

REKOMMENDATIONER

KOMMISSIONENS REKOMMENDATION

av den 14 juli 2014

om principer för att skydda konsumenter och spelare i samband med onlinespeltjänster och för att förhindra att underåriga spelar onlinespel om pengar

(Text av betydelse för EES)

(2014/478/EU)

EUROPEISKA KOMMISSIONEN UTFÄRDAR DENNA REKOMMENDATION

med beaktande av fördraget om Europeiska unionens funktionssätt, särskilt artikel 292, och

av följande skäl:

- (1) Kommissionen höll ett samråd 2011 om sin grönbok om onlinespel på den inre marknaden ⁽¹⁾. I denna identifieras gemensamma mål för medlemsstaterna vad gäller regleringen av onlinespeltjänster. Den bidrog även till att tydligt identifiera de viktigaste områden där det krävs åtgärder.
- (2) I sitt meddelande *En övergripande europeisk ram för onlinespel* som antogs den 23 oktober 2012 ⁽²⁾ föreslår kommissionen en rad åtgärder som syftar till att lösa de lagstiftningsmässiga, samhällsrelaterade och tekniska utmaningarna i samband med onlinespel. Bland annat meddelade kommissionen att den skulle lägga fram en rekommendation om konsumentskydd på området onlinespeltjänster, inbegripet skydd av underåriga, och om ansvarsfulla kommersiella meddelanden när det gäller onlinespeltjänster. Denna rekommendation syftar till att förena dessa båda frågor samt till att förbättra skyddet för konsumenter och spelare, liksom till att förhindra att underåriga spelar onlinespel om pengar. Denna rekommendation syftar till att garantera att spelande kan fortsätta att vara en källa till underhållning, att spelarna får en säker spelmiljö och att det finns åtgärder för att motverka de ekonomiska och sociala riskerna. Det syftar även till att fastställa åtgärder för att förhindra att underåriga spelar onlinespel om pengar.
- (3) I sin resolution av den 10 september 2013 om onlinespel på den inre marknaden ⁽³⁾ uppmanade Europaparlamentet kommissionen att utforska möjligheten att samköra nationella register för egenavstängning, öka medvetenheten om riskerna för spelberoende och att överväga att införa en obligatorisk identitetskontroll av tredje part. Det krävdes även att onlinespelaktörer på sina spelwebbplatser skulle vara tvungna att tillhandahålla information om tillsynsmyndigheter och varningar till underåriga samt möjliggöra egenbegränsning. Europaparlamentet efterlyste dessutom gemensamma principer för ansvarsfulla kommersiella meddelanden. Det rekommenderade att kommersiella meddelanden skulle innehålla tydliga varningar om konsekvenserna av tvångsmässigt spelande och för risken att bli spelberoende. Kommersiella meddelanden bör varken vara överdrivna eller visas i samband med innehåll som specifikt riktas till underåriga eller där det finns en ökad risk att underåriga utsätts.
- (4) Även Europeiska ekonomiska och sociala kommittén har uppmanat kommissionen att ingripa för att förbättra konsumentskyddet när det gäller onlinespel och för att skydda underåriga ⁽⁴⁾.
- (5) Eftersom det inte finns någon harmonisering på EU-nivå är medlemsstaterna i princip fria att fastställa sin egen politik när det gäller hasardspel och definiera vilka säkerhetsnivåer som ska eftersträvas vad gäller skyddet av konsumenternas hälsa. Europeiska unionens domstol har lämnat allmän vägledning om hur de grundläggande friheterna på den inre marknaden bör tolkas när det gäller (online)spel, varvid den särskilda karaktären hos

⁽¹⁾ KOM(2011) 128 slutlig.

⁽²⁾ COM(2012) 596 final.

⁽³⁾ P7_TA(2013)0348.

⁽⁴⁾ 2012/2322(INI).

spelverksamhet har beaktats. Medlemsstaterna kan visserligen begränsa det gränsöverskridande utbudet av onlinespeltjänster med hänvisning till att de söker skydda mål av allmänt intresse, men det krävs ändå att de kan visa att åtgärden i fråga är lämplig och nödvändig. Medlemsländerna är skyldiga att kunna visa att mål av allmänt intresse främjas konsekvent och systematiskt ⁽¹⁾.

- (6) Europeiska unionens domstol har även fastställt grundregler för kommersiella meddelanden om speltjänster och, framför allt, för sådana tjänster som tillhandahålls under monopolförhållanden. Reklam som innehavaren av ett statligt monopol gör måste vara väl avvägd och inte gå utöver vad som är nödvändigt för att styra konsumenterna till kontrollerade spel nätverk. Sådan reklam får inte uppmuntra konsumenters naturliga spelbenägenhet genom att locka dem till aktivt deltagande, såsom genom att banalisera spelandet eller genom att förstärka spelens dragningskraft med anslående reklambudskap där stora spelvinster förespeglas. Det ska i synnerhet göras åtskillnad på strategier från en monopolinnehavare vars enda syfte är att informera potentiella kunder om produktens existens samt att säkerställa en regelbunden tillgång till hasardspel, genom att styra spelarna mot kontrollerade spelformer, och sådana strategier som inbjuder och lockar till ett aktivt deltagande i sådana spel ⁽²⁾.
- (7) Konsument- och hälsoskydd är de viktigaste målen av allmänt intresse som medlemsstaterna värnar om i samband med sina nationella spelramverk, varvid syftet är att förebygga problemspelande och skydda underåriga.
- (8) Medlemsstaternas regler och politik för att uppnå mål av allmänt intresse skiljer sig åt betydligt sinsemellan. Åtgärder på unionsnivå gör att medlemsstaterna uppmuntras att hålla en hög skyddsnivå inom hela unionen, särskilt i ljuset av spelrelaterade risker som t.ex. spelproblem eller andra personliga och sociala problem.
- (9) Syftet med denna rekommendation är att skydda konsumenternas och spelarnas hälsa och därmed även att minimera den ekonomiska skada som ett tvångsmässigt eller överdrivet spelande eventuellt kan ge upphov till. För detta ändamål rekommenderas således principer för en hög skyddsnivå för konsumenter, spelare och underåriga, när det gäller onlinespeltjänster. Kommissionen har utarbetat denna rekommendation på grundval av god praxis i medlemsstaterna.
- (10) Onlinespeltjänster har både ett brett utbud och många användare. Onlinespelande är en tjänsteverksamhet med årliga intäkter i EU på 10,54 miljarder euro 2012. Den tekniska utvecklingen, den ökade tillgången till internet och den bekväma mobiltekniken har gjort att onlinespelandet har blivit alltmer tillgängligt och ökat i omfattning. Information som inte är tillräckligt tydlig eller överskådlig kan emellertid leda till felaktiga val. Dessutom letar onlinespelare efter alternativa spelmöjligheter när de upplever att erbjudandena inte är tillräckligt attraktiva.
- (11) Det finns ett stort antal medier som bidrar till att människor utsätts för spelrelaterade kommersiella meddelanden, t.ex. tryckta medier, direktreklam, audiovisuella medier och utomhusreklam samt sponsring. Detta kan leda till att sårbara grupper som t.ex. minderåriga lockas till spel. Kommersiella meddelanden om onlinespeltjänster kan dock spela en viktig roll när det gäller att styra konsumenterna till ett utbud som är tillåtet och övervakat, t.ex. genom att de visar spelaktörens identitet och ger korrekt information om spelande, bl.a. om risken för problemspelande, samt innehåller lämpliga varningsmeddelanden.
- (12) För en del människor leder spelandet till problem som är såpass allvarliga att de får konsekvenser för dem själva eller deras familj, under det att andra lider skada till följd av ett patologiskt spelande. Uppskattningsvis lider mellan 0,1 och 0,8 % av den vuxna befolkningen av någon typ av spelproblem och ytterligare 0,1 till 2,2 % uppvisar potentiellt problematiska tendenser i sitt spelande ⁽³⁾. Det behövs därför en förebyggande strategi för att se till att onlinespeltjänster tillhandahålls och marknadsförs på ett socialt ansvarsfullt sätt, bland annat för att garantera att spelande förblir en källa till rekreation och en fritidssysselsättning.
- (13) Underåriga utsätts ofta för spel när de använder internet och mobilapplikationer och mobila medier som visar spelreklam. De exponeras även för utomhusreklam för spel. De tittar på och deltar i idrottstävlingar som sponsras av spelintressen eller visar reklam som är inriktad på spelverksamhet. Denna rekommendation har därför även till syfte att förhindra att underåriga skadas av eller utnyttjas genom spel.

⁽¹⁾ Målen C-186/11 och C-209/11, Stanleybet International, C-316/07, Stoss m.fl., och angiven rättspraxis.

⁽²⁾ Mål C-347/09, Dickinger och Omer, och angiven rättspraxis.

⁽³⁾ ALICE-RAP policy paper series, *Gambling: two sides of the same coin – recreational activity and public health problem*. ALICE RAP är ett forskningsprojekt som finansieras inom ramen för sjunde ramprogrammet för forskning och utveckling (www.alicerap.eu).

- (14) Det blir allt vanligare att onlinespelaktörer som är etablerade i unionen innehar flera licenser i flera olika medlemsstater, vilka valt en spellagstiftning som bygger på licensbaserade system. En mer enhetlig strategi vore till nytta för dessa aktörer. Alltför många olika uppsättningar av efterlevnadskrav kan dessutom leda till en onödig dubbling av infrastruktur och kostnader, vilket leder till en onödig administrativ börda för tillsynsmyndigheterna.
- (15) Medlemsstaterna bör uppmanas att anta bestämmelser som ger konsumenterna information om onlinespel. Dessa bestämmelser bör även förhindra att spelare utvecklar spelrelaterade problem och att underåriga kan få tillträde till speltjänster samt motverka att konsumenterna tar del av ett spelutbud som inte är tillåtet och därmed kan vara skadligt.
- (16) I tillämpliga fall ska principerna i denna rekommendation inte bara rikta sig till spelaktörerna utan även till tredje parter, exempelvis s.k. "närstående", som har rätt att främja onlinespeltjänster på spelaktörens vägnar.
- (17) Konsumenter och spelare bör få bättre information om onlinespeltjänster som, i överensstämmelse med unionsrätten, inte är tillåtna enligt lagstiftningen i den medlemsstat där de tas emot. Man bör dessutom agera mot sådana otillåtna tjänster. Inom denna ram bör medlemsstater som inte tillåter en viss onlinespeltjänst inte tillåta kommersiella meddelanden för denna tjänst.
- (18) Registreringsförfarandet för att öppna ett spelkonto är till för att kontrollera den berörda personens identitet och spelarbeteende. Det är viktigt att detta registreringsförfarande är utformat så att det också hindrar konsumenterna från att avbryta förfarandet och från att använda sig av spelwebbplatser som inte är reglerade.
- (19) Även om registreringsförfarandet har fått olika utformning i medlemsstaterna och till exempel kan innehålla både moment utanför nätet och manuella moment, bör medlemsstaterna se till att det enkelt går att kontrollera personuppgifterna, eftersom detta underlättar registreringsförfarandet.
- (20) Det är viktigt att spelkonton görs permanenta först när de personuppgifter som lämnats av spelarna har validerats. Det är önskvärt att spelarna kan använda sig av ett tillfälligt konto i väntan på att få ett permanent konto. Med tanke på dessa tillfälliga kontons art bör de ha ett fast nominellt värde och spelaren bör inte ha rätt att ta ut varken sina insättningar eller vinster.
- (21) För att skydda spelarna och deras medel samt för att garantera insyn bör det finnas förfaranden för att kontrollera spelkonton som inte har varit aktiva under en bestämd tidsperiod och för att permanent eller tillfälligt stänga av ett spelkonto. Vidare gäller att om det visar sig att spelaren är underårig bör spelkontot annulleras.
- (22) Vad gäller informativa varningar bör när så är lämpligt en timer vara synlig för spelaren under spelsessionen.
- (23) Vad gäller spelarstöd kan spelarna förutom begränsningar för insättningar även tillhandahållas ytterligare skyddsåtgärder, som till exempel möjligheten att fastställa gränser för insatser eller förluster.
- (24) I syfte att förhindra spelproblem bör en spelaktör, om det förekommer oroande ändringar i spelbeteendet, även ha möjlighet att se till att spelaren tar time out eller kunna stänga av spelaren. Spelaktören bör under sådana omständigheter underrätta spelaren om skälen till sitt beslut och vägleda spelaren till stöd eller behandling.
- (25) Spelaktörer är viktiga sponsorer av idrottslag och sportevenemang i Europa. När det gäller sponsring som leverantörer av onlinespeltjänster står för bör man öka ansvarstagandet genom att se till att det finns tydliga krav på att sponsringen ska vara transparent och ske på ett ansvarsfullt sätt. Framför allt bör det fastställas tydliga krav så att spelaktörernas sponsring inte leder till en negativ inverkan eller påverkan på underåriga.
- (26) Det är också nödvändigt att skapa medvetenhet om de inneboende risker som finns med vanliga spelwebbplatser, t.ex. bedrägerier, som inte är underkastade någon form av kontroll i unionen.

- (27) Det krävs att det finns en effektiv tillsyn för att man ska kunna skydda mål av allmänt intresse på bästa sätt. Medlemsstaterna bör utse behöriga myndigheter, fastställa tydliga riktlinjer för spelaktörer och se till att det finns lättillgänglig information för konsumenter, spelare och sårbara grupper, som t.ex. underåriga.
- (28) Uppförandekoder kan spela en viktig roll för att få tillämpningen och övervakningen av principerna för kommersiella meddelanden i denna rekommendation att fungera väl.
- (29) Denna rekommendation inverkar inte på Europaparlamentets och rådets direktiv 2005/29/EG ⁽¹⁾ eller rådets direktiv 93/13/EEG ⁽²⁾.
- (30) Tillämpningen av principerna i denna rekommendation kräver behandling av personuppgifter. Följaktligen är Europaparlamentets och rådets direktiv 95/46/EG ⁽³⁾ och Europaparlamentets och rådets direktiv 2002/58/EG ⁽⁴⁾ tillämpliga.

HÄRIGENOM REKOMMENDERAS MEDLEMSSTATERNA FÖLJANDE

I. SYFTE

1. Medlemsstaterna rekommenderas att hålla en hög skyddsnivå för konsumenter, spelare och underåriga genom att anta principer för onlinespeltjänster och för ansvarsfulla kommersiella meddelanden om dessa tjänster, i syfte att skydda de berörda personernas hälsa och att minimera den ekonomiska skada som ett tvångsmässigt eller överdrivet spelande eventuellt kan ge upphov till.
2. Denna rekommendation påverkar inte medlemsstaternas rätt att reglera speltjänster.

II. DEFINITIONER

3. I denna rekommendation gäller följande definitioner:

- a) *onlinespeltjänster*: alla tjänster som innebär att penningvärden satsas på hasardspel, inbegripet spel med inslag av skicklighet, som exempelvis lotterier, kasinospel, pokerspel och vadhållning, som på något sätt tillhandahålls på distans, på elektronisk eller annan teknisk väg för att underlätta kommunikation, och på enskild begäran av en tjänstemottagare.
- b) *konsument*: varje fysisk person som agerar utanför sin egen näringsverksamhet, affärsverksamhet, sitt hantverk eller yrke.
- c) *spelare*: en fysisk person som innehar ett spelkonto hos aktören och deltar i onlinespeltjänsten.
- d) *spelkonto*: det konto som öppnats av spelaren och på vilket alla transaktioner med aktören registreras.
- e) *underårig*: varje person som enligt tillämplig nationell lagstiftning inte har nått den åldersgräns som gäller för att få delta i onlinespeltjänster.
- f) *spelaktör*: varje fysisk eller juridisk person som har rätt att tillhandahålla onlinespeltjänster samt varje person som agerar i dennes namn eller på dennes vägnar.

⁽¹⁾ Europaparlamentets och rådets direktiv 2005/29/EG av den 11 maj 2005 om otillbörliga affärsmetoder som tillämpas av näringsidkare gentemot konsumenter på den inre marknaden och om ändring av rådets direktiv 84/450/EEG och Europaparlamentets och rådets direktiv 97/7/EG, 98/27/EG och 2002/65/EG samt Europaparlamentets och rådets förordning (EG) nr 2006/2004 (direktiv om otillbörliga affärsmetoder) (EUT L 149, 11.6.2005, s. 22).

⁽²⁾ Rådets direktiv 93/13/EEG av den 5 april 1993 om oskäliga villkor i konsumentavtal (EGT L 95, 21.4.1993, s. 29).

⁽³⁾ Europaparlamentets och rådets direktiv 95/46/EG av den 24 oktober 1995 om skydd för enskilda personer med avseende på behandling av personuppgifter och om det fria flödet av sådana uppgifter (EGT L 281, 23.11.1995, s. 31).

⁽⁴⁾ Europaparlamentets och rådets direktiv 2002/58/EG av den 12 juli 2002 om behandling av personuppgifter och integritetsskydd inom sektorn för elektronisk kommunikation (EGT L 201, 31.7.2002, s. 37).

- g) *kommersiellt meddelande*: varje form av meddelande som syftar till att direkt eller indirekt marknadsföra varor eller tjänster tillhandahållna av en spelaktör eller till att främja dennes anseende.
- h) *sponsring*: ett avtalsförhållande mellan en spelaktör och en sponsrad part enligt vilket spelaktören tillhandahåller finansiering eller andra former av stöd på det idrottsliga eller konstnärliga området till evenemang, organisationer, lag eller enskilda i syfte att skapa en koppling mellan spelaktörens image, varumärken eller produkter och en sponsrad part i utbyte mot kommersiella meddelanden eller andra fördelar.

III. INFORMATIONSKRAV

- 4. Följande information bör finnas väl synlig såväl på ingångssidan på spelaktörens spelwebbplats och vara tillgänglig från alla andra sidor på denna webbplats:
 - a) Uppgifter om företaget, eller andra metoder som säkerställer att spelaktören är identifierbar och kan kontaktas, bland annat följande:
 - i) Företagets namn.
 - ii) Registreringsort.
 - iii) E-postadress.
 - b) Ett meddelande som upplyser om att underåriga inte får spela och anger lägsta ålder för att få spela.
 - c) Ett meddelande för ansvarsfullt spelande som med högst ett klick tillhandahåller
 - i) information om att spelande kan vara skadligt om det inte kontrolleras,
 - ii) information om de åtgärder för att skydda spelare som finns på webbplatsen,
 - iii) självbedömningstester där spelarna kan kontrollera sitt spelbeteende.
 - d) En länk till minst en organisation som tillhandahåller information om och stöd i samband med spelproblem.
- 5. De villkor som gäller för avtalsförhållandet mellan aktören och konsumenten bör tillhandahållas på ett tydligt och läsbart sätt. De bör
 - a) innehålla uppgifter om åtminstone tidsfrister och begränsningar vad gäller uttag från spelkontot, alla eventuella avgifter för transaktioner på spelkontot och en länk till tillämpliga utbetalningsprocent för varje spel,
 - b) godkännas och bekräftas av konsumenten under det registreringsförfarandet som avses i avsnitt V,
 - c) göras åtkomliga på elektronisk väg på ett sådant sätt att det är möjligt för konsumenten att spara ner och hämta upp dem och för konsumenten att erhålla information om alla eventuella ändringar av dem.
- 6. Medlemsstaterna bör se till att konsumenterna har tillgång till information om de regler som gäller för de spel och den vadhållning som tillhandahålls på en spelaktörs spelwebbplats.
- 7. Medlemsstaterna bör se till att spelaktörens spelwebbplats tillhandahåller kontaktuppgifter till tillsynsmyndigheten för spelverksamhet i syfte att visa att aktören har tillstånd.

IV. UNDERÅRIGA

- 8. Ingen underårig ska kunna spela på en spelwebbplats eller inneha ett spelkonto.
- 9. Medlemsstaterna bör se till att spelaktörerna har förfaranden för att hindra underåriga från att spela, bl.a. ålderskontroller vid det registreringsförfarande som avses i avsnitt V.
- 10. För att hindra underåriga från att få tillgång till spelwebbplatser bör medlemsstaterna verka för att det visas länkar till program för föräldrakontroll på spelwebbplatser.

11. Medlemsstaterna bör se till att kommersiella meddelanden för onlinespeltjänster inte skadar underåriga eller förleder dem att betrakta spelande som ett naturligt inslag i sina fritidsaktiviteter.
12. Kommersiella meddelanden bör innehålla ett tydligt meddelande om att underåriga inte får spela och ange lägsta ålder för att få spela.
13. Medlemsstaterna bör verka för att kommersiella meddelanden inte sprids, visas eller underlättas
 - a) i media eller i samband med program som kan antas ha underåriga som sin främsta publikgrupp,
 - b) på webbplatser som riktar sig till en underårig publik,
 - c) i den omedelbara närheten av platser där underåriga vanligtvis vistas och kan förväntas utgöra den huvudsakliga publiken, vilket inbegriper åtminstone skolor.
14. Kommersiella meddelanden bör inte
 - a) utnyttja underårigas oerfarenhet eller bristande kunskaper,
 - b) använda bilder av underåriga eller unga människor eller kampanjer som särskilt tilltalar underåriga,
 - c) tilltala underåriga eller ungdomar genom att spelande framställs som att det ger uttryck för eller är kopplat till ungdomskulturen,
 - d) antyda att spelande är ett bevis på vuxenhet.

V. SPELARREGISTRERING OCH SPELKONTON

15. Medlemsstaterna bör se till att det krävs att en person är registrerad som spelare och innehar ett spelkonto hos spelaktören för att han eller hon ska få delta i en onlinespeltjänst.
16. Följande uppgifter bör krävas i samband med registreringsförfarandet för att öppna ett spelkonto:
 - a) Namn.
 - b) Adress.
 - c) Födelsedatum.
 - d) E-postadress eller mobiltelefonnummer.
17. Den uppgivna e-postadressen eller mobiltelefonnumret bör bekräftas av spelaren eller kontrolleras av aktören. Dessa ska möjliggöra en direkt och effektiv kontakt och kommunikation mellan spelaktören och spelaren.
18. Spelarens personuppgifter bör kontrolleras. I det fall det inte är möjligt att genomföra en direkt elektronisk kontroll, eller om sådana kontrollmöjligheter saknas, uppmanas medlemsstaterna att underlätta tillgången till de nationella register, databaser eller andra officiella handlingar som aktörerna behöver för att kunna kontrollera personuppgifterna.
19. Medlemsstaterna bör se till att det garanteras att registreringsförfarandet för att öppna ett spelkonto, inbegripet det tillfälliga kontot, annulleras i de fall en spelares identitet eller ålder inte kan kontrolleras.
20. Medlemsstaterna uppmanas att införa elektroniska identifieringssystem för registreringsförfarandet.
21. Medlemsstaterna bör säkerställa
 - a) att registreringsförfarandet gör det möjligt att genomföra identitetskontrollen inom en rimlig tidsfrist och inte är onödigt betungande för konsumenterna och spelaktörerna,
 - b) att registreringssystemen innehåller möjligheter till alternativa kontrollmetoder, särskilt i de fall konsumenten inte har ett nationellt identitetsnummer i den medlemsstat där detta krävs, eller om databaser är tillfälligt otillgängliga.

22. Medlemsstaterna bör se till att spelarna har
- a) tillgång till ett tillfälligt konto hos den spelaktör där spelkontot finns till dess att identitetskontrollen slutförts,
 - b) ett unikt användarnamn för identifiering och ett lösenord eller någon annan säkerhetsfunktion hos den spelaktör där spelkontot finns.
23. Medlemsstaterna bör ha bestämmelser
- a) som garanterar att spelarnas medel är skyddade och endast kan betalas ut till spelaren samt hålls åtskilda från aktörens egna medel,
 - b) som förhindrar att spelare står i maskopi med varandra och att det sker penningöverföringar dem emellan, vilket inbegriper bestämmelser om annullering av överföringar eller återvinning av medel från spelkonton i de fall maskopi eller bedrägeri upptäcks.

VI. SPELARAKTIVITET OCH STÖD

24. Medlemsstaterna bör se till att det är möjligt för spelare att i registreringsskedet på aktörens spelwebbplats förinställa begränsningar för insättningar av pengar och tidsbegränsningar.
25. Medlemsstaterna bör se till att spelare på aktörens spelwebbplats alltid lätt har tillgång till följande:
- a) Saldot på spelkontot.
 - b) En funktion för spelarstöd som främjar ett ansvarsfullt spelande via onlineformulär eller personlig kontakt, vilket inbegriper åtminstone live-chattar eller telefonkontakt.
 - c) Hjälptelefonlinjer till sådana informations- och stödorganisationer som avses i punkt 4 d.
26. Medlemsstaterna bör se till att spelaren på aktörens spelwebbplats genom förinställning kan få regelbundna informativa varningar om vinster och förluster under spelets eller vadhållningens gång och om hur länge spelandet pågått. Den informativa varningen bekräftas av spelaren och spelaren ska kunna välja att antingen avbryta eller fortsätta sitt spelande.
27. Medlemsstaterna bör se till att det inte är möjligt för en spelare att på aktörens spelwebbplats
- a) göra insättningar som går utöver den insättningsbegränsning (i pengar) som gäller för den specifika tidsperioden,
 - b) delta i spelande om det inte finns tillräckliga medel på spelkontot för att täcka spelet eller vadet.
28. Medlemsstaterna bör inte tillåta att aktörer ger spelare kredit.
29. Medlemsstaterna bör se till att det är möjligt för en spelare att på aktörens spelwebbplats
- a) minska storleken på den tillåtna insättningen med omedelbar verkan,
 - b) öka storleken på den tillåtna insättningen, med verkan först minst tjugofyra timmar efter spelarens begäran,
 - c) ta time out och stänga av sig själv.
30. Medlemsstaterna bör se till att spelaktören har strategier och förfaranden som underlättar ett utbyte med spelare som börjar uppvisa ett spelbeteende som riskerar att kunna utvecklas till ett spelproblem.
31. Medlemsstaterna bör se till att spelaktören för register åtminstone över de insättningar och vinster som spelaren gjort under en bestämd tidsperiod. Dessa bör göras tillgängliga för spelaren på begäran.

VII. TIME OUT OCH EGENAVSTÄNGNING

32. Medlemsstaterna bör se till att aktörernas spelwebbplatser är så utformade att en spelare närsomhelst har möjlighet att aktivera en time out eller egenavstängning, antingen från en viss onlinespeltjänst eller från alla typer av onlinespeltjänster.

33. Medlemsstaterna bör se till att
 - a) time out innebär att spelaren är tillfälligt avstängd från att spela under minst tjugofyra timmar,
 - b) en egenavstängning hos en spelaktör ska gälla i minst sex månader.
34. Medlemsstaterna bör se till att spelkontot stängs vid en egenavstängning.
35. Medlemsstaterna bör se till att omregistrering av en spelare endast kan ske på begäran av spelaren, i skriftlig eller elektronisk form, och hursomhelst först då perioden för egenavstängning löpt ut.
36. Medlemsstaterna bör ha bestämmelser om vad som ska gälla när en berörd tredje part lämnar en begäran till en spelaktör om att en spelare ska avstängas från en spelwebbplats.
37. Medlemsstaterna bör verka för att det inrättas ett nationellt register över egenavstängda spelare.
38. I de fall ett sådant register inrättats bör medlemsstaterna se till att spelaktörerna lätt kan få tillgång till dessa nationella register över egenavstängda spelare och se till att spelaktörerna regelbundet konsulterar dessa register så att de kan hindra egenavstängda spelare från att fortsätta spela.

VIII. KOMMERSIELLA MEDDELANDEN

39. Medlemsstaterna bör säkerställa att den spelaktör för vars räkning kommersiella meddelanden görs är tydligt identifierbar.
40. När så är lämpligt bör medlemsstaterna säkerställa att kommersiella meddelanden om onlinespeltjänster innehåller meddelanden som på ett praktiskt och tydligt sätt varnar åtminstone om de hälsorisker som följer av problemspelande.
41. Kommersiella meddelanden bör inte
 - a) innehålla ogrundade uttalanden om möjligheter att vinna eller om den avkastning som spelare kan förvänta sig från spelande,
 - b) påstå att färdigheter kan påverka resultatet av ett spel, när detta inte är fallet,
 - c) genom sin tajmning, lokalisering eller beskaffenhet få mottagaren att känna sig pressad att spela eller känna att det är förringande att inte spela,
 - d) förmedla bilden att spelande är socialt attraktivt eller innehålla uttalanden från kända personer som förespeglar att spelande bidrar till social framgång,
 - e) påstå att spelande kan vara en lösning på sociala, yrkesmässiga eller personliga problem,
 - f) påstå att spelande kan vara ett alternativ till en anställning, en lösning på ekonomiska problem eller en form av ekonomisk investering.
42. Medlemsstaterna bör se till att underhållningsspel som används i kommersiella meddelanden omfattas av samma regler och tekniska villkor som motsvarande spel om pengar.
43. Kommersiella meddelanden bör inte inrikta sig på sårbara spelare i synnerhet genom användning av icke begärda kommersiella meddelanden som riktar sig till spelare som har avstängt sig själva från spelande eller har uteslutits från att motta onlinespeltjänster på grund av spelproblem.
44. Medlemsstater som tillåter icke begärda kommersiella meddelanden per e-post bör säkerställa att
 - a) sådana kommersiella meddelanden är klart och otvetydigt igenkännbara,
 - b) spelaktören respekterar de register där fysiska personer som inte önskar erhålla sådana kommersiella meddelanden kan registrera sig.
45. Medlemsstaterna bör se till att kommersiella meddelanden beaktar den potentiella risken med den onlinespeltjänst som marknadsförs.

IX. SPONSRING

46. Medlemsstaterna bör säkerställa att spelaktörernas sponsring är transparent och att spelaktören är tydligt identifierbar som sponsor.
47. Sponsring bör inte negativt påverka underåriga. Medlemsstaterna uppmanas att se till att
- a) ingen sponsring tillåts av evenemang som anordnats för eller som främst riktar sig till underåriga,
 - b) sponsorns reklammaterial inte används i marknadsföring som utformats för eller som huvudsakligen riktar sig till underåriga.
48. Medlemsstaterna bör uppmuntra sponsrade parter att kontrollera att sponsringen är godkänd, i enlighet med den nationella lagstiftningen, i den medlemsstat där sponsringen ska äga rum.

X. UTBILDNING OCH MEDVETENHET

49. Medlemsstaterna uppmanas att, vid behov tillsammans med konsumentorganisationer och spelaktörer, anordna eller främja regelbunden utbildning och kampanjer för att öka medvetenheten om onlinespeltjänster hos konsumenter och sårbara grupper, däribland underåriga.
50. Medlemsstaterna bör se till att spelaktörer och tillsynsmyndigheten för spelverksamhet är skyldiga att informera anställda som arbetar med spelrelaterad verksamhet om riskerna med onlinespelande. Anställda som interagerar direkt med spelare bör utbildas så att de kan förstå problemspelande och vet hur de ska hantera det.

XI. TILLSYN

51. Medlemsstaterna uppmanas att i samband med tillämpningen av de principer som fastställs i denna rekommendation utse behöriga tillsynsmyndigheter för spelverksamhet i syfte att säkerställa och övervaka på ett oberoende sätt att dessa principer överensstämmer med de nationella åtgärder som vidtagits till stöd för de principer som anges i denna rekommendation.

XII. RAPPORTERING

52. Medlemsstaterna uppmanas att underrätta kommissionen om alla åtgärder som vidtas i enlighet med denna rekommendation senast den 19 januari 2016 för att kommissionen ska kunna utvärdera genomförandet av den.
53. Medlemsstaterna uppmanas att samla in tillförlitliga årliga uppgifter för statistiska ändamål om
- a) tillämpliga skyddsåtgärder, i synnerhet antalet spelkonton (öppnade och stängda), antalet egenavstängda spelare, personer med spelproblem och klagomål från spelare,
 - b) kommersiella meddelanden per kategori och per typ av åsidosättande av principerna.
- Medlemsstaterna uppmanas att överlämna dessa uppgifter till kommissionen för första gången senast den 19 juli 2016.
54. Kommissionen bör utvärdera genomförandet av rekommendationen senast den 19 januari 2017.

Utfärdad i Bryssel den 14 juli 2014.

På kommissionens vägnar

Michel BARNIER

Vice ordförande