wetten für sein eigenes Wettangebot anbietet (§ 11 Glücksspielgesetz).

Häufigkeit Frequenz- und Prüfunternehmen



2.1 Häufigkeit der Zertifizierung

Glücksspielanbieter und Lizenzinhaber, die ihre eigenen Spiele anbieten, sind für die Zertifizierung gemäß den Anforderungen dieses Dokuments in Abständen von nicht mehr als 12 Kalendermonaten verantwortlich.

2.1.1 Erste **Prüfung-Test** und Inspektion von Spielen und Hochladen des Spielzertifikats

Online-Wetten müssen zertifiziert sein, bevor sie auf dem dänischen Markt angeboten werden können.

Zur Dokumentation der Erstzertifizierung ist der Standardbericht nach SCP.07.01 zu verwenden. Der Standardbericht ist ein Spielzertifikat und kann ein oder mehrere Spiele umfassen enthalten. Auf dem Spielzertifikat muss angegeben sein, für welche Spiele es gilt darunter fallen.

Informationen über das Spiel und das zugehörige Glücksspielzertifikat müssen auf das Glücksspielportal der dänischen Glücksspielbehörde hochgeladen werden, bevor das Spiel auf dem dänischen Markt angeboten werden kann. Siehe die Anleitungen zum Hochladen auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde.

2.1.2 **Erneute Prüfung und Inspektion von Spielen und Hochladen des-erneut testen und inspizieren und Spielzertifikats hochladen**

Online-Wetten müssen grundsätzlich innerhalb von 12-Monaten nach der letzten Zertifizierung neu zertifiziert werden. In dem Standardbericht ist anzugeben, wann die Prüfungen und Inspektionen erneuert wurden.

Wenn dokumentiert werden kann, dass seit dem letzten Prüfung vorherigen-Test und der letzten vorherigen Inspektion keine Änderungen am Spiel vorgenommen wurden, kann das Prüf Test Unternehmen den Standardbericht zertifizieren, ohne dass weitere Tests Prüfungen oder Inspektionen erforderlich sind. Die Dokumentation, dass es keine Änderungen gegeben hat, kann beispielsweise ein Vergleich von Hash w-Werten sein, die vom Prüf Unternehmen von der Testfirma oder durch einen Einsatz von Validierungssoftware generiert wurden.

Wenn seit der letzten Prüfung und der letzten Inspektion Änderungen an dem Spiel vorgenommen wurden sich das Spiel seit dem vorherigen Test und der vorherigen Inspektion geändert hat, kann die Rezertifizierung nach von SCP.07.01 auf Stichprobender Probenahme und der Einhaltung der Anforderungen des Dokuments „SCP.06 – Programm zum Management von Systemänderungen System-Change-Management-Programme“ beruhen.

Zur Dokumentation der Rezertifizierung ist der Standardbericht nach an SCP.07.01 zu verwenden. Der Standardbericht ist ein Spielzertifikat und kann ein oder mehrere Spiele umfassen enthalten.

Auf dem Spielzertifikat muss angegeben sein, für welche Spiele es gilt darunter fallen.

Das Glücksspielzertifikat, das die Rezertifizierung dokumentiert, muss auf das Glücksspielportal der dänischen Glücksspielbehörde hochgeladen und somit spätestens einen Monat nach Durchführung der rs Tests Prüfung und der Inspektion bei der dänischen Glücksspielbehörde eingegangen sein. Siehe die Anleitungen zum Hochladen auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde.

2.1.3 Aufschub Verschiebung der erneuten Inspektion Nachprüfung

Spielleanbieter Glücksspielleanbieter und Lizenzinhaber, die ihre eigenen Spiele anbieten, können die Prüfung und Inspektion um bis zu einen Monat ab dem Zeitpunkt verzögern, zu dem eine neue Prüfung und Inspektion hätte durchgeführt werden müssen, aufschieben. Die Der neue Prüfung Fest und die neue Inspektion müssen spätestens 13 Monate nach der m letzten Prüfung Fest und der letzten Inspektion abgeschlossen sein, und der Standardbericht muss innerhalb derselben Frist bei der dänischen Glücksspielbehörde eingehen.

Die dänische Glücksspielbehörde muss informiert werden, bevor Tests Prüfungen und Inspektionen aufge verschoben werden.

Die Frist für die Erneuerung der Prüfung und Inspektion wird um den Zeitraum verkürzt, um den der vorangegangene Zwölfmonatszeitraum verschoben wurde. Die Frist für die Erneuerung der Prüfung und Inspektion wird um die Zeit verkürzt, um die die vorangegangene Frist von 12 Monaten aufgeschoben wurde. Nutzt man beispielsweise die maximal einmonatige Verzögerung, müssen der nächste Test und die nächste Inspektion nach 11 Monaten erneuert werden. Wird beispielsweise der maximal einmonatige Aufschub genutzt, muss die nächste Prüfung und Inspektion nach spätestens 11 Monaten durchgeführt werden. Der Zeitpunkt der nächsten Prüfung und Inspektion muss dies im Standardbericht widerspiegeln.

2.2 Akkreditierte Prüfunternehmen

Um sicherzustellen, dass die erforderlichen Qualifikationen bei der Durchführung von Prüfungen und Inspektionen zur Verfügung stehen, müssen das Prüfunternehmen und sein Personal die Anforderungen dieses Abschnitts erfüllen.

2.2.1 Anforderungen an Prüfunternehmen

Die Prüfung von Glücksspielen- und Glücksspielplattformen muss als akkreditierte Prüfung von einem durch ein Labor durchgeführt werden, das gemäß ISO/IEC_17025 oder ISO/IEC_17065 nachgemäß dem Zertifizierungsprogramm SCP.07.01.DK der dänischen Glücksspielbehörde akkreditiert ist. Aus den einzelnen Anforderungen geht klar hervor, ob sie geprüft werden müssen sollen. Die Prüfungsfeststellung bezieht sich darauf, ob die betreffende Funktion wie beabsichtigt funktioniert. Diese Anforderungen sind gekennzeichnet mit: **Prüfeinsatz[PRÜFUNG]**.

Die Inspektion des Glücksspiels und der Glücksspielplattform muss als akkreditierte Inspektion durch eine Inspektionsstelle durchgeführt werden, die gemäß ISO/IEC_17020 als Typ-A-Inspektionsstelle für die Inspektion oder gemäß ISO/IEC_17065 nachgemäß dem Zertifizierungsprogramm SCP.07.01.DK der dänischen Glücksspielbehörde akkreditiert ist.

Die Akkreditierung muss von der DANAK (Dänischer Akkreditierungsfonds) oder einer gleichwertigen Akkreditierungsstelle, die das multilaterale Übereinkommen von EA über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen und Inspektionen (European Co-operation for Accreditation) unterzeichnet hat, oder — bei Inspektionsstellen außerhalb des Hoheitsgebiets von EA — von einer Akkreditierungsstelle, die das multilaterale Übereinkommen von ILAC über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen und

~~Inspektionen (International Laboratory Accreditation Cooperation)-
unterzeichnet hat, durchgeführt werden. Die Akkreditierung muss vom
DANAK (Dänischer Akkreditierungsfonds) oder einer gleichwertigen
Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen
Abkommens der EA über die gegenseitige Anerkennung von
Prüfungen und Inspektionen (European co-operation for Accreditation)
ist, oder, für Inspektionsstellen außerhalb des EA-Gebiets, von einer
Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen
Abkommens der ILAC über die gegenseitige Anerkennung von
Prüfungen und Inspektionen (International Laboratory Accreditation
Cooperation) ist, durchgeführt werden.~~

Links zur Dokumentation der Akkreditierung des PrüfFestunternehmens sind im Spielzertifikat angegeben.

2.2.2 Anforderungen an das Personal, das Prüfungen und Inspektionen durchführt

Die Prüfung und die Inspektion müssen~~muss~~ von Personal durchgeführt werden, das entsprechend den Anforderungen von Abschnitt_6 der ISO/IEC_17025, Abschnitt_6 der ISO/IEC_17020 oder Abschnitt_6 der ISO/IEC_17065 qualifiziert ist. Das akkreditierte Prüfunternehmen muss daher entsprechend qualifiziertes, kompetentes und erfahrenes Personal einstellen und ausbilden.

2.2.3 Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts (Spielzertifikat)

~~Die Durchführung von Prüfungen und Inspektionen wird gemäß den in Abschnitt 2.3 der Allgemeinen Anforderungen festgelegten Anforderungen an die Überwachung überwacht. Die Durchführung der Prüfungen und Inspektionen ist gemäß den Anforderungen an die Überwachung in Abschnitt 2.3 der allgemeinen Anforderungen zu überwachen.~~ Es liegt in der Verantwortung der überwachenden Person~~des Betreuers~~, das Spielzertifikat zu unterzeichnen und dadurch zu garantieren, dass die Prüfung~~der Test~~ und die Inspektion professionell durchgeführt wurden.

Schriftliche Präsentation

3

3.1 Informationen, Spielregeln und Anleitungen

3.1.1 Allgemeines Allgemeine Informationen

1	Alle schriftlichen Informationen, Spielregeln und Anweisungen müssen genau und eindeutig sein.
2	Schriftliche Informationen, Spielregeln und Anweisungen müssen in englischer Sprache und sowohl grammatikalisch als auch syntaktisch korrekt sein. HinweisLeitlinie: Dies schließt eine Übersetzung in andere Sprachen nicht aus.
3	Die Grundsprache ist Dänisch (wenn mehrere Sprachen verwendet werden). Wenn Spiele in Grönland angeboten werden, muss die Grundsprache Grönländisch sein.
4	Alle schriftlichen Informationen, Spielregeln und Anleitungen müssen in allen Sprachversionen identisch sein und in der vom Kunden gewählten Sprache angezeigt

3.1.2 Spielregeln und Anleitungen

1	Alle Spiele müssen über Spielregeln und Anleitungen für alle Aspekte des Spiels verfügen.
2	Das Glücksspielsystem muss sicherstellen, dass die Regeln und Anleitungen (einschließlich Spiel Spiel einschränkungen einschränkungen und Spielweise Spielweise des Kunden der Kunden)
3	Spielregeln und -anleitungen anleitungen weisungen weisungen müssen dem Kunden über dasselbe Medium und auf demselben Gerät zur Verfügung stehen, das für die Durchführung des Spiels verwendet wird.
4	Spielregeln und -anleitungen anleitungen Anweisungen Anweisungen müssen ohne Einsatz verfügbar sein.
5	Spielregeln und -anleitungen anleitungen anweisungen anweisungen müssen während des gesamten Spielverlaufs verfügbar sein.
6	Die Spielregeln müssen zufriedenstellende Informationen über alle Funktionen enthalten enthalten , mit denen die Gewinnchancen und die Höhe der Gewinne in dem

3.2 Wetten und Gewinne

3.2.1 Informationen zu Wetten und Gewinnen

1	Die Glücksspielplattform muss den Nennwert des Wetteinsatzes den Nennwert des Wetteinsatzes die Spieleinsatz die Spieleinsatz einheit einheit oder die Währung des Spiels anzeigen
2	Die Glücksspielplattform muss den den die die möglichen Einsatz möglichen Einsatz Wette Wette des Kunden, den den die die tatsächlichen Einsatz tatsächlichen Einsatz Wette Wette und jede Umrechnung von Währung in
3	Die Glücksspielplattform muss die möglichen Gewinne des Kunden anzeigen.
4	Die Glücksspielplattform muss den maximalen Einsatz des Spiels anzeigen.
5	Die Glücksspielplattform muss den Mindesteinsatz des Spiels anzeigen.

Visuelle Darstellung

4

4.1 Grafiken

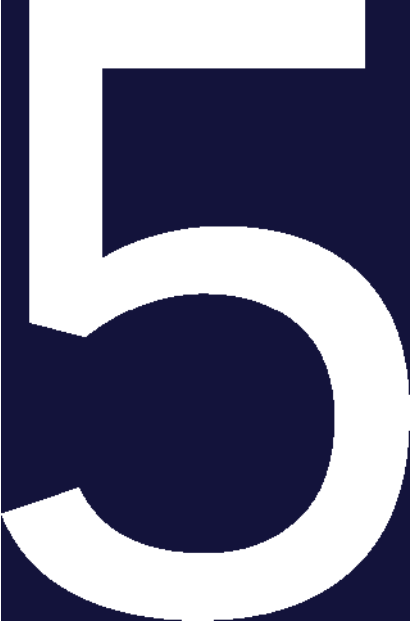
4.1.1.1 AllgemeinesAllgemeine Informationen

1	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen stellt sicher, dass der Saldo des Glücksspielkontos auf allen Glücksspielseiten angezeigt oder leicht zugänglich ist.
2	Die Glücksspielplattform muss dem Kunden zeigen, was er einzahlt, einschließlich des Nennwerts der Wette der Spieleinsatzeinheit und des Gesamteinsatzes der

4.1.1.2 Ergebnisse

1	Die Wettplattform muss das Ergebnis der Wette klar und deutlich anzeigen.
---	---

Allgemeine Spielfunktionen



5.1 Durchführung des Spiels

5.1.1 Allgemeines Allgemeine Informationen

1	Wetten müssen <u>stets</u> <u>jederzeit</u> in Übereinstimmung mit den geltenden Spielregeln
2	Die Wettplattform muss sicherstellen, dass der Spieler eine aktive Entscheidung trifft, eine Wette zu platzieren.
3	Das Glücksspielsystem muss sicherstellen, dass alle Anweisungen, die sich aus den Handlungen des Kunden ergeben, einer informierten Einwilligung unterliegen. <u>HinweisLeitlinie</u> : Wiederholte Klicks auf eine Aktionsschaltfläche, z. B. „Wetten kaufen“, dürfen nicht in die Warteschlange gestellt werden, sodass der Spieler die Wette mehrmals kauft. Dem Kunden muss eine angemessene Frist eingeräumt

5.1.2 Die Verwendung von RNG Zufallszahlengeneratoren in Spielen im Spiel

1	[PRÜFUNG] Die Ergebniserzeugung in Spielen mit einem Zufallselement muss auf einem zertifizierten Zufallszahlengenerator (RNG) und den damit verbundenen Funktionen (Seeding, Mapping, Mischen usw.) basieren. <u>HinweisLeitlinie</u> : Die Ergebniserzeugung für Online-Wetten ist nur im Zusammenhang
2	[PRÜFUNG] Funktionen, die keine Ergebnisse erzeugen, aber ein <u>Zufallselement</u> <u>der Zufälligkeit</u> aufweisen, müssen auf einem zertifizierten Zufallszahlengenerator (RNG) und den damit verbundenen Funktionen (Seeding, Mapping, Mischen usw.) basieren.
3	[PRÜFUNG] Wenn <u>das</u> <u>der Ergebnis des RNG</u> <u>Zufallszahlengenerators</u> <u>erscheint</u> <u>Ausgang</u> <u>empfangen wird</u> , muss das Ergebnis <u>der Ausgang</u> <u>in der Reihenfolge</u> <u>verwendet</u> .
4	[PRÜFUNG] Das Glücksspielsystem muss die Rückverfolgbarkeit zwischen der <u>Ziehung</u> <u>mit dem RNG</u> <u>Zufallszahlengenerator</u> <u>Extraktion</u> und dem <u>Ereignis im Spiel</u> <u>In-Game</u> <u>Ereignis</u> gewährleisten.
5	[PRÜFUNG] Zufällige Ergebnisse dürfen nicht durch andere als numerische Werte <u>beeinflusst</u> <u>oder kontrolliert</u> <u>werden</u> , die auf genehmigte Weise vom überprüften
6	[PRÜFUNG] <u>Das Ergebnis des</u> <u>Der RNG</u> <u>Zufallszahlengenerators</u> <u>Ausgang</u> ist bis zu seiner Verwendung zu sichern.
7	[PRÜFUNG] Ein <u>Die</u> einem Symbol oder Ereignis zugeordnetes <u>Ergebnis des</u> <u>RNG</u> <u>Zufallszahlengenerators</u> <u>Ausgabe</u> muss sofort und in Übereinstimmung mit den

5.1.3 Spielen ohne Einsatz

1	Die Glücksspielplattform <u>muss sicherstellen</u> <u>stellt sicher</u> , dass Wetten ohne Einsatz nur zu den gleichen Quoten angeboten werden wie eine gleichwertige Wette, die mit
---	--

Besondere~~Spezielle~~ Spielfunktionen



6.1 Wetten

6.1.1 Allgemeine Informationen

1	Die Glücksspielplattform muss ein aktuelles Protokoll aller Wetten führen, die von einem Spieler unter einer von der dänischen Glücksspielbehörde ausgestellten Lizenz gekauft
2	Das Protokoll (siehe Abschnitt 6.1.1.1) muss mindestens Folgendes enthalten: <ul style="list-style-type: none"> • Datum und Uhrzeit, • mögliche Ergebnisse, • den Einsatz/Beteiligung des Kunden, und • die vom Lizenzinhaber zum Zeitpunkt des Kaufs angebotenen Quoten; und • das Ergebnis.
3	Die Glücksspielplattform muss Analysen und Berichte erstellen, die darauf abzielen, Spielabsprachen zu erkennen

6.1.2 Abschluss von Wetten

1	Es muss dem Spieler klar sein, welchen Betrag er gewinnen wird, wenn er beschließt, seine Wette zu abzuschließen , bevor die Wette abgerechnet wird.
2	Wenn ein Teilabschluss einer Wette angeboten wird, muss der Spieler über die Gewinne, die Höhe der Einzahlung, die der Spieler noch auf die Wette hat, und die

6.2 Wettbörse

6.2.1 Allgemeine Informationen

1	Die Wettplattform muss ein Protokoll aller Teilnehmer an der Wettbörse führen
2	Das Protokoll gemäß 6.2.1.1 verbleibt auf der Glücksspielplattform des Anbieters.
3	Die Wettplattform muss in der Lage sein, alle Kunden an der Wettbörse eindeutig zu identifizieren.
4	Die Glücksspielplattform muss Maßnahmen ergreifen, um zu verhindern, dass der Kunde gegen sich selbst spielt

6.2.2 Regeln und Informationen

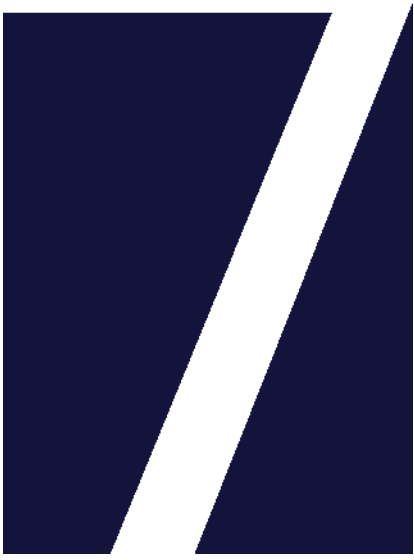
1	Die in Abschnitt 3.1 beschriebenen Regeln und Bedingungen gelten auch für Wettbörsen.
2	Die Regeln und Bedingungen müssen ein Verbot enthalten, dass der Kunde gegen sich selbst spielt, unabhängig davon, ob es sich um denselben Anbieter handelt oder nicht.
3	Die Regeln und Bedingungen müssen Absprachen usw. verbieten.
4	Die Regeln und Bedingungen müssen klären, wie sich mit der Verwaltung von Unterbrechungen laufender Spiele gehandelt werden müssen
5	Es muss in den Spielregeln klar angegeben werden, ob Provisionen/Gebühren erhoben werden und in welcher Höhe/ zu welchem Prozentsatz der Wette. Hinweis/Leitlinie: Eine Provision ist ein Betrag, den der Spieler zahlt, um die Wettbörse zu

6.2.3 Überwachung

1	Die Glücksspielplattform muss über technische Methoden verfügen, um verdächtige Umstände/Bedingungen kontinuierlich (in Echtzeit) zu erkennen
---	--

2	Die Glücksspielplattform muss in der Lage sein, verdächtige Ereignisse zu analysieren und auf dieser Grundlage Berichte zu erstellen
---	--

Steuerung der Spielfunktionen



7.1 AllgemeinesAllgemeine Informationen

7.1.1 Aktivierung und Deaktivierung von Glücksspielen

1	[PRÜFUNG] Die Glücksspielplattform muss über eine Funktion verfügen, die die Möglichkeit, eine Wette auf ein bestimmtes Ereignis zu platzieren, deaktivieren kann.
2	[PRÜFUNG] Die Glücksspielplattform muss über eine Funktion verfügen, die die Möglichkeit, Wetten auf alle Ereignisse zu platzieren, deaktivieren kann.
3	Informationen zur Aktivierung und Deaktivierung müssen in einem Protokoll gespeichert werden.

7.1.2 Fehlermanagementbehandlung

1	Die Glücksspielplattform muss alle Fehler im System sofort erkennen. Die Ursache und die Lösung werden aufgezeichnet, wenn diese bekannt sind.
2	Die Glücksspielplattform muss in der Lage sein, auf der Grundlage der gemäß <u>Abschnitt 7.1.2.1</u> erhobenen Daten einen Bericht zu erstellen.



Die dänische Glücksspielbehörde

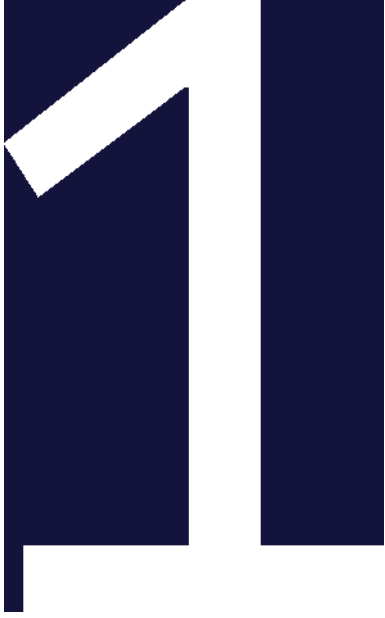
Das Zertifizierungsprogram m der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online

Anforderungen an GlücksspieleVoraussetzungen für
Spiele -- LandgestütztLandbasierte Wetten --
SCP.07.02.DK.1.0

Inhaltsverzeichnis

1. ZweckZiel der Anforderungen an	2
1.1 Version.....	3
1.2 Geltungsbereich.....	3
2. HäufigkeitFrequenz- und Prüfunternehmen.....	4
2.1 Häufigkeit der Zertifizierung.....	5
2.1. Erste Prüfung und Inspektion und Hochladen des	5
2.1. Erneute Prüfung und Inspektion unterneutes Testen und	5
2.1. AufschubVerschiebung der erneuten InspektionNachprüfung	5
2.2 Akkreditierte Prüfunternehmen.....	6
2.2. Anforderungen an Prüfunternehmen.....	6
2.2. Anforderungen an das Personal, das Prüfungen und	6
2.2. Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts	6
3 (Spielzertifikat).....	6
3. Schriftliche Präsentation.....	7
3.1 Informationen, Spielregeln und Anleitungen.....	8
3.1. AllgemeinesAllgemeine Informationen	8
3.1. Spielregeln und Anleitungen.....	8
3.2 Wetten und Gewinne.....	8
3.2. Informationen zu Wetten und Gewinnen.....	8
3.3 Rückzahlungsanteile.....	8
3.3. AllgemeinesAllgemeine Informationen	8
1	
4. Visuelle Darstellung.....	10
4.1 Grafiken.....	11
4.1. AllgemeinesAllgemeine Informationen	11
4.1. Ergebnisse.....	11
2	
5. Allgemeine Spielfunktionen.....	12
5.1 Durchführung des Spiels.....	13
5.1. AllgemeinesAllgemeine Informationen	13
5.1. Die Verwendung von RNGZufallszahlengeneratoren in	13
5.1. Spiele n ohne Einsatz.....	13
5.1. Korrekte Darstellung der Zufälligkeit.....	14
4	
6. BesondereSpezielle Spielfunktionen.....	15
6.1 Wetten.....	16
6.1. AllgemeinesAllgemeine Informationen	16
6.1. Abschluss von Wetten.....	16
2	
7. Steuerung der Spielfunktionen.....	17
7.1 AllgemeinesAllgemeine Informationen	18
7.1. Aktivierung und Deaktivierung von Glücksspielen.....	18
7.1. Unvollendete Spiele.....	18
7.1. Fehler managementbehandlung	18
5	

~~Zweck~~Ziel der
Anforderungen an
Glücksspiele~~Spiele~~an
~~forderungen~~



Die Anforderungen an Glücksspiele müssen sicherstellen, dass die Glücksspiele und die Glücksspielplattform Funktionen enthalten, die eine Reihe wesentlicher Erwägungen im Glücksspielgesetz unterstützen, indem unter anderem Anforderungen an das Verhalten und die Präsentation des Glücksspiels festgelegt werden.

Dieses Dokument enthält sowohl PrüfTest- als auch InspektionsPrüfanforderungen. Aus der individuellen Anforderung geht klar hervor, ob die Anforderung geprüft werden muss. Diese Anforderungen sind gekennzeichnet mit: **Prüfeinsatz[PRÜFUNG]**. Ist diese Kennzeichnung nicht vorhanden vorgesehen, muss so ist die Anforderung zu überprüft werden. Bitte beachten Sie, dass es unterschiedliche Anforderungen an die Akkreditierung von Prüfunternehmen gibt, je nachdem, ob die Anforderung geprüft oder inspiziert werden soll (siehe 2.2.1). Anforderungen an Prüfunternehmen).

1.1 Version

Version 1.0 vom 01.01.2025

- Erste Version der Fassung von „Anforderungen an Glücksspiele Spielanforderungen“: Landbasierte traditionelle Wetten“. Das Dokument enthält spielspezifische Anforderungen, die aus den bisherigen Prüf- und Inspektionsstandards übernommen verschoben wurden.

Die dänische Glücksspielbehörde überprüft regelmäßig das Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos. Die neueste Version ist auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde verfügbar.

Bei der Veröffentlichung einer neuen Version des Zertifizierungsprogramms veröffentlicht die dänische Glücksspielbehörde erforderlichenfalls Leitlinien für eine

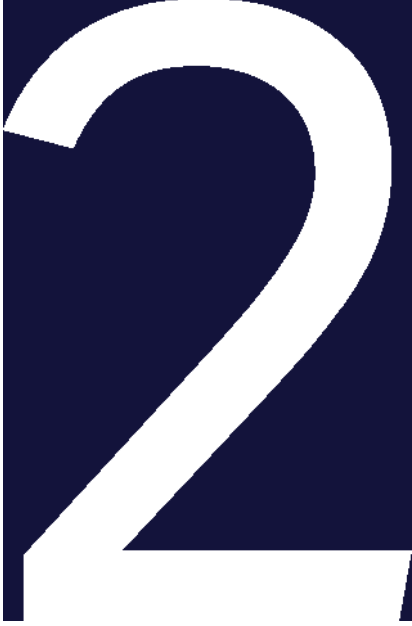
Übergangsregelung und die Gültigkeit bereits durchgeführter TestsPrüfungen und Inspektionen.

Es sei darauf hingewiesen, dass die dänische Fassung verbindlich ist. Die englische Version dient nur zur Orientierung.

1.2 Geltungsbereich

Dieses Dokument gilt für die Erbringung landgestütztlandbasierter Wettendienstleistungen (§_24a des Glücksspielgesetzes) für Glücksspielanbieter, die zur Erbringung landgestütztlandbasierter Wettendienstleistungen in Dänemark zugelassen sind. Das Dokument gilt auch dann, wenn ein Lizenzinhaber landgestütztlandbasierte Wetten für sein eigenes Glücksspielangebot anbietet (§_11 Glücksspielgesetz).

Häufigkeit ~~Frequenz~~ - und Prüfunternehmen



2.1 Häufigkeit der Zertifizierung

Spielanbieter und Lizenzinhaber, die ihre eigenen Spiele anbieten, sind dafür verantwortlich, dass die Zertifizierung in Abständen von nicht mehr als 12_Kalendermonaten gemäß den Anforderungen dieses Dokuments erfolgt.

2.1.1 Erste Prüfung und Inspektion und Hochladen des Spielzertifikats

Landbasierte Wetten müssen zertifiziert seinwerden, bevor sie auf dem dänischen Markt angeboten werden können.

Zur Dokumentation der Erstzertifizierung ist der Standardbericht nachfür SCP.07.02 zu verwenden. Der Standardbericht ist ein Spielzertifikat und kann ein oder mehrere Spiele umfassenenthalten. Auf dem Spielzertifikat muss angegeben sein, für welche Spiele es giltdarunter fallen.

Informationen über das Spiel und das zugehörige Glücksspielzertifikat müssen auf das Glücksspielportal der dänischen Glücksspielbehörde hochgeladen werden, bevor das Spiel auf dem dänischen Markt angeboten werden kann. Siehe die Anleitungen zum Hochladen auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde.

2.1.2 Erneute Prüfung und Inspektion ~~underneutes Testen und Prüfen~~ sowie Hochladen des Spielzertifikats

Landbasierte Wetten müssen in der Regel innerhalb von 12_Monaten nach der letzten Zertifizierung neu zertifiziert werden. ~~In dem~~ Standardbericht ist anzugeben, wann die Prüfungen und Inspektionen erneuert wurden.

Wenn dokumentiert werden kann, dass seit der~~m~~ letzten ~~Prüfung~~vorherigen Test und der letzten~~vorherigen~~ Inspektion keine Änderungen am Spiel vorgenommen wurden, kann das ~~Prüf~~Testunternehmen den Standardbericht zertifizieren, ohne dass weitere ~~Tests~~Prüfungen oder Inspektionen erforderlich sind. Die Dokumentation, dass es keine Änderungen gegeben hat, kann beispielsweise ein Vergleich von Hash~~w~~-Werten sein, die vom ~~Prüf~~unternehmen~~von der Testfirma~~ oder durch einen~~den~~ Einsatz von Validierungssoftware generiert wurden.

Wenn seit der letzten Prüfung und der letzten Inspektion Änderungen an dem Spiel vorgenommen wurden~~sich das Spiel seit dem vorherigen Test und der vorherigen Inspektion geändert hat~~, kann die Rezertifizierung nach~~von~~ SCP.07.02 auf Stichprobender~~Pröbenahme~~ und der Einhaltung der Anforderungen des Dokuments „SCP.06 – Programm zum Management von Systemänderungen~~System-Change-Management-Programme~~“ beruhen.

Zur Dokumentation der Rezertifizierung ist der Standardbericht nach~~n~~ SCP.07.02 zu verwenden. Der Standardbericht ist ein Spielzertifikat und kann ein oder mehrere Spiele umfassenenthalten. Auf dem Spielzertifikat muss angegeben sein, für welche Spiele es giltdarunter fallen.

Das Glücksspielzertifikat, das die Rezertifizierung dokumentiert, muss auf das Glücksspielportal der dänischen Glücksspielbehörde hochgeladen und somit spätestens einen Monat nach Durchführung der **TestsPrüfung** und der Inspektion bei der dänischen Glücksspielbehörde eingegangen sein. Siehe **die** Anleitungen zum Hochladen auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde.

2.1.3 AufschubVerschiebung der erneuten InspektionNachprüfung

SpieleanbieterGlücksspielanbieter und Lizenzinhaber, die ihre eigenen Spiele anbieten, können die Prüfung und Inspektion um bis zu einen Monat ab dem Zeitpunkt **verzögern**, zu dem eine neue Prüfung und Inspektion hätte durchgeführt werden müssen, **aufschieben**. **DieDer** neue **PrüfungFest** und die neue Inspektion müssen spätestens 13 Monate nach dem letzten **PrüfungFest** und der letzten Inspektion abgeschlossen sein, und der Standardbericht muss innerhalb derselben Frist bei der dänischen Glücksspielbehörde eingehen.

Die dänische Glücksspielbehörde muss informiert werden, bevor **TestsPrüfungen** und Inspektionen **aufgeverschoben** werden.

Die Frist für die Erneuerung der Prüfung und Inspektion wird um den Zeitraum verkürzt, um den der vorangegangene Zwölfmonatszeitraum verschoben wurde. Die Frist für die Erneuerung der Prüfung und Inspektion wird um die Zeit verkürzt, um die die vorangegangene Frist von 12 Monaten aufgeschoben wurde. Nutzt man beispielsweise die maximal einmonatige Verzögerung, müssen der nächste Test und die nächste Inspektion nach 11 Monaten erneuert werden. Wird beispielsweise der maximal einmonatige Aufschub genutzt, muss die nächste Prüfung und Inspektion nach spätestens 11 Monaten durchgeführt werden. Der Zeitpunkt der nächsten Prüfung und Inspektion muss dies im Standardbericht widerspiegeln.

2.2 Akkreditierte Prüfunternehmen

Um sicherzustellen, dass die erforderlichen Qualifikationen bei der Durchführung von Prüfungen und Inspektionen zur Verfügung stehen, müssen das Prüfunternehmen und sein Personal die Anforderungen dieses Abschnitts erfüllen.

2.2.1 Anforderungen an Prüfunternehmen

Die Prüfung von Glücksspielen- und Glücksspielplattformen muss als akkreditierte Prüfung von einem durch ein Labor durchgeführt werden, das gemäß ISO/IEC_17025 oder ISO/IEC_17065 nachgemäß dem Zertifizierungsprogramm SCP.07.02.DK der dänischen Glücksspielbehörde akkreditiert ist. Aus den einzelnen Anforderungen geht klar hervor, ob sie geprüft werden müssen sollen. Die Prüfungstestetn bezieht sich darauf, ob die betreffende Funktion wie beabsichtigt funktioniert. Diese Anforderungen sind gekennzeichnet mit: **Prüfeinsatz[PRÜFUNG]**.

Die Inspektion des Glücksspiels und der Glücksspielplattform muss als akkreditierte Inspektion durch eine Inspektionsstelle durchgeführt werden, die gemäß ISO/IEC_17020 als Typ-A-InspektionssStelle für die Inspektion oder gemäß ISO/IEC_17065 nachgemäß dem Zertifizierungsprogramm SCP.07.02.DK der dänischen Glücksspielbehörde akkreditiert ist.

Die Akkreditierung muss von der DANAK (Dänischer Akkreditierungsfonds) oder einer gleichwertigen Akkreditierungsstelle, die das multilaterale Übereinkommen von EA über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen und Inspektionen (European Co-operation for Accreditation) unterzeichnet hat, oder bei Inspektionsstellen außerhalb des Hoheitsgebiets von EA von einer Akkreditierungsstelle, die das multilaterale Übereinkommen von ILAC über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen und

~~Inspektionen (International Laboratory Accreditation Cooperation)-
unterzeichnet hat, durchgeführt werden. Die Akkreditierung muss vom
DANAK (Dänischer Akkreditierungsfonds) oder einer gleichwertigen
Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen
Abkommens der EA über die gegenseitige Anerkennung von
Prüfungen und Inspektionen (European co-operation for Accreditation)
ist, oder, für Inspektionsstellen außerhalb des EA-Gebiets, von einer
Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen
Abkommens der ILAC über die gegenseitige Anerkennung von
Prüfungen und Inspektionen (International Laboratory Accreditation
Cooperation) ist, durchgeführt werden.~~

Links zur Dokumentation der Akkreditierung des PrüfFestunternehmens sind im Spielzertifikat angegeben.

2.2.2 Anforderungen an das Personal, das Prüfungen und Inspektionen durchführt

Die Prüfung und die Inspektion müssen~~muss~~ von Personal durchgeführt werden, das entsprechend den Anforderungen von Abschnitt_6 der ISO/IEC_17025, Abschnitt_6 der ISO/IEC_17020 oder Abschnitt_6 der ISO/IEC_17065 qualifiziert ist. Das akkreditierte Prüfunternehmen muss daher entsprechend qualifiziertes, kompetentes und erfahrenes Personal einstellen und ausbilden.

2.2.3 Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts (Spielzertifikat)

~~Die Durchführung von Prüfungen und Inspektionen wird gemäß den in Abschnitt 2.3 der Allgemeinen Anforderungen festgelegten Anforderungen an die Überwachung überwacht. Die Durchführung der Prüfungen und Inspektionen ist gemäß den Anforderungen an die Überwachung in Abschnitt 2.3 der allgemeinen Anforderungen zu überwachen.~~ Es liegt in der Verantwortung der überwachenden Person~~des Betreuers~~, das Spielzertifikat zu unterzeichnen und dadurch zu garantieren, dass die Prüfung~~der Test~~ und die Inspektion professionell durchgeführt wurden.

Schriftliche Präsentation

3

3.1 Informationen, Spielregeln und Anleitungen

3.1.1 Allgemeines Allgemeine Informationen

1	Alle schriftlichen Informationen, Spielregeln und Anweisungen müssen genau und eindeutig sein.
2	Schriftliche Informationen, Spielregeln und Anweisungen müssen in englischer Sprache und sowohl grammatikalisch als auch syntaktisch korrekt sein. HinweisLeitlinie: Dies schließt eine Übersetzung in andere Sprachen nicht aus.
3	Die Grundsprache ist Dänisch (wenn mehrere Sprachen verwendet werden). Wenn Spiele in Grönland angeboten werden, muss die Grundsprache Grönländisch sein.
4	Alle schriftlichen Informationen, Spielregeln und Anleitungen müssen in allen Sprachversionen identisch sein und in der vom Kunden gewählten Sprache angezeigt

3.1.2 Spielregeln und Anleitungen

1	Alle Spiele müssen über Spielregeln und Anleitungen für alle Aspekte des Spiels verfügen. HinweisLeitlinie: In Bezug auf „alle Aspekte“ muss z.-B. allgemein angegeben werden, welche Folgen der Verlust der Kommunikation mit dem Spiel hat. Der Ausdruck „Alle
2	Das Glücksspielsystem muss sicherstellen, dass die Regeln und Anleitungen (einschließlich Spielbeschränkungen und Spielweise des Kunden der
3	Spielregeln und anleitungen weisungen müssen dem Kunden über dasselbe Medium und auf demselben Gerät zur Verfügung stehen, das für die Durchführung des Spiels
4	Spielregeln und anleitungen Anweisungen müssen ohne Einsatz verfügbar sein.
5	Spielregeln und anleitungen anweisungen müssen während des gesamten Spielverlaufs verfügbar sein.
6	Die Spielregeln müssen zufriedenstellende Informationen über alle Funktionen- enthalten , mit denen die Gewinnchancen und die Höhe der Gewinne in dem
7	Spielregeln und Spielanweisungen dürfen sich im Laufe des Spiels nicht ändern.
8	Es muss in den Spielregeln angegeben werden, was mit der Wette des Kunden passiert, wenn ein Spiel nach 90-Tagen noch nicht abgeschlossen ist.

3.2 Wetten und Gewinne

3.2.1 Informationen zu Wetten und Gewinnen

1	Die Glücksspielplattform muss den Nennwert des Wetteinsatzes die Spielbesatz einheit oder die Währung des Spiels anzeigen.
2	Die Glücksspielplattform muss den die möglichen Einsatz Wette des Kunden, den die tatsächlichen Einsatz Wette und jede Umrechnung von Währung in
3	Die Glücksspielplattform muss den maximalen Einsatz des Spiels anzeigen.
4	Die Glücksspielplattform muss den Mindesteinsatz des Spiels anzeigen.

3.3 Rückzahlungsanteile

3.3.1 Allgemeines Allgemeine Informationen

1	Die Glücksspielplattform muss den Kunden über den theoretischen Renditeanteil unter Verwendung einer optimalen Glücksspielstrategie informieren, und es muss klar ersichtlich sein, welche Elemente des Spiels nicht Teil einer optimalen
---	---

	HinweisLeitlinie: Wird ein progressiver Preis angeboten, muss dies so erfolgen, dass der theoretische Mindestrückzahlungs prozent satz dem Kunden ordnungsgemäß
2	[PRÜFUNG] Der theoretische Rückzahlungsprozent satz , der in den Spielregeln angegeben ist, muss korrekt sein.
3	[PRÜFUNG] Der Rückzahlungsprozent satz darf nicht manipuliert werden.

Visuelle Darstellung

4

4.1 Grafiken

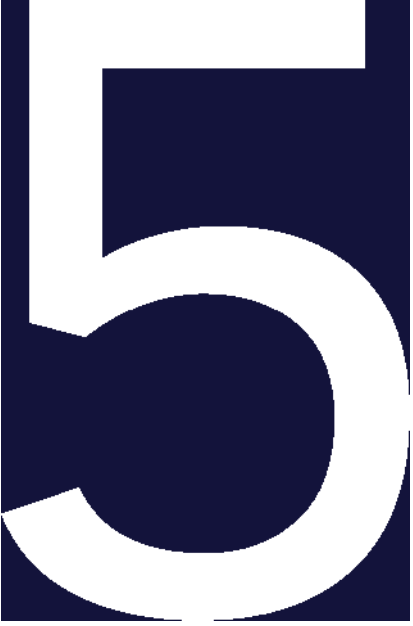
4.1.1.1 AllgemeinesAllgemeine Informationen

1	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen stellt sicher, dass der Saldo das Guthaben des Glücksspielkontos auf dem Endgerät Terminal angezeigt wird oder leicht zugänglich ist.
2	Die Das Glücksspiel plattformsystem muss sicherstellen, dass der Name des Spiels für den Kunden in allen Situationen Kontexten sichtbar ist.
3	Die Glücksspielplattform muss dem Kunden zeigen, was er einzahlt, einschließlich des Nennwerts der Wette der Spieleinsatzeinheit und des Gesamteinsatzes der

4.1.1.2 Ergebnisse

1	Die Glückss Spielplattform muss das Ergebnis des Spiels klar und deutlich anzeigendarstellen
2	Die Glückss Spielplattform muss das Ergebnis des Spiels für einen angemessenen Zeitraum anzeigen, damit der Spieler Zeit hat, sich über das Ergebnis zu
3	Die Glücksspielplattform muss Gewinne klar und deutlich auf klare und explizite Weise anzeigen

Allgemeine Spielfunktionen



5.1 Durchführung des Spiels

5.1.1 Allgemeine Informationen

1	Die Spiele müssen stets zu jeder Zeit in Übereinstimmung mit den geltenden Spielregeln gespielt werden .
2	[PRÜFUNG] Die Wettplattform muss sicherstellen, dass der Spieler eine aktive Entscheidung trifft, eine Wette zu platzieren.
3	[PRÜFUNG] Die Glücksspielplattform muss sicherstellen stellt sicher , dass alle Handlungen, die sich aus der Wahl des Kunden ergeben, mit informierter Zustimmung durchgeführt werden. HinweisLeitlinie: Wiederholte Klicks auf eine Aktionsschaltfläche, z.-B. „Wetten kaufen“, dürfen nicht in die Warteschlange gestellt werden, sodass der Spieler die

5.1.2 Die Verwendung von RNG Zufallszahlengeneratoren in Spielen im Spiel

1	[PRÜFUNG] Die Ergebnisgenerierung in Spielen mit einem Zufallselement muss auf einem zertifizierten Zufallszahlengenerator (RNG) und den damit verbundenen
2	[PRÜFUNG] Funktionen, die keine Ergebnisse erzeugen, aber ein Zufallselement der Zufälligkeit aufweisen, müssen auf einem zertifizierten Zufallszahlengenerator (RNG) und den damit verbundenen Funktionen (Seeding, Mapping, Mischen usw.) basieren.
3	[PRÜFUNG] Wenn das Ergebnis des der RNG Zufallszahlengenerators Ausgang erscheint empfangen wird , z.-B. wenn der Zufallsgenerator in einem ein Spiel den RNG nach einer Reihe von Fallnummern ausgibt fragt , muss das Ergebnis der Ausgang in der Reihenfolge verwendet werden, in der es erscheint empfangen wird .
4	[PRÜFUNG] Das Glückss Spielsystem muss die Rückverfolgbarkeit zwischen der Ziehung mit dem RNG Zufallszahlengenerator-Extraktion und dem Ereignis im Spiel in-Game Ereignis gewährleisten.
5	[PRÜFUNG] Wenn die Spielregeln erfordern, dass eine Serie oder eine Zuordnung von Einheiten oder Ereignissen im Voraus eingerichtet werden muss (z.-B. die Position von versteckten Objekten in einem Labyrinth), dürfen Einheiten oder Ereignisse nicht neu
6	[PRÜFUNG] Zufällige Ergebnisse dürfen nicht durch andere als numerische Werte beeinflusst oder kontrolliert werden , die auf genehmigte Weise vom überprüften RNG Zufallszahlengenerator in Kombination mit den Spielregeln erzeugt werden, beeinflusst oder kontrolliert werden . HinweisLeitlinie: Dies schließt nicht aus, dass Spiele, die ihre Natur vorübergehend im Laufe des Spiels ändern, oder Jackpots, die durch andere Aspekte als bloße Spieleregebnisse entschieden werden, erlaubt sind.
7	[PRÜFUNG] Das Ergebnis des der RNG Zufallszahlengenerators Ausgang ist bis zu seiner Verwendung zu sichern.
8	[PRÜFUNG] Ein Die einem Symbol oder Ereignis zugeordnetes Ergebnis des RNG Zufallszahlengenerators Ausgabe muss sofort und in Übereinstimmung mit den Spielregeln verwendet werden. HinweisLeitlinie: Dies hindert Spiele, die im Laufe des Spiels vorübergehend ihre Natur ändern, nicht daran, sich nach den Regeln des betreffenden Spiels zu entfalten. Dies verhindert auch nicht, dass die visuelle Darstellung beispielsweise von Zahlen, die in

5.1.3 Spielen ohne Einsatz

1	[PRÜFUNG] Spiele ohne Wetteinsatz Wetten (kostenlose Spiele, Spiele zum Spaß, Probespiele usw.) müssen von einem RNG Zufallszahlengenerator durchgeführt werden, der gemäß den Anforderungen dieses Dokuments zertifiziert ist und die gleiche
---	--

	<u>HinweisLeitlinie</u> : Daher darf das Spielen ohne Wetteinsätzen nicht den Eindruck erwecken, dass die Gewinnchance größer ist, als sie tatsächlich im Spiel mit
2	Die Glücksspielplattform <u>muss sicherstellenstellt sicher</u> , dass Wetten ohne Einsatz nur zu den gleichen Quoten angeboten werden wie eine gleichwertige Wette, die mit Einsatz

5.1.4 Korrekte Darstellung der Zufälligkeit

1	[PRÜFUNG] Alle Spielereignisse müssen korrekt dargestellt werden. <u>HinweisLeitlinie</u> : Begriffe wie ein konstruierter „Beinahe-Gewinn“ gelten nicht als
2	[PRÜFUNG] Das Glücksspiel muss ein wahrheitsgetreues und faires Bild davon vermitteln, inwieweit ein Kunde das Ergebnis beeinflussen kann. <u>HinweisLeitlinie</u> : Dem Kunden darf nicht der Eindruck vermittelt
3	[PRÜFUNG] Die Glücksspielplattform <u>muss sicherstellenstellt sicher</u> , dass alle Ereignisse, die als auf zufälligen Ergebnissen beruhend dargestellt werden, jedes Mal, wenn das Ereignis eintritt, mit gleicher Wahrscheinlichkeit zu einem bestimmten Ergebnis führen. <u>HinweisLeitlinie</u> : Diese Wahrscheinlichkeit muss <u>der Wahrscheinlichkeit, die demdiejenige sein, von der der Spieler aufsofort den Eindruck in der Benutzeroberflächchnittstelle erhält</u> (z.- B. durch <u>die visuelle Darstellungen-visuellen Ausdruck</u>) <u>vermittelt wird, entsprechen</u> . Die Ausnahme ist, wenn die
4	[PRÜFUNG] Spiele, bei denen eine physisches <u>ObjektEinheit</u> simuliert wird (Roulette <u>räder-Rollen</u> , Spielkarten, Walzen von Spielautomaten usw.), müssen in Übereinstimmung mit den Erwartungen <u>an diesesr</u> physischen <u>ObjektEinheit</u> echte und faire Ergebnisse liefern.

Besondere~~Spezielle~~ Spielfunktionen



6.1 Wetten

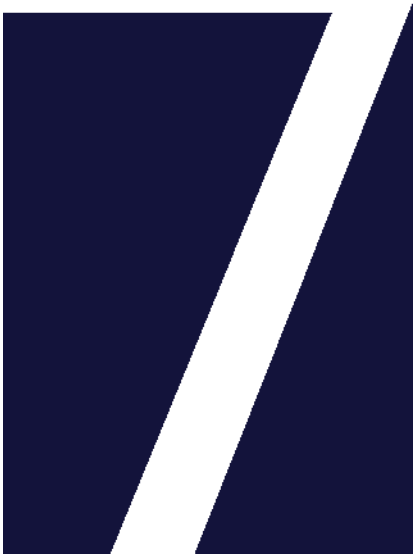
6.1.1 AllgemeinesAllgemeine Informationen

1	Die Glücksspielplattform muss ein aktuelles Protokoll aller Wetten führen, die von einem Spieler unter einer von der dänischen Glücksspielbehörde ausgestellten Lizenz gekauft
2	Das Protokoll (siehe Abschnitt_6.1.1.1) muss mindestens Folgendes enthalten: <ul style="list-style-type: none"> • Datum und Uhrzeit, • mögliche Ergebnisse, • den Einsatzdie Beteiligung des Kunden,; • die vom Lizenzinhaber zum Zeitpunkt des Kaufs angebotenen Quoten; und • dasDas Ergebnis.
3	Die Glücksspielplattform muss in der Lage sein, Analysen und Berichte zur Erkennung von Spielabsprachen zu erstellen. Die Glücksspielplattform muss Analysen und Berichte

6.1.2 Abschluss von Wetten

1	Es muss dem Spieler klar sein, welchen Betrag er gewinnen wird, wenn er beschließt, seine Wette zu abzuschließen , bevor die Wette abgerechnet wird.
2	Wenn ein Teilabschluss einer Wette angeboten wird, muss der Spieler über die Gewinne, die Höhe der Einzahlung, die der Spieler noch auf die Wette hat, und die

Steuerung der Spielfunktionen



7.1 ~~Allgemeines~~ Allgemeine Informationen

7.1.1 Aktivierung und Deaktivierung von Glücksspielen

1	[PRÜFUNG] Die Glücksspielplattform muss über eine Funktion verfügen, die die Möglichkeit, eine Wette auf ein bestimmtes Ereignis zu platzieren, deaktivieren kann.
2	[PRÜFUNG] Die Glücksspielplattform muss über eine Funktion verfügen, die die Möglichkeit, Wetten auf alle Ereignisse zu platzieren, deaktivieren kann.
3	Informationen zur Aktivierung und Deaktivierung müssen in einem Protokoll gespeichert werden
4	[PRÜFUNG] Wenn ein Spiel deaktiviert ist, muss der Kunde in der Lage sein, laufende Spiele abzuschließen

7.1.2 Unvollendete Spiele

1	[PRÜFUNG] Wenn ein Spiel unvollendet ist, muss das Spiel dort fortgesetzt werden können, wo es unterbrochen wurde. <u>HinweisLeitlinie:</u> Als Zu den unvollendeten <u>Spiel</u> geltend <u>Spielen</u> gehören: a)
---	--

7.1.3 Fehlermanagementbehandlung

1	Die Glücksspielplattform muss alle Fehler im System sofort erkennen. Die Ursache und die Lösung werden aufgezeichnet, wenn diese bekannt sind.
2	Die Glücksspielplattform muss in der Lage sein, auf der Grundlage der gemäß <u>Abschnitt 7.1.3.1</u> erhobenen Daten einen Bericht zu erstellen



Die dänische Glücksspielbehörde

Das Zertifizierungsprogram m der dänischen Glücksspielbehörde für Wetten und Online-

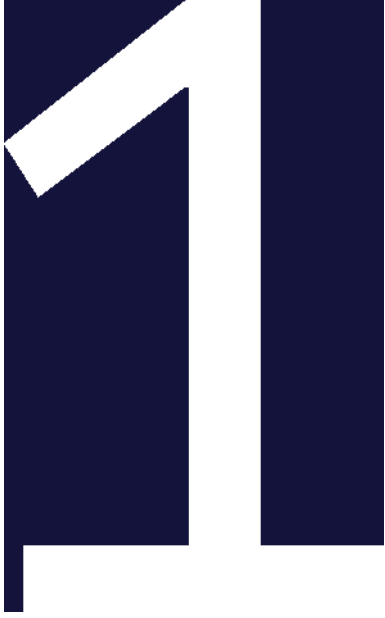
Anforderungen an Glücksspiele~~Voraussetzungen~~
~~für Spiele~~: Online-Casino – SCP.07.03.DK.1.0

Inhaltsverzeichnis

1. ZweckZiel der Anforderungen an	3
1.1 Version.....	4#
1.2 Geltungsbereich.....	4#
2. HäufigkeitFrequenz- und Prüfunternehmen.....	5
2.1 Häufigkeit der Zertifizierung.....	6
2.1. Erste Prüfung und Inspektion und Hochladen des Spielzertifikats.	6
2.1. Erneute Prüfung und Inspektion unterneutes Testen und Prüfen	6
2.1. AufschiebVerschiebung der erneuten InspektionNachprüfung.....	6
2.2 Akkreditierte Prüfunternehmen.....	7
2.2. Anforderungen an Prüfunternehmen.....	7
2.2. Anforderungen an das Personal, das Prüfungen und	7
2.2. Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts	7
3 (Spielzertifikat).....	
3. Schriftliche Präsentation.....	8
3.1 Informationen, Spielregeln und Anleitungen.....	9
3.1. AllgemeinesAllgemeine Informationen.....	9
3.1. Spielregeln und Anleitungen.....	9
3.2 Wetten und Gewinne.....	9
3.2. Informationen zu Wetten und Gewinnen.....	9
3.3 Rückzahlungsanteile.....	10
3.3. AllgemeinesAllgemeine Informationen.....	10
1	
4.# Visuelle Darstellung.....	11
4.#. Grafiken.....	12
4.#. AllgemeinesAllgemeine Informationen.....	12
4.#. Ergebnisse.....	12
4.#. Symbole.....	12
4.#. Spielautomaten.....	12
4.#. Kartenspiele.....	12
4.#. -----Roulette	13
4.#. Würfelspiele.....	13
4.#. Online-Bingo.....	13
1.8	
5. Allgemeine Spielfunktionen.....	14#
5.1 Durchführung des Spiels.....	15
5.1. AllgemeinesAllgemeine Informationen.....	15
5.1. Die Verwendung von RNGZufallszahlengeneratoren in Spielen#m	15
5.1. Spielen ohne Einsatz.....	16
5.1. Korrekte Darstellung der Zufälligkeit.....	16
4#	
6. BesondereSpezielle Spielfunktionen.....	17
6.1 Peer-to-Peer-Spiele.....	18
6.1. AllgemeinesAllgemeine Informationen.....	18
6.1. Regeln und Informationen.....	18
6.1. Überwachung.....	18
6.2 Live-Casinospiele.....	18
6.2. AllgemeinesAllgemeine Informationen.....	18
6.2. Kundenschnittstelle.....	19
6.2. Videoüberwachung.....	19
5	

6.2. Zugangskontrolle.....	19
6.2. Glücksspiel gerätee technologieausrüstung.....	19
6.3 Jackpots.....	20
6.3. Allgemeines Allgemeine Informationen.....	20
6.3. Regelnausgeführt werden	20
6.3. Jackpot einrichten.....	20
6.3. Jackpot- Meldung Warnung.....	21
6.3. Jackpot Auslös unger	21
6.3. Jackpot- Abrechnung Erklärung.....	21
6.3. Jackpot-Schließung.....	21
6.4 Online-Bingo.....	21
6.4. Allgemeines Allgemeine Informationen.....	21
6.4. Besondere Anforderungen für Online-Bingo, das über das 2 Fernsehen angeboten wird.....	22
7. Steuerung der Spielfunktionen.....	23
7.1 Allgemeines Allgemeine Informationen.....	24
7.1. Spielablauf.....	24
7.1. Aktivierung und Deaktivierung von Glücksspielen.....	24
7.1. Unvollendete Spiele.....	24
7.1. Fehler management behandlung.....	24

ZweckZiel der
Anforderungen an
GlücksspieleSpielanford
erungen



Die Anforderungen an GlückssSpiele müssen sicherstellen, dass die GlückssSpiele und die Glücksspielplattform Funktionen enthalten, die eine Reihe wesentlicher Erwägungen im Glücksspielgesetz unterstützen, indem unter anderem Anforderungen an das Verhalten und die Präsentation des GlückssSpieles festgelegt werden.

Dieses Dokument enthält sowohl PrüfTest- als auch InspektionsPrüfanforderungen. Aus der individuellen Anforderung geht klar hervor, ob die Anforderung geprüft werden muss. Diese Anforderungen sind gekennzeichnet mit: **Prüfeinsatz[PRÜFUNG]**. Ist diese Kennzeichnung nicht vorhandenvorgesehen, musso-ist die Anforderung zu überprüft werden. Bitte beachten Sie, dass es unterschiedliche Anforderungen an die Akkreditierung von Prüfunternehmen gibt, je nachdem, ob die Anforderung geprüft oder inspiziert werden soll (siehe 2.2.1). Anforderungen an Prüfunternehmen).

1.1 Version

Version 1.0 vom 01.01.2025

- Erste Version der Fassung von „Anforderungen an Glücksspiele Spielanforderungen“: Online-Casinos-Das Dokument enthält spielspezifische Anforderungen, die von den bisherigen Test- und Inspektionsstandards verschoben wurden. Online-Casinos. Das Dokument enthält spielspezifische Anforderungen, die aus den bisherigen Prüf- und Inspektionsstandards übernommen wurden.

Die dänische Glücksspielbehörde überprüft regelmäßig das Zertifizierungsprogramm für Wetten und Online-Casinos. Die neueste Version ist auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde verfügbar.

Bei der Veröffentlichung einer neuen Version des Zertifizierungsprogramms veröffentlicht die dänische Glücksspielbehörde erforderlichenfalls Leitlinien für eine Übergangsregelung und die Gültigkeit bereits durchgeführter TestsPrüfungen und Inspektionen.

Es sei darauf hingewiesen, dass die dänische Fassung verbindlich ist.
Die englische Version dient nur zur Orientierung.

1.2 Geltungsbereich

Dieses Dokument gilt für ~~das Angebot~~ **die Lieferung** von Online-Casinospielen (§ ~~24~~ **4** des Glücksspielgesetzes) an Glücksspielanbieter, die zur Bereitstellung von Online-Casinos in Dänemark berechtigt sind. Das Dokument gilt auch dann, wenn ein Lizenznehmer Online-Casinospiele für sein eigenes Glücksspielangebot anbietet (§ ~~18~~ Glücksspielgesetz).

Für Online-Bingo, das über das Fernsehen angeboten wird, gelten die folgenden Anforderungen dieses Dokuments nicht:

- Abschnitt ~~3~~: 3.1.2.2, 3.1.2.3, 3.2
- Abschnitt ~~4~~: ~~4~~.1.1, ~~4~~.1.~~4~~, ~~4~~.1.5, ~~4~~.1.6, ~~4~~.1.7
- Abschnitt ~~6~~: 6.1, 6.2, 6.3.~~4~~, 6.~~4~~.1.5, 6.~~4~~.1.10, 6.~~4~~.1.12
- Abschnitt ~~7~~: 7.1.2, 7.1.3, 7.1.~~4~~.2

Häufigkeit ~~Frequenz-~~
und Prüfunternehmen

2

2.1 Häufigkeit der Zertifizierung

Spielanbieter und Lizenzinhaber, die ihre eigenen Spiele anbieten, sind dafür verantwortlich, dass die Zertifizierung in Abständen von nicht mehr als 12_Kalendermonaten gemäß den Anforderungen dieses Dokuments erfolgt.

2.1.1 Erste Prüfung und Inspektion und Hochladen des Spielzertifikats

Online-Casinos_Spiele müssen zertifiziert sein, bevor ~~es das Spiel~~ auf dem dänischen Markt angeboten werden ~~können kann~~.

Zur Dokumentation der Erstzertifizierung ist der Standardbericht ~~nach für~~ SCP.07.03 zu verwenden. Der Standardbericht ist ein Spielzertifikat und kann ein oder mehrere Spiele ~~umfassen enthalten~~. Auf dem Spielzertifikat muss angegeben sein, ~~für~~ welche Spiele ~~es gilt darunter fallen~~.

Informationen über das Spiel und das zugehörige Glücksspielzertifikat müssen auf das Glücksspielportal der dänischen Glücksspielbehörde hochgeladen werden, bevor das Spiel auf dem dänischen Markt angeboten werden kann. Siehe ~~die~~ Anleitungen zum Hochladen auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde.

2.1.2 ~~Erneute Prüfung und Inspektion unterneutes Testen und Prüfen sowie Hochladen des Spielzertifikats~~

Online-Casinos_Spiele müssen in der Regel innerhalb von 12_Monaten nach der letzten Zertifizierung erneut zertifiziert werden. ~~In dem~~ Standardbericht ist anzugeben, wann die Prüfungen und Inspektionen erneuert wurden.

Wenn dokumentiert werden kann, dass seit ~~derm letzten~~ ~~Prüfungvorherigen Test~~ und der ~~letztenvorherigen~~ Inspektion keine Änderungen am Spiel vorgenommen wurden, kann das ~~PrüfTest~~unternehmen den Standardbericht zertifizieren, ohne dass weitere ~~TestsPrüfungen~~ oder Inspektionen erforderlich sind. Die Dokumentation, dass es keine Änderungen gegeben hat, kann beispielsweise ein Vergleich von Hash~~w~~-Werten sein, die ~~vom~~ ~~Prüfunternehmen von der Testfirma~~ oder durch ~~eineden Einsatz von~~ Validierungssoftware generiert wurden.

Wenn ~~seit der letzten Prüfung und der letzten Inspektion Änderungen an dem Spiel vorgenommen wurden sich das Spiel seit dem vorherigen Test und der vorherigen Inspektion geändert hat~~, kann die Rezertifizierung ~~nach von~~ SCP.07.03 auf ~~Stichprobender Probenahme~~ und der Einhaltung der Anforderungen des Dokuments „SCP.06 ~~–~~ ~~Programm zum Management von Systemänderungen System Change Management Programme~~“ beruhen.

Zur Dokumentation der Rezertifizierung ist der Standardbericht ~~nach an~~ SCP.07.03 zu verwenden. Der Standardbericht ist ein Spielzertifikat und kann ein oder mehrere Spiele ~~umfassen enthalten~~.

Auf dem Spielzertifikat muss angegeben sein, für welche Spiele es gilt darunter fallen.

Das Glücksspielzertifikat, das die Rezertifizierung dokumentiert, muss auf das Glücksspielportal der dänischen Glücksspielbehörde hochgeladen und somit spätestens einen Monat nach Durchführung der Prüfung und der Inspektion bei der dänischen Glücksspielbehörde eingegangen sein. Siehe die Anleitungen zum Hochladen auf der Website der dänischen Glücksspielbehörde.

2.1.3 Aufschub Verschiebung der erneuten Inspektion Nachprüfung

Spieler Glücksspieler und Lizenzinhaber, die ihre eigenen Spiele anbieten, können die Prüfung und Inspektion um bis zu einen Monat ab dem Zeitpunkt verzögern, zu dem eine neue Prüfung und Inspektion hätte durchgeführt werden müssen, aufschieben. Die neue Prüfung und die neue Inspektion müssen spätestens 13 Monate nach der letzten Prüfung und der letzten Inspektion abgeschlossen sein, und der Standardbericht muss innerhalb derselben Frist bei der dänischen Glücksspielbehörde eingehen.

Die dänische Glücksspielbehörde muss informiert werden, bevor Prüfungen und Inspektionen aufge verschoben werden.

Die Frist für die Erneuerung der Prüfung und Inspektion wird um den Zeitraum verkürzt, um den der vorangegangene Zwölfmonatszeitraum verschoben wurde. Die Frist für die Erneuerung der Prüfung und Inspektion wird um die Zeit verkürzt, um die die vorangegangene Frist von 12 Monaten aufgeschoben wurde. Wenn Sie beispielsweise der die maximale Aufschub Verzögerung von einem Monat genutzt wird nutzen, musst wird die nächste

Testsprüfung und Inspektionen werden nach 11_Monaten durchgeführt werdenerneuert. Der Zeitpunkt der nächsten Prüfung und Inspektion muss dies im Standardbericht widerspiegeln.

2.2 Akkreditierte Prüfunternehmen

Um sicherzustellen, dass die erforderlichen Qualifikationen bei der Durchführung von Prüfungen und Inspektionen zur Verfügung stehen, müssen das Prüfunternehmen und sein Personal die Anforderungen dieses Abschnitts erfüllen.

2.2.1 Anforderungen an Prüfunternehmen

Die Prüfung von Glücksspielen- und Glücksspielplattformen muss als akkreditierte Prüfung von einem durch ein Labor durchgeführt werden, das gemäß ISO/IEC_17025 oder ISO/IEC_17065 nachgemäß dem Zertifizierungsprogramm SCP.07.03.DK der dänischen Glücksspielbehörde akkreditiert ist. Aus den einzelnen Anforderungen geht klar hervor, ob sie geprüft werden müssen sollen. Die Prüfung Festen bezieht sich darauf, ob die betreffende Funktion wie beabsichtigt funktioniert. Diese Anforderungen sind gekennzeichnet mit: **Prüfeinsatz[PRÜFUNG]**.

Die Inspektion des Glücksspiels und der Glücksspielplattform muss als akkreditierte Inspektion durch eine Inspektionsstelle durchgeführt werden, die gemäß ISO/IEC_17020 als Typ-A-Inspektionsstelle für die Inspektion oder gemäß ISO/IEC_17065 nachgemäß dem Zertifizierungsprogramm SCP.07.03.DK der dänischen Glücksspielbehörde akkreditiert ist.

Die Akkreditierung muss von der DANAK (Dänischer Akkreditierungsfonds) oder einer gleichwertigen Akkreditierungsstelle, die das multilaterale Übereinkommen von EA über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen und Inspektionen (European Co-operation for Accreditation) unterzeichnet hat, oder — bei Inspektionsstellen außerhalb des Hoheitsgebiets von EA — von einer Akkreditierungsstelle, die das multilaterale Übereinkommen von ILAC über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen und Inspektionen (International Laboratory Accreditation Cooperation) unterzeichnet hat, durchgeführt werden. Die Akkreditierung muss vom DANAK (Dänischer Akkreditierungsfonds) oder einer gleichwertigen Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen Abkommens der EA über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen und Inspektionen (European co-operation for Accreditation)

ist, oder, für Inspektionsstellen außerhalb des EA-Gebiets, von einer Akkreditierungsstelle, die Unterzeichner des multilateralen Abkommens der ILAC über die gegenseitige Anerkennung von Prüfungen und Inspektionen (International Laboratory Accreditation Cooperation) ist, durchgeführt werden.

Links zur Dokumentation der Akkreditierung des PrüfTestunternehmens sind im Spielzertifikat angegeben.

2.2.2 Anforderungen an das Personal, das Prüfungen und Inspektionen durchführt

Die Prüfung und die Inspektion müssen~~muss~~ von Personal durchgeführt werden, das entsprechend den Anforderungen von Abschnitt_6 der ISO/IEC_17025, Abschnitt_6 der ISO/IEC_17020 oder Abschnitt_6 der ISO/IEC_17065 qualifiziert ist. Das akkreditierte Prüfunternehmen muss daher entsprechend qualifiziertes, kompetentes und erfahrenes Personal einstellen und ausbilden.

2.2.3 Überwachung und Unterzeichnung des Standardberichts (Spielzertifikat)

~~Die Durchführung von Prüfungen und Inspektionen wird gemäß den in Abschnitt 2.3 der Allgemeinen Anforderungen festgelegten Anforderungen an die Überwachung überwacht.~~Die Durchführung der Prüfungen und Inspektionen ist gemäß den Anforderungen an die Überwachung in Abschnitt 2.3 der allgemeinen Anforderungen zu überwachen. Es liegt in der Verantwortung der überwachenden Person~~des Betreuers~~, das Spielzertifikat zu unterzeichnen und dadurch zu garantieren, dass die Prüfung~~der Test~~ und die Inspektion professionell durchgeführt wurden.

Schriftliche Präsentation

3

3.1 Informationen, Spielregeln und Anleitungen

3.1.1 Allgemeine Informationen

1	Alle schriftlichen Informationen, Spielregeln und Anweisungen müssen genau und eindeutig sein.
2	Schriftliche Informationen, Spielregeln und Anweisungen müssen in englischer Sprache und sowohl grammatikalisch als auch syntaktisch korrekt sein. HinweisLeitlinie: Dies schließt eine Übersetzung in andere Sprachen nicht aus.
3	Die Grundsprache ist Dänisch (wenn mehrere Sprachen verwendet werden). Wenn Spiele in Grönland angeboten werden, muss die Grundsprache Grönländisch sein.
4	Alle schriftlichen Informationen, Spielregeln und Anleitungen müssen in allen Sprachversionen identisch sein und in der vom Kunden gewählten Sprache angezeigt

3.1.2 Spielregeln und Anleitungen

1	Alle Spiele müssen über Spielregeln und Anleitungen für alle Aspekte des Spiels verfügen. HinweisLeitlinie: In Bezug auf „alle Aspekte“ sollte beispielsweise allgemein angegeben werden, welche Folgen der Verlust der Kommunikation mit dem Spiel hat, und in den Regeln für Kartenspiele sollte beispielsweise angegeben werden, wie oft die Karten
2	Das Glücksspielsystem muss sicherstellen, dass die Regeln und Anleitungen (einschließlich <u>Spieleinschränkungen und Spielweise des Kunden</u>
3	Spielregeln und <u>-anleitungenweisungen</u> müssen dem Kunden über dasselbe Medium und auf demselben Gerät zur Verfügung stehen, das für die Durchführung des Spiels
4	Spielregeln und <u>-anleitungenAnweisungen</u> müssen ohne Einsatz verfügbar sein.
5	Spielregeln und <u>-anleitungenanweisungen</u> müssen während des gesamten Spielverlaufs verfügbar sein.
6	Die Spielregeln müssen zufriedenstellende Informationen über alle Funktionen <u>-enthalten</u> , mit denen die Gewinnchancen und die Höhe der Gewinne in dem betreffenden Spiel
7	Spielregeln und Spielanweisungen dürfen sich im Laufe des Spiels nicht ändern.
8	Es muss in den Spielregeln angegeben werden, was mit der Wette des Kunden passiert, wenn ein Spiel nach 90 Tagen noch nicht abgeschlossen ist.

3.2 Wetten und Gewinne

3.2.1 Informationen zu Wetten und Gewinnen

1	Die Glücksspielplattform muss <u>den Nennwert des Wetteinsatzes</u> <u>die Spieleinsatzeinheit</u> <u>oder die Währung des Spiels anzeigen</u>
2	<u>Die Spielplattform muss die mögliche Wette des Kunden, die tatsächliche Wette und jede Umrechnung von Währung zu Spielwette anzeigen.</u> <u>Die Glücksspielplattform muss den</u>
3	Die Glücksspielplattform muss alle möglichen Gewinne und Gewinnkombinationen sowie den maximal möglichen Gewinn pro Wetteinheit anzeigen und beschreiben.
4	Die Glücksspielplattform muss den maximalen Einsatz des Spiels anzeigen.
5	Die Glücksspielplattform muss den Mindesteinsatz des Spiels anzeigen.

3.3 Rückzahlungsanteile

3.3.1 AllgemeinesAllgemeine Informationen

1	Die Glücksspielplattform muss den Kunden über den theoretischen Renditeanteil unter Verwendung einer optimalen Glücksspielstrategie informieren, und es muss klar ersichtlich sein, welche Elemente des Spiels nicht Teil einer optimalen Glücksspielstrategie sind. Die Informationen müssen in den Spielregeln für jedes Spiel verfügbar sein.
2	[PRÜFUNG] Der theoretische Rückzahlungsprozentsatz, der in den Spielregeln angegeben ist, muss korrekt sein.
3	[PRÜFUNG] Der Rückzahlungsprozentsatz darf nicht manipuliert werden. HinweisLeitlinie: Daher darf es keinerlei Intervention geben Es darf also kein Eingriff erfolgen, um einen konstanten Rückerstattungsanteil Rückzahlungsprozentsatz für an den Spieler aufrechtzuerhalten. Dies schließt nicht aus, dass die Darstellung des Spiels auf der
4	Wenn Einzahlungen für einen Jackpot in Verbindung mit einem Spiel getätigt werden, müssen die Auswirkungen des Jackpots bei der Offenlegung des

Visuelle Darstellung

4

4.1 Grafiken

4.1.1.1 Allgemeines Allgemeine Informationen

1	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass der Name des Spiels für den Kunden in allen Situationen <u>Kontexten</u> , die sich auf das einzelne Spiel beziehen, sichtbar ist. <u>HinweisLeitlinie</u> : Der Name des Spiels kann in der Titelleiste des Fensters oder der
2	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen <u>stellt sicher</u> , dass der Saldo des Glücksspielkontos auf allen Glücksspielseiten angezeigt oder leicht zugänglich ist.
3	Die Glücksspielplattform muss dem Kunden zeigen, was er einzahlt, einschließlich des <u>der</u>
4 <u>4</u>	In Spielen mit interaktiven Wettoptionen (z.-B. Roulette, Blackjack usw.) müssen die Abbildungen eindeutig die Art und den Wert aller Wetten zeigen und die Möglichkeit
5	Ändert sich ein Spiel vorübergehend, so dass es sich erheblich vom Basisspiel unterscheidet, muss das Spiel den aktuellen Status angeben. <u>HinweisLeitlinie</u> : Die Abweichung vom Basisspiel kann ein <u>ZusatzspielFeature</u> und/oder ein <u>Bonusspiel</u> sein. Es muss dem Spieler daher klar sein, wann deres-einen <u>ein</u> Übergang zum Basisspiel <u>zum Basisspiel</u> erfolgt.

4.1.1.2 Ergebnisse

1	Die Glücksspielplattform muss das Ergebnis des Spiels klar und deutlich anzeigen <u>darstellen</u>
2	Die Glücksspielplattform muss das Ergebnis des Spiels für einen angemessenen Zeitraum anzeigen, damit der Spieler Zeit hat, <u>sich</u> über das Ergebnis <u>zu</u>
3	Die Glücksspielplattform muss Gewinne klar und deutlich <u>auf klare und explizite Weise</u> anzeigen

4.1.1.3 Symbole

1	Ein Symbol muss im betreffenden Spiel immer die gleiche Form und Farbe haben, es sei denn <u>es wird eine Animation verwendet</u>
---	--

4.1.1.4~~1~~ Spielautomaten

1	Das Spiel sollte deutlich <u>anzeigen</u> : <ul style="list-style-type: none"> • wie viele <u>ZeilenLinien</u> der Spieler gewählt hat, • die vom Spieler pro <u>ZeileLinie</u> Wette<u>gewählte Spieleinsatz-Einheit</u>; und • <u>den</u> Gesamteinsatz pro Spiel (Anzahl der <u>ZeilenLinien</u> x <u>Einsatz</u> pro <u>ZeileLinie</u>).
2	Das Spiel muss sicherstellen, dass Gewinne für jedes Symbol oder jede Symbolkombination in einem Bereich platziert werden, der visuell zum Symbol gehört. <u>HinweisLeitlinie</u> : Wenn einige Symbole die gleiche Gewinnskala haben, sollten sie in einem Bereich platziert werden, der optisch dieser Gewinnskala entspricht.
3	Das Spiel muss sicherstellen, dass die Anzahl der Symbole, die einen Gewinn auslösen, angegeben wird. <u>HinweisLeitlinie</u> : Es genügt, dass diese in den Spielregeln/ <u>anleitungen</u> festgelegt sind.

4.1.1.5 Kartenspiele

1	Die Vorderseite <u>Das Gesicht</u> der Spielkarte muss deutlich Wert und Farbe zeigen.
---	---

2	Das Spiel muss grafisch/schriftlich die Anzahl der verwendeten KartensätzeDecks anzeigen, wenn mehr als ein Kartensatzspiel verwendet wird.
---	---

4.1.1.6 **Roulette**

1	Das RouletterRad im Roulette muss 36 KammernQuadrate mit den Zahlen von 1 bis 36 haben, sowie eine Kammer-Quadrat mit der Angabe 0 (37 KammernQuadrate insgesamt) und möglicherweise eine Kammer-Quadrat mit der Angabe 00 (38 KammernQuadrate insgesamt). Die Verteilung der Zahlen muss mit der eines Standard-Roulette radskessels identisch sein.
---	--

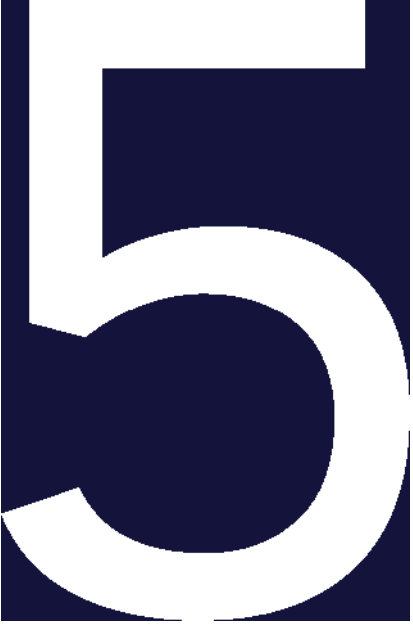
4.1.1.7 **Würfelspiele**

1	Würfel, die als traditionelle Würfel gezeigt werden, müssen 6 Seiten haben, wobei es 1-6 Punkte pro Seite gibt und die Summe der gegenüberliegenden Seiten 7 beträgt. Bei nicht traditionellen Würfeln muss dies für den Kunden klar und deutlich sein und die Gestaltung der Würfel muss beschrieben werden, z. B. in den Spielregeln. HinweisLeitlinie: Online-Casinos-Spiele, bei denen ein Würfelspiel das Hauptspiel bildet, dürfen nicht angeboten werden. Zum Beispiel können Würfel in ZusatzsFeature-
2	Es muss klar sein, welche Seite des Würfels das Spiel bestimmt.

4.1.1.8 **Online-Bingo**

1	Die Glücksspielplattform muss über eine fortlaufende Liste verfügen, die alle gezogenen Zahlen/Symbole deutlich anzeigt.
---	--

Allgemeine Spielfunktionen



5.1 Durchführung des Spiels

5.1.1 Allgemeines Allgemeine Informationen

1	Die Spiele müssen <u>stets zu jeder Zeit</u> in Übereinstimmung mit den geltenden Spielregeln
2	[PRÜFUNG] Das Spiel muss sicherstellen, dass der Spieler eine aktive Entscheidung trifft, ein Spiel zu beginnen, bevor das Spiel beginnt. <u>HinweisLeitlinie:</u> Kunden dürfen nicht gezwungen werden, ein Spiel zu
3	[PRÜFUNG] Die Glücksspielplattform <u>muss sicherstellen stellt sicher</u> , dass alle Handlungen, die sich aus der Wahl des Kunden ergeben, mit informierter Zustimmung durchgeführt werden. <u>HinweisLeitlinie:</u> Eine Aktion, bei der der Kunde auf Aktionsbilder „klickt“, wie „play“, „hold“, „drag“, „double“ usw. ist nur anwendbar, wenn der Kunde angemessene Zeit hatte, sich über die Folgen eines Handelns zu informieren (z. B. können wiederholte Klicks auf einen
4	[PRÜFUNG] Spiele müssen unabhängig von <u>dem Gerät der Ausrüstung</u> und/oder dem Kommunikationskanal des Kunden durchgeführt werden. <u>HinweisLeitlinie:</u> Die Glücksspiellogik muss daher <u>auf in</u> der Glücksspielplattform und nicht auf <u>dem Gerät der Ausrüstung</u> des Spielers durchgeführt werden, was unter
5	[PRÜFUNG] Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass zwischen jeder Abrechnung eines bestimmten Spiels mindestens 3 Sekunden vergehen. <u>HinweisLeitlinie:</u> Die Abrechnung ist als der gesamte Prozess vom Beginn des Spiels bis zur Präsentation des Ergebnisses beim Kunden zu verstehen, z.-B. vom Drücken <u>der Tasten</u> „Spins“ an einem Spielautomaten bis zur Präsentation des Ergebnisses.

5.1.2 Die Verwendung von RNG Zufallszahlengeneratoren in Spielen im Spiel

1	[PRÜFUNG] Die Ergebniserzeugung in Spielen mit einem Zufallselement muss auf einem zertifizierten Zufallszahlengenerator (RNG) und den damit verbundenen
2	[PRÜFUNG] Funktionen, die keine Ergebnisse erzeugen, aber ein <u>Zufallselement der Zufälligkeit</u> aufweisen, müssen auf einem zertifizierten Zufallszahlengenerator (RNG) und den damit verbundenen Funktionen (Seeding, Mapping, Mischen usw.) basieren. <u>HinweisLeitlinie:</u> Dies könnte zum Beispiel der Sitz des Spielers an einem Pokertisch in
3	[PRÜFUNG] Wenn <u>das Ergebnis des der RNG Zufallszahlengenerators Ausgang erscheint empfangen wird</u> , z.-B. wenn <u>der Zufallsgenerator in einem Spiel den RNG nach einer Reihe von Fallnummern ausgibt fragt</u> , muss <u>das Ergebnis der Ausgang</u> in der Reihenfolge verwendet werden, in der <u>es erscheint empfangen wird</u> .
4	[PRÜFUNG] Das <u>Glücksspielsystem</u> muss die Rückverfolgbarkeit zwischen der <u>Ziehung mit dem RNG Zufallszahlengenerator-Extraktion</u> und dem <u>Ereignis im Spiel in Game Ereignis</u> gewährleisten.
5	[PRÜFUNG] Wenn die Spielregeln erfordern, dass eine Serie oder eine Zuordnung von Einheiten oder Ereignissen im Voraus eingerichtet werden muss (z.-B. die Position von versteckten Objekten in einem Labyrinth), dürfen Einheiten oder Ereignisse nicht neu
6	[PRÜFUNG] Zufällige Ergebnisse dürfen nicht durch andere als numerische Werte <u>beeinflusst oder kontrolliert werden</u> , die auf genehmigte Weise vom überprüften <u>RNG Zufallszahlengenerator</u> in Kombination mit den Spielregeln erzeugt werden <u>beeinflusst oder kontrolliert werden</u> . <u>HinweisLeitlinie:</u> Dies schließt nicht aus, dass Spiele, die ihre Natur vorübergehend im Laufe des Spiels ändern, oder Jackpots, die durch andere Aspekte als bloße Spielergebnisse entschieden werden, erlaubt sind.
7	[PRÜFUNG] <u>Das Ergebnis des der RNG Zufallszahlengenerators Ausgang</u> ist bis zu seiner Verwendung zu sichern.

8	<p>[PRÜFUNG] EinDie einem Symbol oder Ereignis zugeordnetes <u>Ergebnis des RNGZufallszahlengenerators-Ausgabe</u> muss sofort und in Übereinstimmung mit den Spielregeln verwendet werden.</p> <p><u>HinweisLeitlinie:</u> Dies hindert Spiele, die im Laufe des Spiels vorübergehend ihre Natur ändern, nicht daran, sich nach den Regeln des betreffenden Spiels zu entfalten. Dies verhindert auch nicht, dass die visuelle Darstellung beispielsweise von Zahlen, die in</p>
---	--

5.1.3 Spielen ohne Einsatz

1	<p>[PRÜFUNG] Spiele ohne <u>WetteinsatzWetten</u> (kostenlose Spiele, Spiele zum Spaß, Probespiele usw.) müssen von einem <u>RNGZufallszahlengenerator</u> durchgeführt werden, der gemäß den Anforderungen dieses Dokuments zertifiziert ist und die gleiche Spiellogik hat wie bei Spielen mit Wetteinsatz.</p> <p><u>HinweisLeitlinie:</u> Daher darf das Spielen ohne <u>Wetteinsätzen</u> nicht den Eindruck</p>
---	--

5.1.4 Korrekte Darstellung der Zufälligkeit

1	<p>[PRÜFUNG] Alle Spielereignisse müssen korrekt dargestellt werden.</p> <p><u>HinweisLeitlinie:</u> Begriffe wie ein konstruierter „Beinahe-Gewinn“ gelten nicht als korrekte Darstellung eines Glücksspielereignisses.</p>
2	<p>[PRÜFUNG] Das Glücksspiel muss ein wahrheitsgetreues und faires Bild davon vermitteln, inwieweit ein Kunde das Ergebnis beeinflussen kann. <u>HinweisLeitlinie:</u> Dem Kunden darf</p>
3	<p>[PRÜFUNG] Die Glücksspielplattform <u>muss sicherstellenstellt sicher</u>, dass alle Ereignisse, die als auf zufälligen Ergebnissen beruhend dargestellt werden, jedes Mal, wenn das Ereignis eintritt, mit gleicher Wahrscheinlichkeit zu einem bestimmten Ergebnis führen.</p> <p><u>HinweisLeitlinie:</u> Diese Wahrscheinlichkeit muss <u>der Wahrscheinlichkeit, die demdiejenige sein, von der der Spieler aufsofort den Eindruck in der Benutzeroberflächeschchnittstelle erhält</u> (z.-B. durch <u>die visuelle Darstellungden visuellen Ausdruck</u>) <u>vermittelt wird, entsprechen</u>. Die Ausnahme ist, wenn die</p>
4	<p>[PRÜFUNG] Spiele, bei denen eine physisches <u>ObjektEinheit</u> simuliert wird (Rouletteräder-Rollen, Spielkarten, Walzen von Spielautomaten usw.), müssen in Übereinstimmung mit den Erwartungen <u>an diese</u> physischen <u>ObjektEinheit</u> echte und faire Ergebnisse liefern.</p>

Besondere~~Spezielle~~ Spielfunktionen



6.1 Peer-to-Peer-Spiele

6.1.1 Allgemeines Allgemeine Informationen

1	Die Glücksspielplattform muss ein Protokoll und eine Aufzeichnung aller Teilnehmer am
2	Alle Teilnehmer, die gegen einen Kunden des Lizenzinhabers spielen, müssen mit einem Anbieter verbunden sein. HinweisLeitlinie: Dies hindert einen
3	Das Protokoll, wie in Abschnitt 6.1.1.1 erwähnt, muss innerhalb des Glücksspielsystems
4	Die Glücksspielplattform muss Maßnahmen ergreifen, um zu verhindern, dass der Kunde
5	Das Glücksspielsystem muss über Methoden verfügen, um festzustellen, ob das die gleiche GerätAusrüstung von einem oder mehreren Teilnehmern des Peer-to-Peer-
6	Die Glücksspielplattform muss beschränkt so weit wie möglich die gleichzeitige Nutzung desselben Geräts derselben Ausrüstung durch einen oder mehrere Teilnehmer des Peer-

6.1.2 Regeln und Informationen

1	Die in Abschnitt 3.1 beschriebenen Regeln und Bedingungen gelten auch für Peer-to-Peer-Spiele
2	Die Regeln und Bedingungen müssen ein Verbot enthalten, dass der Kunde gegen sich selbst spielt, unabhängig davon, ob es sich um denselben Anbieter handelt oder nicht.
3	Die Regeln und Bedingungen müssen Absprachen usw. verbieten.
4	Die Regeln und Bedingungen müssen sich mit der Nutzung von Add-ons („Bots“ usw.) für die Automatisierung von Spielen durch den Kunden, befasst die Verwendung von
5	Die Regeln und Bedingungen müssen klären, wie sich mit der Verwaltung von Unterbrechungen laufender Spiele gehandelt werden befasst
6	Aus den Spielregeln muss klar hervorgehen, ob eine Provision erhoben wird und in welcher Höhe/zu welchem Prozentsatz der Wette. HinweisLeitlinie: Eine Provision ist ein Betrag, den der Spieler für die Teilnahme an einem Spiel wie Online-Bingo oder Poker (Teilnahmegebühr/Rake) zusätzlich zum

6.1.3 Überwachung

1	Die Glücksspielplattform muss über technische Methoden verfügen, um verdächtige Umstände Bedingungen kontinuierlich (in Echtzeit) zu erkennen
2	Die Glücksspielplattform muss in der Lage sein, verdächtige Ereignisse zu analysieren und auf dieser Grundlage Berichte zu erstellen
3	Die Glücksspielplattform muss über technische Mittel verfügen, um die Regeln- (6.1.2.4) für die Nutzung von Zusatzprogrammen für die Spielautomatisierungs-Add-Ons durch

6.2 Live-Casinospiele

6.2.1 Allgemeines Allgemeine Informationen

1	Spisysymbole, die in Live-Casinos-Spielen verwendet werden, müssen automatisch von der Technologie im Studio erkannt werden
2	Spisysymbole, die in Live-Casinospielen verwendet werden, müssen der Glücksspielplattform gemeldet werden
3	Die Spielregeln für Live-Casinos-Spiele müssen in die Glücksspielplattform einprogrammiert werden
4	Die Glücksspielplattform muss in der Lage sein, Live-Casinos-Spiele zu analysieren, um Unregelmäßigkeiten und Diskrepanzen zu erkennen, und auf dieser Grundlage Berichte

6.2.2 Kundenschnittstelle

1	Die in Abschnitt 3.1 genannten Bedingungen gelten auch für Live-Casinos-Spiele. HinweisLeitlinie: Die Allgemeinen Geschäftsbedingungen für Live-Casinos-Spiele müssen einen besonderen Schwerpunkt auf Kommunikationsfehler und asynchrone
---	--

6.2.3 Videoüberwachung

1	Die Live-Casino-Glücksspielkomponenten der Glücksspielplattform müssenumfassen eine Videoüberwachung umfassen .
2	Die Videoüberwachung muss ausreichen, um die Einhaltung der Spielregeln nachzuweisen und Abweichungen zu erkennen.
3	Datum und Uhrzeit sind auf der Videoüberwachung anzugeben. Die Zeitzone muss entweder ebenfalls angegeben werden oder in den eigenen Unterlagen des

6.2.4 Zugangskontrolle

1	Es muss eine formelle physische Zugangskontrolle zum Live-Casino-Spielestudio und den damit verbundenen Einrichtungen geben.
2	Die Zugriffstrittskontrolle—(6.2.4.1) muss zwischen Personen mit bestimmten Fj ebfunktionen wie CroupierHändler , Pit_BossBoxenchef , Manager und Überwachung

6.2.5 Glücksspielgerätetechnologieausrüstung

1	[PRÜFUNG] Die Gewinnwahrscheinlichkeit muss für jedebei jeder Zahl auf dem
2	[PRÜFUNG] Roulette-Räder, die ausschließlich für Live-Casinos verwendet werden, müssen in Abständeneinem Intervall von höchstens 1- Jahr zertifiziert werden. Roulette-Räder, die von einem landbasierten Casino verwendet werden, müssen in Abständeneinem Intervall von höchstens 2- Jahren zertifiziert
3	[PRÜFUNG] Der Kartenmischer muss so konstruiert sein, dass er alle Muster, die in die Spielkarten eingeführt wurden, auslöschen kann, bevor sie in den Mischer gelegt
4	[PRÜFUNG] Die Funktion des Kartenmischers darf nicht ohne Erkennung gestört oder unterbrochen werden (außer bei einem Stromausfalldurch Unterbrechung des
5	[PRÜFUNG] Während des normalen Betriebs muss der Kartenmischer in der Lage sein, die Spielkarten zu mischen und zu verteilen, ohne Markierungen oder Schäden
6	[PRÜFUNG] Der Kartenmischer darf dem Spieler keine Informationen zur Verfügung stellen, die Folgendes ermöglichen: <ul style="list-style-type: none"> • das Ergebnis eines Spiels vorauszusagen.; • Verfolgen-Sie die gespielten Karten und die zu spielenden Karten zu verfolgen; • die Wahrscheinlichkeit eines Spielereignisses zu analysieren.; dieAnalyse der Strategie der gegebenen Spielsituation zu analysieren
7	[PRÜFUNG] Es müssen Mechanismen und Kontrollen vorhanden sein, um zu verhindern, dass eine in den Karten spenderschuh eingeführte Karte manipuliert
8	[PRÜFUNG] Der KartenspenderSchuh muss so gestaltet sein, dass er die Ausgabe von
9	[PRÜFUNG] Der KartenspenderSchuh muss eine Abdeckung haben, die die Rückseiten der Karten im SpenderSchuh verbirgt.
10	[PRÜFUNG] Der KartenspenderSchuh darf keine Spuren auf den Karten hinterlassen, die eine Vorhersage des Spielergebnisses ermöglichendas Ergebnis eines Spiels
11	[PRÜFUNG] Der KartenspenderSchuh darf keine versteckten Fächer enthalten. HinweisLeitlinie: Dies könnte ein versteckter Platz für die Speicherung zusätzlicher Karten sein, was als Sicherheitsrisiko angesehen wird.

6.3 Jackpots

6.3.1 Allgemeine Informationen

1	[PRÜFUNG] Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass die tatsächlichen Gelder, die an einen Jackpot-Pool übertragen werden, mit den Regeln für diesen Jackpot übereinstimmen. HinweisLeitlinie: Wenn es eine Obergrenze für einen Jackpot gibt, müssen nach Erreichen
2	[PRÜFUNG] Die Glücksspielplattform muss sicherstellen stellt sicher , dass der Rückzahlungsprozentsatzerstattungsanteil dem entspricht, was dem Kunden
3	[PRÜFUNG] Wenn es einen Mindesteinsatz für einen Kunden gibt, um einen Jackpot auszulösen, muss das Basispiel (ohne Jackpot) den angegebenen
4	[PRÜFUNG] Die Glücksspielplattform muss sicherstellen stellt sicher , dass alle Kunden, die zu einem Jackpot-Pool beitragen, die Möglichkeit haben, den Jackpot zu gewinnen,
5	[PRÜFUNG] Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass die Wahrscheinlichkeit, den Jackpot zu gewinnen, linear proportional zum Beitrag des Kunden zum PoolPot pro

6.3.2 Regelausgeführt werden.

1	In den Regeln für einen bestimmten Jackpot muss wird beschrieben <u>werden</u> , wie der Kunde ihn gewinnen kann.
2	Die Regeln für einen bestimmten Jackpot müssen die Wahrscheinlichkeit angeben , dass der Kunde ihn gewinnt, <u>angeben</u> . HinweisLeitlinie: Es muss dem Spieler klar mitgeteilt werden, wenn die
3	Die Regeln für einen bestimmten Jackpot müssen beschreiben, wie er finanziert wird und wie die Beiträge dazu zu leisten sind.
4	Die Regeln für einen bestimmten Jackpot müssen beschreiben, wie die GewinnePreise bestimmt und vergeben werden. HinweisLeitlinie: Ein bestimmter Jackpot kann mithilfe von „ geteiltenSplit Pools“ konfiguriert werden. Geteilte Split Pools sind beziehen sich auf Systeme, bei denen ein Teil der Beiträge zum Jackpot in einen anderen PoolTopf umgeleitet wird, sodass, sobald der Jackpot gewonnen ist, dieser PoolTopf die Grundlage für den nächsten Jackpot (Seed
5	Die Regeln für einen bestimmten Jackpot müssen beschreiben, wie der Lizenzinhaber mit Situationen umgeht und diese löst, in denen ein oder mehrere Kunden glauben,
6	Die Regeln für einen bestimmten Jackpot müssen beschreiben, wie der Lizenzinhaber ein Jackpot-System schließen kann und was mit den Geldern im Jackpot-Pool passiert, wenn

6.3.3 Jackpot einrichten

1	Die Glücksspielplattform muss eine strenge Zu griffsgangs kontrolle für wechselnde Jackpot-Konfigurationen durchsetzen. Insbesondere Änderungen nach der
2	Das Glücksspielsystem muss sicherstellen, dass die Standardfunktionalität den Konfigurationsstatus bestehender Jackpot-Systeme beibehält, wenn die Konfiguration geändert wird, bevor die bestehenden GewinnePreise verteilt werden. HinweisLeitlinie: Wenn ein Jackpot gestartet wird, dürfen die Änderungen an den
3	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen stellt sicher , dass die Jackpot-Konfigurationen nicht von den Funktionen zur Deaktivierung/Aktivierung des Jackpots beeinflusst <u>werden</u> betroffen sind .

6.3.4 Jackpot-MeldungWarnung

1	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass der aktuelle Betrag des Jackpots auf allen Geräten der teilnehmenden Kunden angezeigt wird, es sei denn, <u>einder</u> Kunde hat
2	Die Glücksspielplattform muss den Jackpot-Betrag auf der Kundenseite <u>in Intervallen</u> <u>von</u> mit maximal 30- Sekunden- <u>Intervallen</u> aktualisieren.
3	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass der Gewinner eines Jackpots unmittelbar nach dem Auslösen des Jackpots benachrichtigt wird.
4	Das Glücksspielsystem muss alle teilnehmenden Kunden sofort nach der <u>FreigabeVeröffentlichung</u> des Jackpots informieren, einschließlich der Angabe seines Wertes. <u>HinweisLeitlinie</u> : Dazu gehören auch Kunden, die das Spiel selbst und/oder die Spielseite

6.3.5 Jackpot Auslösungen

1	Die Glücksspielplattform <u>mussführt</u> ein detailliertes, vollständiges und überprüfbares Protokoll aller <u>Jackpot-Auslösungen</u> <u>führer</u>
---	---

6.3.6 Jackpot-AbrechnungErklärung

1	Das Glücksspielsystem muss ein detailliertes, vollständiges Protokoll führen, das für Prüfungen geeignet ist, und den aktuellen Jackpot-Status aufzeichnen, einschließlich: <ul style="list-style-type: none"> • Datum und Uhrzeit, • Konfiguration, • Beiträge, • Auslöser, • Gewinne; und • <u>Zugriffegang</u> durch befugtes Personal.
2	Die Glücksspielplattform muss den Jackpot-Status auf redundanten und fehlertoleranten Medien speichern (siehe <u>Abchnitt 6.3.6.1</u>)
3	Die Glücksspielplattform muss in der Lage sein, Jackpot-Beträge und Jackpot- <u>GewinnePreise</u> basierend auf Kundenbeiträgen zum Jackpot-Pool

6.3.7 Jackpot-Schließung

1	Die Glücksspielplattform muss deutlich angeben, <u>wenn ein Jackpot einemob-dem</u> Kunden- <u>ein Jackpot</u> nicht zur Verfügung steht
2	Die Glücksspielplattform <u>muss sicherstellenstellt sicher</u> , dass alle Informationen über den theoretischen Rück <u>zahlungsprozentsatzerstattungsanteil</u> , der den Kunden zur Verfügung

6.4 Online-Bingo

6.4.1 AllgemeinesAllgemeine Informationen

1	Die Glücksspielplattform darf Online-Bingo nur als Peer-to-Peer-Spiele anbieten. Online-Bingo muss daher die in Abschnitt_6.1 genannten Anforderungen erfüllen. <u>HinweisLeitlinie</u> : Online-Bingo kann nur als Pool-Spiel angeboten werden.
2	Die Glücksspielplattform <u>darferlaubt</u> nur Online-Bingo mit Ziehungen von 75, 80 oder 90 Zahlen/Symbolen <u>anbieten</u>
3	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass ein Spielbrett für Online-Bingo mit 75 Zahlen/Symbolen aus 5- <u>Reihen</u> mit je 5- <u>Feldern</u> besteht.
4	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass ein Spielbrett für Online-Bingo mit 80 Zahlen/Symbolen aus 4- <u>Reihen</u> mit je 4- <u>Feldern</u> besteht.
5	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen, dass ein Spielbrett für Online-Bingo mit 90 Zahlen/Symbolen aus 3- <u>Reihen</u> mit <u>je von 9- FeldernQuadraten</u> besteht.
6	Die Glücksspielplattform <u>muss sicherstellenstellt sicher</u> , dass der Verkauf von Spielbrettern frühestens 30- <u>Minuten</u> vor Beginn des Spiels beginnt.

	HinweisLeitlinie: Dies gilt nicht für Online-Bingo, das über das FernsehenTV angeboten
7	Die Glückss Spielplattform muss die Spielbretter zufällig zusammensetzen.
8	Die Glücksspielplattform darf es dem Kunden nicht erlauben, Zahlen/Symbole auf Spielbrettern auszuwählen. HinweisLeitlinie: Dies hindert den Kunden nicht daran, zwischen Spielbrettern zu wählen,
9	Die Glücksspielplattform darf es dem Kunden nicht erlauben, Zahlen/Symbole auf Spielbrettern zu ändern.
10	Die Glücksspielplattform muss es dem Kunden ermöglichen, das Spielbrett die Spielkarte des Spielers manuell mit den gezogenen Zahlen/Symbolen manuell zu markieren. HinweisLeitlinie: Der Kunde muss in der Lage sein, die gezogenen Zahlen/Symbole selbst zu markieren, auch manuelles „Duping“ genannt. HinweisLeitlinie: Der Kunde muss seine Gewinne ausgezahlt bekommen, wenn die
11	Die Glücksspielplattform muss eine automatische Markierung von gezogenen
12	Die Glücksspielplattform muss das Spiel beenden , wenn das erste Spielbrett auf dem ersten
13	Die Glücksspielplattform muss sicherstellen stellt sicher , dass der Kunde die Möglichkeit hat, am Ende des Spiels alle Spielbretter einzusehen, die am Spiel beteiligt waren Ende des Spiels im Spiel enthalten waren . Es muss klar angegeben werden, auf welchen Spielbretter einen Gewinn erzielt haben ein Preis gewonnen wurde . HinweisLeitlinie: Der Kunde muss die Möglichkeit haben, zu sehen, welche Spielbretter am im Spiel teilgenommen haben enthalten waren und welche Spielbretter einen Gewinn Preis erzielt generiert haben. Die Informationen können direkt auf dem Bildschirm
14	[PRÜFUNG] Bei der Durchführung von Online-Bingo muss die Glücksspielplattform sicherstellen, dass zwischen der Ziehung und/oder der visuellen Darstellung jeder Zahl/jedes Symbols mindestens 3_Sekunden vergehen. HinweisLeitlinie: Wenn während des Spiels fortlaufend Zahlen/Symbole gezogen werden, muss dies im Abstand von mindestens 3_Sekunden erfolgen.

6.4.2 Besondere Anforderungen für Online-Bingo, das über das Fernsehen angeboten wird

1	Der Wert jedes GewinnsPreises darf 25_000_DKK nicht überschreiten. HinweisLeitlinie: Das gilt auch für Jackpots.
2	Der Gesamtverkaufsbetrag darf 200_000_DKK pro Tag nicht überschreiten.
3	Der Einsatz eines Spielers darf 350_DKK pro Tag nicht überschreiten.
4	Der Rückzahlungs prozentsatz darf 45_% nicht überschreiten.

Steuerung der Spielfunktionen

