



# Spillemyndighedens vejledning om oplysningspligt ved markedsføring af spil

# Indholdsfortegnelse

<b>1. Indledning.....</b>	<b>2</b>
<b>2. Definition af markedsføring.....</b>	<b>3</b>
<b>3. Oplysningspligt.....</b>	<b>4</b>
3.1 Aldersgrænse for spillet.....	4
3.2 Spillemyndighedens hjælpe linje til ansvarligt spil, StopSpillet.....	4
3.3 Muligheden for selvudelukkelse i registret over frivilligt udelukkede spillere, ROFUS.....	5
3.4 Spillemyndighedens mærkningsordning.....	6
<b>4. Hvor skal oplysningerne fremgå.....</b>	<b>7</b>
4.1 Medier med ubegrænset plads.....	7
4.2 Medier med begrænset plads.....	7
4.3 Særligt vedrørende spiludbyderens egen hjemmeside.....	8
4.4 Særligt vedrørende spiludbyderens egne profiler på sociale medier.....	8
<b>5. Hvem er forpligtiget til at bruge oplysningerne.....</b>	<b>10</b>
5.1 Spillemyndighedens mærke.....	10
5.2 Vedrørende oplysninger om StopSpillet og muligheden for selvudelukkelse via Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere.....	10

## 1. Indledning

Denne vejledning henvender sig til spiludbydere og andre relevante interessenter. Vejledningen er et supplement til spillelovgivningens kapitler om markedsføring, og fortolkningen af reglerne sker indenfor lovgivningens rammer.

Når en spiludbyder markedsfører spil, er der specifikke krav til hvilke oplysninger, der skal fremgå af markedsføringen. Reglerne fremgår af bekendtgørelse om onlinekasino kapitel 8, bekendtgørelse om online væddemål kapitel 7, bekendtgørelse om landbaserede kasino kapitel 7, bekendtgørelse om landbaserede væddemål kapitel 3 og bekendtgørelse om gevinstgivende spilleautomater kapitel 7.

Denne vejledning giver udtryk for, hvordan Spillemyndigheden fortolker bestemmelserne om oplysningspligt ved markedsføring af spil, og hvilken praksis der efter Spillemyndighedens opfattelse vil være lovlige. Spillemyndigheden vil bruge vejledningen i forbindelse med tilsyn med, om spiludbyderne overholder reglerne i de nævnte bekendtgørelser.

Vejledningen er udtryk for Spillemyndighedens generelle anbefalinger. Det vil altid bero på en konkret vurdering, om oplysningspligten ved markedsføring af spil er sket i overensstemmelse med reglerne i spillelovgivningen. Det er domstolene, der i sidste ende konkret afgør, om bestemmelserne er overtrådt.

Vejledningen er ikke udtømmende og vil løbende blive opdateret af Spillemyndigheden. Opdateringen vil hovedsageligt være baseret på udviklingen i regelsættet og i praksis.

---

## 2. Definition af markedsføring

Reglerne om spiludbyders oplysningspligt, som vil blive gennemgået i det følgende, gælder ved markedsføring af spil. Spillelovens generelle bestemmelser om oplysningspligt, herunder spillelovens § 33, vil ikke blive nærmere beskrevet i denne vejledning, men gælder parallelt med de regler der er nærmere behandlet i denne vejledning om markedsføring af spil.

Begrebet markedsføring i spillelovgivningens bekendtgørelser fortolkes i overensstemmelse med direktivet om urimelig handelspraksis. Det fremgår heraf, at virksomheders handelspraksis over for forbrugerne er at anse som en handling, udeladelse, adfærd eller fremstilling, kommerciel kommunikation, herunder reklame og markedsføring, foretaget af en erhvervsdrivende med direkte relation til promovering, salg eller udbud af et produkt.

Spillemyndigheden vurderer på den baggrund, at markedsføring omfatter alle de tiltag, som en spiludbyder tilbyder en forbruger med en kommerciel hensigt samt generel branding af spil og spiludbyderen. Det omfatter også promovering af, hvor et spil kan købes.

Eksempler på konkrete markedsføringstiltag fremgår af pkt. 4.1 og 4.2.

## 3. Oplysningspligt

Det fremgår af bekendtgørelse om onlinekasino kapitel 8, bekendtgørelse om online væddemål kapitel 7 og bekendtgørelse om landbaserede kasino kapitel 7, at en spiludbyder ved markedsføring af spil skal oplyse om:

- aldersgrænse for spillet,
- Spillemyndighedens hjælpelinje til ansvarligt spil, og
- muligheden for selvudelukkelse i registret over frivillig udelukkede spillere.

Det gælder endvidere, at Spillemyndighedens mærke skal anvendes.

Det fremgår af bekendtgørelse om landbaserede væddemål kapitel 3 og bekendtgørelse om gevinstgivende spilleautomater kapitel 7, at en spiludbyder ved markedsføring af spil skal oplyse om:

- aldersgrænse for spillet, og
- Spillemyndighedens hjælpelinje til ansvarligt spil.

Det gælder endvidere, at Spillemyndighedens mærke skal anvendes.

De fire oplysninger gennemgås nedenfor.

### 3.1 Aldersgrænse for spillet

Ved markedsføring af spil skal aldersgrænsen for at kunne deltage i spillet fremgå. Det vil for de fleste spil være 18 år, men der er spil hvor aldersgrænsen er 16 år.

Det vurderes tilstrækkeligt, at spiludbyder anvender formuleringen "18+/"16+".

### 3.2 Spillemyndighedens hjælpelinje til ansvarligt spil, StopSpillet

Ved markedsføring af spil skal spiludbyderen oplyse om Spillemyndighedens hjælpelinje til ansvarligt spil, StopSpillet.

Det er Spillemyndighedens vurdering, at dette kan gøres på forskellige måder, som vil være i overensstemmelse med bekendtgørelsernes krav. Det kan fx være ved brug af StopSpillet's logo eller en tekstmæssig beskrivelse af StopSpillet.

Det kan være i overensstemmelse med bekendtgørelsens krav at oplyse om StopSpillet's telefonnummer. Dette kan ske enten ved samtidig at oplyse i tekstform om StopSpillet eller ved at anvende StopSpillet's logo.

Spillemyndigheden vurderer, at det ikke er tilstrækkeligt kun at henvise til StopSpillet's telefonnummer, da dette ikke selvstændigt oplyser i tilstrækkelig tydelig grad for spilleren at hjælpelinjen findes.

Det kan være tilstrækkeligt at oplyse om Spillemyndighedens hjælpelinje, StopSpillet, ved en tekstmæssig henvisning. Den beskrivende tekst skal tilkendegive, at StopSpillet er Spillemyndighedens hjælpelinje til ansvarligt spil. Spillemyndigheden har ikke udarbejdet en udtømmende liste over beskrivende tekst, som opfylder bekendtgørelsens oplysningskrav.

Hvis en spiludbyder benytter Stopspillets logo, skal følgende retningslinjer iagttages:

- Logoet må ikke ændres i design eller proportioner
- Logoet skal gengives i de anviste farver og må ikke anvendes i fx sort/hvid
- Den senest offentliggjorte version af logoet skal anvendes
- Logoet skal fremgå tilstrækkelig tydeligt i størrelse, således at det er læsbart for spilleren
- Logoet må ikke anvendes på en måde, der giver indtryk af, at Spillemyndigheden er sponsor, medarrangør eller på anden vis samarbejdspartner med den, som anvender logoet
- Den spiludbyder, der anvender logoet, bærer ansvaret for, at logoet anvendes korrekt
- Logoet må ikke anvendes på en måde, som giver indtryk af, at StopSpillet tilhører spiludbyderen.

### 3.3 Muligheden for selvudelukkelse i registret over frivilligt udelukkede spillere, ROFUS

Ved markedsføring af spil skal spiludbyderen oplyse om muligheden for selvudelukkelse i Registret Over Frivilligt Udelukkede Spillere, ROFUS.

Det er Spillemyndighedens vurdering, at dette kan gøres på forskellige måder, som vil være i overensstemmelse med bekendtgørelsernes krav.

Det kan fx være følgende tekstmæssige beskrivelser af muligheden for selvudelukkelse via ROFUS:

- Selvudelukkelse: ROFUS
- Udeluk dig via ROFUS.

Det er Spillemyndighedens vurdering, at det skal fremgå tydeligt, at der er tale om muligheden for selvudelukkelse, hvorfor alene teksten "ROFUS" ikke er tilstrækkelig.

Det betyder endvidere, at brugen af ROFUS' logo alene ikke er tilstrækkeligt. Logoet kan dog benyttes i kombination med en beskrivende tekst. Bemærk at der i november 2020 er blevet udarbejdet ny logopakke vedr. ROFUS, hvor der blandt andet er et logo, hvor både ROFUS og beskrivende tekst fremgår.

Spillemyndigheden vurderer, at det ikke er tilstrækkeligt kun at oplyse om telefonnummeret til ROFUS. Spiludbyder kan henvise til telefonnummeret til ROFUS i forbindelse med markedsføring, hvis henvisningen sker i forbindelse med øvrig oplysning om muligheden for at udelukke sig fra spil via registret.

Hvis en spiludbyder benytter ROFUS' logo, skal følgende retningslinjer iagttages:

- Logoet må ikke ændres i design eller proportioner. Logoet må således ikke anvendes uden teksten "ROFUS" og "Spillemyndigheden", da det er en del af logoets design
- Logoet skal gengives i de anviste farver og må ikke anvendes i fx sort/hvid
- Den senest offentliggjorte version af logoet skal anvendes
- Logoet skal fremgå tilstrækkelig tydeligt i størrelse, så det er læsbart for spilleren
- Logoet må ikke anvendes på en måde, der giver indtryk af, at Spillemyndigheden er sponsor, medarrangør eller på anden vis samarbejdspartner med den, som anvender logoet
- Den spiludbyder, der anvender logoet, bærer ansvaret for, at logoet anvendes korrekt
- Logoet må ikke anvendes på en måde, som giver indtryk af, at ROFUS tilhører spiludbyderen.

### 3.4 Spillemyndighedens mærkningsordning

Ved markedsføring af spil skal spiludbydere anvende Spillemyndighedens mærkningsordning. Mærket skal ifølge bekendtgørelsens krav være let synligt.

Mærkningsordningen er spillerens garanti for, at spiludbyderen har tilladelse fra Spillemyndigheden til at udbyde spil, og at Spillemyndigheden fører tilsyn med spiludbyderen. Hensigten med mærkningsordningen er at skabe et trygt spillemarked og hjælpe spilleren med at gennemskue, hvilke spiludbydere der har tilladelse til at udbyde spil på det danske marked.

Der gælder følgende retningslinjer for brug af Spillemyndighedens mærke:

- Mærket må kun anvendes med en gyldig tilladelse fra Spillemyndigheden
- Mærket må ikke ændres i design eller proportioner
- Mærket skal gengives i de anviste farver og må ikke anvendes i fx sort/hvid
- Den senest offentliggjorte version af mærket skal anvendes
- Mærket skal fremgå tilstrækkelig tydeligt i størrelse, således at det er læsbart for spilleren
- Mærket må ikke anvendes på en måde, der giver indtryk af, at Spillemyndigheden er sponsor, medarrangør eller på anden vis samarbejdspartner med den, som anvender logoet
- Den spiludbyder, der anvender logoet, bærer ansvaret for, at logoet anvendes korrekt.

Spillemyndighedens til enhver tid opdateret tilladelsesmærke kan hentes i Spillemyndighedens logopakke på hjemmesiden: <https://www.spillemyndigheden.dk/spillemyndighedens-maerknings-ordning>.

## 4. Hvor skal oplysningerne fremgå

Det er Spillemyndighedens vurdering, at der kan være tilfælde, hvor nogle eller alle oplysninger ikke kan benyttes ved markedsføring af spil. Det vil altid bero på en konkret vurdering, om oplysningerne skal benyttes eller ej.

Spillemyndigheden vurderer, at det afgørende er, om der reelt er plads til oplysningerne i det konkrete markedsføringsmateriale.

Nedenfor gennemgås medier med ubegrænset plads og medier med begrænset plads.

### 4.1 Medier med ubegrænset plads

Når der markedsføres på egne platforme og egne medier, har spiludbyderen selv rådighed over pladsen. Spillemyndigheden vurderer derfor, at der er ubegrænset plads til at angive de lovpligtige oplysninger på en klar og tydelig måde. Det samme gør sig gældende, hvis spiludbyderen køber tilstrækkeligt plads på et medie, som de ikke selv råder over.

Alle oplysningerne skal derfor præsenteres i umiddelbar tilknytning til den salgsfremmende foranstaltning. Oplysningerne skal fremgå klart, tydeligt og i overensstemmelse med de ovenfor angivne retningslinjer.

Spillemyndigheden vurderer som minimum, at oplysninger til hver en tid kan fremgå af markedsføring på følgende medier:

- Spiludbyders egen hjemmeside
- Spiludbyders egen app
- E-mails sendt fra spiludbyderen
- Spiludbyders egne sociale medier
- TV- og biograf
- Vinduesfacader
- Sponsorater af større format
- Større bannere, annoncer mm.

### 4.2 Medier med begrænset plads

Ved medier med begrænset plads kan det være svært at lade alle oplysningerne fremgå i tilstrækkelig klar og læsbar version i tilknytning til den salgsfremmende foranstaltning.

Derfor vurderer Spillemyndigheden, at der kan være tilfælde, hvor nogle eller alle oplysninger kan udelades, hvis der reelt ikke er plads til at angive oplysningerne på materialet.

Spillemyndigheden vurderer, at der på følgende medier kan være tilfælde, hvor nogle eller alle oplysninger ikke kan fremgå:

- SMS
- Radio
- Notifikationer, push beskeder
- Add-words
- Merchandise fx kuglepenne, bolcher mv.
- Sponsorater af mindre format



- Mindre bannere, annoncer mm.

Dette altid efter en konkret vurdering, hvor spiludbyderen bør overveje, om en eller flere oplysninger kan fremgå fx +18.

#### 4.3 Særligt vedrørende spiludbyderens egen hjemmeside

Det fremgår af bekendtgørelse om onlinekasino, bekendtgørelse om online væddemål og bekendtgørelse om landbaserede kasino, at oplysningerne om aldersgrænse for spillet, spillemyndighedens hjælpelinje til ansvarligt spil, muligheden for selvudelukkelse i registret over frivilligt udelukkede spillere og anvendelse af Spillemyndighedens mærke ligeledes skal forefindes på spiludbyderens hjemmesider, som den pågældende markedsføring henviser til.

Det fremgår af bekendtgørelse om landbaserede væddemål, at oplysningerne om aldersgrænse for spillet, spillemyndighedens hjælpelinje til ansvarligt spil og anvendelse af Spillemyndighedens mærke ligeledes skal forefindes på spiludbyderens hjemmesider, som den pågældende markedsføring henviser til.

Det er Spillemyndighedens vurdering, at en spiludbyder der markedsfører en salgsfremmende foranstaltning på sin egen hjemmeside, ikke er forpligtiget til at have ovenstående oplysninger direkte på banneret, hvor den salgsfremmende foranstaltning vises.

Oplysningerne skal blot være tilgængelige på hjemmesiden og have en fremtrædende plads. Det er fx tilstrækkeligt, at oplysningerne fremgår i toppen eller i bunden af spiludbyderens hjemmeside.

En spiludbyder, der markedsfører en salgsfremmende foranstaltning på et andet medie end sin egen hjemmeside, skal være opmærksom på forpligtelsen til både at lade ovenstående oplysninger fremgå af den pågældende markedsføring samt af spiludbyderens egen hjemmeside i umiddelbar tilknytning til den salgsfremmende foranstaltning.

#### 4.4 Særligt vedrørende spiludbyderens egne profiler på sociale medier

Oplysningspligten gælder altid i forbindelse med markedsføring, og derfor også på sociale medier.

Spillemyndigheden vurderer tilladelsesindehavers profil og profilens enkelte opslag selvstændigt. Det betyder, at det er Spillemyndighedens vurdering, at oplysningspligten skal være opfyldt både på profil samt på samtlige opslag, som indeholder salgsfremmende foranstaltninger eller branding. Ved branding forstås i denne sammenhæng alle opslag, hvor tilladelsesindehavers navn og/eller logo fremgår uagtet indhold af opslaget.

Spillemyndigheden betragter som udgangspunkt tilladelsesindehavers egne profiler på sociale medier, som medie med ubegrænset plads. Undtaget hvis det pågældende sociale medie har begrænsninger, fx hvor mange ord det er muligt at skrive. Det beror altid på en konkret vurdering, om der på mediet er plads til at gengive en eller flere dele af oplysningspligten, uanset om der er tale om et medie med begrænset plads.

Tilladelsesindehaveren har ansvaret for, at alle registrerede domæner ved Spillemyndigheden og disses profiler på sociale medier, fuldt ud er i overensstemmelse med den nuværende regulering. Det betyder, at profiler på sociale medier, som er henviser eller linker til godkendte domæner, skal

---

opfylde oplysningsforpligtelsen og regler om salgsfremmende foranstaltninger. Dette gælder også .com-domæner.

## 5. Hvem er forpligtiget til at bruge oplysningerne

Alle spiludbydere med tilladelse til at udbyde spil i Danmark er forpligtiget til at oplyse om de krav, der fremgår af vejledningen, når spil markedsføres.

Hvis en spiludbyder markedsfører en salgsfremmende foranstaltning via en platform, som tilhører en anden end spiludbyderen selv, skal spiludbyderen være opmærksom på, at oplysningspligten fortsat er gældende for spiludbyderen. Det er endvidere spiludbyderen, der bærer ansvaret for at markedsføringen er oplyst korrekt.

### 5.1 Spillemyndighedens mærke

Spiludbyderen skal være opmærksom på, at mærket kun må benyttes af den som har tilladelse fra Spillemyndigheden.

I tilfælde af at en spiludbyder markedsfører sig via en platform, som tilfører en anden end spiludbyderen selv, skal spiludbyderen anvende mærket og de øvrige pligtige oplysninger via tredjemands platform.

Spiludbyderen skal i forbindelse med anvendelse af mærket sikre sig, at det er klart for spilleren, hvem der har tilladelse fra Spillemyndigheden og anvender mærket.

Det vurderes fx ikke i overensstemmelse med reglerne, hvis en affiliate på sin hjemmeside indsætter Spillemyndighedens mærke. Dette skyldes, at det for spilleren kan fremstå som om at det er den pågældende affiliate, som har tilladelse fra Spillemyndigheden og ikke den enkelte spiludbyder.

Spillemyndigheden anser det som i overensstemmelse med reglerne, hvis spiludbyderen anvender mærket på tredjemands platform på det enkelte banner fx ved markedsføring af en salgsfremmende foranstaltning eller anden branding.

### 5.2 Vedrørende oplysninger om StopSpillet og muligheden for selvudelukkelse via Register Over Frivilligt Udelukkede Spillere

Der er ikke forbud mod, at andre end spiludbydere anvender brands/logoer og/eller henvisninger til StopSpillet og ROFUS.

Der er derfor som udgangspunkt ikke noget til hinder for, at fx affiliates henviser til StopSpillet og ROFUS på deres hjemmeside, uden at det sker i forhold til en konkret spiludbyder.

Spillemyndighedens retningslinjer for anvendelse af logo og brand for StopSpillet og ROFUS for områder, som ligger ud over de lovpligtige anvendelsesområder kan læses her: <https://www.spillemyndigheden.dk/retningslinjer-anvendelse-af-logo-og-brand-spillemyndighedens-services-stop-spillet-og-rofus>.

Det bemærkes, at Spillemyndigheden skal orienteres skriftligt forud for anvendelse af henvisninger til StopSpillet og/eller ROFUS, som ligger ud over de lovpligtige anvendelsesområder.