

Spillemyndigheden
Englandsgade 25, 6. sal
5000 Odense C

Ansøgning
Danske Lotteri Spil A/S
Udbud af lotteri, heste- og hundevæddemål

Ansøgning om tilladelse til at udbyde lotteri, heste- og hundevæddemål (se vejledningen)

1. Oplysning om ansøger

1. Ansøger

Navn	Danske Lotteri Spil A/S	CVR-/SE-nr.	33 03 44 82
Vejnavn	Korsdalsvej	Husnummer	135
Postnummer	By		
2605	Brøndby		

2. Spillets karakter og form

2.1 Oplys om der søges om et nyt spil eller ændring af et eksisterende spil.

Udbud af nyt spil Ændring af eksisterende spil

Beskriv eventuelt det nye spil eller ændringen til til det eksisterende spil

2.2 Er spillet et lotteri, som er omfattet af reglerne i spillelovens § 6 og 7?

Nej Ja - oplys spilkategori _____

2.3 Er spillet et heste- og/eller hundevæddeløb, som er omfattet af reglerne i spillelovens § 12?

Nej Ja - oplys spilkategori _____

2.4 Hvem er spilleverandør?

Navn _____ CVR-/SE-nr. _____

Kontaktperson _____

Telefonnummer _____

E-mail-adresse _____

2.5 Har spillet ligheder med et eksisterende eller tidligere udbudt spil?

Nej Ja - udfyld punktet

Spillets navn _____

Spiludbyder _____

**Spillet's
karakter og
form**
Fortsat

2.6 Hvilken platform hos Danske Lotteri Spil A/S bliver anvendt?

Eksisterende platform

Ny platform - udfyld punktet

Ny og eksisterende platform - udfyld punktet

Beskriv platformen

2.7 Er spillet arrangeret i samarbejde med andre spilselskaber?

Nej

Ja - udfyld punktet

Spilselskabets navn

Kontaktperson

2.8 Forventede salgskarakteristika

Spillet's navn

Oplys om spillets salgskanaler og spillemåde

	Salgskanal	Forhandler	www.danskespil.dk	Mobile enheder	Kasselinjesalg	Abonnement
Spillemåde						
Anpartsspil/andelsspil	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Klikke	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Lykke	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Lynspil, ikke vægtet	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Lynspil, vægtet	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Rækkespil	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Skrabe	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Systemspil	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Øvrige oplysninger						

2.9 Minimumsindskud pr. spil _____ kr. Maksimumsindskud pr. spil _____ kr.

Hvilken type pris har spillet?

Rækkepris

Fast indskud

Flerfolds indskud

Variabelt indskud

Andet - beskriv _____

**Spillet
karakter og
form**
Fortsat

2.10 Hvornår forventer I at lancere spillet? _____

Skal spillet i udbud Nej Ja

**3. Spillet og
gevinst-
struktur**

3.1 Oplys om spiltype og beskriv det

- Puljespil _____
- Forhåndstrukket lotteri _____
- Single player _____
- Fast odds _____
- Løbende odds _____
- Andet _____

Yderligere oplysninger

3.2 Oplys hvordan spillepladerne bliver dannet

- Random Number Generator _____
- Manuelt _____
- Maskinelt _____
- Andet _____

Oplys om grundlaget for, hvordan spillepladerne bliver dannet

3.3 Beskriv hvordan spillet bliver afviklet og hvordan spilleren kan vinde spillet

**Spillet og
gevinst-
struktur**
Fortsat

3.4 Beskriv hvordan spillets resultat bliver dannet

- Random Number Generator _____
- Random forhåndstrukket lotteri _____
- Manuelt _____
- Maskinelt _____
- Lodtrækning _____
- Begivenhed _____
- Andet _____

Oplys om grundlaget for, hvordan spillets resultat bliver dannet

3.5 På hvilket medie bliver spillet afviklet?

- TV Online Radio Mobil
- Andet - udfyld punktet

3.6 Er spillereglerne vedlagt ansøgningen?

- Ja - oplys eventuelt bilagsnummer _____
- Nej - oplys hvornår vi kan forvente at modtage spillereglerne _____
- Ingen ændringer

**4. Præsenta-
tion af spillet**

4.1 Kan spillet ændre udseende ved brug af forskellige udformninger, uden der sker en ændring af det bagvedliggende spilgrundlag?

- Nej Ja - udfyld bilag 2 til ansøgningen, hvor I oplyser og beskriver alle skins

**5. Tekniske
specifika-
tioner**

5.1 Passer spillet til allerede eksisterende standard records?

- Nej - udfyld punktet Ja - udfyld punktet

Oplys hvordan og hvorfor spillet enten passer eller ikke passer til eksisterende standard records

5. Tekniske specifikationer

Fortsat

5.2 Kan spillet ændre det bagvedliggende spilgrundlag uden at ændre udseende?

- Nej Ja - udfyld punktet

5.3 Hvad er forventningen til salg af antal spil og eventuelt spillede rækker pr. år?

6. Tilbagebetaling, vinderchance og vindersandsynlighed

6.1 Oplys om tilbagebetalingsprocenten

- Reel tilbagebetalingsprocent - udfyld punktet
- Teoretisk tilbagebetalingsprocent - udfyld punktet

Beskriv tilbagebetalingsprocenten

6.2 Hvor mange præmiepuljer er der i spillet? _____

Beskriv, hvordan den samlede gevinstsum bliver delt blandt præmiepuljerne

6.3 Er der indbygget garanti/gevinstsum i spillet?

- Nej Ja - udfyld punktet

Hvad er chancen for førstepræmien ved spil på én række/lod?

Hvad er chancen for gevinst ved spil på én række/lod?

Hvad er antallet af forskellige rækker/lodder, der skal spilles for at være sikker på minimum én gevinst? _____

7. Spilleets tidsmæssige udstrækning

7.1 Spil og trækningsfrekvens

Hvad er spilfrekvensen?

Hvad er trækningsfrekvensen?

7.2 Annulleringsfrist og frist for præmieudbetaling

Hvad er annulleringsfristen?

Hvad er tidspunktet for præmieudbetalingen?

8. Spillemyndighedens deltagelse

8.1 Skal Spillemyndigheden deltage ved trækning af spillet?

Nej Ja – udfyld punktet

8.2 Hvad er forventningen til omsætning ved spillet pr. år? Online _____ kr. Offline _____ kr.

Hvad svarer den forventede omsætning til i antal transaktioner? Online _____ Offline _____

Hvilken indflydelse har den forventede omsætning for spillets kategori? _____

Forventer I en kannibalisierung i forhold til eksisterende spil?

Nej Ja – udfyld punktet

9. Ansvarlighed

9.1 Oplys om, hvilken egenkontrol I indfører, når I afholder og afvikler spillet

9. Ansvarlighed

Fortsat

9.2 Er der karakteristika i spillet, som kan være afhængighedsskabende?

Nej Ja – udfyld punktet

9.3 Hvilke ansvarlighedstiltag har Danske Lotteri Spil A/S i forhold til det konkrete spil?

10. Kontaktpersoner

Juridisk kontaktperson

Stillingsbetegnelse

Navn

Telefonnummer

E-mail-adresse

Teknisk kontaktperson

Stillingsbetegnelse

Navn

Telefonnummer

E-mail-adresse

Øvrige kontaktpersoner

Stillingsbetegnelse

Navn

Telefonnummer

E-mail-adresse

Stillingsbetegnelse

Navn

Telefonnummer

E-mail-adresse

11. Andre oplysninger

Øvrige oplysninger til brug ved sagsbehandlingen

Erklæring og underskrift

Jeg erklærer ved min underskrift, at de oplysninger, der er afgivet i denne ansøgningsblanket er korrekte. Jeg er indforstået med, at manglende oplysninger eller bevidste fejl i oplysningerne, kan medføre, at ansøgningen bliver afvist.

Hvis der sker ændringer i de afgivne oplysninger, skal I straks underrette Spillemyndigheden.

Dato

Underskrift - *indsend blanketten med din digitale signatur (NemID) eller skriv under i hånden*

Vejledning

Ansøgning

I skal sende ansøgningen til Spillemyndigheden vedlagt relevant dokumentation. Hvis relevant dokumentation mangler eller det ikke bliver fremsendt efter anmodning, kan sagsbehandlingen blive forsinket. I kan sende ansøgningen til dlo@spillemyndigheden.dk.

Ansøgning om nyt spil vedrører nye spil, der ikke udbydes af Danske Lotteri Spil A/S på ansøgningstidspunktet. Inden spillet lanceres, skal spillet godkendes af Spillemyndigheden.

Ændringer af eksisterende spil vedrører ændringer til spil, som Danske Lotteri Spil A/S allerede har opnået tilladelse til. Danske Lotteri Spil A/S skal oplyse Spillemyndigheden om de ændringer, der foretages i det enkelte spil, jf. bilag 1 til ansøgningskemaet. Spillemyndigheden skal have mulighed for at vurdere, om ændringerne giver anledning til bemærkninger af juridisk eller teknisk karakter, der kan have betydning for lanceringen af ændringen til det eksisterende spil.

Hvis det er ændringer til eksisterende spil, skal hele ansøgningen udfyldes første gang, der sker ændringer til det eksisterende spil. Ved efterfølgende ændringer af spillet, skal I tage udgangspunkt i den foregående version af skemaet, og I skal foretage de nødvendige ændringer i de relevante dele af skemaet. Det skal desuden angives i bilag 1, hvilke ændringer der er foretaget i den pågældende version af skemaet.

Hvis I udbyder spillet både online og landbaseret, skal forskellene mellem online og landbaseret udbud fremgå af skemaet. Det drejer sig fx om tilbagebetalingsprocenter, generering af spilleplader og spillets resultat, antallet af lodder mv.

Punkt 2

Spillets karakter og form

2.1

I skal markere om det drejer sig om et nyt spil eller om det er ændring af et eksisterende spil. I tekstboksen kan I oplyse hvorfor I lancerer et nyt spil eller foretager ændring.

2.2 Spilform

I skal markere hvilken del af jeres tilladelse det nye eller eksisterende spil vedrører og hvilken spilkategori. Spilkategorien henviser til de spil, der er oplistet i jeres tilladelse.

Spil omfattet af spillelovens § 6 kan fx være et nyt lotto spil, et nyt skrabespil eller lignende.

2.3

Spil omfattet af spillelovens § 12 kan fx være et nyt hestevæddemål som V75.

2.4

I skal snarest muligt oplyse Spillemyndigheden om, hvilken spilleleverandør der skal anvendes til udbud af det ansøgte spil.

2.5

I skal desuden oplyse om spillet minder om et eksisterende eller tidligere udbudt spil. Dette har relevans i forhold til nye spil, og det drejer sig ikke kun om spil udbudt af Danske Spil eller jeres datterselskaber, men også spil udbudt af andre danske eller udenlandske spiludbydere. Hvis det drejer sig om eksisterende spil, skal I ikke udfylde feltet.

Der skal ikke nødvendigvis være fuldstændig lighed mellem det ansøgte spil og det allerede eksisterende spil, der henvises til, da henvisningen alene bruges som indikation for det kommende spils gameplay. I kan med fordel anføre, hvilke elementer der har ligheder, og hvilke elementer der afviger mellem de to spil.

2.6

I skal markere om spillet afvikles på en ny platform, på en eksisterende platform eller om spillet udbydes både på den eksisterende og den nye platform samtidig.

Hvis spillet skal afvikles på en ny platform, skal I beskrive den nye platform, herunder de tekniske specifikationer, eventuelle forskelle mellem den nye og eksisterende platform, leverandør af platformen og lignende.

2.7

Marker om spillet skal arrangeres i samarbejde med andre spilselskaber, nationale eller internationale. Oplys om de samarbejdende spilselskaber.

2.8 Forventede salgskarakteristika

Oplys om spillets forventede navn. Hvis der kobles flere skins til samme navn, skal navnene på de enkelte spil anføres i bilag 2, hvor de enkelte skins og beskrivelser af skinnets gameplay skal fremgå.

Marker spillets salgskanaler og spillemåder.

Spillemåder

Ved Abonnement er der mulighed for at tegne abonnement på det enkelte spil, som det fx er muligt i Lotto, OnsdagsLotto og EuroJackpot.

Anpartsspil/andelsspil er forskellige spil, hvor det er muligt at købe en anpart i en kupon eller en anpart i en spilleklub.

Klikke er instant spil, hvor spilleren skal klikke på et eller flere felter for at gennemføre spillet.

Lykke er spil, hvor spilleren har mulighed for at vælge et antal lykketal, som indgår på alle de rækker, som man vil spille. Det eller de resterende tal dannes tilfældigt.

Lynspil ikke vægtet er fx Lynlotto, hvor genereringen af lynspillet ikke afhænger af de spillede rækker eller tal eller af vurderinger foretaget af Danske Lotteri Spil A/S. Systemet danner lynspillet ved brug af en tilfældighedsgenerator.

Lynspil vægtet er lynspil, som fx LynV75, hvor et lynspil dannes på baggrund af det forventede resultat af spillet baseret på, hvordan spillerne har spillet og/eller vurderinger foretaget af Danske Lotteri Spil A/S.

Rækkespil er spil, hvor spillerne har mulighed for at deltage i spillet ved at udfylde en eller flere rækker på en kupon, som fx Lotto.

Skrabe er skrabespil, både online og fysisk.

Systemspil er spil, hvor spillerne har mulighed for at deltage i spillet ved at vælge et foruddefineret system, der derefter definerer sammensætningen af kuponen.

Vejledning fortsat

Salgskanal

Kasselinjesalg er en salgskanal, hvor fx supermarkeder og lignende har mulighed for at sælge spil direkte ved kasselinjen, hvilket kendes fra Lotto, OnsdagsLotto og EuroJackpot.

2.9 Pris

Angiv minimums- og maksimumsindskud pr. spil. Hvis det kun er muligt at deltage ved køb af et bestemt antal rækker, skal dette anføres under minimums- og maksimumsindskud pr. spil.

Rækkepris er indskud for én enkelt række, som fx indskud på én række i Lotto.

Fast indskud forstås som et spil, hvor indskuddet på spillet altid er det samme. Et eksempel på dette kunne være et skrabelod, hvor indskuddet på spillet altid er det samme.

Flerfolds indskud forstås som et spil, hvor indskuddet pr. spil kan variere, men hvor indskuddet pr. spil alene kan varieres inden for en række foruddefinerede beløb. Et eksempel på dette kunne være Keno, hvor spilleren kan vælge indskuddet pr. spil indenfor en række foruddefinerede beløb.

Variabelt indskud forstås som et spil, hvor spilleren frit kan vælge indskuddet på det enkelte spil/række. Dette kendes primært fra det liberaliserede marked, hvor spillere hos onlineudbydere af væddemål frit kan vælge indskuddet i det enkelte spil.

2.10

Oplys hvornår I forventer at lancere spillet. Der er ikke tale om et bindende tidspunkt, da det vil afhænge af sagsbehandlingstiden på ansøgningen. Det er kun en rettesnor for, hvor lang implementeringstid Danske Lotteri Spil A/S forventer at have på det konkrete spil.

Punkt 3

Spillets opbygning og gevinststruktur

3.1 Spillets opbygning

Oplys hvilken type spil der er tale om, og beskriv hvorfor spillet tilhører den afkrydsede kategori.

Puljespil er spil, hvor den samlede præmiesum er afhængig af antallet af spillede rækker. Det er fx Lotto, OnsdagsLotto og EuroJackpot.

Forhåndstrukket lotteri er fysiske skrabelodder, hvor man inden dannelsen af spillepladerne har trukket resultatet af et lotteri.

Single player er fx instant spil, hvor der ikke kan være flere deltagere i det samme spil.

Fastodds er spil, hvor spillerne kan vælge et blandt flere resultater, og hvor der er fastsat et odds på det valgte udfald. Det omfatter fx Keno.

Løbende odds er spil, hvor odds på det valgte udfald ændrer sig løbende, og hvor spillernes gevinst påvirkes af antallet af spil på det rigtige udfald. Det er fx vinderspil, Trio eller lignende på DanToto.

Spillets afvikling

I skal beskrive, hvordan spillet bliver afviklet, og hvordan man i det enkelte spil konstaterer, om den enkelte spiller har vundet eller ej.

3.2 Dannelse af spilleplader

Når I angiver hvordan spillepladerne bliver dannet, kan der sættes kryds i flere rubrikker, hvis flere af punkterne er omfattet af det nye eller eksisterende spil.

Ved spilleplade forstås fx det fysiske skrabelod, den fysiske Lotto-kupon, hvor spilleren selv kan vælge sine tal, og det skin, der viser sig, når spilleren har købt et instant spil.

Random Number Generator er spilleplader, der bliver dannet ved hjælp af en tilfældighedsgenerator. Det kan fx være elektroniske skrabelodder, instant spil og lignende. I skal beskrive, hvilken type tilfældighedsgenerator der bliver brugt, og hvor den er placeret.

Manuelt er spilleplader, hvor en person manuelt laver spillepladerne. Det kan fx være Lotto, hvor spilleren selv har mulighed for at sammensætte de numre, der udgør spillepladen.

Maskinelt er spilleplader, hvor en maskine producerer spillepladen. Det kan fx være fysiske skrabelodder

I skal beskrive grundlaget for hvordan spillepladerne bliver dannet, hvilket omfatter fx hvordan tallene bliver dannet og hvordan de bliver fordelt på de enkelte Lottokuponer eller hvordan skrabelodderne bliver dannet.

3.3

Beskriv endvidere hvordan spilleren spiller spillet.

3.4 Dannelse af spillets resultat

Når I oplyser hvordan spillets resultat bliver dannet, kan der sættes kryds i flere rubrikker, hvis flere af punkterne er omfattet af det nye eller eksisterende spil.

Random Number Generator er fx Joker eller lignende spil, hvor en tilfældighedsgenerator bestemmer spillets resultat. I skal beskrive, hvilken type tilfældighedsgenerator der bliver brugt, og hvor den er placeret.

Random forhåndstrukket lotteri er fx skrabelodder, hvor en tilfældighedsgenerator har forhåndstrukket resultatet af et lotteri.

Manuelt er spil, hvor en person manuelt danner spillets resultat, fx ved lodtrækning.

Maskinelt er spil, hvor en maskine (ikke en computer) danner spillets resultat. Dette kunne fx være en maskine, der sørger for at udtrække et bestemt antal kugler, som det sker i Lotto.

Lodtrækning er spil, hvor spillets resultat bliver dannet ved lodtrækning, fx hvor det er muligt for spillerne at have det samme resultat, og hvor der herefter trækkes lod for at finde vinderne blandt spillerne med det rigtige resultat.

Begivenhed er fx heste- og hundevæddeløb, hvor spillets resultat bliver dannet ved gennemførelse af en begivenhed.

I skal beskrive grundlaget for hvordan spillets resultat bliver dannet. Dette omfatter hvad der er grundlaget for genereringen af spillets resultat, fx hvordan det bliver bestemt hvilke og hvor mange lodder der skal vinde i et skrabelodder.

Vejledning fortsat

3.5

I skal oplyse hvilket medie der skal afvikle spillet. I relation her- til skal I oplyse, hvis spillet fx skal afvikles i forbindelse med et tv-show på landsdækkende tv eller hvis spillet skal afvikles live via en af Danske Lotteri Spil A/S' hjemmesider eller lignende.

3.6

I skal vedlægge spillereglerne. Hvis spillereglerne ikke er udfærdiget på ansøgningstidspunktet, skal de sendes snarest muligt. I skal skrive hvornår I forventer, at kunne sende spillereglerne. Spillereglerne skal fremgå som bilag af en endelig og godkendt ansøgning. Hvis der ikke er foretaget ændringer, sættes der kryds i nederste rubrik.

Punkt 4

Præsentation af spillet

4.1

Oplys om det er muligt at indsætte flere forskellige skins på spillet uden at ændre det bagvedliggende spilgrundlag.

Det bagvedliggende spilgrundlag forstås som det spilsystem, den tilfældighedsgenerator eller lignende, der danner spillets resultat.

Hvis I ønsker at spillet bliver godkendt med en række forskellige skins, skal samtlige skins fremgå af bilag 2 til ansøgningen. Bilaget skal indeholde et billede af det konkrete skin vedlagt en beskrivelse af det konkrete skins gameplay og navn.

Punkt 5

Tekniske specifikationer

5.1 Standard records

I skal oplyse om spillet passer til allerede eksisterende standard records. Uanset om spillet passer til de eksisterende standard records eller ej, skal beskrivelsen indeholde en begrundelse for, hvorfor eller hvorfor ikke spillet passer til de eksisterende standard records.

5.2 Ændring af spilgrundlag

Hvis det er muligt at ændre det bagvedliggende spilgrundlag uden at ændre udseende på spillet, skal I beskrive, hvilke ændringer der kan laves uden at ændre udseende. Det drejer sig alene om muligheden for at lave ændringer her og nu, og ikke muligheden for generelt at foretage ændringer, der skal beskrives.

Det bagvedliggende spilgrundlag forstås som det spilsystem, den tilfældighedsgenerator eller lignende, der danner spillets resultat.

5.3 Forventning til salg

I skal endvidere oplyse om det forventede salg af det pågældende spil. Det kan fx være forventning til antal spillede rækker i et nyt lot- to spil, antal solgte skrabelodder mv.

Certificering

Når certificeringsprogrammet for Danske Lotteri Spil A/S er etable- ret, vil dette punkt efterspørge oplysninger omkring det nye spil eller ændringen af det eksisterende spils eventuelle indvirkning på certifi- ceringsprogrammet, herunder om det nye spil eller ændringen af det eksisterende spil medfører ændringer i det certificerede spilsystem.

Punkt 6

Tilbagebetaling, vinderchance og vindersandsynlighed

6.1

Ved tilbagebetalingsprocent forstås procentdelen af den samlede indskudssum i spillet, inkl. gevinstafgift hvis dette er relevant, der

anvendes til gevinster.

Hvis det er muligt skal I oplyse den reelle tilbagebetalingsprocent, inkl. gevinstafgift hvis relevant.

Hvis spillemåden gør, at dette ikke er muligt, skal I oplyse den teore- tiske tilbagebetalingsprocent, inkl. gevinstafgift hvis relevant. Dette gør sig fx gældende for instant spillene, hvor det ikke er muligt på forhånd at angive en reel tilbagebetalingsprocent.

Beskriv hvorledes spillets reelle eller teoretiske tilbagebetalingspro- cent, inkl. gevinstafgift hvis relevant, beregnes. Det er altid relevant at angive tilbagebetalingsprocenten inkl. gevinstafgift, medmindre der er tale om en gevinst på mindre end 200 kr.

6.2

Oplys hvor mange præmiepuljer eller præmiegrupper der er i spil- let. Hvis der er mere end én præmiepulje/præmiegruppe, beskriv da hvordan den samlede gevinstsum bliver fordelt, herunder hvordan fordelingen af gevinstsummen (angivet i procent) sker mellem præ- miepuljer/præmiegrupper.

6.3

Hvis der er indbygget en garanteret gevinstsum i spillet, skal I oplyse om det har indflydelse på den garanterede gevinstsum og i givet fald beskrive hvilken.

I skal oplyse, hvad sandsynligheden for at vinde i spillet er. Ved rækkespil kan I fx oplyse om chancen for at vinde førstepræmien ved spil på én række henholdsvis vinde en præmie ved spil på én række. I skal desuden oplyse, hvor mange rækker man skal spille for at være sikker på minimum én gevinst.

Punkt 7

Spillets tidsmæssige udstrækning

7.1 Træknings- og spilfrekvens

Ved spilfrekvens forstås, hvor hurtigt efter afslutningen af spillet det er muligt at deltage i spillet igen, fx hvor hurtigt efter trækningen af EuroJackpot det er muligt at deltage i den følgende uges trækning eller hvor hurtigt efter afslutningen af et instant spil, det er muligt at købe et nyt spil.

Ved trækningsfrekvens forstås, hvor ofte og med hvilket tidsmæssige mellemrum, der udtrækkes et resultat i det enkelte spil.

7.2 Annulleringsfrist og frist for præmieudbetaling

I skal oplyse, hvor lang tid efter købet af et spil spilleren har mulig- hed for at annullere købet, samt hvilken begivenhed der medfører, at spilleren ikke længere har mulighed for at annullere købet. Der kan både være tale om angivelse af en tidsmæssig frist, som angivelse af en handling foretaget af spilleren, der medfører, at købet ikke længe- re kan annulleres.

Ved tidspunktet for præmieudbetalingen forstås, hvor lang tid der går efter at der er fundet en vinder i det enkelte spil, til præmien udbeta- les til spilleren.

Punkt 8

Spillemyndighedens involvering

8.1 Spillemyndighedens deltagelse

Oplys om Spillemyndigheden skal deltage ved kontrol og/eller god- kendelse af trækning eller på anden måde deltage ved spillets gen- nemførelse, og i givet fald hvordan.

Vejledning fortsat

8.2 Omsætningsforventning

Oplys hvad den forventede omsætning for spillet er pr. år, herunder hvad dette svarer til i antal transaktioner.

I relation til omsætningens indflydelse på spillets kategori skal I beskrive, hvilken indvirkning spillets forventede omsætning har på den samlede omsætning i den spilkategori, som det nye spil tilhører.

For så vidt angår forventning om kannibalisering af eksisterende spil, skal I beskrive omfanget af kannibaliseringen på allerede eksisterende spil, fx ved at beskrive hvor stor omsætning/markedsandel I forventer det nye spil vil tage fra allerede eksisterende spil. Dette gælder både kannibalisering i forhold til egne og andre spiludbydere spil.

Andre spiludbydere kan være både danske og udenlandske spiludbydere.

Punkt 9 Ansvarlighed

9.1 Egenkontrol

I skal beskrive hvilke foranstaltninger til egenkontrol, der er indført for at sikre, at afholdelse og afvikling af spillet sker korrekt. Derudover skal I beskrive, hvilke foranstaltninger der er indført for at opdage eventuelle fejl og mangler, som opstår i forbindelse med salg, afholdelse og afvikling af det konkrete spil.

9.2 Spilafhængighed

Oplys om spillet indeholder karakteristika, der kan være afhængighedsskabende. I skal konkret begrunde, hvorfor spillet enten indeholder eller ikke indeholder karakteristika, der vurderes at være afhængighedsskabende.

Afhængighedsskabende karakteristika kan blandt andet være elementer som spilfrekvens, spillets udformning og indsatsens størrelse. I skal oplyse, hvilke momenter der ligger til grund for vurderingen og hvilken betydning de enkelte momenter har haft for vurderingen.

9.3 Ansvarlighedstiltag

I skal beskrive, hvilke tiltag I har taget i relation til det enkelte spil. Det kan både være eksisterende tiltag eller nye tiltag, der omfatter det enkelte spil. I skal herunder beskrive, hvordan det enkelte tiltag hænger sammen med Danske Lotteri Spil A/S' CSR politik.

Det kan fx være, hvilke tiltag i forhold til det enkelte spil eller den enkelte spilkategori, I har taget i relation til den målrettede indsats mod ludomani, der er omtalt i Danske Lotteri Spil A/S' CSR politik eller hvilke tiltag I har taget i relation til aktivt at beskytte unge og udsatte grupper i den måde det pågældende spil eller den pågældende spilkategori udbydes på.

Punkt 10 Kontaktpersoner

Her skal oplyses navnene på de personer, som Spillemyndigheden skal kommunikere med, når vi behandler denne ansøgning. Det kan være en ansat eller en anden person, som kan repræsentere Danske Lotteri Spil A/S. Al korrespondance angående denne ansøgning vil gå gennem kontaktpersonerne, ligesom afgørelserne vil blive sendt til vedkommende.

Punkt 11 Underskrift

Ansøger erklærer ved sin underskrift, at de afgivne oplysninger er korrekte.

Du kan indsende blanketten via borger.dk eller e-boks med anvendelse af dit NemID. Alternativt kan du underskrive den i hånden og sende den via spillemyndighedens kontaktformular på spillemyndigheden.dk under "Kontakt".

Bilag 1 Historik for ændringer og opdateringer til ansøgningen

Bilag 1 opdateres løbende, hver gang der kommer ændringer til ansøgningen, uanset om det er ændringer til en indsendt, men endnu ikke afgjort, ansøgning eller om der er tale om en opdatering til en allerede godkendt ansøgning, og et dermed allerede lanceret spil. Historikken giver således et fuldstændigt billede af indholdet af den til enhver tid gældende ansøgningsversion.

Det er til enhver tid Danske Lotteri Spil A/S's ansvar at ajourføre ansøgningen, således at den altid er retvisende i forhold til det ansøgte spil.

Andet

Hvis I har spørgsmål til ansøgningen, kan I kontakte Spillemyndigheden på dlo@spillemyndigheden.dk. I kan sende krypteret mail til os via vores hjemmeside – Kontakt.