

Spillemyndighedens certifieringsprogram for væddemål og



Generelle krav – SCP.00.00.DK.3.0

Indholdsfortegnelse

1. Indledning	2
1.1 Definitioner.....	3
1.2 Lovmæssigt grundlag for certificeringsprogrammet.....	4
1.3 Version.....	4
1.4 Dokumentkode.....	5
1.5 Kontakt os.....	6
2. Certificering	7
2.1 Rammen for test og inspektion.....	8
2.1. Krav til rapportering.....	8
2.1.1. Certificering i forbindelse med ansøgning om tilladelse til at 2 udbyde af	9
2.1.1. Certificering i forbindelse med ansøgning som spilleleverandør...	9
2.1.1. Anvendelse af risikovurdering.....	9
2.1.1. Testvirksomhedens underleverandør.....	10
2.2 Supervisering.....	10
2.3 Overførsel af tidligere udførte inspektioner og prøvninger.....	11
2.3.1. Test og inspektioner udført i henhold til Spillemyndighedens 1 certificeringsprogram.....	11
2.3.2. Test og inspektion udført i henhold til andre standarder.....	11
2.4 Godkendelse af identisk udstyr til landbaserede spil.....	12

Indledning

1

Spillemyndighedens certificeringsprogram for væddemål og onlinekasino har til formål at sikre, at spilsystemet afvikler spil på en korrekt måde, og at sikkerheden omkring spiludbudet opretholdes. Tilladelsesindehavere og spilleleverandører skal til hver en tid være certificeret i overensstemmelse med de dele af certificeringsprogrammet, der er relevante for deres tilladelse.

Certificeringsprogrammet består af en række dokumenter, der løbende tilpasses gældende lovgivning og den teknologiske udvikling. Kravene i certificeringsprogrammet er tilpasset de forskellige spilkategorier. Hvert dokument fastsætter minimumskrav til indretningen af tilladelsesindehavers og spilleleverandørers platforme, forretningsgange og forretningsystemer.

Certificeringsprogrammet for væddemål og onlinekasino dækker følgende spilkategorier:

- Online væddemål
- Landbaseret væddemål
- Onlinekasino

På Spillemyndighedens hjemmeside findes desuden et certificeringsprogram for landbaseret kasino og lotterier.

1.1 Definitioner

Aktører:

Tilladelsesindehaver

- Person eller selskab m.v. (juridisk person), der har tilladelse til at udbyde væddemål, jf. § 11 i lov om spil eller tilladelse til at udbyde onlinekasino, jf. § 18 i lov om spil.

Spilleleverandør

- Selskab, der har tilladelse efter § 24 a i lov om spil til at levere spil til en tilladelsesindehaver til udbud af væddemål, jf. § 11 i lov om spil, eller til udbud af onlinekasino, jf. § 18 i lov om spil.

Testvirksomhed:

- Virksomhed som foretager test og inspektion. Omfatter også virksomheder, som foretager penetrationstest eller sårbarhedsscanninger.

Begreber:

Test:

- Akkrediteret prøvning af et laboratorium, der er akkrediteret efter ISO/IEC 17025 eller ISO/IEC 17065 i henhold til Spillemyndighedens certificeringsprogram for væddemål og onlinekasino.

Inspektion:

- Akkrediteret inspektion af et inspektionsorgan, der er akkrediteret som type A organ efter ISO/IEC 17020 til inspektion eller ISO/IEC 17065 i henhold til Spillemyndighedens certificeringsprogram for væddemål og onlinekasino.

Base platform:

- System der anvendes til styring af spilkonti bl.a. kontooprettelse og login, kundeselvbe-grænsningsfunktioner og håndtering af spillernes midler herunder system der:
 - anvendes til lagring af oplysninger vedrørende kunder og kundernes deltagelse i spil, herunder historiske data og resultatoplysninger.

Spilplatform:

- Spil samt system eller andet udstyr, der anvendes til udbud og afvikling af spil, herunder systemer og udstyr der:

- frembringer og/eller præsenterer spil for spilleren,
- fastlægger og lagrer resultatet af et spil, eller beregner hvorvidt spilleren har vundet eller tabt et spil.

Spilsystem:

- Base platform og spilplatform tilsammen.

Spilcertifikat:

- Standardrapport udarbejdet som dokumentation for test og inspektion i henhold til SCP.07.01-03 krav til spil. Standardrapporten kan dække ét eller flere spil.

Forretningssystem:

- Elektronisk system eller andet udstyr, der anvendes af tilladelsesindehaver eller spilleve-randør til at understøtte levering eller udbud af spil uden dog at være defineret som en del af spilsystemet.

Forretningsgange:

- Tilladelsesindehavers eller spilleleverandørs beskrevne procedurer for omgang med spilsy-stemet, forretningssystemet og de data systemerne måtte indeholde. Dette kan være beskrevet ved brug af formelle ledelsessystemer som fx ISO/IEC 27001.

Spilleteknisk udstyr:

- Fysisk udstyr som anvendes til afvikling og præsentation af spil, herunder roulettehjul, kortblandere, kortsko m.v.

Følsomme oplysninger:

- Oplysninger, der enten er af forretnings- eller personfølsom karakter.

Log:

- Automatisk registrering af data, som det ikke må være muligt at manipulere, efter at de er registreret. Hvis data skal ændres, skal det ske ved at oprette en ny optegnelse i stedet for at rette eller slette den eksisterende optegnelse.

Rapport:

- Dataudtræk af optegnelser fra en eller flere logge.

Brugergrænseflade:

- Alle former for fjernkommunikation, hvor igennem kunden kan interagere med spilsyste-met fx hjemmeside eller app.

1.2 Lovmæssigt grundlag for certificeringsprogrammet

Certificeringsprogrammet er udstedt af Spillemyndigheden i henhold til § Li1 i lovbekendtgørelse nr. 1303 af Li. september 2020 om spil, med senere ændringer, § 30 i bekendtgørelse nr. 1276 af 29. november 2019 om online væddemål, § 35 i bekendtgørelse nr. 127Li af 29. november 2019 om onlinekasino og § 31 i bekendtgørelse nr. 11Li0 af 28. august 2023 om landbaserede væddemål.

1.3 Version

- Ny struktur i forhold til den tidligere version 1.3, samt en række opdateringer på en række områder. Derfor udstedes ny version 1.0. Det er hensigten fremover er at følge normal versioneringsnummerering.

Version 1.1 af 2015.12.21

- Rettelser foretaget i forhold til implementeringen af krav til lotterier i certificeringsprogram-met.

Version 1.2 af 2018.01.01

- Ændringer foretaget i forbindelse med liberalisering af onlinebingo, heste- og hundevæddeløb og væddemål på kapflyvning med brevduer samt implementering af krav til landbaserede kasinoer i certificeringsprogrammet

Version 1.3 af 2020.01.01

- Opdateret afsnit 1.3 pga. nye bekendtgørelser. Tilføjet definition af brugergrænseflade.

Version 2.0 af 2023.01.01

- Opdateret definition af "spilleteknisk udstyr". Implementeret oplysninger fra Information #43 bl.a. om liste over spil og supervisering. Tilføjet afsnit om certificering i forbindelse med ansøgning om tilladelse. Opdateret afsnit om brug af risikovurdering. Derudover flere omformuleringer.

Version 2.1 af 2023.10.01

- Opdateret visuelt layout af dokumentet. Få sproglige rettelser. Ingen ændringer til krav.

Version 3.0 af 2025.01.01

- Opdatering på baggrund af introduktion af leverandørtilladelser, hvilket har medført flere sproglige ændringer i dokumentet og en opsplitning af certificeringsprogrammet, da leve-randørtilladelse kun er indført for væddemål og onlinekasino.
- Certificeringsprogrammet for væddemål og onlinekasino følger ikke længere strukturen i certificeringsprogrammet for lotterier og landbaseret kasino.
- Der er tilføjet følgende nye definitioner: Tilladelsesindehaver, spilleleverandør, testvirksomhed, base platform, spilplatform og spilcertifikat. Definitionen af "prøvning" er omdøbt til "test" og definitionerne af "inspektion" og "spilsystem" er omformuleret.
- Der er tilføjet afsnit om det nye dokument SCP.07 krav til spil.
- Der er tilføjet afsnit om spilleleverandørs første certificering i forbindelse med ansøgning om tilladelse.
- Afsnittet om supervisering er opdateret.

Spillemyndigheden reviderer løbende certificeringsprogrammet for væddemål og onlinekasino. Seneste version er tilgængelig på Spillemyndighedens hjemmeside.

Ved udgivelsen af en ny version af certificeringsprogrammet offentliggør Spillemyndigheden, hvis nødvendigt, retningslinjer for en overgangsordning og gyldigheden af allerede gennemførte certificeringer.

Det skal fremhæves, at det er den danske version, der er bindende. Den engelske version er udelukkende af vejledende karakter.

1.4 Dokumentkode

Hvert dokument i certificeringsprogrammet for væddemål og onlinekasino har en dokumentkode, der udgøres af:

- "SCP" – Der angiver at der er tale om Spillemyndighedens Certificeringsprogram.

- To tal - Der angiver hvilken dokumenttype der er tale om. Koderne er:
 - "00" Generelle krav
 - "01" Krav til RNG
 - "02" Krav til base platform
 - "03" Ledelsessystem for informationsikkerhed
 - "04" Krav til penetrationstest
 - "05" Krav til sårbarhedsefterprøvning
 - "06" Program for styring af systemændringer

- "07" Krav til spil
- To tal – Der angiver hvilken spiltype dokumentet omhandler. Koderne er:
 - "00" Alle spiltyper
 - "01" Online væddemål
 - "02" Landbaseret væddemål
 - "03" Onlinekasino
- "DK" eller "EN" – Der angiver sprogversionen. "DK" for dansk og "EN" for engelsk.
- Versionsnummer – Der er beskrevet ovenfor i afsnit 1.3.

Dokumentkoden "SCP.02.02.DK.2.0" er således version 2.0 af krav til base platform for landbaseret væddemål på dansk.

Til hvert dokument i certificeringsprogrammet for væddemål og onlinekasino er der tilknyttet en standardrapport, der skal bruges af tilladelsesindehaver og spilleleverandør som dokumentation for udført certificering og til rapportering til Spillemyndigheden. Hver standardrapport indeholder en dokumentkode, der følger samme systematik som ovenfor.

1.5 Kontakt

Alle spørgsmål, der vedrører certificeringsprogrammet for væddemål og onlinekasino, bør stilles skriftligt via kontaktformularen på Spillemyndighedens hjemmeside. Vælg kategorien "Certificering".

Certificering

2

2.1 Rammen for test og inspektion

En certificering er baseret på test og inspektion af tilladelsesindehavers eller spilleleverandørs platforme, spilleteknisk udstyr, forretningsgange og forretningssystemer i forhold til kriterier fastsat i certificeringsprogrammet for væddemål og onlinekasino.

Test og inspektion af henholdsvis tilladelsesindehavers og spilleleverandørs platforme, udstyr, forretningsgange mv. foretages af akkrediterede test- og inspektionsvirksomheder. Kravene til testvirksomhederne fremgår af de enkelte dokumenter i certificeringsprogrammet.

Det er tilladelsesindehavers og spilleleverandørs ansvar at bruge en testvirksomhed, som har de påkrævede akkrediteringer. Dokumentation for certificeringer udarbejdet og attesteret af testvirksomheder, som ikke opfylder akkrediteringskravene, vil som udgangspunkt blive afvist af Spillemyndigheden.

Spillemyndigheden vedligeholder ikke en liste over testvirksomheder.

2.1.1 Krav til rapportering

Resultatet af udført test og inspektion skal rapporteres til Spillemyndigheden ved brug af standardrapporten til det pågældende certificeringsdokument. Testvirksomheden har valgfrihed mellem den danske og engelske version af standardrapporten.

Standardrapporterne med bilag skal være dækkende for det udførte certificeringsarbejde og skal som udgangspunkt kunne stå alene uden supplerende dokumenter. Standardrapporterne vil derfor i de fleste tilfælde udgøre tilstrækkelig dokumentation. Hvis Spillemyndigheden ønsker supplerende dokumentation, vil tilladelsesindehaver eller spilleleverandør blive anmodet om at indsende den.

Testvirksomheden skal sikre, at der er taget stilling til samtlige krav i certificeringsprogrammet. Hvis et krav ikke er relevant for tilladelsesindehavers eller spilleleverandørs udbud af spil, skal dette fremgå af standardrapporten og bilaget hertil. Hvis testvirksomheden vurderer, at der er behov for at afgive yderligere oplysninger end, hvad der er nævnt i standardrapporten, så noteres disse i bilaget til standardrapporten.

Testvirksomheden skal rapportere i hvilket omfang tilladelsesindehavers og spilleleverandørs platforme, spilleteknisk udstyr, forretningsgange og forretningssystemer efterlever kravene i de pågældende certificeringsdokumenter i test eller inspektionsperioden. Standardrapporten skal underskrives af testvirksomheden.

2.1.1.1 Særligt vedrørende SCP.07 spilcertifikater

Standardrapporterne som er udarbejdet til SCP.07 krav til spil skal anvendes som spilcertifikater og udgør dokumentationen for, at et eller flere spil er blevet testet og inspiceret.

Et spilcertifikat kan omfatte ét eller flere spil. Hvis et spilcertifikat omfatter mere end ét spil gælder følgende:

- Alle spil omfattet af spilcertifikatet skal have samme test- og inspektionsdato. Dette er vigtigt, da datoen fra certifikatet skal anvendes ved upload af spilcertifikatet til Spillemyndighedens spilportal.
- Spilcertifikatet skal være en kompilering af test og inspektion af alle spil omfattet af spilcertifikatet.
- Af bilaget til spilcertifikatet skal det tydeligt fremgå, hvilke spil der er omfattet af spilcertifikatet. I bilaget angives spillets navn, version og spilkategori.
- Spilcertifikater, der omfatter flere spil skal forbindes til hvert enkelt spil i Spillemyndighedens spilportal. Se vejledning om leverandørtilladelser på Spillemyndighedens hjemmeside.

2.1.2 Certificering i forbindelse med ansøgning om tilladelse til at udbyde af væddemål og/eller onlinekasino

Den første certificering for en tilladelsesindehaver sker i forbindelse med ansøgning om en tilladelse til at udbyde onlinekasino og/eller væddemål.

Standardrapporterne, som dokumenterer certificeringen i henhold til SCP.02-06 sendes til Spillemyndigheden sammen med Tillæg B til ansøgningsblanketten til brug for behandlingen af ansøgning om tilladelse.

Derudover skal ansøgeren opdatere Spillemyndighedens spilportal med oplysninger om spil, som der søges om tilladelse til at udbyde.

Den første certificering godkendes først af Spillemyndigheden, når test og inspektion er foretaget uden fejl og/eller mangler. Dette betyder fx, at der ikke må være krav, som ikke er godkendt eller krav, som ikke er testet eller inspiceret, ligesom der heller ikke må være ubehandlede sårbarheder eller andre udeståender i hverken sårbarhedsscanning eller penetrations-test.

Den første certificering kan ikke være baseret på en risikovurdering jf. afsnit 2.1.4, da dette i praksis betyder, at et krav ikke er opfyldt.

Bemærk at kravene i dette afsnit ikke udelukker muligheden for overførsel af resultater fra tidligere udførte test og inspektioner jf. afsnit 2.4.

2.1.3 Certificering i forbindelse med ansøgning som spilleleverandør

Den første certificering for en spilleleverandør sker i forbindelse med ansøgning om tilladelse som spilleleverandør.

Standardrapporterne, som dokumenterer certificeringen af SCP.03-06 sendes til Spillemyndigheden sammen med ansøgningen om tilladelse.

Standardrapporterne, som dokumenterer certificeringen af SCP.01 krav til RNG og SCP.07 krav til spil skal uploades til Spillemyndighedens spilportal i forbindelse med ansøgningen.

Den første certificering godkendes først af Spillemyndigheden, når test og inspektion er foretaget uden fejl og/eller mangler. Dette betyder fx at der ikke må være krav, som ikke er godkendt eller krav, som ikke er prøvet eller inspiceret, ligesom der heller ikke må være ubehandlede sårbarheder eller andre udeståender i hverken sårbarhedsscanning eller penetrations-test.

Den første certificering kan ikke være baseret på en risikovurdering jf. afsnit 2.1.4, da dette i praksis betyder, at et krav ikke er opfyldt.

Bemærk at kravene i dette afsnit ikke udelukker muligheden for overførsel af resultater fra tidligere udførte test og inspektioner jf. afsnit 2.4.

2.1.4 Anvendelse af risikovurdering

Rent undtagelsesvist kan det accepteres, at testvirksomheden signerer standardrapporten på trods af, at alle kravene ikke er opfyldt som beskrevet i certificeringsprogrammet. I denne situation skal testen eller inspektionen underbygges af en risikovurdering med udgangspunkt i formålet med spilleloven og tilhørende bekendtgørelser.

Risikovurderingen skal være baseret på "ISO/IEC 31010 Risk management - Risk assessment techniques".

Anvendelsen af risikovurdering er en konkret vurdering af det enkelte krav i forbindelse med udførelse af den specifikke test eller inspektion. Risikovurdering kan således kun undtagelsesvist anvendes på et krav, som IKKE har bestået test eller inspektion.

Det skal fremgå af standardrapporten, hvis denne fremgangsmåde er anvendt.

2.1.5 Testvirksomhedens underleverandør

Hvis testvirksomheden bruger en underleverandør til at udføre dele af testen eller inspektionen, skal testvirksomheden notere oplysninger om underleverandøren i standardrapporten og attestere, at Spillemyndighedens krav til testen eller inspektion er opfyldt.

2.2 Tilladelsesindehavers platformleverandører

Det er tilladelsesindehaverens ansvar, at deres certificering i henhold til dokumenterne SCP.02-06 omfatter både tilladelsesindehaver selv og eventuelle platformleverandører. Dette er aktuelt i en situation, hvor en tilladelsesindehavers base platform leveres helt eller delvist af platformleverandører.

Der gøres særligt opmærksom på at "platformleverandør", ikke skal forstås som spilleleverandører, som defineret i afsnit "1.1 Definitioner". En spilleleverandør med egen leverandørtilladelse kan også være leverandør af komponenter til en tilladelsesindehavers base platform. Dette vil i givet fald ikke være i sin egenskab som spilleleverandør, men som platformleverandør. Tilladelsesindehaver vil altid være ansvarlig for certificering af base platform.

Testvirksomheden skal sikre, at tilladelsesindehaverens platformleverandører har været underlagt test og inspektion i perioden fra tilladelsesindehaverens forrige test og inspektion til den nuværende test og inspektion. Testvirksomheden skal derfor gennemgå base platform-leverandørers certificeringsrapporter for at sikre sig følgende:

- Platformleverandørens certificeringsrapport er gyldig og dækker hele perioden fra tilladelsesindehaverens seneste test og inspektion frem til den nuværende test og inspektion.
- Platformleverandørens testvirksomhed er akkrediteret i overensstemmelse med kravene i Spillemyndighedens certificeringsprogram.

Tilladelsesindehavers testvirksomhed skal i standardrapporten bekræfte, at de har gennemgået underskrevne certificeringsrapporter fra en testvirksomhed med akkreditering i overensstemmelse med kravene i certificeringsprogrammet, hvor krav, der er relevante for platform-leverandøren, er godkendt.

Tilladelsesindehavers testvirksomhed skal ved test og inspektion af tilladelsesindehaverens base platform alene afdække de dele af

platformen, der ikke er dækket af eventuelle base platformleverandørers test og inspektion.

I en situation hvor tilladelsesindehavers certificering baseres helt eller delvist på test og inspektioner foretaget for deres platformleverandører skal standardrapporterne, der sendes til Spillemyndigheden, være en kompilering af alle test og inspektioner foretaget for både tilladelsesindehaver og platformleverandører. Hvis en platformleverandør fx selv har fået foretaget test og inspektion jf. SCP.02 af de komponenter, som de leverer til tilladelsesindehaverens base platform, skal resultatet af dette således gengives i tilladelsesindehaverens standardrapport. Et enkelt "godkendt" i en standardrapport kan således være en sammenskrivning af flere resultater.

Alle certificeringsrapporter fra platformleverandører, der ligger til grund for tilladelsesindehaverens certificering skal identificeres i bilaget til standardrapporten. Datoen for udførelsen af testen og inspektionen skal også angives.

Vejledning: Fra 1. januar 2025 skal tilladelsesindehaver ikke foretage kompilering af standardrapporter fra spilleleverandører. Dokumentation for test og inspektion af RNG og spil jf. SCP.01 og SCP.07 uploades i Spillemyndighedens spilportal, og spilleleverandører er selv ansvarlig for at rapportere dokumentation for certificering af SCP.03-06 til Spillemyndigheden.

2.3 Supervisering

Gennem supervisering skal det sikres, at arbejdet er forsvarligt udført. Supervisering udgør handlinger, hvor en person gennemgår/kontrollerer/efterprøver det udførte arbejde og de fremkomne resultater. Ud fra en generel betragtning om krav til funktionsadskillelse skal supervisering som udgangspunkt foretages af en anden person end den person, som har udført arbejdet.

Hvis rammeværket hvorpå testvirksomheden har opnået akkreditering eller godkendelse fx ISO, PCI eller CREST indeholder regler om, at en medarbejder gerne må supervisere sit eget arbejde, så er dette også tilladt i henhold til Spillemyndighedens certificeringsprogram for væddemål og onlinekasino.

Uanset om man superviserer sit eget eller en anden persons arbejde er der tale om to individuelle handlinger, som ikke må foretages i samme arbejdsgang:

1. Udførelse af arbejdet (prøvning, inspektion mv.).
2. Gennemgang/kontrol/efterprøvning af det udførte arbejde (supervisering).

2.4 Overførsel af tidligere udførte test og inspektioner

2.4.1 Test og inspektioner udført i henhold til Spillemyndighedens certificeringsprogram

Når testvirksomheden har testet eller inspiceret et givent krav i certificeringsprogrammet og dette krav indgår i flere forskellige dele af certificeringsprogrammet, er det ikke nødvendigt at gentage testen eller inspektionen af kravet. I sådanne tilfælde kan der i stedet henvises til den allerede udførte test eller inspektion.

2.4.2 Test og inspektion udført i henhold til andre standarder

Test og inspektion foretaget på baggrund af lignende standarder kan lægges til grund for certificeringen. Det kan eventuelt være test og inspektioner fra andre jurisdiktioner. Det skal understreges, at det faktiske tidspunkt for den seneste test eller inspektion i sådanne tilfælde danner grundlag for fastlæggelsen af certificeringsfrekvensen. Det betyder fx, at hvis en 6 måneder gammel test eller inspektion

lægges til grund for certificeringen, skal der ske en fornyelse af certificeringen 6 måneder tidligere end normalt. Certificeringen kan ikke baseres på andre test og inspektioner, der er foretaget for mere end 12 måneder siden.

Ovenstående er også muligt, selv om test og inspektionen er udført af en anden testvirksomhed.

Når testvirksomheden skal tage stilling til, om en test eller inspektion foretaget på baggrund af lignende kriterier kan overføres, skal dette understøttes af en risikovurdering med

udgangspunkt i formålet med spilleloven og tilhørende bekendtgørelser. Risikovurderingen skal være baseret på "ISO/IEC 31010 Risk management - Risk assessment techniques".

Det skal fremgå af standardrapporten, hvis denne fremgangsmåde er anvendt.

2.5 Godkendelse af identisk udstyr

For at undgå, at der foretages samme test af identisk udstyr hos tilladelsesindehaveren eller spilleleverandøren, kan testvirksomheden foretage en godkendelse af identisk udstyr til brug for levering og udbud af landbaseret væddemål og online live kasino. Godkendelsen kan lægges til grund for tilføjelsen af yderligere udstyr, som er identisk og bruges på samme måde, som det udstyr der allerede er godkendt.

Når testvirksomheden godkender udstyr til brug for dette, skal alle hardware- og software-komponenter gennemgås og vurderes til at være i overensstemmelse med kravene i certificeringsprogrammet.

Godkendelsen knytter sig til den pågældende konfiguration af hardware- og softwarekomponenter. Foretages der væsentlige ændringer skal der i overensstemmelse med program for styring af systemændringer foretages fornyet godkendelse.

Som nævnt i afsnit 2.4 kan tidligere udførte test og inspektioner lægges til grund for certificeringen. Dette gør sig også gældende i

forhold til spilleteknisk udstyr som fx kortblander og kortsko. Hvis der fx er foretaget en typegodkendelse eller lignende direkte hos fabrikanten og denne dækker certificeringsprogrammets krav til udstyret, så vil yderligere test og inspektion således ikke være nødvendigt.

Spillemyndighedens certifieringsprogram for væddemål og



Krav til RNG – SCP.01.00.DK.1.0

Indholdsfortegnelse

1. Formålet med krav til RNG.....	2
1.1 Version.....	3
1.2 Anvendelsesområde.....	3
2. Frekvens og testvirksomheder.....	4
2.1 Certificeringsfrekvens.....	5
2.1.1 Første test af RNG og upload af certifikat.....	5
2.1.2 Fornytest af RNG og upload af certifikat.....	5
2.1.3 Udsættelse af fornyet certificering.....	5
2.2 Akkrediterede testvirksomheder.....	6
2.2.1 Krav til testvirksomheder.....	6
2.2.2 Krav til personale som udfører testen.....	6
2.2.3 Supervisering og signering af standardrapporten.....	6
3. Random Number Generator (RNG).....	7
3.1 Krav til test af RNG.....	8
3.1.1 RNG-egnethed i forhold til resultatgenerering i spil og andre funktioner med element af tilfældighed.....	8
3.1.2 Procedure ved fejl på RNG.....	8
3.1.3 Seeding.....	8

Formålet med krav til RNG

1

Kravene til RNG skal sikre, at tilfældighedsfunktioner rent faktisk er tilfældige, at der er fastlagt procedurer i tilfælde af fejl på RNG'en samt at der er truffet de nødvendige sikkerhedsforanstaltninger.

Dette dokument indeholder kun krav til test. Det fremgår af det enkelte krav, om kravet skal testes. Disse krav er markeret med: **[TEST]**. Se desuden afsnit 2.2.1 Krav til testvirksomheder.

1.1 Version

Version 1.0 af 2025.01.01

- Første version af dokumentet Krav til RNG, som er baseret på foregående teststandarder. Modsat teststandarderne indeholder dette dokument udelukkende krav til RNG. Flere afsnit er opdateret i forhold til spilleleverandører og spilportal. Afsnittet om supervisering og signering er opdateret.

Spillemyndigheden reviderer løbende certificeringsprogrammet for væddemål og onlinekasino. Den seneste version er tilgængelig på Spillemyndighedens hjemmeside.

Ved udgivelse af en ny version af certificeringsprogrammet offentliggør Spillemyndigheden, hvis nødvendigt, retningslinjer for en overgangsordning og gyldigheden af allerede gennemførte prøvninger.

Det skal fremhæves, at det er den danske version, der er bindende. Den engelske version er udelukkende af vejledende karakter.

1.2 Anvendelsesområde

Dette dokument finder anvendelse ved levering af RNG (§ 24a i lov om spil) til tilladelsesindehavere. Dokumentet finder ligeledes anvendelse hvis en tilladelsesindehaver har sin egen RNG og anvender denne i sine egne spil.

Frekvens og testvirksomheder

2

2.1 Certificeringsfrekvens

Spilleleverandør og tilladelsesindehaver, der har sin egen RNG, er ansvarlig for at sikre, at der med et interval på maksimalt 12 kalendermåneder sker certificering i overensstemmelse med kravene i dette dokument.

2.1.1 Første test af RNG og upload af certifikat

Spilleleverandør eller tilladelsesindehaver, der har sin egen RNG, skal være certificeret første gang, inden RNG kan anvendes på det danske marked.

Som dokumentation for den første certificering anvendes standardrapporten til SCP.01.00. Standardrapporten udgør et RNG-certifikat.

Informationer om RNG'en og certifikat skal uploades til Spillemyndighedens spilportal, inden RNG'en kan anvendes på det danske marked. Se vejledning om upload på Spillemyndighedens hjemmeside.

2.1.2 Fornyet test af RNG og upload af certifikat

Spilleleverandør eller tilladelsesindehaver, der har sin egen RNG, skal som udgangspunkt have foretaget en ny test inden 12 måneder fra seneste. Det skal fremgå af standardrapporten, hvornår der er sket fornyet test.

Som dokumentation for den fornyede certificering anvendes standardrapporten til SCP.01.00. Standardrapporten udgør et RNG-certifikat.

RNG-certifikatet skal uploades til Spillemyndighedens spilportal, og derved være Spillemyndigheden i hænde, senest én måned efter, at testen er foretaget. Se vejledning om upload på Spillemyndighedens hjemmeside.

Hvis det kan dokumenteres, at der ikke er foretaget ændringer af RNG siden den forrige test, kan testvirksomheden attestere standardrapporten uden at yderligere test er nødvendigt. Dokumentation for, at der ikke er sket ændringer kan fx være sammenholdelse af hash-værdier genereret af testvirksomheden eller ved brug af valideringssoftware.

Hvis der er sket ændringer af RNG siden den forrige test, kan en fornyet test af SCP.01 være baseret på stikprøver og efterlevelse af kravene i dokumentet "SCP.06 - Program for styring af systemændringer".

2.1.3 Udsættelse af fornyet certificering

Spilleleverandør og tilladelsesindehaver, der har sin egen RNG, kan udsætte certificeringen op til én måned fra tidspunktet, hvor der skulle

være foretaget en ny test. Den nye test skal således være afsluttet senest 13 måneder fra seneste test og standardrapporten skal være Spillemyndigheden i hænde inden 13 måneder fra seneste test.

Spillemyndigheden skal underrettes, inden certificeringen udsættes.

Fristen for fornyelse af certificering forkortes med den tid den tidligere 12 måneders frist har været udsat. Hvis man fx udnytter den maksimale én måneds udsættelse, skal næste test senest foretages efter 11 måneder. Det forventede tidspunkt for næste certificering skal afspejle dette og anføres i standardrapporten.

2.2 Akkrediterede testvirksomheder

For at sikre, at de nødvendige kvalifikationer er til stede, når testen udføres, skal testvirksomheden og dennes ansatte leve op til kravene i dette afsnit.

2.2.1 Krav til testvirksomheder

Test af RNG skal udføres som akkrediteret prøvning af et laboratorium, der er akkrediteret efter ISO/IEC 17025 eller ISO/IEC 17065 i henhold til Spillemyndighedens certificeringsprogram SCP.01.00.DK.

Akkrediteringen skal foretages af DANAK (Den Danske Akkrediteringsfond) eller et tilsvarende akkrediteringsorgan, som er medunderskriver af EA's (European co-operation for Accreditation) multilaterale aftale om gensidig anerkendelse mht. prøvning eller for laboratorier udenfor EA's område af et akkrediteringsorgan, der er medunderskriver af ILAC's (the International Laboratory Accreditation Co-operation) multilaterale aftale om gensidig anerkendelse mht. prøvning.

Dokumentation for testvirksomhedens akkreditering vedlægges certificeringsrapporten. Alternativt kan der linkes til akkrediteringen i certificeringsrapporten.

2.2.2 Krav til personale som udfører testen

Testen skal udføres af personale, der er tilstrækkeligt kvalificeret jf. kravene i afsnit 6 i ISO/IEC 17025 eller ISO/IEC 17065. Den akkrediterede testvirksomhed skal derfor ansætte og oplære tilstrækkeligt kvalificeret, kompetent og erfarent personale.

2.2.3 Supervisering og signering af standardrapporten

Udførelsen af test skal superviseres jf. kravene til supervision i afsnit 2.3 i de generelle krav. Det er supervisorens ansvar at underskrive standardrapporten og derved indestå for, at test er udført fagligt forsvarligt.

Random Number Gene- rator (RNG)

3

3.1 Krav til test af RNG

3.1.1 RNG-egnethed i forhold til resultatgenerering i spil og andre funktioner med element af tilfældighed

1	[TEST] RNG skal være almindeligt anerkendt som værende en kryptografisk stærk kilde til udtrækning af tilfældige numre.
2	[TEST] RNG-output skal bestå en af følgende statistiske test: <ul style="list-style-type: none">• DIEHARDER-testpakken,• NIST-testpakken (National Institute of Standards and Technology – Statistical Test Suite) eller• En tilsvarende testpakke på mindst samme niveau. Testene skal udføres på en datamængde, som den akkrediterede testvirksomhed

3.1.2 Procedure ved fejl på RNG

1	[TEST] I tilfælde af fejl på RNG-output, herunder manglende output, skal RNG'en deaktiveres. Vejledning: Det er muligt at overgå til en backup RNG, forudsat at denne overholder de
---	---

3.1.3 Seeding

1	[TEST] Spilsystemet skal sikre RNG output ved at anvende en hensigtsmæssig og effektiv metode til at seede og re-seede.
---	--

Spillemyndighedens certi- ficeringsprogram for væddemål og



Krav til base platform – SCP.02.00.DK.1.0

Indholdsfortegnelse

1. Formålet med krav til base platform.....	3
1.1 Version.....	4
1.2 Anvendelsesområde.....	4
2. Frekvens og testvirksomheder.....	5
2.1 Certificeringsfrekvens.....	6
2.1. Første certificering.....	6
2.1. Fornyet certificering.....	6
2.1. Udsættelse af fornyet certificering.....	6
2.2 Akkrediterede testvirksomheder.....	6
2.2. Krav til testvirksomheder.....	6
2.2. Krav til personale som udfører test og inspektion.....	7
2.2. Supervisering og signering af standardrapporten.....	7
3	
3. Spilkonti.....	8
3.1 Generelt.....	9
3.1. Tilladelsesindehaver generelle regler og vilkår.....	9
3.1. Tilladelse, tilsyn og mærkningsordning.....	9
3.1. Klager.....	9
3.2 Styring af spilconti.....	10
3.2. Kunderegistrering.....	10
3.2. Kundeidentifikationsprocessen.....	10
3.2. Anvendelse af elektronisk ID.....	11
3.2. Kunde adgang.....	11
3.2. Identifikationsmiddel – Kun relevant for landbaseret væddemål. .	11
3.2. Ændringer i kundeinformation.....	12
3.2. Aktivering og deaktivering.....	12
3.2. Suspendering.....	12
3.3 Ansvarligt spil.....	13
3.3. Kundeselv begrænsning.....	13
3.3. Information om spillerbeskyttelse.....	14
3.4 Midler og transaktioner.....	14
3.4. Valutaer.....	14
3.4. Indbetalinger.....	14
3.4. Udbetalinger.....	15
3.4. Øvrige kundetransaktioner.....	15
3.4. Øvrige kontobevægelser, bonusser mv.....	16
3.4. Kontoudtog mv.....	16
3.5 Rapporter.....	16
3.5. Generelt.....	16
1	
4. Platformsfunktioner.....	18
4.1 Funktioner.....	19
4.1. Generelt.....	19
4.1. Registrering, vedligeholdelse og opbevaring af data.....	19
2	
5. Styring af spilfunktioner.....	21
5.1 Generelt.....	22
5.1. Spilforløb.....	22
5.1. Aktivering og deaktivering af spil.....	22
3	

5.1.3 Uafsluttede spil.....	22
5.1.4 Fejlhåndtering.....	22

Formålet med krav til base platform

1

Krav til base platformen skal sikre, at base platformen har funktioner der understøtter en række væsentlige hensyn i lov om spil ved blandt andet at fastsætte krav til håndtering af spillerens spilkonti, herunder krav til kunderegistrering, kundeidentifikationsprocessen, håndteringen af spillerens midler, ansvarligt spil samt logning af deltagelse i spil og transaktioner på spilkontoen.

Dette dokument indeholder både krav til test og krav til inspektion. Det fremgår af det enkelte krav, om kravet skal testes. Disse krav er markeret med: **[TEST]**. Hvis denne markering ikke fremgår, skal kravet inspiceres. Vær opmærksom på, at der er forskellige krav til akkrediteringen til testvirksomheder afhængigt af om kravet skal testes eller inspiceres. Se afsnit 2.2.1 Krav til testvirksomheder.

1.1 Version

Version 1.0 af 2025.01.01

- Første version af krav til base platform, som er baseret på foregående inspektionsstandarder. Modsat inspektionsstandarderne indeholder dette dokument udelukkende krav til spilkonti og basale platformsfunktioner. Alle spilspecifikke krav er flyttet til SCP.07.

Spillemyndigheden reviderer løbende certificeringsprogrammet for væddemål og onlinekasino. Seneste version er tilgængelig på Spillemyndighedens hjemmeside.

Ved udgivelse af en ny version af certificeringsprogrammet offentliggør Spillemyndigheden, hvis nødvendigt, retningslinjer for en overgangsordning og gyldigheden af allerede gennemførte tests og inspektioner.

Det skal fremhæves, at det er den danske version, der er bindende. Den engelske version er udelukkende af vejledende karakter.

1.2 Anvendelsesområde

Dette dokument finder anvendelse på udbud af online- og landbaseret væddemål (§ 11 i lov om spil) og udbud af onlinekasino (§ 18 i lov om spil).

For onlinebingo udbudt via tv finder følgende krav i dette dokument ikke anvendelse:

- Afsnit 3: 3.1.1.9, 3.2.2.2, 3.2.2.6, 3.2.3, 3.2.L.1, 3.2.L.2, 3.2.6, 3.3.1.1, 3.3.1.2, 3.3.1.3, 3.3.1.L, 3.3.1.5, 3.3.1.10, 3.3.1.11, 3.3.1.12, 3.L, 3.5
- Afsnit L: L.1.1.2, L.1.2.1, L.1.2.2, L.1.2.L, L.1.2.5
- Afsnit 5: 5.1.1, 5.1.2, 5.1.3, 5.1.L.3, 5.1.L.L

Frekvens og testvirksomheder

2

2.1 Certificeringsfrekvens

Tilladelsesindehaver er ansvarlig for at sikre, at der med et interval på maksimalt 12 kalendermåneder sker certificering i overensstemmelse med kravene i dette dokument.

2.1.1 Første certificering

Base platformen skal være certificeret første gang, inden der kan udstedes tilladelse til spil, medmindre Spillemyndigheden har oplyst andet. Se afsnit 2.1.2 i de generelle krav for yderligere oplysninger.

Standardrapporten til SCP.02.00 anvendes som dokumentation for den første certificering.

2.1.2 Fornyet certificering

Base platformen skal som udgangspunkt certificeres på ny inden 12 måneder fra seneste certificering. Det skal fremgå af standardrapporten, hvornår der er sket fornyet test og inspektion.

Standardrapporten til SCP.02.00 anvendes som dokumentation for den fornyede certificering. Rapporten skal være Spillemyndigheden i hænde senest to måneder efter, at test og inspektion er foretaget.

En fornyelse af certificeringen kan være baseret på stikprøver og efterlevelse af kravene i dokumentet "SCP.06.00.DK - Program for styring af systemændringer".

2.1.3 Udsættelse af fornyet certificering

Tilladelsesindehaver kan udsætte certificeringen op til to måneder fra tidspunktet, hvor der skulle være foretaget en ny test og inspektion. Den nye test og inspektion skal således være afsluttet senest 14 måneder fra seneste test og inspektion og standardrapporten skal være Spillemyndigheden i hænde inden 14 måneder fra seneste test og inspektion.

Spillemyndigheden skal underrettes, inden certificeringen udsættes.

Fristen for fornyelse af certificering forkortes med den tid den tidligere 12 måneders frist har været udsat. Hvis man fx udnytter de maksimale én måneds udsættelse, skal næste test og inspektion senest foretages efter 10 måneder. Det forventede tidspunkt for næste certificering skal afspejle dette og anføres i standardrapporten.

2.2 Akkrediterede testvirksomheder

For at sikre, at de nødvendige kvalifikationer er til stede, når test og inspektion udføres, skal testvirksomheden og dennes ansatte leve op til kravene i dette afsnit.

2.2.1 Krav til testvirksomheder

Test af base platformen skal udføres som akkrediteret prøvning af et laboratorium, der er akkrediteret efter ISO/IEC 17025 eller ISO/IEC 17065 i henhold til Spillemyndighedens certifice-ringsprogram for væddemål og onlinekasino SCP.02.00.DK. Det fremgår af de enkelte krav,

om dette skal testes. Med test menes, om den pågældende funktion fungerer efter hensigten. Disse krav er markeret med: **[TEST]**.

Inspektion af base platformen skal udføres som akkrediteret inspektion af et inspektionsorgan, der er akkrediteret som type A organ efter ISO/IEC 17020 til inspektion eller ISO/IEC 17065 i henhold til Spillemyndighedens certificeringsprogram SCP.02.00.DK.

Akkrediteringen skal foretages af DANAK (Den Danske Akkrediteringsfond) eller et tilsvarende akkrediteringsorgan, som er medunderskriver af EA's (European co-operation for Accreditation) multilaterale aftale om gensidig anerkendelse mht. prøvning og inspektion eller for inspektionsorganer udenfor EA's område af et akkrediteringsorgan, der er medunderskriver af ILAC's (the International Laboratory Accreditation Cooperation) multilaterale aftale om gensidig anerkendelse mht. prøvning og inspektion.

Link til dokumentation for testvirksomhedens akkreditering anføres i spilcertifikatet.

2.2.2 Krav til personale som udfører test og inspektion

Test og inspektion skal udføres af personale, der er tilstrækkeligt kvalificeret jf. kravene i afsnit 6 i ISO/IEC 17025, afsnit 6 i ISO/IEC 17020 eller afsnit 6 i ISO/IEC 17065. Den akkrediterede testvirksomhed skal derfor ansætte og oplære tilstrækkeligt kvalificeret, kompetent og erfarent personale.

2.2.3 Supervisering og signering af standardrapporten

Udførelsen af test og inspektion skal superviseres jf. kravene til supervisering i afsnit 2.3 i de generelle krav. Det er superviserens ansvar at underskrive standardrapporten og derved indestå for, at test og inspektion er udført fagligt forsvarligt.

Spilkonti

3

3.1 Generelt

3.1.1 Tilladelsesindehaver generelle regler og vilkår

1	Base platformen skal kræve, at kunderne, i forbindelse med registreringen, accepterer tilladelsesindehavers regler og vilkår.
2	Base platformen skal kun tillade kunden at spille for penge, når denne har accepteret tilladelsesindehavers regler og vilkår. Base platformen skal registrere denne handling i tilladelsesindehaver.
3	Det skal fremgå af tilladelsesindehavers regler og vilkår, at kunden indgår kontrakt med tilladelsesindehaver.
4	Det skal fremgå af tilladelsesindehavers regler og vilkår at en dansk tilladelse til udbud af spil kun er gældende i Danmark (og evt. Grønland).
5	Det skal fremgå af tilladelsesindehavers regler og vilkår, at kunden giver samtykke til, at tilladelsesindehaver indhenter oplysninger til verifikation af kundens identitet.
6	Det skal fremgå af tilladelsesindehavers regler og vilkår at personer under 18 år ikke må deltage i spillene, at kunden kun må handle på egne vegne, samt hvordan
7	Det skal fremgå af tilladelsesindehavers regler og vilkår hvordan kundeklager håndteres.
8	Det skal fremgå af tilladelsesindehavers regler og vilkår hvordan personfølsomme oplysninger håndteres
9	Det skal fremgå af tilladelsesindehavers regler og vilkår hvordan midler på spilkonti, der ikke længere er i brug, håndteres, herunder midler på: <ul style="list-style-type: none"> • passive spilkonti • suspenderede spilkonti • selvudelukkede spilleres spilkonti Vejledning: En passiv spilkonto er en spilkonto, der ikke har været anvendt af spilleren i en periode. Denne periode defineres af tilladelsesindehaver.
10	Det skal fremgå af tilladelsesindehavers regler og vilkår hvordan kunden kan udelukke sig selv og sætte indbetalingsgrænser.
11	Det skal fremgå af tilladelsesindehavers regler og vilkår at der ikke kan spilles på kredit.
12	Det skal fremgå af tilladelsesindehavers regler og vilkår, hvordan overtrædelser af tilladelsesindehavers ordensregler håndteres.

3.1.2 Tilladelse, tilsyn og mærkningsordning

1	På forsiden af tilladelsesindehavers brugergrænseflade skal det fremgå, at tilladelsesindehaver har tilladelse fra og er under tilsyn af Spillemyndigheden, og der
2	Spillemyndighedens mærke skal fremgå af tilladelsesindehavers brugergrænseflade.
3	Spillemyndighedens mærke skal være placeret på forsiden af tilladelsesindehavers hjemmeside
4	På andre sider end forsiden af tilladelsesindehavers hjemmeside skal Spillemyndighedens mærke være let synligt for spilleren.

3.1.3 Klager

1	Klager fra spillere skal registreres i en log, med angivelse af informationer om: <ul style="list-style-type: none"> • årsagen til klagen, • spilleidentifikation, • tidspunkt for klage, • tidspunkt for afgørelse og • resultat (medhold/delvist medhold/afslag).
---	--

Vejledning: En klage er, når en spiller ikke er enig i virksomhedens sagsbehandling eller resultatet heraf. En klage kan starte som en henvendelse fra en kunde, der efter at have drøftet problemet med spiludbyderen fortsat ikke er enig i

	virksomhedens sagsbehandling eller resultatet heraf.
--	--

3.2 Styring af spilkonti

3.2.1 Kunderegistrering

1	<p>Base platformen skal under registreringsprocessen indsamle og gemme følgende information om kunden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • fulde navn • CPR-nummer • bopælsland <p>Vejledning: I perioden mellem kunderegistreringen og kundeidentifikationen jf. afsnit 3.2.2 kan tilladelsesindehaver tillade at kunden spiller fra en midlertidig spilkonto.</p> <p>Vejledning: Hvis kunden ikke har et CPR-nummer, bør Base platformen få et ID-nummer fra et dokument udstedt af kundens hjemland, der kan fungere som identifikation (fx kørekort, pas el.).</p>
2	<p>Base platformen skal sikre, at kunden er 18 år gammel eller ældre.</p> <p>Vejledning: Base platformen må ikke bruge tidsdata fra kundens enhed til udregning af</p>
3	Base platformen skal registrere tidspunktet for modtagelse af kundens registreringsoplysninger.
4	Base platformen skal bekræfte, at kunden ikke er registreret i Spillemyndighedens register over frivilligt udelukkede spillere (ROFUS).
5	<p>Base platformen skal sikre at overførslen af kundens registreringsoplysninger foregår via en krypteret forbindelse (fx SSL).</p> <p>Vejledning: Registrering af spilleren sker via internettet, men for onlinebingo udbudt via tv kan registreringen ske ved hjælp af telefonen, hvor krav om kryptering ikke finder</p>

3.2.2 Kundeidentifikationsprocessen

1	<p>Base platformen skal gemme følgende dokumentation for kundeidentifikationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • fulde navn • CPR-nummer • bopælsland <p>Vejledning: Hvis kunden ikke har et CPR-nummer, skal Base platformen opbevare en kopi af et dokument, udstedt af den pågældendes hjemland, der kan fungere som</p>
2	Base platformen skal kun tillade spil fra en spilkonto, hvor kundeidentifikationsprocessen er gennemført korrekt. Vejledning: Dette udelukker
3	Hvis tredjemand udfører kundeidentifikationen, skal dokumentationen gemmes, så der er et tydeligt revisionsspør til den dokumentation tredjemand har anvendt til
4	Hvis kundeidentifikationsprocessen ikke har fundet sted indenfor en måned fra oprettelsen, skal den midlertidige spil-konto lukkes.
5	Base platformen skal sikre at overførslen af kundeidentifikationsoplysninger foregår via en krypteret forbindelse (fx SSL).
6	Oplysninger om gevinster tilbageholdt fra spillere, som konsekvens af lukningen af en midlertidig spilkonto, skal registreres i en log.

3.2.3 Anvendelse af elektronisk ID

1	<p>Base platformen skal sikre, at der anvendes et elektronisk ID i følgende situationer:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Ved oprettelse af en spilkonto. 2) Ved skift og godkendelse af enhed 3) Ved ændring af identitetsoplysninger, herunder navn og CPR-nummer. <p>Vejledning: Ved "elektronisk ID" menes fx NemID eller MitID eller anden elektronisk ID godkendt af Spillemyndigheden.</p> <p>Vejledning: Ved "skift og godkendelse af enhed" forstås situationer, hvor en spiller logger ind på sin spilkonto fra fx en smartphone, pc eller tablet, som spilleren ikke tidligere har anvendt.</p>
2	<p>Base platformen skal sikre, at sikringsniveauet ved anvendelse af elektronisk ID jf. krav 3.2.3.1 er "betydelig". Sikringsniveauet "betydelig" skal være i overensstemmelse med beskrivelsen i NSIS-standarden, som danner grundlag for MitID.</p>
3	<p>Base platformen skal sikre, at der anvendes stærk kundeautentifikation i følgende situationer:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Ved indbetaling til spilkontoen 2) Ved udbetaling fra spilkontoen 3) Ved ændring af betalingsinstrument <p>Vejledning: "Stærk kundeautentifikation" skal være i overensstemmelse med begrebet i lov om betalinger og skal derfor være en to-faktor godkendelse, som består af en kombination af "noget som kunden er" (biometriske data), "noget som kunden ved" (fx et kodeord) og "noget som kunden har" (fx en smart phone).</p> <p>Vejledning: "Betalingsinstrumenter er fx betalingskort eller lignende til brug for overførsler af midler til/fra spilkontoen.</p>

3.2.4 Kunde adgang

1	<p>Hvis der ikke anvendes elektronisk ID ved login til spilkonto, skal Base platformen sikre, at der ved hvert login sker betryggende identifikation af spilleren.</p> <p>Vejledning: Dette kan fx være ved anvendelse af et stærkt password eller anvendelse af to-faktor-godkendelse fx ved at gøre brug af enhedens mulighed for anvendelse af</p>
2	<p>Base platformen skal, ved hvert login, bekræfte at kunden ikke er registreret i Spillemyndighedens register over frivilligt udelukkede spillere (ROFUS), før der gives</p>
3	<p>Base platformen skal i forbindelse med kundens login vise dato og klokkeslæt for det foregående login.</p>
4	<p>Kunden skal have adgang til oplysninger om vigtigheden af, at kunden holder spilkontooplysninger og loginoplysninger hemmelige.</p>
5	<p>Kunden skal have adgang til oplysninger om, hvordan kunden kan opdage uautoriseret brug af sin spilkonto.</p>
6	<p>[TEST] Base platformen skal sikre, at kunden kun kan være logget på fra én enhed ad gangen.</p>

3.2.5 Identifikationsmiddel - Kun relevant for landbaseret væddemål

1	<p>Tilladelsesindehaver skal udstede et identifikationsmiddel til registrerede spillere.</p>
2	<p>Platformen skal ved udstedelse af identifikationsmiddel bekræfte, at kunden ikke er registreret i Spillemyndighedens register over frivilligt udelukkede spillere (ROFUS)</p> <p>Hvis en spiller er registreret, skal udstedelsen af identifikationsmidlet afvises.</p>
3	<p>Platformen skal sikre, at anvendelse af identifikationsmidlet kræver en autentifikation, som er baseret på anvendelsen af to eller flere elementer der er kategoriseret som viden,</p>

	på et element ikke svækker pålideligheden af andre elementer, og er designet på en sådan måde, at fortroligheden af autentifikationsdata beskyttes.
4	Platformen skal ved anvendelse af de udstedte identifikationsmiddel, bekræfte at kunden ikke er registreret i Spillemyndighedens register over frivilligt udelukkede
5	Platformen skal sikre, at en spillers indgåelse af væddemål kun kan ske med anvendelse af det udstedte identifikationsmiddel
6	Platformen skal sikre, at navn og fødselsdag bliver tilgængeligt for forhandleren på spilstedet, når det udstedte identifikationsmiddel anvendes
7	Platformen skal sikre, at hvis en spillers identifikationsmiddel lukkes, skal den tilknyttede spilkonto ligeledes lukkes. Vejledning: Hvis en spiller har både en online- og en landbaseret spilkonto, medfører
8	Platformen skal sikre, at en spillers udbetaling ved spilstedet kun kan ske med anvendelse af det udstedte identifikationsmiddel.

3.2.6 Ændringer i kundeinformation

1	Base platformen skal begrænse de måder, hvorpå en kunde uden CPR-nummer kan genskabe og ændre adgangskoden til sin spilkonto, til: <ul style="list-style-type: none"> • autoriseret personale og • gennem kendte kommunikationskanaler som kundens registrerede e-mailadresse,
2	Base platformen skal registrere og gemme oplysninger om ændringer af adgangskoder, som beskrevet i 3.2.6.1
3	Base platformen skal gemme ændringer af kundens registreringsoplysninger i en revisionslog
4	Base platformen skal gemme dokumentation (kundeidentifikationsoplysninger) for at ændringer i kundens registreringsoplysninger er korrekte.
5	Base platformen skal stille en krypteret forbindelse (fx SSL) til rådighed for ændringer af kundeidentifikationsoplysninger.

3.2.7 Aktivering og deaktivering

1	[TEST] Base platformen skal have en funktion, hvormed autoriseret personale kan aktivere og deaktivere spilkonti. Vejledning: Med autoriseret personale menes personale, der i henhold til deres arbejdsbeskrivelse er tildelt brugeradgang til at foretage aktivering og deaktivering af
2	Base platformen skal registrere i en log hver gang en spilkonto deaktiveres, herunder saldo på spilkontoen, begrundelsen for deaktiveringen og medarbejderen, der foretager
3	Base platformen skal kunne danne rapporter, der oplister spilkonti grupperet efter "aktiveret" og "deaktiveret", saldo, begrundelser og medarbejder.
4	Base platformen skal deaktivere spilkonti, hvor kundeidentifikationsprocessen ikke har fundet sted indenfor en måned

3.2.8 Suspending

1	Base platformen skal have en funktion, hvormed autoriseret personale kan suspendere kunders adgang til spil
2	[TEST] Base platformen skal sikre, at funktionen jf. krav 3.2.8.1 virker.
3	Base platformen skal føre fortegnelse over suspenderede kunder og årsagen til deres suspending
4	[TEST] Umiddelbart efter suspendingen må base platformen ikke kunne modtage nye indbetalinger fra kunderne
5	[TEST] En suspending skal medføre, at kunden ikke kan lave indbetalinger og udbetalinger til og fra spilkontoen

3.3 Ansvarligt spil

3.3.1 Kundeselvbeholdning

1	<p>[TEST] Base platformen skal have en funktion, hvor kunden kan fastsætte en indbetalingsgrænse, inden spil kan påbegyndes.</p> <p>Kunden skal som minimum fastsætte én af følgende indbetalingsgrænser:</p> <ol style="list-style-type: none"> beløbsgrænse for samlede daglige indbetalinger på spilkontoen, beløbsgrænse for samlede ugentlige indbetalinger på spilkontoen, eller beløbsgrænse for samlede månedlige indbetalinger på spilkontoen. <p>Vejledning: Varighed afpasses efter den danske kalender.</p> <p>Vejledning: En daglig indbetalingsgrænse gælder fra midnat til midnat. En ugentlig indbetalingsgrænse gælder fra mandag til og med søndag. En månedlig indbetalingsgrænse følger kalendermånederne.</p>
2	<p>Beløbene på indbetalingsgrænserne efter krav 3.3.1.1 må ikke være forudbestemt, og der må ikke være valgt et standardbeløb for spilleren.</p> <p>Vejledning: Base platformen må gerne tilbyde spilleren at vælge mellem beløbsintervaller. Der må gerne være fastsat en øvre indbetalingsgrænse.</p>
3	<p>[TEST] Så snart Base platformen modtager en anmodning fra en kunde om ændring til en lavere indbetalingsgrænse fastsat efter krav 3.3.1.1, skal grænsen implementeres for alle fremtidige spilleaktiviteter.</p> <p>Vejledning: Den nye indbetalingsgrænse kan implementeres ved kundens næste login,</p>
4	<p>[TEST] Base platformen skal sikre, at der går mindst 24 timer, fra modtagelse af en anmodning om ændring til en højere indbetalingsgrænse fastsat efter krav 3.3.1.1, til</p>
5	<p>[TEST] Base platformen skal stille en funktion til rådighed for kunden, der giver denne mulighed for at udelukke sig fra spil.</p> <p>Kunden skal som minimum have mulighed for:</p> <ol style="list-style-type: none"> kortvarig spilpause (afkølingsperiode) på 24 timer, udelukkelse i mindst 30 dage, og udelukkelse for en ubegrænset periode. <p>Vejledning: Funktionen skal være en automatiseret proces, som spilleren selv kan aktivere. Kontakt til tilladelsesindehaverens kundeservice via fx e-mail med anmodning om udelukkelse er ikke en automatiseret proces og derfor ikke tilstrækkelig.</p> <p>Vejledning: Varighed afpasses efter den danske kalender. Bortset fra afkølingsperioden på præcis 24 timer, så må selvudelukkelse ikke være på mindre end 30 dage.</p>
7	<p>[TEST] Straks efter modtagelsen af anmodning om selvudelukkelse jf. krav 3.3.1.6 må Base platformen ikke acceptere nye indsatser eller indbetalinger fra kunden (uafsluttede spil kan afsluttes inden for spillereglerne og tilladelsesindehaverens regler og vilkår).</p>
9	<p>Straks efter modtagelsen af anmodning om selvudelukkelse jf. krav 3.3.1.6 skal kunden informeres om rådgivnings- og behandlingstilbud for spilafhængighed på et dansk</p>
10	<p>Selvvalgte restriktioner kan ikke i sig selv forhindre kunden i at udbetale midler fra spilkontoen (adgangen til midlerne kan dog være begrænset af andre grunde, fx hvis en</p>
11	<p>Hvis kunden endeligt udelukker sig fra spil (dvs. uden at begrænse varigheden), skal kundens spilkonto lukkes, og en spilkonto for den samme kunde må tidligst oprettes</p>
12	<p>Straks efter modtagelsen af en anmodning om endelig udelukkelse skal Base platformen meddele kunden, at alle frigivne midler bliver udbetalt fra spilkontoen.</p> <p>Vejledning: Tilladelsesindehaveren skal i denne situation straks igangsætte proceduren for udbetaling af alle frigivne midler, hvilket kan indebære at kontakte spilleren for at</p>
13	<p>Alle funktioner i Base platformen der vedrører selvudelukkelse (midlertidig og endelig) skal informere kunderne om muligheden for at registrere sig i Spillemyndighedens</p>

	registret.
	3.3.2 Information om spillerbeskyttelse

1	På tilladelsesindehavers brugergrænseflade skal det fremgå, at det ikke er tilladt for personer under 18 år at deltage i spillene.
2	På tilladelsesindehavers brugergrænseflade skal der informeres om ansvarligt spil og de potentielle skadevirkninger ved spil.
3	På tilladelsesindehavers brugergrænseflade skal der være link til en selvtest for spilafhængighed.
4	På tilladelsesindehavers brugergrænseflade skal der formidles information om og oplyses kontaktadresser på danske behandlingscentre.
5	På tilladelsesindehavers brugergrænseflade skal der formidles information om muligheden for at registrere sig i Spillemyndighedens register over frivilligt udelukkede.
6	På tilladelsesindehavers brugergrænseflade skal der formidles information om Spillemyndighedens hjælpelinje til ansvarligt spil.
7	På tilladelsesindehavers brugergrænseflade skal der linkes til et anerkendt filtreringsprogram eller øvrige programmer, der giver kunderne mulighed for at filtrere.
8	Tilladelsesindehavers brugergrænseflade skal indeholde information om, eller linke til, de for kunden gældende regler og vilkår.
9	Informationerne nævnt i kravene i dette afsnit skal have en fremtrædende placering på tilladelsesindehavers brugergrænseflade og skal kunne tilgås fra alle sider. Vejledning: Informationerne må ikke gives i et upræcist sprog eller være blandet sammen med andre oplysninger. Spilleren må ikke kunne overse informationerne.

3.4 Midler og transaktioner

3.4.1 Valutaer

1	Base platformen skal håndtere valutakurser på en utvetydig, automatisk og systematisk måde. Vejledning: Kunden skal have adgang til oplysninger om, hvilke valutaer Base
---	---

3.4.2 Indbetalinger

1	Base platformen skal klart og tydeligt informere kunden om alle restriktioner for indbetalinger og adgang til midler i forbindelse med indbetaling af midler. Vejledning: Hvis der er nogen forskydning mellem indbetaling af og rådighed over midler, der medfører forsinkelse i kundernes adgang til disse midler, skal kunden have
2	Base platformen skal, i forbindelse med indbetaling af midler, give kunden entydig information om alle gebyrer. Vejledning: Hvis der er noget gebyr forbundet med en indbetaling eller en tilknyttet
3	Base platformen skal kun acceptere indbetalinger på op til 10.000 DKK (eller tilsvarende i anden valuta) for en midlertidig spilkonto. Vejledning: Denne grænse er en kumulativ sum af alle indbetalinger fra kunden.
4	Base platformen må alene kunne modtage indbetalinger til en spilkonto fra en udbyder af betalingstjenester, der udbydes lovlig i Danmark.
5	Base platformen skal kreditere spilkontoen umiddelbart efter at kundens indbetaling er modtaget.
6	Base platformen skal have en revisionsegnet log over alle indbetalte midler. Loggen skal som minimum indeholde oplysninger om:

	<ul style="list-style-type: none"> • dato og klokkeslæt • betalingskanal • kunde • beløb • transaktionstype (dvs. "indbetaling")
7	Base platformen skal kunne danne rapporter som nøjagtigt viser indbetalte midler.
8	Base platformen skal kunne danne rapporter, som præcist angiver alle indbetalte midler på kundernes konti grupperet efter betalingskanal.
9	Base platformen skal kunne danne rapporter, som præcist angiver alle afviste indbetalingsforsøg.

3.4.3 Udbetalinger

1	Base platformen skal kun kunne udbetale fra spillkonti, hvor kundeidentifikation har fundet sted. Vejledning: Der kan ikke foretages udbetaling fra en midlertidig spillkonto, men resterende
2	Base platformen må ikke tillade en udbetaling, der vil resultere i, at kundes saldo bliver negativ.
3	Base platformen skal give kunderne mulighed for at udbetale alle frigivne midler. Vejledning: Dette begrænser ikke tilladelsesindehavers mulighed for at foretage kontrol af udbetalingsfrekvens og identitet mv.
4	Base platformen skal klart og tydeligt informere kunden om alle restriktioner for udbetalinger og adgang til midler i forbindelse med udbetaling. Vejledning: Hvis der er nogen forskydning mellem udbetaling af og rådighed over midler, der medfører forsinkelse i kundernes adgang til disse midler, skal kunden have
5	Base platformen skal, i forbindelse med udbetaling af midler, give kunden klar og tydelig information om alle gebyrer. Vejledning: Hvis der er noget gebyr forbundet med en indbetaling eller en tilknyttet
6	Base platformen skal have en revisionsegnet log over alle udbetalte midler. Loggen skal som minimum indeholde oplysninger om: <ul style="list-style-type: none"> • dato og klokkeslæt • betalingskanal • kunde • beløb • transaktionstype (dvs. "udbetaling")
7	Base platformen skal kunne danne rapporter, som nøjagtigt viser udbetalte midler.
8	Base platformen skal kunne danne rapporter, som præcist angiver alle udbetalte midler på kundernes konti grupperet efter betalingskanal.
9	Base platformen skal kunne danne rapporter, som præcist angiver alle afviste udbetalingsforsøg.

3.4.4 Øvrige kundetransaktioner

1	Base platformen må ikke tillade overførsler af midler mv. mellem forskellige spilleres spillkonti.
2	Base platformen skal debitere kundens spillkonto umiddelbart efter indsats er foretaget i et spil.
3	Base platformen må ikke tillade indsats i et spil, der kan resultere i, at kundes saldo bliver negativ.
4	Base platformen skal kreditere vundne gevinster til spillkontoen umiddelbart. Vejledning: Gevinster kan tilbageholdes med henblik på yderligere undersøgelser af
5	Base platformen skal føre en log over alle overførsler mellem spillkonti og de enkelte spil.
6	Base platformen skal kunne danne rapporter som nøjagtigt viser overførslen af midler til og fra spil.

3.L.5 Øvrige kontobevægelser, bonusser mv.

1	Base platformen skal give klar og tydelig information til kunderne om årsagen til eventuelle øvrige kontobevægelser. Vejledning: "Øvrige kontobevægelser" kan fx være
2	Base platformen skal give klar og tydelig information til kunderne om de vilkår, betingelser og begrænsninger, der forekommer i forbindelse med eventuelle øvrige
3	Base platformen skal have en revisionsegnet log over alle øvrige kontobevægelser, bonusser osv.
L	<p>Base platformen skal kunne danne rapporter som nøjagtigt viser alle øvrige kontobevægelser, bonusser osv. Rapporterne skal som minimum indeholde oplysninger om:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Transaktions ID • Bonussens størrelse • Bonus' status <p>Vejledning: Bonussens størrelse er det beløb, som tilladelsesindehaver tildeler spilleren. Beløbet angives uanset om spilleren lykkedes med at opfylde gennemspilskravet eller ej.</p> <p>Vejledning: Det skal angives om bonus' er gennemspillet, igangværende eller udløbet</p>

3.L.6 Kontoudtog mv.

1	Base platformen skal som minimum give kunden adgang til oplysninger om spilkontoens saldo, spilhistorik (herunder indsatser, gevinster og tab), ind- og udbetalinger og øvrige transaktioner i tilknytning hertil.
2	<p>Base platformen skal give kunden mulighed for at anmode om kontoudtog over alle transaktioner på spilkontoen.</p> <p>Vejledning: Selve processen med at danne dette kontoudtog og gøre det tilgængeligt for</p>
3	Kunden skal have adgang til vejledende tekst om transaktioner på kundens spilkonto.

3.5 Rapporter**3.5.1 Generelt**

1	Rapporterne beskrevet i 3.L.2.7, 3.L.2.8, 3.L.2.9, 3.L.3.7, 3.L.3.8, 3.L.3.9, 3.L.L.6 og 3.L.5.L skal tilsammen kunne danne et fuldstændigt billede af alle finansielle transaktioner og
2	<p>Base platformen skal kunne analysere inaktive spilkonti og på den baggrund danne rapporter.</p> <p>Vejledning: En inaktiv konto defineres som en konto, hvor der aldrig har været</p>
3	Base platformen skal kunne danne rapporter, der identificerer spilkonti med en positiv saldo, som har været lukket i mere end 5 arbejdsdage.
L	Base platformen skal kunne danne rapporter over alle kunderegistreringer (fuldstændige og ufuldstændige)
5	Base platformen skal kunne danne rapporter over alle registrerede kunder, deres kontooplysninger (herunder også inaktive spilkonti), og dato for registrering.
6	Base platformen skal kunne danne rapporter over alle suspenderede og/eller selvvalgte lukkede kunder
7	Base platformen skal kunne danne rapporter over alle kunder med et selvvalgt begrænset spilforbrug
8	Base platformen skal kunne danne rapporter over alle lukkede spilkonti indenfor et givent regnskabsår (inklusive begrundelsen for lukningen).
9	<p>Base platformen skal kunne danne rapporter for hver enkelt spilkonto og på tværs af spilkonti:</p> <p>Vejledning: Rapporterne skal kunne give oplysninger om:</p>

	<ul style="list-style-type: none">• indskud,• kommission, rake mv.,• gevinster,• udbetalinger,• gebyrer,• øvrige kontobevægelser og• midler på konti, der har været inaktive i mere end 90 dage.
--	--

Plattformfunktionen

4

4.1 Funktioner

4.1.1 Generelt

1	Brugergrænsefladen skal have et ur, der giver kunden mulighed for at orientere sig om tidsforbrug. Uret skal være synligt for kunden hele tiden og må ikke være baseret på
2	Spilplatformen skal vise resultaterne af begivenheder, der er udbudt væddemål på.

4.1.2 Registrering, vedligeholdelse og opbevaring af data

1	<p>Base platformen skal som minimum registrere følgende kundehandlinger i en log gennem en session. En session regnes fra en kunde logger ind til kunden ikke længere er logget ind (uanset årsag):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kunde-id, • sessionens start-og sluttidspunkt, • detaljer om kundens udstyr, • samlet beløb indskudt ved sessionen, • samlet beløb vundet på sessionen, • det samlede beløb, der er indbetalt på spilkonto under sessionen (tidsstemplet), • det samlede beløb, der er udbetalt fra spilkonto under sessionen (tidsstemplet), • tidspunkt for sidste bekræftelse af sessionen, • årsagen til afslutningen af sessionen, og • information om spil under sessionen <p>Vejledning: Oplysninger om kundens session må ikke gå tabt hvis sessionen afbrydes</p>
2	<p>Base platformen skal som minimum registrere følgende kundeoplysninger:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kundeoprettelse/oprettelse af spilkonto, • kundeidentifikationsoplysninger, • ændringer i kundeoplysninger, • deaktivering/lukning af spilkonto, • spilkontooplysninger og saldo, • suspenderings- og selvudelukkelsesstatus, • kundeselvudelukkelse herunder både anmodningen om og selve ophævelsen af udelukkelsen, • kundesuspenderinger herunder både anmodningen om og selve ophævelsen af suspenderingen,
3	Base platformen skal opbevare kundeidentitets- og kontroloplysninger om kunden i mindst fem år efter at kundeforholdet er ophørt.
4	<p>Base platformen skal som minimum registrere og vedligeholde følgende informationer om spil:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kunde-ID, • identificering af spil og version, • spillets starttidspunkt baseret på Base platformen, • saldo ved spillets start, • indsats (tidsstemplet), • bidrag til Jackpotpuljer, • spilstatus (uafsluttet, afsluttet mv.), • spillets resultat (tidsstemplet), • jackpot-gevinst (hvis relevant), • spillets sluttidspunkt baseret på Base platformen,

	<ul style="list-style-type: none">• spilkontosaldo ved afslutning af spillet, og• spil, der ikke bliver færdiggjort og grunden dertil.
5	<p>Base platformen skal som minimum registrere oplysninger om følgende hændelser:</p> <ul style="list-style-type: none">• Overførsel af store pengebeløb (enkelte og samlede overførsler over en fastlagt tidsperiode),• store gevinster (fastsættes af tilladelsesindehaver),• ændringer af spilparametre,• oprettelse af jackpot,• ændringer af jackpotparametre,• kunders jackpottedtagelse,• udløsning af jackpot (jackpot-gevinster),• deaktivering/aktivering af jackpot,• afbrydelse/opsigelse af jackpot,
6	<p>Base platformen skal opbevare dokumenter og registreringer vedrørende kundens spil og transaktioner i mindst fem år fra spillets eller transaktionens gennemførelse.</p>

Styring af spilfunktioner

5

5.1 Generelt

5.1.1 Spilforløb

1	[TEST] Platformen skal sikre, at en kunde ikke kan starte et nyt spil, før det igangværende spil er færdigt, og alle logge og saldi er opdateret. Vejledning: Dette forhindrer ikke, at en kunde kan spille flere forskellige spil på en gang.
---	--

5.1.2 Aktivering og deaktivering af spil

1	[TEST] Base platformen skal have en funktion, som kan deaktivere det enkelte spil øjeblikkeligt.
2	[TEST] Base platformen skal have en funktion, som kan deaktivere alle spil øjeblikkeligt.
3	[TEST] Base platformen skal have en funktion, som kan aktivere og deaktivere den enkelte kundes spilaktivitet øjeblikkeligt.
4	Oplysninger om aktivering og deaktivering skal gemmes i en log.
5	Når et spil er deaktiveret, må det ikke fremgå af brugergrænsefladen, og det skal forblive utilgængelig i deaktiveringsperioden.
6	Når et spil deaktiveres, skal kunden kunne færdiggøre igangværende spil.
7	[TEST] Når et spil, der kan være i flere tilstande (fx en spilleautomat, der har et featurespil, hvor spillet derved skifter tilstand mellem hovedspillet og featurespillet) bliver deaktiveret, skal kunderne kunne fortsætte fra den aktuelle tilstand, når spillet igen er aktiveret. Denne mulighed kan dog bortfalde efter et i reglerne oplyst tidsrum på

5.1.3 Uafsluttede spil

1	[TEST] Base platformen skal give kunden mulighed for at tilgå og færdiggøre uafsluttede spil. Vejledning: Uafsluttede spil omfatter: (a) tab af kommunikation, (b) genstart af systemer, (c) spil deaktiveret / aktiveret, (d) kunde genstarter, (e) unormal afslutning af klientprogram, osv. Efter genetablering skal systemerne vise kunden de uafsluttede spil.
2	Base platformen skal sikre, at der er redegjort for uafsluttede spil, og at kunden har let adgang til status for disse spil herunder kundens indsats. Vejledning: Uafsluttede spil og indsatsen i spillet skal fremgå særskilt af kundens
3	Base platformen skal sikre, at uafsluttede spil bliver afgjort, hvis kunden ikke har færdigspillet dem efter 90 dage. Vejledning: Det skal fremgå af spillereglerne, hvad der skal ske med kundens indsats, hvis
4	Kundens indskud i et spil må ikke påvirkes negativt i tilfælde af nedbrud eller genstart af platformen, spillet eller dele heraf.

5.1.4 Fejlhåndtering

1	Proceduren for håndtering af fejl på platformen eller på spil skal klart og tydeligt fremgå af tilladelsesindehaverens regler og vilkår.
2	Base platformen skal straks registrere alle fejl ved platformen. Årsag og løsning registreres, når disse er kendt.
3	Base platformen skal kunne danne en rapport på baggrund af data indsamlet i henhold til 5.1.4.2

4	Kundens økonomi må ikke påvirkes negativt i tilfælde af fejl på platformen eller i spillet
---	--

Spillemyndighedens certi- ficeringsprogram for væddemål og



Ledelsessystem for informationssikkerhed -
SCP.03.00.DK.3.0

Indholdsfortegnelse

1. Formålet med ledelsessystem for informationssikkerhed.	2
1.1 Version.....	3
1.2 Anvendelsesområde.....	3
2. Frekvens og testvirksomheder.....	4
2.1 Certificeringsfrekvens.....	5
2.1.1 Første certificering.....	5
2.1.2 Fornyet certificering.....	5
2.1.3 Udsættelse af fornyet certificering.....	5
2.2 Certificering i forhold til en gældende ISO/IEC 27001.....	5
2.3 Akkrediterede testvirksomheder.....	6
2.3.1 Krav til testvirksomhed.....	6
2.3.2 Krav til personale der udfører certificeringsarbejdet.....	6
2.3.3 Supervisering og signering af standardrapport.....	6
3	
3. Krav til ledelsessystem for informationssikkerhed.....	7
3.1 Personleadministration.....	8
3.2 Kommunikations- og driftsstyring.....	8
3.2.1 Procedure og ansvar for drift.....	8
3.2.2 Planlægning og overvågning af ressourcer.....	8
3.2.3 Beskyttelse mod ondartet programkode.....	9
3.2.4 Backup.....	9
3.2.5 Netværkssikkerhed.....	9
3.2.6 Brug af offentlige netværk.....	9
3.2.7 Overvågning.....	10
3.2.8 Tidssynkronisering.....	10
3.3 Adgangskontrol.....	10
3.3.1 Fysisk adgangskontrol.....	10
3.3.2 Brugeradgang.....	10
3.3.3 Personleadgang.....	10
3.3.4 Adgangskontrol og sikkerhed i forhold til netværk.....	11
3.3.5 Adgangskontrol og sikkerhed i forhold til styresystemer.....	11
3.3.6 Adgangskontrol og sikkerhed i forhold til applikationer og	11
3.4 Datavalidering mv.....	11
3.4.1 Korrekt databehandling i applikationer.....	11
3.4.2 Sikring af krypteringsnøgler og digitale signaturer.....	11

Formålet med ledelses- system for informations- sikkerhed

1

Ledelsessystemet for informationssikkerhed skal sikre, at tilladelsesindehavers base platform og forretningssystem og spilleleverandørs spilplatform og forretningssystem beskyttes mod eventuelle trusler samt sikre de følsomme oplysninger systemerne indeholder. Ved at sikre integriteten og adgangen til platformene og forretningssystemernes varetages en række væsentlige sikkerhedshensyn i relation til tilladelsesindehaver og spilleleverandørs forretning, men også i forhold til beskyttelse af spillernes oplysninger og fortrolige oplysninger om tredjemænd.

1.1 Version

Version 1.0 af 2014.07.04

- Ny struktur i forhold til den tidligere version 1.3, samt en række opdateringer på en række områder. Derfor udstedes ny version 1.0. Det er hensigten fremover er at følge normal versioneringsnummerering.

Version 1.1 af 2015.12.21

- Udvidelse af anvendelsesområdet til også at omfatte udbud af lotterier og væddemål på heste- og hundevæddeløb.

Version 1.2 af 2020.01.01

- Spillemyndigheden har fjernet kravet om at testvirksomhedens akkreditering skal henvise til en specifik version jf. afsnit 2.3.

Version 2.0 af 2023.01.01

- Præcisering af hvilke testvirksomheder, der kan foretage en eventuel ISO 27001 certificering jf. afsnit 2.2. Opdatering af krav til akkrediterede testvirksomheder og personale. Derudover er der foretaget generelle tilpasninger og specificeringer.

Version 2.1 af 2023.10.01

- Opdateret visuelt layout af dokumentet. Få sproglige rettelser. Ingen ændringer til krav.

Version 3.0 af 2025.01.01

- Rettelser er foretaget i forhold til introduktion af tilladelser til spilleleverandører, hvilket betyder at begrebet spilsystem er ændret til begreberne 'base platform' og 'spilplatform'. Afsnittet om krav til supervisor er ændret.

Spillemyndigheden reviderer løbende certificeringsprogrammet for væddemål og onlinekasino. Den seneste version er tilgængelig på Spillemyndighedens hjemmeside.

Ved udgivelse af en ny version af certificeringsprogrammet offentliggør Spillemyndigheden, hvis nødvendigt, retningslinjer for en overgangsordning og gyldigheden af allerede gennemførte certificeringer.

Det skal fremhæves, at det er den danske version, der er bindende. Den engelske version er udelukkende af vejledende karakter.

1.2 Anvendelsesområde

Ledelsessystem for informationssikkerhed finder anvendelse på udbud af online væddemål (§ 11 i lov om spil), landbaseret væddemål (§ 11 i lov om spil), onlinekasino (§ 18 i lov om spil) og levering af spil (§ 24a i lov om spil).

Frekvens og testvirksomheder

2

2.1 Certificeringsfrekvens

Tilladelsesindehaver og spilleleverandør er ansvarlig for at sikre, at der med et interval på maksimalt 12 kalendermåneder sker certificering i overensstemmelse med kravene i dette dokument.

2.1.1 Første certificering

Tilladelsesindehaver og spilleleverandør skal være certificeret første gang inden der kan udstedes tilladelse, medmindre Spillemyndigheden har oplyst andet. Se afsnit 2.1.3 i de generelle krav for yderligere oplysninger.

2.1.2 Fornyet certificering

Tilladelsesindehaver og spilleleverandør skal som udgangspunkt have foretaget en ny certificering inden 12 måneder fra seneste certificering. Det skal fremgå af standardrapporten, hvornår der er sket fornyet certificering.

Standardrapporten som dokumenterer den fornyede certificering skal være Spillemyndigheden i hænde senest to måneder efter, at certificeringen er foretaget.

2.1.3 Udsættelse af fornyet certificering

Tilladelsesindehaver og spilleleverandør kan udsætte certificeringen op til to måneder fra tidspunktet, hvor der skulle være foretaget en ny certificering. Den nye certificering skal således være afsluttet senest 14 måneder fra seneste certificering og standardrapporten skal være Spillemyndigheden i hænde inden samme frist.

Spillemyndigheden skal underrettes, inden certificeringen udsættes.

Fristen for fornyelse af certificering forkortes med den tid den tidligere 12 måneders frist har været udsat. Hvis man fx udnytter de maksimale to måneders udsættelse, skal næste certificering fornyes efter 10 måneder. Tidspunktet for næste certificering skal afspejle dette i standardrapporten.

2.2 Certificering i forhold til en gældende ISO/IEC 27001

Er tilladelsesindehaver eller spilleleverandør certificeret i forhold til en gældende ISO/IEC 27001, må det som udgangspunkt forventes, at tilladelsesindehavers eller spilleleverandørs ledelsessystem for informationssikkerhed er af en sådan kvalitet, at certificering i forhold til Spillemyndighedens ledelsessystem for informationssikkerhed SCP.03.00 er unødvendig.

Det er en forudsætning at certificering af ledelsessystemet for informationsikkerhed udføres som akkrediteret certificering af et certificeringsorgan, der er akkrediteret efter ISO/IEC 17021-1 til certificering i henhold til ISO/IEC 27001 af DANAK (Den Danske Akkrediterings-fond) eller et tilsvarende akkrediterings-organ, som er medunderskriver af EA's (European co-operation for Accreditation) multilaterale aftale om gensidig anerkendelse mht. certificering af ledelsessystemer eller for certificeringsorganer udenfor EA's område af et akkrediteringsorgan, der er medunderskriver af den relevante multilaterale aftale om gensidig anerkendelse under IAF (International Accreditation Forum).

Det er en forudsætning, at det samlede scope for tilladelsesindehavers eller spilleleverandørers ISO/IEC 27001 certificering omfatter hele base platform eller spilplatform i dets fuldstændighed, som defineret i spillelovgivningen, og enhver arbejdsproces, der relaterer sig til platformene, samt alle geografiske placeringer af platformene.

For at kunne tage stilling til, hvorvidt ovenstående er opfyldt, skal den akkrediterede testvirksomhed have adgang til:

- Gældende ISO/IEC 27001 certificering,
- Statement of Applicability, og
- Risikovurderingen.

Og på denne baggrund kan den akkrediterede testvirksomhed så udstede certificering, der træder i stedet for en certificering i forhold til Spillemyndighedens ledelsessystem for informationssikkerhed SCP.03.00.DK.

2.3 Akkrediterede testvirksomheder

For at sikre, at de nødvendige kvalifikationer er til stede, når en certificering udføres, skal testvirksomheden og dennes ansatte leve op til kravene i dette afsnit.

2.3.1 Krav til testvirksomhed

Certificering af informationssikkerhedssystemet skal udføres som akkrediteret certificering af et certificeringsorgan, der er akkrediteret efter ISO/IEC 17021-1 eller ISO/IEC 17065 til certificering i henhold til Spillemyndighedens Certificeringsprogram SCP.03.00.DK af DANAK (Den Danske Akkrediteringsfond) eller et tilsvarende akkrediteringsorgan, som er medunderskriver af EA's (European co-operation for Accreditation) multilaterale aftale om gensidig anerkendelse mht. certificering af ledelsessystemer eller for certificeringsorganer udenfor EA's område af et akkrediteringsorgan, der er medunderskriver af den relevante multilaterale aftale om gensidig anerkendelse under IAF (International Accreditation Forum).

Dokumentation for testvirksomhedens akkreditering vedlægges certificeringsrapporten. Alternativt kan der linkes til akkrediteringen i certificeringsrapporten.

2.3.2 Krav til personale der udfører certificeringsarbejdet

Certificeringsarbejdet skal udføres af personale, der er tilstrækkeligt kvalificeret jf. kravene i afsnit 7 i ISO/IEC 17021-1 eller afsnit 6 i ISO/IEC 17065. Den akkrediterede testvirksomhed skal derfor ansætte

og oplære tilstrækkeligt kvalificeret, kompetent og erfarent personale.

2.3.3 Supervisering og signering af standardrapport

Udførelsen af certificeringsarbejdet skal superviseres jf. kravene til supervisering i afsnit 2.3 i de generelle krav. Det er superviserens ansvar at underskrive standardrapporten og derved indestå for, at certificeringen er udført fagligt forsvarligt.

Krav til ledelsessystem for informationssikker- hed

3

Tilladelsesindehavers og spilleleverandørs informationssikkerhed afhænger i høj grad af at base platform, spilplatform, forretningssystemerne og forretningsgangene omkring dette er sikkert, og at uvedkommende ikke kan få adgang til oplysninger, de ikke er berettiget til.

Tilladelsesindehavers og spilleleverandør personale har en nøglerolle i forhold til adgangen til platformene. Derfor skal deres adgang til både base platform, spilplatform og forretningssystemet være klart defineret og aftalt i deres ansættelsesforhold med tilladelsesindehaveren eller spilleleverandøren. Dette skal bidrage til at begrænse uautoriseret adgang til base platform, spilplatform og forretningssystemet.

Teknisk set er der en række driftsmæssige tiltag, som tilladelsesindehaver og spilleleverandør skal implementere for at sikre base platformens, spilplatformens og forretningssystemets integritet. I forlængelse heraf er der krav til anvendelsen af sikre kommunikationskanaler. Informationssikkerhed skal også tænkes ind i den måde, som base platform, spilplatform og forretningssystemet udvikles på, så data ikke forvanskes som følge af manglende validering af datainput fra applikationer.

Tredjemænd kan også have adgang til base platform, spilplatform, forretningssystemerne eller ledelsessystemet omkring disse, hvis de fx er underleverandører eller indtager en anden position i tilladelsesindehavers eller spilleleverandørs virksomhed, som kræver adgang til base platform, spilplatform, forretningssystemet eller ledelsessystemet.

Uanset hvem der har adgang til base platform, spilplatform og forretningssystemet, skal denne adgang være tilpasset den enkelte person, så personer ikke kan tilgå information, der er uvedkommende for det arbejde, de udfører.

3.1 Personleadministration

Tilladelsesindehaver og spilleleverandør skal have en politik for oprettelse, ændring og afvikling af personalets brugeradgang til base platform, spilplatform og forretningssystemerne. På baggrund af politikken skal der udarbejdes en formel procedure, der sikrer:

- at der foreligger en detaljeret arbejdsbeskrivelse for den enkelte medarbejder,
- at der gives brugeradgang til base platform, spilplatform og forretningssystemet i overensstemmelse med medarbejderens arbejdsbeskrivelse,
- at brugeradgangen ændres i overensstemmelse med en ændret arbejdsbeskrivelse, og
- at brugeradgangen afvikles i forbindelse med medarbejderens ansættelses ophør.

Tilsvarende politikker og procedure skal foreligge for konsulenter og/eller andre tredjemænds bruger-adgang til base platform, spilplatform og forretningssystemet, hvis sådanne tildeles adgang.

3.2 Kommunikations- og driftsstyring

3.2.1 Procedure og ansvar for drift

Base platformen, spilplatformen og forretningssystemerne skal kunne lukke hensigtsmæssigt ned i tilfælde af strømafbrydelse. Nødstrøm er derfor påkrævet for at sikre dataintegritet, logs, backup og for at sikre, at igangværende spil kan afvikles og afsluttes.

3.2.2 Planlægning og overvågning af ressourcer

Base platform, spilplatform og forretningssystemerne skal føre en log over systemets ydeevne og på baggrund heraf kunne danne rapporter.

Systemernes ressourceforbrug skal overvåges og tilpasses, og der skal laves prognoser for kravene til den fremtidige kapacitet for at sikre den nødvendige ydelse.

3.2.3 Beskyttelse mod ondartet programkode

Base platform, spilplatform og forretningssystemerne skal have redskaber til at opdage og forhindre indtrængning og indsættelse af uautoriseret programkode.

3.2.4 Backup

Base platform, spilplatform og forretningssystemerne skal lave backup af alle driftskritiske data og skal kunne genskabe alle driftskritiske data fra backup.

Base platform, spilplatform og forretningssystemerne skal være i stand til at genskabe alle kritiske data, der er genereret i perioden fra tidspunktet for den seneste backup til tidspunktet, hvor et systemnedbrud fandt sted eller en systemfejl opstod.

3.2.5 Netværkssikkerhed

Base platform, spilplatform og forretningssystemerne skal indrettes så enheder i samme bro-adcast-domæne(r) ikke kan skabe netværksadgang uden om firewallen.

Udstyr, der anvendes som firewall, skal være dedikeret til firewallfunktionen og kun indeholde firewall-relaterede brugerkonti og funktioner.

Adgang til firewallen skal begrænses til arbejdsstationer, der indgår i konfigurationsudgangs-punktet, som defineret i Spillemyndighedens program for styring af systemændringer SCP.06.00.DK og skal afvise alle datapakker, der kommer fra andre steder end arbejdsstationer, der indgår i konfigurationsudgangspunktet.

Firewallen skal vedligeholde en revisionsegnet log med alle systemændringer, der påvirker forbindelses-tilladelserne, og alle succesfulde og mislykkedes forsøg på at få adgang til den.

3.2.6 Brug af offentlige netværk

Anvender tilladelsesindehaver eller spilleleverandør offentlige netværk til datatrafik mellem geografisk spredte del-systemer, skal informationen være krypteret og del-systemerne anvende autentifikation.

Al kommunikation mellem geografisk spredte del-systemer skal beskytte mod:

- incomplete transmission,
- mis-routing, unauthorised message alteration,
- unauthorised disclosure,
- unauthorised message duplication, og
- unauthorised replay.

Tilladelsesindehaver og spilleleverandør skal anvende en sikker primær DNS og en sikker sekundær DNS, der er logisk og fysisk adskilt fra den primære DNS.

3.2.7 Overvågning

Base platform, spilplatform og forretningssystemerne skal føre revisionsegneede logge, der registrerer:

- brugeraktivitet,
- undtagelser (exceptions), og
- informationsikkerhedshændelser.

De revisionsegneede logge skal gemmes i mindst 5 år og skal beskyttes mod uautoriseret adgang.

Base platform, spilplatform og forretningssystemerne skal registrere alle fejl og nedbrud samt løbende overvåge anvendelsen og funktionsdygtigheden af væsentlige systemkomponenter. Væsentligheden følger af klassificeringen af komponenter i Spillemyndighedens program for styring af systemændringer SCP.06.00.DK.

3.2.8 Tidssynkronisering

Der skal ske tidssynkronisering med en autoritativ tidsserver på base platform, spilplatform og forretningssystemerne med et passende interval, for at sikre ensartethed i det tidsstempel, der eksempelvis anvendes i forbindelse med registrering i logs.

3.3 Adgangskontrol

Tilladelsesindehaver og spilleleverandør skal have adgangskontrol til at beskytte systemernes hardware, samt brugeradgangen til systemerne.

3.3.1 Fysisk adgangskontrol

Der skal være fysisk adgangskontrol til adgangen til den hardware hvorpå base platform, spil-platform og forretningssystem afvikles, samt øvrigt udstyr hvorfra man kan tilgå systemer.

Niveauet af adgangskontrol skal tilpasses væsentligheden af de systemer man kan tilgå fra det pågældende udstyr.

3.3.2 Brugeradgang

Base platform, spilplatform og forretningssystemerne skal kræve stærke kodeord i forbindelse med brugeradgang til systemet, og pauseskærm skal aktiveres eller automatisk logge brugeren af systemet ved længere tids inaktivitet.

3.3.3 Personleadgang

Muligheden for at give adgang til base platform, spilplatform og forretningssystemerne skal være begrænset til så få medarbejdere som muligt, og både base platform, spilplatform og forretningssystemerne skal kunne understøtte differentieret brugeradgang, så politikken og proceduren for personaleadministration, jf. afsnit 3.1, kan udmøntes i praksis.

Førstegangskodeordet skal skiftes til et kodeord valgt af brugeren ved første login.

3.3.4 Adgangskontrol og sikkerhed i forhold til netværk

Der skal være adgangskontrol til base platform, spilplatform og forretningssystemernes netværksfunktioner, og bruger-adgang hertil må kun kunne opnås gennem denne adgangskontrol. Base platform, spilplatform og forretningssystemet skal forhindre uautoriseret intern og ekstern adgang til netværksfunktioner.

Base platform, spilplatform og forretningssystemernes skal benytte segregerede netværk, så grupper af relaterede funktioner, brugere og del-systemer kan holdes adskilt fra hinanden.

3.3.5 Adgangskontrol og sikkerhed i forhold til styresystemer

Alle brugere skal have et unikt brugernavn/ID, som kun er til personligt brug, og base platform, spilplatform og forretningssystemerne skal anvende passende autentifikationsmetoder til at sikre brugerens identitet ved log ind.

Netværkstrafikstyring skal benyttes til at kontrollere adgangen til styresystemet på væsentlige systemkomponenter. Væsentligheden følger af klassificeringen af komponenter i Spillemyndighedens program for styring af systemændringer SCP.06.00.DK.

Når et styresystem installeres på udstyr, der er en del af base platformen eller spilplatformen, må der kun installeres/aktiveres funktioner, der er strengt nødvendige for, at udstyret kan opfylde sit formål. Programmer og lignende, der kan tilsidesætte adgangskontrollen, må under ingen omstændigheder installeres på base platform, spilplatform og forretningssystemerne.

3.3.6 Adgangskontrol og sikkerhed i forhold til applikationer og information

Alle brugere skal have et unikt brugernavn/ID, som kun er til personligt brug, og base platform, spilplatform og forretningssystemerne skal anvende passende autentifikationsmetoder til at sikre brugerens identitet ved log ind.

Følsom information skal gemmes og sendes i krypteret form, og base platform, spilplatform og forretningssystemerne skal sikre en særlig streng adgangskontrol for brugeres adgang til disse.

3.4 Datavalidering mv.

3.4.1 Korrekt databehandling i applikationer

Datainput til applikationer skal valideres for at sikre, at datainput er passende i den pågældende kontekst og ikke er skadelig for base platform, spilplatform og forretningssystemerne.

Løbende automatisk datavalidering skal indarbejdes i alle applikationer for at sikre mod dataforvanskning og driftsforstyrrelser.

Dataoutput fra applikationer skal valideres for at sikre, at behandlingen af den gemte information er foregået korrekt.

3.4.2 Sikring af krypteringsnøgler og digitale signaturer

Krypteringsnøgler, digitale signaturer og lignende skal opbevares sikkert.

Spillemyndighedens certifieringsprogram for væddemål og



Krav til penetrationstest – SCP.04.00.DK.3.0

Indholdsfortegnelse

1. Formålet med krav til penetrationstest.....	2
1.1 Version.....	3
1.2 Anvendelsesområde.....	3
2. Frekvens og testvirksomheder.....	4
2.1 Frekvens for penetrationstest.....	5
2.1.1 Første penetrationstest.....	5
2.1.2 Fornyet penetrationstest.....	5
2.2 Testvirksomheder.....	5
2.2.1 Krav til testvirksomhed.....	5
2.2.2 Krav til personale som udfører penetrationstesten.....	6
2.2.3 Supervisering, vurdering og signering af standardrapporten.....	6
3	
3. Rammen for penetrationstest.....	7
3.1 Formål med penetrationstest.....	8
3.2 Beskyttede komponenter.....	8
3.2.1 Opdatering af software og hardware.....	8
1	
4. Processen for gennemførelse af penetrationstest.....	9
4.1 Standardrapport og plan for "ikke-bestået" penetrationstest.....	10

Formålet med krav til penetrationstest

1

Krav til penetrationstest skal sikre, at base platform, spilplatform og forretningssystemer testes med henblik på at afdække mulig udnyttelse af eventuelle svagheder i systemerne. Svagheder, der potentielt kan udnyttes til at opnå uautoriseret adgang til fx følsomme oplysninger eller påvirkning af spillets afvikling.

1.1 Version

Version 1.0 af 2014.07.04

- Ny struktur i forhold til den tidligere version 1.3, samt en række opdateringer på en række områder. Derfor udstedes ny version 1.0. Det er hensigten fremover er at følge normal versioneringsnummerering.

Version 1.1 af 2015.12.21

- Udvidelse af anvendelsesområdet til også at omfatte udbud af lotterier og væddemål på heste- og hundevæddeløb.

Version 1.2 af 2020.01.01

- Spillemyndigheden har fjernet kravet om at testvirksomhedens akkreditering skal henvise til en specifik version jf. afsnit 2.2.

Version 2.0 af 2023.01.01

- Opdatering af krav til akkrediterede testvirksomheder og personale. Præcisering af krav hvis penetrationstest ej bestået. Afsnit om anvendelse af intern funktion er fjernet. Derudover er der foretaget generelle tilpasninger og specificeringer.

Version 2.1 af 2023.10.01

- Opdateret visuelt layout af dokumentet. Få sproglige rettelser. Ingen ændringer til krav.

Version 3.0 af 2025.01.01

- Der er foretaget konsekvensrettelser på baggrund af introduktion af leverandørtilladelser. Tilføjet CREST-akkreditering for penetrationstest, som anerkendt akkreditering for testvirksomhed.

Spillemyndigheden reviderer løbende certificeringsprogrammet for væddemål og onlinekasino. Den seneste version er tilgængelig på Spillemyndighedens hjemmeside.

Ved udgivelse af en ny version af certificeringsprogrammet offentliggør Spillemyndigheden, hvis nødvendigt, retningslinjer for en overgangsordning og gyldigheden af allerede gennemførte penetrationstest.

Det skal fremhæves, at det er den danske version, der er bindende. Den engelske version er udelukkende af vejledende karakter.

1.2 Anvendelsesområde

Krav til penetrationstest finder anvendelse på udbud af online- og landbaseret væddemål (§ 11 i lov om spil), onlinekasino (§ 18 i lov om spil) og levering af spil (§ 24a i lov om spil).

Frekvens og testvirksomheder

2

2.1 Frekvens for penetrationstest

Tilladelsesindehaver og spilleleverandør er ansvarlig for at sikre, at der med et interval på maksimalt 12 kalendermåneder bliver gennemført en penetrationstest i overensstemmelse med kravene i dette dokument.

2.1.1 Første penetrationstest

Tilladelsesindehaver og spilleleverandør skal have gennemført en penetrationstest første gang, inden der kan udstedes tilladelse til at udbyde eller levere spil, medmindre Spillemyndigheden har oplyst andet. Se afsnit 2.1.2 og 2.1.3 i de generelle krav for yderligere oplysninger.

2.1.2 Fornyet penetrationstest

Tilladelsesindehaver og spilleleverandør skal som udgangspunkt have gennemført en ny pe-netrationstest inden 12 måneder fra seneste penetrationstest. Det skal fremgå af standardrapporten, hvornår der er gennemført en fornyet penetrationstest.

Standardrapporten, som dokumenterer den fornyede penetrationstest, skal være Spillemyndigheden i hænde senest to måneder efter, at penetrationstesten er foretaget.

2.1.2.1 Udsættelse af penetrationstest

Tilladelsesindehaver og spilleleverandør kan vælge at udsætte penetrationstesten op til to måneder fra tidspunktet, hvor der skulle være gennemført en ny penetrationstest. Den nye pe-netrationstest skal således være afsluttet senest 14 måneder fra seneste penetrationstest og standardrapporten skal være Spillemyndigheden i hænde inden samme frist.

Spillemyndigheden skal underrettes, inden penetrationstesten udsættes.

Fristen for fornyelse af penetrationstest forkortes med den tid den tidligere 12 måneders frist har været udsat. Hvis man fx udnytter de maksimale to måneders udsættelse, skal næste pe-netrationstest senest gennemføres efter 10 måneder. Det forventede tidspunkt for næste pe-netrationstest skal afspejle dette og anføres i standardrapporten.

2.2 Testvirksomheder

For at sikre, at de nødvendige kvalifikationer er til stede til at udføre en penetrationstest, skal testvirksomheden og dennes ansatte leve op til kravene i dette afsnit.

2.2.1 Krav til testvirksomhed

Testvirksomheder skal opnå minimum én af følgende akkreditering/godkendelse:

- CREST Accredited Penetration Testing
- ISO/IEC 17025-akkreditering i henhold til Spillemyndighedens certificeringsprogram for væddemål og onlinekasino SCP.04.00.DK, eller
- ISO/IEC 17065-akkreditering i henhold til Spillemyndighedens certificeringsprogram for væddemål og onlinekasino SCP.04.00.DK, eller
- Approved Scanning Vendor (ASV) godkendelse.

CREST-akkreditering foretages af CREST membership body.

ISO-akkreditering skal foretages af DANAK (Den Danske Akkrediteringsfond) eller et tilsvarende akkrediteringsorgan, som er medunderskriver af EA's (European co-operation for Accreditation) multilaterale aftale om gensidig anerkendelse mht. prøvning eller for certificering-sorganer udenfor EA's område af et akkrediteringsorgan, der er medunderskriver af ILAC's (the International Laboratory Accreditation Cooperation) multilaterale aftale om gensidig anerkendelse mht. prøvning.

ASV-godkendelse foretages af Payment Card Industry (PCI) Security Standards Council (SSC).

Dokumentation for testvirksomhedens CREST-akkreditering, ISO-akkreditering eller ASV-godkendelse vedlægges standardrapporten. Alternativt kan der linkes til akkreditering eller godkendelsen i standardrapporten.

2.2.2 Krav til personale som udfører penetrationstesten

Penetrationstesten skal udføres af personale, der er tilstrækkelig kvalificeret. Testvirksomheden skal derfor ansætte og oplære tilstrækkelig kvalificeret, kompetent og erfarent personale. Det forventes at personalet som udfører penetrationstest, har mindst 5 års praktisk erfaring med penetrationstest og har en personlig certificering, som demonstrerer kompetence for penetrationstest. Det kan fx være en af følgende:

- Offensive Security Certified Professional (OSCP)
- EC-Council: 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), or GIAC Exploit Researcher and Advanced Penetration Tester (GXPN),
- CREST Penetration Testing Certifications,
- Communication Electronic Security Group (CESG) IT Health Check Service (CHECK) certification,
- Tiger Scheme: Senior Security Tester, Qualified Security Tester.

2.2.3 Supervisering, vurdering og signering af standardrapporten

Udførelsen af penetrationstesten skal superviseres jf. kravene til supervisering i afsnit 2.3 i de generelle krav. Derudover skal resultatet af penetrationstesten og behovet for eventuelt afledte

udbedringer af sårbarheder vurderes. Det er supervisors ansvar at vurdere resultatet af penetrationstesten og underskrive standardrapporten og derved indestå for, at penetrationstesten er udført fagligt forsvarligt.

Vejledning: En person som superviserer, vurderer og signerer, kan samtidig være med til at udføre penetrationstesten jf. kravene om supervisering i afsnit 2.3 i SCP.00.00 Generelle krav.

Rammen for penetrati- onstest

3

Spillemyndighedens krav til penetrationstest er baseret på opnåede erfaringer med tilsyn på området, anbefalinger fra og dialog med branchen.

3.1 Formål med penetrationstest

Formålet med penetrationstest er at identificere og forsøge at udnytte eventuelle svagheder i base platform, spilplatform og forretningssystemer.

3.2 Beskyttede komponenter

Platformene og forretningssystemerne i tilladelsesindehavers og spilleleverandørs produktionsmiljø skal være beskyttet mod eventuelle angreb fra uvedkommende. I særdeleshed skal komponenter, som indeholder følsomme oplysninger om kunder, beskyttes. Definitionen af komponenter og disses væsentlighed skal ses i sammenhæng med Spillemyndighedens program for styring af systemændringer SCP.06.00.DK, afsnit 3.3.3.

Tilladelsesindehaver og spilleleverandør kan ved segmentering af deres interne netværk, herunder hvilke dele af systemet, som kommunikerer via offentlige netværk med følsomme oplysninger, mindske risikoen for uautoriseret adgang.

3.2.1 Opdatering af software og hardware

Det er tilladelsesindehaver og spilleleverandørs ansvar, at systemernes komponenter er opdateret til et niveau, der frembyder den højst mulige sikkerhed og ikke kompromitterer systemernes integritet, så risikoen for uautoriseret adgang mindskes.

Processen for gennemførelse af penetrations-test

4

Med højst 12 måneders interval skal tilladelsesindehaver have foretaget en penetrationstest af deres base platform og forretningssystemer.

Med højst 12 måneders interval skal spilleleverandør have foretaget en penetrationstest af deres spilplatform og forretningssystemer.

Vejledning: base platform', 'spilplatform' og 'forretningssystem' er defineret i de generelle krav og omfatter både frontend, backend, datawarehouse og spil.

Penetrationstesten skal omfatte, men ikke begrænses til, de eventuelle svagheder, der er blevet afdækket ved sårbarhedsscanningen, jf. Spillemyndighedens krav til sårbarhedsscanning SCP.05.00.DK.

Testvirksomheden skal derudover forsøge at opnå uautoriseret adgang til base platform, spil-platform og forretningssystem. Den uautoriserede adgang skal forsøges eskaleret til det højeste adgangsniveau, og udføres både med og uden adgangsoplysninger (white box/black box). Derigennem efterprøves som minimum følgende scenarier:

- Manipulering af resultatgenerering
- Påvirkning af spilllets afvikling
- Svindel med spillernes midler
- Tyveri af spillernes midler
- Manipulering af revisionsegne logge
- Adgang til følsomme oplysninger
- Manipulering af følsomme oplysninger
- Manipulering af dataoverførsel til SAFE

4.1 Standardrapport og plan for "ikke-bestået" penetrationstest

I standardrapporten skal det anføres om penetrationstesten er 'bestået', 'bestået med rettelser' eller 'ikke bestået'.

'Bestået' skal benyttes, når penetrationstesten er gennemført uden, at der er fundet sårbarheder.

'Bestået efter rettelser' skal benyttes, når penetrationstesten har vist sårbarheder, der er blevet udbedret og en efterfølgende test har vist at sårbarhederne ikke længere er til stede.

'Ikke bestået' skal benyttes, hvis der er sårbarheder, som ikke kan udbedres inden fristen for indsendelse af rapporten til Spillemyndigheden udløber. I denne situation, skal der sammen med standardrapporten indleveres et bilag indeholdende en plan for udbedring af sårbarheder samt en beskrivelse af kompenserende kontroller. Tilladelsesindehaveren eller spilleleverandøren skal derefter hurtigst muligt udbedre sårbarhederne og senest tre måneder efter have gennemført en ny penetrationstest, som dækker de identificerede sårbarheder.

Efter fornyet penetrationstest, skal der indleveres dokumentation til Spillemyndigheden for, at sårbarhederne er udbedret.

I praksis kan en 'ikke bestået' rapport ikke accepteres af Spillemyndigheden, uden at bilaget indeholder en plan for udbedring og beskrivelse af kompenserende kontroller.

Hvis der er gennemført en fuldstændig penetrationstest af tilladelsesindehavers base platform og forretningssystemer eller spilleleverandørs spilplatform og forretningssystemer efter udbedring af sårbarheder, vil datoen for gennemførelse af denne penetrationstest være udgangspunktet for fastsættelse af tidsfristen for den næste penetrationstest.

Spillemyndighedens certifieringsprogram for væddemål og



Krav til sårbarhedsscanning – SCP.05.00.DK.3.0

Indholdsfortegnelse

1. Formålet med krav til sårbarhedsscanning.....	2
1.1 Version.....	3
1.2 Anvendelsesområde.....	3
2. Frekvens og testvirksomheder.....	4
2.1 Frekvens for sårbarhedsscanninger.....	5
2.1. Første sårbarhedsscanning.....	5
2.1.1. Fornyet sårbarhedsscanning.....	5
2.1.1. Sårbarhedsscanning i forbindelse med penetrationstest.....	5
2.2 Testvirksomheder.....	5
2.2. Krav til testvirksomhed.....	5
2.2. Krav til personale som tilrettelægger sårbarhedsscanningen.....	6
2.2. Supervisering, vurdering og signering af standardrapporten.....	6
3	
3. Rammen for sårbarhedsscanning.....	7
3.1 Formål med sårbarhedsscanning.....	8
3.2 Beskyttede komponenter.....	8
3.2. Opdatering af software og hardware.....	8
1	
4. Processen for gennemførelse af sårbarhedsscanning.....	9
4.1 Type af sårbarhedsscanning.....	10
4.2 Vurdering af sårbarheder.....	10
4.3 Standardrapport og plan for "ikke-bestået" sårbarhedsscanning.	10

Formålet med krav til sårbarhedsscanning

1

Krav til sårbarhedsscanning skal sikre, at base platform, spilplatform og forretningssystemer scannes med henblik på at afdække eventuelle svagheder i systemerne. Sårbarheder, der potentielt kan udnyttes til at opnå uautoriseret adgang til fx følsomme oplysninger eller påvirkning af spillets afvikling.

1.1 Version

Version 1.0 af 2014.07.04

- Ny struktur i forhold til den tidligere version 1.3, samt en række opdateringer på en række områder. Derfor udstedes ny version 1.0. Det er hensigten fremover er at følge normal versioneringsnummerering.

Version 1.1 af 2015.12.21

- Udvidelse af anvendelsesområdet til også at omfatte udbud af lotterier og væddemål på heste- og hundevæddeløb.

Version 1.2 af 2020.01.01

- Spillemyndigheden har fjernet kravet om at testvirksomhedens akkreditering skal henvise til en specifik version jf. afsnit 2.2.

Version 2.0 af 2023.01.01

- Opdatering af krav til akkrediterede testvirksomheder og personale. Præciseret, at sårbarhedsscanning skal være PCI-godkendt. Præcisering af krav hvis sårbarhedsscanning ej bestået. Afsnit om anvendelse af intern funktion er fjernet. Derudover er der foretaget generelle tilpasninger og specificeringer.

Version 2.1 af 2023.10.01

- Opdateret visuelt layout af dokumentet. Få sproglige rettelser. Ingen ændringer til krav.

Version 3.0 af 2025.01.01

- Der er foretaget konsekvensrettelser på baggrund af introduktion af leverandørtilladelser. CREST Accredited Vulnerability Scanning er tilføjet, som anerkendt akkreditering for testvirksomhed. Tilføjet CREST-certificeringer, som anerkendte personlige certificeringer for personale som tilrettelægger/udfører sårbarhedsscanning.

Spillemyndigheden reviderer løbende certificeringsprogrammet for væddemål og onlinekasino. Den seneste version er tilgængelig på Spillemyndighedens hjemmeside.

Ved udgivelse af en ny version af certificeringsprogrammet offentliggør Spillemyndigheden, hvis nødvendigt, retningslinjer for en overgangsordning og gyldigheden af allerede gennemførte sårbarhedsscanninger.

Det skal fremhæves, at det er den danske version, der er bindende. Den engelske version er udelukkende af vejledende karakter.

1.2 Anvendelsesområde

Retningslinjer for sårbarhedsscanning finder anvendelse på udbud af online- og landbaseret væddemål (§ 11 i lov om spil), onlinekasino (§ 18 i lov om spil) og levering af spil (§ 24a i lov om spil).

Frekvens og testvirksomheder

2

2.1 Frekvens for sårbarhedsscanninger

Tilladelsesindehaver og spilleleverandører er ansvarlige for at sikre, at der med et interval på maksimalt tre kalendermåneder bliver gennemført en sårbarhedsscanning i overensstemmelse med kravene i dette dokument.

2.1.1 Første sårbarhedsscanning

Tilladelsesindehaver og spilleleverandør skal have foretaget en sårbarhedsscanning første gang inden, der kan udstedes tilladelse til at udbyde eller levere spil, medmindre Spillemyndigheden har oplyst andet. Se afsnit 2.1.2 og 2.1.3 i de generelle krav for yderligere oplysninger.

2.1.2 Fornyet sårbarhedsscanning

Efter den første sårbarhedsscanning skal tilladelsesindehaver og spilleleverandør have foretaget en ny sårbarhedsscanning inden tre måneder fra seneste sårbarhedsscanning. Det skal fremgå af standardrapporten, hvornår der er foretaget en fornyet scanning.

Standardrapporten som dokumenterer den fornyede sårbarhedsscanning skal være Spillemyndigheden i hænde senest én måned efter, at sårbarhedsscanningen er foretaget.

2.1.3 Sårbarhedsscanning i forbindelse med penetrationstest

Sårbarhedsscanningen der skal foretages forud for udstedelse af tilladelse og den ene af de minimum fire sårbarhedsscanninger, der skal foretages årligt, kan være foretaget i forbindelse med en penetrationstest gennemført i henhold til "SCP.04.00 - krav til penetrationstest".

For at en sårbarhedsscanning foretaget i forbindelse med en penetrationstest skal kunne betragtes som en gyldig sårbarhedsscanning i henhold til certificeringsprogrammet, skal den være gennemført i overensstemmelse med kravene i dette dokument.

2.2 Testvirksomheder

For at sikre, at de nødvendige kvalifikationer er til stede, når en sårbarhedsscanning udføres, skal testvirksomheden og dennes ansatte leve op til kravene i dette afsnit.

2.2.1 Krav til testvirksomhed

Testvirksomheder skal opnå minimum én af følgende akkreditering/godkendelse:

- CREST Accredited Vulnerability Scanning.
- Approved Scanning Vendor (ASV).

CREST-akkreditering foretages af CREST membership body.

ASV-godkendelse foretages af Payment Card Industry (PCI) Security Standards Council (SSC).

Dokumentation for testvirksomhedens CREST-akkreditering eller ASV-godkendelse vedlægges standardrapporten. Alternativt kan der linkes til akkrediteringen eller godkendelsen i standardrapporten.

2.2.2 Krav til personale som tilrettelægger sårbarhedsscanningen

Sårbarhedsscanningen skal tilrettelægges af personer, der er tilstrækkelig kvalificeret. Testvirksomheden skal derfor ansætte og oplære tilstrækkelig kvalificeret, kompetent og erfarent personale. Det forventes at personalet som tilrettelægger sårbarhedsscanningen, har mindst 5 års praktisk erfaring med sårbarhedsscanning af systemer og har en personlig certificering, som demonstrerer kompetence for sårbarhedsscanning. Det kan være en af følgende:

- Certificeret ASV employee.
- CREST CPSA eller CRT certificering.

2.2.3 Supervisering, vurdering og signering af standardrapporten

Tilrettelæggelsen/udførelsen af sårbarhedsscanningen skal superviseres jf. kravene til supervisering i afsnit 2.3 i de generelle krav. Derudover skal resultatet af sårbarhedsscanningen og behovet for eventuelt afledte udbedringer af sårbarheder vurderes. Det er supervisorens ansvar at vurdere resultatet af sårbarhedsscanningen og underskrive standardrapporten og derved indestå for, at sårbarhedsscanningen er udført fagligt forsvarligt.

Vejledning: En person som superviserer, vurderer og signerer, kan samtidig tilrettelægge sår-barhedsscanningen jf. kravene i afsnit 2.3 om supervisering i SCP.00.00 Generelle krav.

Rammen for sårbar- hedsscanning

3

3.1 Formål med sårbarhedsscanning

Ved sårbarhedsscanning skal testvirksomheden afdække svagheder i tilladelsesindehavers eller spilleleverandørs tekniske infrastruktur, som potentielt kunne blive udnyttet til uautoriseret indtrængen via eksterne interfaces.

3.2 Beskyttede komponenter

Base platform, spilplatform og forretningssystemerne i produktionsmiljø skal være beskyttet mod eventuelle angreb fra uvedkommende. I særdeleshed skal komponenter, som indeholder følsomme oplysninger om kunder, beskyttes. Definitionen af komponenter og disses væsentlighed skal ses i sammenhæng med Spillemyndighedens program for styring af systemændringer SCP.06.00.DK, afsnit 3.3.3.

Tilladelsesindehaver og spilleleverandør kan ved segmentering af deres interne netværk, herunder hvilke dele af systemet, som kommunikerer via offentlige netværk med følsomme oplysninger, mindske risikoen for uautoriseret adgang.

3.2.1 Opdatering af software og hardware

Det er tilladelsesindehaver og spilleleverandørs ansvar, at systemernes komponenter er opdateret til et niveau, der frembyder den højest mulige sikkerhed og ikke kompromitterer systemernes integritet, så risikoen for uautoriseret adgang til fx følsomme oplysninger mindskes.

Hvis der sker opdatering af væsentlige komponenter, som er del af de eksterne interfaces, kan der være behov for at scanne for sårbarheder for at sikre systemets integritet. Hvad der betragtes som "væsentlige komponenter", afhænger af opsætningen af et givent miljø, og kan derfor ikke forud defineres af Spillemyndigheden. Hvilke komponenter der betragtes som væsentlige kan ses i sammenhæng med afsnit 3.3.3 i program for styring af systemændringer.

Vejledning: Spillemyndigheden specificerer ikke, hvilken type sårbarhedsscanninger tilladelsesindehaver foretager i denne

situation. Hvis der i denne situation foretages en sårbarheds-scanning i overensstemmelse med kravene i dette dokument, kan den betragtes som en gyldig sårbarhedsscanning og rapporteres til Spillemyndigheden. Spillemyndigheden gør opmærksom på at sårbarhedsscanninger, der rapporteres til os, skal omfatte hele tilladelsesin-dehavers base platform og forretningssystemer eller hele spilleleverandørs spilplatform og forretningssystemer.

Processen for gennemførelse af sårbarheds-scanning

4

Scanningen, rapporteringen til tilladelsesindehaver og spilleleverandør og kvalitetskontrollen mv. skal være i overensstemmelse med kravene i henhold til PCI DSS eller kravene i henhold til CREST.

4.1 Type af sårbarhedsscanning

Med højst tre måneders interval skal tilladelsesindehaver have foretaget en "PCI ASV Vulnerability Scanning" eller en "sårbarhedsscanning i overensstemmelse med kravene i CREST" af deres base platform og forretningssystemer.

Med højst tre måneders interval skal spilleleverandør have foretaget en "PCI ASV Vulnerability Scanning" eller en "sårbarhedsscanning i overensstemmelse med kravene i CREST" af deres spilplatform og forretningssystemer.

Sårbarhedsscanningen skal tilrettelægges og udføres af en testvirksomhed, som lever op til kravene i afsnit 2.2. Afhængig af testvirksomhedens leverancemodell kan scanningen igangsættes af personale hos tilladelsesindehaver eller spilleleverandør.

Vejledning: 'Base platform', 'spilplatform' og 'forretningssystem' er defineret i de generelle krav og omfatter både frontend, backend, datawarehouse og spil.

4.2 Vurdering af sårbarheder

Testvirksomheden kan anvende National Vulnerability Database – Common Vulnerability Scoring System-skalaen (NVD CVSS) eller et lignende scoringssystem, til at vurdere om tilladelsesindehavers eller spilleleverandørs systemer har et tilfredsstillende niveau af sikkerhed.

Hvis enkelte delelementer for tilladelsesindehavers eller spilleleverandørs sårbarhedsscanning scorer 4 eller højere på NVD CVSS-skalaen skal tilladelsesindehaver eller spilleleverandør udbedre de afdækkede sårbarheder i systemerne og scannes på ny.

4.3 Standardrapport og plan for "ikke-bestået" sårbarheds-scanning

I standardrapporten skal det anføres om sårbarhedsscanningen er 'bestået', 'bestået med rettelser' eller 'ikke bestået'.

'Bestået' skal benyttes, når sårbarhedsscanningen er gennemført uden, at der er fundet sårbarheder.

'Bestået efter rettelser' skal benyttes, når sårbarhedsscanningen har vist sårbarheder jf. afsnit 4.2, der er blevet udbedret og en efterfølgende re-scan har vist at sårbarhederne ikke længere er til stede.

'Ikke bestået' skal benyttes, hvis der er sårbarheder jf. afsnit 4.2, der ikke kan udbedres inden fristen for indsendelse af rapporten til Spillemyndigheden udløber. I denne situation, skal der sammen med standardrapporten indleveres et bilag indeholdende en plan for udbedring af sårbarheder samt en beskrivelse af kompenserende

kontroller. Disse sårbarheder skal være rettet op inden næste scanning.

I praksis kan en 'ikke bestået' rapport ikke accepteres af Spillemyndigheden, uden at bilaget indeholder en plan for udbedring og beskrivelse af kompenserende kontroller.

Hvis der efter udbedring af sårbarheder er gennemført en fuldstændig sårbarhedsscanning (re-scan) af tilladelsesindehavers base platform og forretningssystemer eller spilleleverandørs

spilplatform og forretningssystemer, kan datoen for re-scanningen være udgangspunktet for fastsættelse af tidsfristen for den næste påkrævede sårbarhedsscanning.

Spillemyndighedens certifieringsprogram for væddemål og



Program for styring af systemændringer -
SCP.06.00.DK.3.0

Indholdsfortegnelse

1. Formålet med program for styring af systemændringer...	2
1.1 Version.....	3
1.2 Anvendelsesområde.....	3
2. Frekvens og testvirksomheder.....	L
2.1 Certificeringsfrekvens.....	5
2.1.1 Første certificering.....	5
2.1.1.1 Fornyset certificering.....	5
2.1.1.1.1 Udsættelse af fornyset certificering.....	5
2.2 Akkrediterede testvirksomheder.....	5
2.2.1 Krav til testvirksomhed.....	5
2.2.1.1 Krav til personale der udfører certificeringsarbejdet.....	6
2.2.1.2 Supervisering og signering af standardrapporten.....	6
3	
3. Rammen for styring af systemændringer.....	7
3.1 Ansvar for styring af systemændringer.....	8
3.1.1 Tilladelsesindehavers ansvar for styring af systemændringer.....	8
3.1.1.1 Spilleleverandørs ansvar for styring af systemændringer.....	8
3.1.1.1.1 Ansvarligt personale hos tilladelsesindehaver og spilleleverandør..	8
3.2 Plan for styring af systemændringer (Ændringsplan).....	9
3.3 Konfigurationsstyring.....	9
3.3.1 Base- og spilplatformens systemstruktur og definition af	9
3.3.2 Registrering af komponenter i et komponentregister.....	10
3.3.3 Klassificering af komponenter.....	10
3.3.3.1 Klassificering af hardware-komponenter i virtuelle servere	11
3.3.3.1.1 Registrering af ændringer i et ændringsregister.....	11
3.5 Base- eller spilplatformens konfigurationsudgangspunkt.....	11
L. Processen for styring af systemændringer.....	12
L.1 Ændringsbegrundelse.....	13
L.2 Evaluering af ændringsforslaget.....	13
L.3 Ændringsgodkendelse.....	13
L.3.1 Særligt for tilladelsesindehaver og base platform.....	1L
L.3.1.1 Implementering og verifikation af systemændringer.....	1L
L.3.1.1.1 Ændringer til komponenter klassificeret med relevanskode 3.....	1L
L.3.1.1.1.1 Ændringer til komponenter klassificeret med relevanskode 2.....	15
L.3.1.1.1.1.1 Særligt vedrørende integration.....	15
5. Rapporter fra komponentregistret og ændringsregistret m.v.....	16
6. Spillemyndighedens forudgående godkendelse af	18
6.1 Random Number Generator.....	19
6.2 Nye spil og ændringer i eksisterende udbud af spil.....	19

Formålet med program for styring af systemændringer

1

Program for styring af systemændringer skal sikre, at alle ændringer, der foretages i base platform og game platform, håndteres efter disse standarder for herigennem at sikre kvalitetsniveauet for implementeringen af ændringer. Programmet skal medvirke til at sikre en øget gennemsigtighed i forhold til ændringer i spilsystemet og de beslutningsprocesser, der er blevet lagt til grund.

1.1 Version

Version 1.0 af 2014.07.01

- Ny struktur i forhold til den tidligere version 1.3, samt en række opdateringer på en række områder. Derfor udstedes ny version 1.0. Det er hensigten fremover er at følge normal versioneringsnummerering.

Version 1.1 af 2015.12.21

- Rettelser foretaget i forhold til implementeringen af krav til lotterier i certificeringsprogram-met.

Version 1.2 af 2020.01.01

- Spillemyndigheden har fjernet kravet om at testvirksomhedens akkreditering skal henvise til en specifik version jf. afsnit 2.2.

Version 2.0 af 2023.01.01

- Opdatering af krav til akkrediterede testvirksomheder og personale. Krav om kvartalsvise rapporter er fjernet. Detaljeret beskrivelse af situationer hvor Spillemyndigheden skal give en forudgående godkendelse af nye og ændrede spil, fremgår ikke længere. Derudover er der foretaget generelle tilpasninger og specificeringer.

Version 2.1 af 2023.10.01

- Opdateret visuelt layout af dokumentet. Få sproglige rettelser. Ingen ændringer til krav.

Version 3.0 af 2025.01.01

- Opdateret pga. introduktion af leverandørtilladelser for onlinekasino og væddemål. Dokumentet er opdateret så det tager højde for tilladelsesindehavers og spilleleverandørs forpligtelser i forhold til systemændringer. Begrebet 'spilsystem' er ændret til begreberne 'base platform' og 'spilplatform', hvor der er fundet nødvendigt. Spilleleverandører skal ikke længere søge godkendelse hos tilladelsesindehaver forud for en systemændring.

Spillemyndigheden reviderer løbende certificeringsprogrammet for væddemål og onlinekasino. Den seneste version er tilgængelig på Spillemyndighedens hjemmeside.

Ved udgivelse af en ny version af certificeringsprogrammet offentliggør Spillemyndigheden, hvis nødvendigt, retningslinjer for en overgangsordning og gyldigheden af allerede gennemførte certificeringer.

Det skal fremhæves, at det er den danske version, der er bindende. Den engelske version er udelukkende af vejledende karakter.

1.2 Anvendelsesområde

Program for styring af systemændringer finder anvendelse på levering og udbud af online- og landbaseret væddemål (§ 11 i lov om spil), udbud af onlinekasino (§ 18 i lov om spil) og levering af spil (§ 24a i lov om spil).

Frekvens og testvirksomheder

2

2.1 Certificeringsfrekvens

Tilladelsesindehaver og spilleleverandør er ansvarlig for at sikre, at der med et interval på maksimalt 12 kalendermåneder sker certificering i overensstemmelse med kravene i dette dokument.

2.1.1 Første certificering

Tilladelsesindehaver og spilleleverandør skal være certificeret første gang inden der kan udstedes tilladelse til spil, medmindre Spillemyndigheden har oplyst andet. Se afsnit 2.1.3 i de generelle krav for yderligere oplysninger.

2.1.2 Fornyet certificering

Tilladelsesindehaver og spilleleverandør skal som udgangspunkt have foretaget en ny certificering inden 12 måneder fra seneste certificering. Det skal fremgå af standardrapporten, hvornår der er sket fornyet certificering.

Standardrapporten som dokumenterer den fornyede certificering skal være Spillemyndigheden i hænde senest to måneder efter, at certificeringen er foretaget.

2.1.3 Udsættelse af fornyet certificering

Tilladelsesindehaver og spilleleverandør kan udsætte certificeringen op til to måneder fra tidspunktet, hvor der skulle være foretaget en ny certificering. Den nye certificering skal således være afsluttet senest 14 måneder fra seneste certificering og standardrapporten skal være Spillemyndigheden i hænde inden samme frist.

Spillemyndigheden skal underrettes, inden certificeringen udsættes.

Fristen for fornyelse af certificering forkortes med den tid den tidligere 12 måneders frist har været udsat. Hvis man fx udnytter de maksimale to måneders udsættelse, skal næste certificering fornyes efter 10 måneder. Tidspunktet for næste certificering skal afspejle dette i standardrapporten.

2.2 Akkrediterede testvirksomheder

For at sikre, at de nødvendige kvalifikationer er til stede, når en certificering udføres, skal testvirksomheden og dennes ansatte leve op til kravene i dette afsnit.

2.2.1 Krav til testvirksomhed

Certificering af program for styring af systemændringer skal udføres som akkrediteret certificering af et certificeringsorgan, der er akkrediteret efter ISO/IEC 17021-1 eller ISO/IEC 17065 til certificering i

henhold til Spillemyndighedens Certificeringsprogram SCP.03.00.DK af DA-NAK (Den Danske Akkrediteringsfond) eller et tilsvarende akkrediteringsorgan, som er medunderskriver af EA's (European co-operation for Accreditation) multilaterale aftale om gensidig anerkendelse mht. certificering af ledelsessystemer eller af certificeringsorganer udenfor EA's område af et akkrediteringsorgan, der er medunderskriver af den relevante multilaterale aftale om gensidig anerkendelse under IAF's (International Accreditation Forum).

Dokumentation for testvirksomhedens akkreditering vedlægges certificeringsrapporten. Alternativt kan der linkes til akkrediteringen i certificeringsrapporten.

2.2.2 Krav til personale der udfører certificeringsarbejdet

Certificeringsarbejdet skal udføres af personale, der er tilstrækkeligt kvalificeret jf. kravene i afsnit 7 i ISO/IEC 17021-1 eller afsnit 6 i ISO/IEC 17065. Den akkrediterede testvirksomhed skal derfor ansætte og oplære tilstrækkeligt kvalificeret, kompetent og erfarent personale.

2.2.3 Supervisering og signering af standardrapporten

Udførelsen af certificeringsarbejdet skal superviseres jf. kravene til supervisering i afsnit 2.3 i de generelle krav. Det er superviserens ansvar at underskrive standardrapporten og derved indestå for, at certificeringen er udført fagligt forsvarligt.

Rammen for styring af systemændringer

3

Den overordnede ramme for styring af systemændringer angiver grundlaget, der er nødvendigt forud for implementeringen af et program for styring af systemændringer. Det betyder, at tilladelsesindehaveren og spilleleverandøren skal:

- placere beføjelser og ansvar for styring af systemændringer,
- udarbejde en formel ændringsplan, som skal fastsætte den overordnede ramme for håndtering af systemændringer,
- registrere og klassificere spilsystemets komponenter til brug for konfigurationsstyringen,
- optegne ændringer i et ændringsregister, og
- fastlægge et konfigurationsudgangspunkt for hele spilsystemet.

Når komponenterne skal klassificeres, kan det være relevant at vurdere forskellene i spillenes indhold og spiltype, samt de forskellige risici forbundet hermed.

3.1 Ansvar for styring af systemændringer

3.1.1 Tilladelsesindehavers ansvar for styring af systemændringer

Tilladelsesindehaver er ansvarlig for ændringer i base platform, uanset om disse ændringer er udført af tilladelsesindehaveren, eller af tredjemand på tilladelsesindehaversforanledning.

Tilladelsesindehaver skal klarlægge og beskrive ansvar og beføjelser i forbindelse med gennemførelse og godkendelse af ændringsforløbet.

Hvis systemændringerne er styret af en af tilladelsesindehavers underleverandører, skal tilladelsesindehaver sørge for, at underleverandøren overholder kravene i dette dokument.

3.1.2 Spilleleverandørs ansvar for styring af systemændringer

Spilleleverandør er ansvarlig for ændringer i spilplatformen.

Spilleleverandør skal klarlægge og beskrive ansvar og beføjelser i forbindelse med gennemførelse og godkendelse af ændringsforløbet.

3.1.3 Ansvarligt personale hos tilladelsesindehaver og spilleleverandør

Tilladelsesindehaver og spilleleverandør skal udpege én eller flere ansatte i virksomheden, der er overordnet ansvarlig for systemændringer. Dette kan tilrettelægges som et udvalg.

Den eller de ansvarlige ansatte skal have tilstrækkelig faglig kompetence og erfaring med håndteringen af systemændringer, samt have den nødvendige beslutningskompetence i virksomheden til at afgøre om en ændring skal gennemføres.

Den eller de ansvarlige ansatte skal sikre, at relevante medarbejdere ved tilladelsesindehaver, spilleleverandør eller hos den relevante underleverandør inddrages, så beslutninger træffes på et kvalificeret grundlag.

Forud for godkendelsen af en systemændring skal den eller de ansvarlige ansatte bekræfte, at:

- den foreslåede systemændring kan udføres i overensstemmelse med Spillemyndighedens certificeringsprogram,
- den foreslåede systemændring er nødvendig,
- systemændringen er dokumenteret og kategoriseret,

- konsekvenserne ved implementeringen af systemændringen ikke kompromitterer spilsystemets integritet, og
- processen for de planlagte handlinger for implementeringen af systemændringen i dokumenter, hardware og/eller software er i overensstemmelse med afsnit 4 i dette dokument.

Dette, samt hvem der har deltaget i beslutningsprocessen, skal oplistes i ændringsregistreret, jf. afsnit 3.4.

3.2 Plan for styring af systemændringer (Ændringsplan)

Tilladelsesindehavers og spilleleverandørs styring af systemændringer skal være beskrevet i en formel ændringsplan, som skal fastsætte den overordnede ramme for håndtering af systemændringer.

Tilladelsesindehavers ændringsplan skal:

- være dokumenteret,
- være godkendt af direktionen,
- være underlagt tilstrækkelig intern kontrol,
- identificere hvilken procedure, der anvendes til konfigurationsstyring jf. afsnit 3.3,
- placere ansvar og beskrive tilladelsesindehavers ansattes beføjelser i forbindelse med ændringer af spilsystemet og dets komponenter samt sikre at komponentens forventede livscyklus er beskrevet,
- integreres med eventuelle underleverandørers formelle ændringsplaner,
- fastlægge ansvarsfordelingen mellem tilladelsesindehaver og eventuel underleverandør, og
- så vidt muligt altid referere til tilladelsesindehavers og eventuelle underleverandørers relevante procedurer.

3.3 Konfigurationsstyring

Tilladelsesindehaver og spilleleverandørs skal have konfigurationsstyring, der skaber et overblik over henholdsvis base- og spilplatform ved at identificere de individuelle komponenter. Når de individuelle komponenter i platformene er blevet registreret og klassificeret i komponentregistret jf. afsnit 3.3.2, dannes der et konfigurationsudgangspunkt jf. afsnit 3.5, som sikrer muligheden for at identificere ændringer i forbindelse med fremtidige certificeringer.

Denne konfigurationsstyring skal supplere eksisterende konfigurationsstyring hos tilladelsesindehaver og spilleleverandør.

Sker der ikke allerede konfigurationsstyring af tilladelsesindehavers base platform og af spil-leverandørs spilplatform, skal dette dokument betragtes som minimumskrav til konfigurationsstyringen.

3.3.1 Base- og spilplatformens systemstruktur og definition af komponenter

Base- og spilplatformens systemstruktur består af de definerede hardware- og softwarekomponenter, samt disses indbyrdes forbindelser og afhængigheder.

Komponenterne skal defineres i et komponentregister jf. afsnit 3.3.2 på baggrund af, hvorvidt deres funktionelle og fysiske egenskaber kan styres individuelt.

Denne definition skal tage udgangspunkt i:

- krav i lovgivningen,
- væsentlighed i forhold til risiko for fortrolighed, integritet, tilgængelighed og sporbarhed jf. afsnit 3.3.3,
- ny eller ændret teknologi, design eller udvikling, og

- grænseflade til andre komponenter.

Målsætningen med at definere komponenterne er at optimere muligheden for en styret udviklingsproces for base- og spilplatform. Definitionen af komponenter skal igangsættes så tidligt som muligt i komponentens livscyklus, samt løbende revurderes i takt med komponentens udvikling.

3.3.2 Registrering af komponenter i et komponentregister

Tilladelsesindehaver og spilleleverandør skal registrere alle definerede komponenter i et komponentregister.

Detaljeringsgraden af dette register bestemmes af tilladelsesindehaver og spilleleverandør. Er detaljeringsgraden meget lav – fx hvis base- eller spilplatform er eneste komponent – vil enhver ændring til komponenten skulle underlægges en høj grad af styring og kontrol. En højere detaljeringsgrad giver mulighed for at differentiere graden af styring og kontrol i forhold til det enkelte komponents væsentlighed.

Følgende information om komponenten skal registreres:

- definition af komponenten,
- unikt identifikationsnummer,
- versionsnummer,
- identificerende karakteristika,
- ejer, der er ansvarlig for ændringer af komponenten,
- klassificering i forhold til fortrolighed, integritet, tilgængelighed og sporbarhed jf. afsnit 3.3.3,
- checksum/hashværdi for komponenter klassificeret 3 (væsentlig relevans), jf. afsnit 3.3.3 og
- den geografiske placering, hvis der er tale om hardwarekomponenter.

Informationen skal danne grundlag for, at den akkrediterede testvirksomhed kan inspicere, om komponenten har ændret sig i forhold til konfigurationsudgangspunktet, jf. afsnit 3.5.

3.3.3 Klassificering af komponenter

Alle definerede komponenter skal klassificeres i forhold til følgende fire kriterier:

- Fortrolighed: fortrolige oplysninger om kunder (fx identifikations- eller transaktionsoplysninger).
- Integritet: integriteten af selve spilsystemet, dets funktioner, og den information der gemmes i spilsystemet.
- Tilgængelighed: tilgængeligheden af information om kunden.
- Sporbarhed: brugernes aktivitet (både kunder, ansatte og tredjepart) i forhold til komponenten.

På baggrund af komponenternes relevans i forhold til at skabe eller sikre kriterierne ovenfor tildeles en relevanskode indenfor hvert enkelt af de fire kriterier på skalaen nedenfor:

1. ingen relevans (komponenten kan ikke have nogen negativ indflydelse på kriteriet),
2. nogen relevans (komponenten kan have indflydelse på kriteriet), og
3. væsentlig relevans (kriteriet er afhængig af componenten).

Den højeste relevanskode indenfor de fire kriterier definerer componentens klassificering.

3.3.4 Klassificering af hardware-komponenter i virtuelle servere (cloud)

Anvender tilladelsesindehaver eller spilleleverandør et virtuelt servermiljø kan dette påvirke klassificeringen, som beskrevet i afsnit 3.3.3.

3.3.4.1 Eget virtuelt servermiljø

I situationer hvor en tilladelsesindehaver eller spilleleverandør bruger eget virtuelt servermiljø til at understøtte henholdsvis base- eller spilplatform, skal hardwaren, der understøtter det virtuelle servermiljø, have tilstrækkelig redundans og kapacitet til at sikre forsæt drift ved fejl på enkelte hardware-komponenter, så der sikres kontinuerlig og uforstyrret drift af platformen til fejlen er udbedret. I denne situation kan de enkelte hardware-komponenter klassificeres med en lavere relevanskode jf. afsnit 3.3.3.

I situationer hvor den samlede fysiske hardware under virtualiseringslaget ikke har tilstrækkelig redundans og kapacitet til at imødekomme fejl på de enkelte hardware-komponenter og således ikke kan sikre kontinuerlig og uforstyrret drift af platformen til fejlen er udbedret, skal de enkelte hardware-komponenter klassificeres med en højere relevanskode jf. afsnit 3.3.3.

3.3.4.2 Offentligt virtuelt servermiljø

I situationer hvor en tilladelsesindehaver eller spilleleverandør anvender et offentligt virtuelt servermiljø (offentlig cloud), skal hardware komponenter i servermiljøet ikke klassificeres efter afsnit 3.3.3, når ejeren af den offentlige cloud opfylder følgende betingelser:

- Ejeren må ikke være en del af tilladelsesindehavers eller spilleleverandørs koncern eller på anden måde forbundet tilladelsesindehavers eller spilleleverandørs forretning.
- Er certificeret efter ISO/IEC 27001.
- Hardwaren, der understøtter det virtuelle servermiljø, skal have tilstrækkelig redundans og kapacitet til at sikre forsæt drift ved fejl på enkelte hardware-komponenter, så der sikres kontinuerlig og uforstyrret drift af spilsystemet til fejlen er udbedret.

3.4 Registrering af ændringer i et ændringsregister

Alle ændringer foretaget i spilsystemet skal optegnes og dateres i et ændringsregister. Dette register skal kunne danne grundlag for, at den akkrediterede testvirksomhed kan inspicere hvilke ændringer, der er foretaget på den enkelte komponent i forhold til konfigurationsudgangspunktet, jf. afsnit 3.5.

3.5 Base- eller spilplatformens konfigurationsudgangspunkt

I forbindelse med den første certificering af tilladelsesindehavers base platform eller spilleve-randørs spilplatform fastlægges konfigurationsudgangspunktet som den certificerede platform i dets fuldstændighed.

Konfigurationsudgangspunktet gør det muligt for den akkrediterede testvirksomhed at kunne inspicere alle ændringer i komponenterne på en sådan måde, at der ved den årlige gen-certificering findes et revisionsspor tilbage fra konfigurationsudgangspunktet.

Ved den årlige certificering fastsættes et nyt konfigurationsudgangspunkt, som skal danne grundlag for systemændringer i det efterfølgende år.

Processen for styring af systemændringer

4

Alle systemændringer skal være underlagt formel styring. Graden af styring vil afhænge af hvordan ændringen forventes at påvirke spilsystemet.

Processen for styringen af en systemændring dokumenteres i ændringsregistreret jf. afsnit 3.4 og skal indeholde følgende:

- en beskrivelse af ændringen,
- en kategorisering af ændringen i forhold til kompleksitet, ressourcebehov og planlægning,
- en begrundelse for ændringen, jf. afsnit 4.1,
- en evaluering af ændringsforslaget, jf. afsnit 4.2,
- en beskrivelse af hvordan ændringen skal godkendes, jf. afsnit 4.3, og
- en beskrivelse af hvordan ændringen skal implementeres og efterprøves, jf. afsnit 4.4.

4.1 Ændringsbegrundelse

Forud for den formelle godkendelse af en systemændring, jf. afsnit 3.1.2, skal ændringsforslaget begrundes og dokumenteres i ændringsregistreret, jf. afsnit 3.4.

Ændringsforslaget skal indeholde følgende oplysninger:

- den eller de komponent(er) og relateret dokumentation, der skal ændres, inklusiv det unikke identifikationsnummer, versionsnummer og status,
- en beskrivelse af den foreslåede ændring,
- en opstilling af andre komponenter og relateret dokumentation, der kan blive påvirket af ændringen,
- medarbejderen eller underleverandøren, der har udarbejdet ændringsforslaget, samt datoen for udarbejdelsen,
- begrundelsen for ændringen, og
- ændringskategori.

Ændringsforløbets status, relaterede beslutninger og dispositioner skal løbende dokumenteres.

4.2 Evaluering af ændringsforslaget

En formel evaluering af ændringsforslaget skal gennemføres og dokumenteres i ændringsregisteret, jf. afsnit 3.4. Dette skal ske på baggrund af en risikovurdering med udgangspunkt i formålet med spilleloven og tilhørende bekendtgørelser. Risikovurderingen skal være baseret på "ISO/IEC 31010 Risk management – Risk assessment techniques".

Evaluering af ændringsforslaget skal indeholde:

- den forventede effekt af ændringen,
- en beskrivelse af risici forbundet med ændringen,
- en beskrivelse af ændringens indvirkning på tilladelsesindehavers eller spillleverandørs efterlevelse af lovgivningen, og
- hvordan ændringen påvirker spilsystemets fortrolighed, integritet, tilgængelighed og spor-barhed, jf. afsnit 3.3.3.

4.3 Ændringsgodkendelse

Der skal etableres et godkendelsesforløb, der sikrer at alle ændringsforslag og tilknyttede evalueringer af ændringsforslag bliver forelagt den eller de ansvarlige ansatte jf. afsnit 3.1.3, der træffer den endelige beslutning om hvorvidt en given systemændring skal godkendes eller ej.

Alle beslutninger om systemændringer, samt de bagvedliggende overvejelser, skal oplistes i ændringsregistreret jf. afsnit 3.4.

Spilleleverandør har ansvaret for spilplatformen. Det er derfor ikke nødvendigt for spilleleverandør at søge godkendelse hos tilladelsesindehaver før der foretages systemændringer til spilplatformen.

Vejledning: Det forventes at tilladelsesindehaver og spilleleverandør bilateralt aftaler i hvilke tilfælde, der eventuelt er behov for inddragelse af tilladelsesindehaver ved systemændringer til spilplatformen. Der gøres i øvrigt opmærksomt på afsnit 4.5, der vedrører særlige krav til for-retningsgange i forhold til integration mellem base- og spilplatform.

4.3.1 Særligt for tilladelsesindehaver og base platform

Følgende underafsnit gælder kun for tilladelsesindehaver. Se desuden afsnit 2.2 i de generelle krav om tilladelsesindehavers leverandører af base platform.

4.3.1.1 Godkendelse af ændringer til base platform anbefalet af en platformleverandør Når en systemændring til base platform påbegyndes på baggrund af en underleverandørs anbefaling, kan platformleverandørens ændringsbegrundelse, jf. afsnit 4.1 og evaluering af ændringsforslag, jf. afsnit 4.2 lægges til grund for ændringsgodkendelsen hos tilladelsesindehaver. Der skal i den sammenhæng udarbejdes en særskilt evaluering af ændringsforslaget i forhold til, hvordan den pågældende ændring vil påvirke det samlede spilsystem.

Tiden mellem platformleverandørens anbefalinger og implementering skal begrundes i ændringsregistret, jf. afsnit 3.4. Dokumentation for implementering af platformleverandørens anbefalinger skal også fremgå af ændringsregistret.

4.3.1.2 Afvisning af ændringer anbefalet af en underleverandør

Afviser tilladelsesindehaver implementeringen af en systemændring til base platform anbefalet af en platformleverandør, skal dette begrundes i ændringsregistret, jf. afsnit 3.4.

Testvirksomheden skal tage stilling til berettigelsen af hver enkelt beslutning om ikke at følge platformleverandørens anbefalinger.

4.4 Implementering og verifikation af systemændringer

Dette afsnit gælder for ændringer af komponenter klassificeret med relevanskode 2 eller 3 på baggrund af afsnit 3.3.3. Komponenter klassificeret med relevanskode 1 har i sin natur ingen relevans i forhold til kriterierne i afsnit 3.3.3 og det er derfor ikke nødvendigt, at testvirksomheden godkender ændringen.

Efter implementeringen af en systemændring skal overensstemmelsen mellem den godkendte systemændring og den

faktiske implementering verificeres. Denne verificering skal registreres i ændringsregistret, jf. afsnit 3.4.

4.4.1 Ændringer til komponenter klassificeret med relevanskode 3

Testvirksomheden skal vurdere og godkende ændringsevalueringen, jf. afsnit 4.2 ved alle ændringer til komponenter, der er klassificeret med relevanskode 3 ("væsentlig relevans") i medfør af afsnit 3.3.3.

Testvirksomheden skal certificere alle ændringer under eller i umiddelbar forlængelse af implementeringen.

Testvirksomheden kan tillade, at certificeringen udskydes, hvis tilladelsesindehaver eller spil-leverandør har en intern funktion, hvis primære formål er at kvalitetssikre styringen af systemændringer. Funktionen skal være bemandedet med kvalificeret personale samt være organisatorisk adskilt fra funktionen, der implementerer systemændringer.

Hvis certificeringen udskydes, vurderer, godkender og certificerer testvirksomheden ændringerne hver tredje måned.

Muligheden for udskydelse af certificering til hver tredje måned kan kun benyttes af tilladelsesindehavere og spilleleverandører. Den kan ikke benyttes af underleverandører til tilladelsesindehavers base platform uden selvstændig tilladelse i Danmark.

L.L.2 Ændringer til komponenter klassificeret med relevanskode 2

Testvirksomheden skal vurdere og godkende ændringsevalueringen, jf. afsnit L.2 ved alle ændringer til komponenter i base platform eller spilplatform, der er klassificeret med relevans-kode 2 ("nogen relevans") i medfør af afsnit 3.3.3 og er omfattet af SCP.02.00 Krav til base platform eller SCP.07.XX Krav til spil.

Testvirksomheden skal certificere disse ændringer hver tolvte måned.

4.5 Særligt vedrørende integration

Hvis en systemændring inkluderer integration mellem en base platform og en spilplatform, det kan fx være når en tilladelsesindehaver tilføjer spil fra en ny eller eksisterende spilleleverandør, er det tilladelsesindehavers og spilleleverandørs ansvar at sikre, at henholdsvis base platform og spilplatform fungerer korrekt efter integrationen.

Dette betyder, at det ansvarlige personale jf. afsnit 3.1.3 hos tilladelsesindehaver og spilleleverandør skal etablere en forretningsgang, med det formål at sikre, at der foretages fx sanity check og stikprøver af efterlevelse af krav i SCP.02 (tilladelsesindehaver) og SCP.07 (spilleleverandør). Dokumentation for handlingerne registreres i fx ændringsregistret jf. afsnit 3.L eller på anden vis, så handlingerne kan relateres til den specifikke systemændring.

Forretningsgangen kan være etableret som et samarbejde mellem tilladelsesindehaver og deres spilleleverandør(er).

Hvis det er relevant i forhold til en given systemændring, kan testvirksomheden i forbindelse med verificeringen jf. afsnit L.L.2 og L.L.3 anmode om at se tilladelsesindehavers eller spille-verandørs dokumentation for udførte handlinger i forhold til ovenstående.

Testvirksomheden skal ved den årlige certificering af tilladelsesindehavers og spilleverandørs program for styring af systemændringer vurdere og godkende den etablerede forretningsgang.

Rapporter fra komponentregistret og ændringsregistret m.v.

5

Tilladelsesindehaver og spilleleverandør skal efter anmodning fra Spillemyndigheden eller testvirksomheden kunne danne følgende rapporter på baggrund af oplysningerne i bl.a. komponentregistret, jf. afsnit 3.3.2, ændringsregistret, jf. afsnit 3.4, verificerede ændringer jf. afsnit 4.4 og integrationstjek jf. afsnit 4.5:

- en rapport over alle komponenter, herunder den registrerede information fra komponentregistret,
- en rapport med den enkelte komponents ændringshistorik,
- en rapport med den geografiske placering af alle hardwarekomponenter, og
- en rapport med alle verificerede systemændringer, jf. afsnit 4.4. Denne rapport skal kunne dannes for en afgrænset periode fx tre måneder, seks måneder, 12 måneder osv.

- En rapport med systemændringer jf. afsnit 4.5 inklusiv de handlinger, som er foretaget for at sikre, at base platform og spilplatform fungerer korrekt efter integrationen.

Spillemyndighedens for- udgående godkendelse af systemændringer

6

Tilladelsesindehaver og spilleleverandør har pligt til at underrette Spillemyndigheden øjeblikkeligt når der opstår mistanke om eller konstateres. Dette betyder blandt andet, at når der sker fejl på fx et spil, som leveres af spilleleverandøren og udbydes af tilladelsesindehaveren, så skal Spillemyndigheden underrettes.

Tilladelsesindehaver og spilleleverandør har desuden pligt til at underrette Spillemyndigheden når der sker væsentlige ændringer af de forudsætninger, hvorpå tilladelsen er opnået. I nogle tilfælde kræver det Spillemyndighedens godkendelse før en ændring kan foretages.

6.1 Random Number Generator

Implementering af ny Random Number Generator (RNG), samt alle ændringer i eksisterende RNG, skal være meddelt Spillemyndigheden mindst fem hverdage før implementeringen eller ændringen finder sted.

6.2 Nye spil og ændringer i eksisterende udbud af spil

I forbindelse med implementering af nye spil eller ændringer i eksisterende udbud af spil kan der være behov for at få godkendelse af Spillemyndigheden, før de nye spil implementeres eller ændres. Dette skyldes bl.a., at det skal sikres, at datarapporteringen for spillene foretages korrekt.

Det fremgår af de tekniske krav for onlinekasino og væddemål, som findes på Spillemyndighedens hjemmeside, hvornår tilladelsesindehaver skal underrette og have godkendelse fra Spillemyndigheden.

Spillemyndighedens certifieringsprogram for væddemål og

Krav til spil - Online væddemål - SCP.07.01.DK.1.0

Indholdsfortegnelse

1. Formålet med krav til spil.....	2
1.1 Version.....	3
1.2 Anvendelsesområde.....	3
2. Frekvens og testvirksomheder.....	4
2.1 Certificeringsfrekvens.....	5
2.1.1 Første test og inspektion af spil og upload af spilcertifikat.....	5
2.1.2 Fornytest og inspektion af spil og upload af spilcertifikat.....	5
2.1.3 Udsættelse af fornytest inspektion.....	5
2.2 Akkrediterede testvirksomheder.....	6
2.2.1 Krav til testvirksomhed.....	6
2.2.2 Krav til personale som udfører test og inspektion.....	6
2.2.3 Supervisering og signering af standardrapporten (spilcertifikat) . .	6
3	
3. Skriftlig præsentation.....	7
3.1 Informationer, spilleregler og instruktioner.....	8
3.1.1 Generelt.....	8
3.1.2 Spilleregler og instruktioner.....	8
3.2 Indsatser og gevinster.....	8
3.2.1 Oplysning om indsatser og gevinster.....	8
1	
4. Visuel præsentation.....	9
4.1 Grafik.....	10
4.1.1 Generelt.....	10
4.1.2 Resultater.....	10
2	
5. Generelle spilfunktioner.....	11
5.1 Spilafvikling.....	12
5.1.1 Generelt.....	12
5.1.2 Spillets anvendelse af RNG.....	12
5.1.3 Spil uden indsats.....	12
3	
6. Særlige spilfunktioner.....	13
6.1 Væddemål.....	14
6.1.1 Generelt.....	14
6.1.2 Lukning af væddemål.....	14
6.2 Væddemålsbørs.....	14
6.2.1 Generelt.....	14
6.2.2 Regler og information.....	14
6.2.3 Overvågning.....	14
3	
7. Styring af spilfunktioner.....	16
7.1 Generelt.....	17
7.1.1 Aktivisering og deaktivering af spil.....	17
7.1.2 Fejlhåndtering.....	17
3	

**Formålet med krav
til spil**

1

Krav til spil skal sikre, at spil og spilplatformen indeholder funktioner, der understøtter en række væsentlige hensyn i lov om spil ved blandt andet at fastsætte krav til spillets afvikling og præsentation.

Dette dokument indeholder både krav til test og krav til inspektion. Det fremgår af det enkelte krav, om kravet skal testes. Disse krav er markeret med: **[TEST]**. Hvis denne markering ikke fremgår, skal kravet inspiceres. Vær opmærksom på, at der er forskellige krav til akkrediteringen af testvirksomheder afhængigt af om kravet skal testes eller inspiceres (se 2.2.1. Krav til testvirksomheder).

1.1 Version

Spillemyndigheden reviderer løbende certificeringsprogrammet for væddemål og onlinekasino. Seneste version samt versionshistorik er tilgængelig på Spillemyndighedens hjemmeside.

Version 1.0 af 2025.01.01

- Første version af 'Krav til spil: Online væddemål'. Dokumentet indeholder spilspecifikke krav, som er flyttet fra de foregående test- og inspektionsstandarder.

Ved udgivelse af en ny version af certificeringsprogrammet offentliggør Spillemyndigheden, hvis nødvendigt, retningslinjer for en overgangsordning og gyldigheden af allerede gennemførte tests og inspektioner.

Det skal fremhæves, at det er den danske version, der er bindende. Den engelske version er udelukkende af vejledende karakter.

1.2 Anvendelsesområde

Dette dokument finder anvendelse ved levering af online væddemål (§ 24a i lov om spil) til spiludbydere med tilladelse til at udbyde online

væddemål i Danmark. Dokumentet finder ligeledes anvendelse hvis en tilladelsesindehaver leverer online væddemål til sit eget spilud-bud (§ 11 i lov om spil).

Frekvens og testvirksomheder

2

2.1 Certificeringsfrekvens

Spilleleverandør og tilladelsesindehaver, der udbyder egne spil, er ansvarlig for, at der med et interval på maksimalt 12 kalendermåneder sker certificering i overensstemmelse med kravene i dette dokument.

2.1.1 Første test og inspektion af spil og upload af spilcertifikat

Online væddemål skal være certificeret, inden spillet kan udbydes på det danske marked.

Som dokumentation for den første certificering anvendes standardrapporten til SCP.07.01. Standardrapporten udgør et spilcertifikat og kan omfatte ét eller flere spil. Det skal fremgå af spilcertifikatet, hvilke spil, der er omfattet heraf.

Informationer om spillet og tilhørende spilcertifikat skal uploades til Spillemyndighedens spil-portal, inden spillet kan udbydes på det danske marked. Se vejledning om upload på Spillemyndighedens hjemmeside.

2.1.2 Fornyet test og inspektion af spil og upload af spilcertifikat

Online væddemål skal som udgangspunkt certificeres på ny inden 12 måneder fra den seneste certificering. Det skal fremgå af standardrapporten, hvornår der er sket fornyet test og inspektion.

Hvis det kan dokumenteres, at der ikke er foretaget ændringer af spillet siden forrige test og inspektion, kan testvirksomheden attestere standardrapporten uden at yderligere test eller inspektion er nødvendigt. Dokumentation for, at der ikke er sket ændringer kan fx være sammenholdelse af hash-værdier genereret af testvirksomheden eller ved brug af validerings-software.

Hvis der er sket ændringer til spillet siden forrige test og inspektion, kan en fornyet certificering af SCP.07.01 være baseret på stikprøver og efterlevelse af kravene i dokumentet "SCP.06 - Program for styring af systemændringer".

Som dokumentation for den fornyede certificering anvendes standardrapporten til SCP.07.01. Standardrapporten udgør et spilcertifikat og kan omfatte ét eller flere spil. Det skal fremgå af spilcertifikatet, hvilke spil, der er omfattet heraf.

Spilcertifikatet, som dokumenterer den fornyede certificering, skal uploades til Spillemyndighedens spilportal, og derved være Spillemyndigheden i hænde, senest én måned efter, at test og inspektionen er foretaget. Se vejledning om upload på Spillemyndighedens hjemmeside.

2.1.3 Udsættelse af fornyet inspektion

Spilleleverandør og tilladelsesindehaver, der udbyder egne spil, kan udsætte test og inspektion op til én måned fra tidspunktet, hvor der skulle være foretaget en ny test og inspektion. Den nye test og inspektion skal således være afsluttet senest 13 måneder fra seneste test og inspektion og standardrapporten skal være Spillemyndigheden i hænde inden samme frist.

Spillemyndigheden skal underrettes, inden test og inspektion udsættes.

Fristen for fornyelse af test og inspektion forkortes med den tid den tidligere 12 måneders frist har været udsat. Hvis man fx udnytter den maksimale én måneds udsættelse, skal næste test og inspektion fornyes efter 11 måneder. Tidspunktet for næste test og inspektion skal afspejle dette i standardrapporten.

2.2 Akkrediterede testvirksomheder

For at sikre, at de nødvendige kvalifikationer er til stede, når test og inspektion udføres, skal testvirksomheden og dennes ansatte leve op til kravene i dette afsnit.

2.2.1 Krav til testvirksomhed

Test af spil og spilplatform skal udføres som akkrediteret prøvning af et laboratorium, der er akkrediteret efter ISO/IEC 17025 eller ISO/IEC 17065 i henhold til Spillemyndighedens certificeringsprogram SCP.07.01.DK. Det fremgår af de enkelte krav, om dette skal testes. Med test menes, om den pågældende funktion fungerer efter hensigten. Disse krav er markeret med: **[TEST]**.

Inspektion af spil og spilplatformen skal udføres som akkrediteret inspektion af et inspektionsorgan, der er akkrediteret som type A organ efter ISO/IEC 17020 til inspektion eller ISO/IEC 17065 i henhold til Spillemyndighedens certificeringsprogram SCP.07.01.DK.

Akkrediteringen skal foretages af DANAK (Den Danske Akkrediteringsfond) eller et tilsvarende akkrediteringsorgan, som er medunderskriver af EA's (European co-operation for Accreditation) multilaterale aftale om gensidig anerkendelse mht. prøvning og inspektion eller for inspektionsorganer udenfor EA's område af et akkrediteringsorgan, der er medunderskriver af ILAC's (the International Laboratory Accreditation Cooperation) multilaterale aftale om gensidig anerkendelse mht. prøvning og inspektion.

Link til dokumentation for testvirksomhedens akkreditering anføres i spilcertifikatet.

2.2.2 Krav til personale som udfører test og inspektion

Test og inspektion skal udføres af personale, der er tilstrækkeligt kvalificeret jf. kravene i afsnit 6 i ISO/IEC 17025, afsnit 6 i ISO/IEC 17020 eller afsnit 6 i ISO/IEC 17065. Den akkrediterede testvirksomhed skal derfor ansætte og oplære tilstrækkeligt kvalificeret, kompetent og erfarent personale.

2.2.3 Supervisering og signering af standardrapporten (spilcertifikat)

Udførelsen af test og inspektion skal superviseres jf. kravene til supervisering i afsnit 2.3 i de generelle krav. Det er superviserens ansvar at underskrive spilcertifikatet og derved indestå for, at test og inspektion er udført fagligt forsvarligt.

Skriftlig præsentation

3

3.1 Informationer, spilleregler og instruktioner

3.1.1 Generelt

1	Alle skriftlige informationer, spilleregler og instruktioner skal være retvisende og utvetydige.
2	Skriftlige informationer, spilleregler og instruktioner skal være på dansk og være både grammatisk og syntaktisk korrekt. Vejledning: Dette udelukker ikke oversættelse til andre sprog.
3	Det grundlæggende sprog er dansk (hvis flere sprog anvendes). Undtagelse: Hvis der udbydes spil på Grønland, må det grundlæggende sprog godt være
4	Alle skriftlige informationer, spilleregler og instruktioner, skal være de samme i alle sprogversioner, og skal vises i det sprog, som kunden har valgt.

3.1.2 Spilleregler og instruktioner

1	Alle spil skal have tilhørende spilleregler og instruktioner for alle aspekter af spillet.
2	Spilplatformen skal sikre, at reglerne og instruktionerne (herunder restriktioner for spil og hvordan kunden spiller) er lettilgængelige fra alle spillesider, der er relateret til
3	Spilleregler og instruktioner skal være til rådighed for kunden gennem det samme medie og på den samme enhed som bruges til afviklingen af spillet.
4	Spilleregler og instruktioner skal være tilgængelige uden, at der er foretaget indsats.
5	Spilleregler og instruktioner skal være til rådighed under hele spillets afvikling. Vejledning: Spilleinstruktioner skal være synlige og lettilgængelige i alle sammenhænge.
6	Spillereglerne skal indeholde fyldestgørende oplysninger om alle funktioner hvormed gevinstchancer og gevinststørrelser i det enkelte spil forøges.

3.2 Indsatser og gevinster

3.2.1 Oplysning om indsatser og gevinster

1	Spilplatformen skal vise spilindsatsenheden eller valutaen for spillet.
2	Spilplatformen skal vise kundens mulige indsats, faktiske indsats og eventuel omregning fra valuta til spilindsatsen-heder.
3	Spilplatformen skal vise kundens mulige gevinst.
4	Spilplatformen skal vise spillets maksimale indsats.
5	Spilplatformen skal vise spillets minimumsindsats.

Visuel præsentation

4

4.1 Grafik

L1.1.1 Generelt

1	Spilplatformen skal sikre, at spilkontoens saldo vises eller er lettilgængelig fra alle spillocider
2	Spilplatformen skal vise kunden, hvad denne indskyder, herunder spilindsatsen og den samlede spilindsats

L1.1.2 Resultater

1	Spilplatformen skal vise resultatet af væddemålet på en klar og tydelig måde
---	---

Generelle spilfunktioner

5

5.1 Spilafvikling

5.1.1 Generelt

1	Væddemål skal til en hver tid afvikles i overensstemmelse med de gældende spilleregler.
2	Spilplatformen skal sikre, at spilleren foretager et aktivt valg om at placere et væddemål. Vejledning: Kunder må ikke være tvunget til at spille på et væddemål bare ved at klikke
3	Spilplatformen skal sikre, at alle instruktioner, der er afledt af kundens handlinger, sker ved informeret samtykke. Vejledning: Gentagne klik på en handlingsknap fx "køb væddemål", må ikke sættes i

5.1.2 Spillets anvendelse af RNG

1	[TEST] Resultatgenerering i spil med et element af tilfældighed, skal baseres på en certificeret Random Number Generator (RNG) og dertilhørende funktionalitet (seeding, kortlægning, blanding osv.) Vejledning: Resultatgenerering på online væddemål er kun tilladt i forbindelse med en
2	[TEST] Funktioner, der ikke er resultatgenererende, men har et element af tilfældighed, skal baseres på en certificeret RNG (Random Number Generator) og dertilhørende funktionalitet (seeding, kortlægning, blanding osv.)
3	[TEST] Når RNG-output modtages skal output anvendes i den rækkefølge det modtages.
4	[TEST] Spilsystemet skal sikre, at der er sporbarhed mellem RNG-udtræk og begivenheden i spillet. Vejledning: Tilladelsesindehaveren skal kunne verificere, at resultaterne fra RNG er de
5	[TEST] Tilfældige udfald må ikke være påvirket eller kontrolleret af andet end talværdier frembragt på en godkendt måde af den verificerede RNG kombineret med
6	[TEST] RNG-output skal sikres indtil det anvendes. Vejledning: RNG-output må ikke transmitteres ukrypteret mellem RNG-server og spil-
7	[TEST] RNG-output, der kortlægges til et symbol eller en begivenhed, skal anvendes straks og i overensstemmelse med spillereglerne.

5.1.3 Spil uden indsats

1	Spilplatformen skal sikre, at væddemål uden indsats kun udbydes med samme prisfastsættelse (odds) som et tilsvarende væddemål, der udbydes med indsats.
---	---

Særlige spilfunktioner

6

6.1 Væddemål

6.1.1 Generelt

1	Spilplatformen skal føre en aktuel log over alle væddemål, der er købt af en spiller i henhold til en tilladelse udstedt af Spillemyndigheden.
2	Som minimum skal loggen (6.1.1.1) indeholde: <ul style="list-style-type: none"> • dato og klokkeslæt, • mulige udfald, • kundens indsats, • tilladelsesindehaverens udbudte odds på købstidspunktet, og • resultatet.
3	Spilplatformen skal udarbejde analyser og rapporter, der har til formål at afsløre matchfixing.

6.1.2 Lukning af væddemål

1	Det skal fremgå for spilleren, hvilken gevinst spilleren vinder, hvis spilleren vælger at lukke sit væddemål før væddemålet er afgjort.
2	Hvis der tilbydes en delvis lukning af et væddemål, skal det fremgå for spilleren, hvilken gevinst spilleren vinder, hvor meget indskud spilleren fortsat har på væddemålet og den

6.2 Væddemålsbørs

6.2.1 Generelt

1	Spilplatformen skal føre en log over alle deltagere på væddemålsbørsen
2	Loggen, som omtalt i 6.2.1.1, skal holdes inden for leverandørens spilplatform.
3	Spilplatformen skal kunne identificere alle kunder på væddemålsbørsen entydigt. Vejledning: Dette forhindrer ikke at en given spiller er anonym i forhold til andre spillere.
4	Spilplatformen skal træffe foranstaltninger til at forhindre kunden i at spille mod sig selv.

6.2.2 Regler og information

1	Regler og vilkår, som beskrevet i afsnit 3.1, er også gældende for væddemålsbørser.
2	Regler og vilkår skal indeholde forbud mod, at kunden spiller mod sig selv, uanset om det er gennem samme udbyder eller ej.
3	Regler og vilkår skal forbyde aftalt spil mv.
4	Regler og vilkår skal behandle håndteringen af afbrydelser af igangværende spil.
5	Det skal fremgå tydeligt af spillereglerne, hvis der opkræves kommission/gebyrer og med hvilket beløb/procentsats af indsatsen. Vejledning: Kommission er et beløb som spilleren betaler for at anvende

6.2.3 Overvågning

1	Spilplatformen skal have tekniske metoder til løbende (real time) at afsløre mistænkelige forhold
---	---

2	Spilplatformen skal kunne analysere mistænkelige hændelser og på den baggrund danne rapporter
---	---

Styring af spilfunktioner

7

7.1 Generelt

7.1.1 Aktivering og deaktivering af spil

1	[TEST] Spilplatformen skal have en funktion, som kan deaktivere muligheden for at placere et væddemål på en specifik begivenhed.
2	[TEST] Spilplatformen skal have en funktion, som kan deaktivere muligheden for at placere væddemål på alle begivenheder.
3	Oplysninger om aktivering og deaktivering skal gemmes i en log.

7.1.2 Fejlhåndtering

1	Spilplatformen skal straks registrere alle fejl ved systemet. Årsag og løsning registreres, når disse er kendt.
2	Spilplatformen skal kunne danne en rapport på baggrund af data indsamlet i henhold til 7.1.2.1.

Spillemyndighedens certifieringsprogram for væddemål og



Krav til spil - Landbaseret væddemål -
SCP.07.02.DK.1.0

Indholdsfortegnelse

1. Formålet med krav til spil.....	2
1.1 Version.....	3
1.2 Anvendelsesområde.....	3
2. Frekvens og testvirksomheder.....	4
2.1 Certificeringsfrekvens.....	5
2.1. Første test og inspektion og upload af spilcertifikat.....	5
2.1. Fornyet test og inspektion og upload af spilcertifikat.....	5
2.1. Udsættelse af fornyet inspektion.....	5
2.2 Akkrediterede testvirksomheder.....	6
2.2. Krav til testvirksomhed.....	6
2.2. Krav til personale som udfører test og inspektion.....	6
2.2. Supervisering og signering af standardrapporten (spilcertifikat)	6
3	
3. Skriftlig præsentation.....	7
3.1 Informationer, spilleregler og instruktioner.....	8
3.1. Generelt.....	8
3.1. Spilleregler og instruktioner.....	8
3.2 Indsatser og gevinster.....	8
3.2. Oplysning om indsatser og gevinster.....	8
3.3 Tilbagebetalingsandele.....	8
3.3. Generelt.....	8
1	
4. Visuel præsentation.....	10
4.1 Grafik.....	11
4.1. Generelt.....	11
4.1. Resultater.....	11
2	
5. Generelle spilfunktioner.....	12
5.1 Spilafvikling.....	13
5.1. Generelt.....	13
5.1. Spillets anvendelse af RNG.....	13
5.1. Spil uden indsats.....	13
5.1. Retvisende præsentation af tilfældighed.....	14
4	
6. Særlige spilfunktioner.....	15
6.1 Væddemål.....	16
6.1. Generelt.....	16
6.1. Lukning af væddemål.....	16
2	
7. Styring af spilfunktioner.....	17
7.1 Generelt.....	18
7.1. Aktivering og deaktivering af spil.....	18
7.1. Uafsluttede spil.....	18
7.1. Fejlhåndtering.....	18
5	

**Formålet med krav
til spil**

1

Krav til spil skal sikre, at spil og spilplatformen indeholder funktioner, der understøtter en række væsentlige hensyn i lov om spil ved blandt andet at fastsætte krav til spillets afvikling og præsentation.

Dette dokument indeholder både krav til test og krav til inspektion. Det fremgår af det enkelte krav, om kravet skal testes. Disse krav er markeret med: **[TEST]**. Hvis denne markering ikke fremgår, skal kravet inspiceres. Vær opmærksom på, at der er forskellige krav til akkrediteringen til testvirksomheder afhængigt af om kravet skal testes eller inspiceres (se 2.2.1. Krav til testvirksomheder).

1.1 Version

Version 1.0 af 2025.01.01

- Første version af 'Krav til spil: Landbaseret væddemål'. Dokumentet indeholder spilspeci-fikke krav, som er flyttet fra de foregående test- og inspektionsstandarder.

Spillemyndigheden reviderer løbende certificeringsprogrammet for væddemål og onlinekasino. Seneste version er tilgængelig på Spillemyndighedens hjemmeside.

Ved udgivelse af en ny version af certificeringsprogrammet offentliggør Spillemyndigheden, hvis nødvendigt, retningslinjer for en overgangsordning og gyldigheden af allerede gennemførte tests og inspektioner.

Det skal fremhæves, at det er den danske version, der er bindende. Den engelske version er udelukkende af vejledende karakter.

1.2 Anvendelsesområde

Dette dokument finder anvendelse ved levering af landbaseret væddemål (§ 24a i lov om spil) til spiludbydere med tilladelse til at udbyde landbaseret væddemål i Danmark. Dokumentet finder ligeledes anvendelse, hvis en tilladelsesindehaver leverer landbaseret væddemål til sit eget spiludbud (§ 11 i lov om spil).

Frekvens og testvirksomheder

2

2.1 Certificeringsfrekvens

Spilleleverandør og tilladelsesindehaver, der udbyder egne spil, er ansvarlig for at sikre, at der med et interval på maksimalt 12 kalendermåneder sker certificering i overensstemmelse med kravene i dette dokument.

2.1.1 Første test og inspektion og upload af spilcertifikat

Landbaserede væddemål skal være certificeret, inden spillet kan udbydes på det danske marked.

Som dokumentation for den første certificering anvendes standardrapporten til SCP.07.02. Standardrapporten udgør et spilcertifikat og kan omfatte ét eller flere spil. Det skal fremgå af spilcertifikatet, hvilke spil, der er omfattet heraf.

Informationer om spillet og tilhørende spilcertifikat skal uploades til Spillemyndighedens spil-portal, inden spillet kan udbydes på det danske marked. Se vejledning om upload på Spillemyndighedens hjemmeside.

2.1.2 Fornyet test og inspektion og upload af spilcertifikat

Landbaseret væddemål skal som udgangspunkt certificeres på ny inden 12 måneder fra seneste certificering. Det skal fremgå af standardrapporten, hvornår der er sket fornyet test og inspektion.

Hvis det kan dokumenteres, at der ikke er foretaget ændringer af spillet siden forrige test og inspektion, kan testvirksomheden attestere standardrapporten uden at yderligere test eller inspektion er nødvendigt. Dokumentation for, at der ikke er sket ændringer kan fx være sammenholdelse af hash-værdier genereret af testvirksomheden eller ved brug af validerings-software.

Hvis der er sket ændringer til spillet siden forrige test og inspektion, kan en fornyet certificering af SCP.07.02 være baseret på stikprøver og efterlevelse af kravene i dokumentet "SCP.06 - Program for styring af systemændringer".

Som dokumentation for den fornyede certificering anvendes standardrapporten til SCP.07.02. Standardrapporten udgør et spilcertifikat og kan omfatte ét eller flere spil. Det skal fremgå af spilcertifikatet, hvilke spil, der er omfattet heraf.

Spilcertifikatet, som dokumenterer den fornyede certificering, skal uploades til Spillemyndighedens spilportal, og derved være Spillemyndigheden i hænde, senest én måned efter, at test og inspektionen er foretaget. Se vejledning om upload på Spillemyndighedens hjemmeside.

2.1.3 Udsættelse af fornyet inspektion

Spilleleverandør og tilladelsesindehaver, der udbyder egne spil, kan udsætte test og inspektion op til én måned fra tidspunktet, hvor der skulle være foretaget en ny test og inspektion. Den nye test og inspektion skal således være afsluttet senest 13 måneder fra seneste test og inspektion og standardrapporten skal være Spillemyndigheden i hænde inden samme frist.

Spillemyndigheden skal underrettes, inden test og inspektion udsættes.

Fristen for fornyelse af test og inspektion forkortes med den tid den tidligere 12 måneders frist har været udsat. Hvis man fx udnytter den maksimale én måneds udsættelse, skal næste test og inspektion fornyes efter 11 måneder. Tidspunktet for næste test og inspektion skal afspejle dette i standardrapporten.

2.2 Akkrediterede testvirksomheder

For at sikre, at de nødvendige kvalifikationer er til stede, når test og inspektion udføres, skal testvirksomheden og dennes ansatte leve op til kravene i dette afsnit.

2.2.1 Krav til testvirksomhed

Test af spil og spilplatform skal udføres som akkrediteret prøvning af et laboratorium, der er akkrediteret efter ISO/IEC 17025 eller ISO/IEC 17065 i henhold til Spillemyndighedens certificeringsprogram SCP.07.02.DK. Det fremgår af de enkelte krav, om dette skal testes. Med test menes, om den pågældende funktion fungerer efter hensigten. Disse krav er markeret med: **[TEST]**.

Inspektion af spil og spilplatformen skal udføres som akkrediteret inspektion af et inspektionsorgan, der er akkrediteret som type A organ efter ISO/IEC 17020 til inspektion eller ISO/IEC 17065 i henhold til Spillemyndighedens certificeringsprogram SCP.07.02.DK.

Akkrediteringen skal foretages af DANAK (Den Danske Akkrediteringsfond) eller et tilsvarende akkrediteringsorgan, som er medunderskriver af EA's (European co-operation for Accreditation) multilaterale aftale om gensidig anerkendelse mht. prøvning og inspektion eller for inspektionsorganer udenfor EA's område af et akkrediteringsorgan, der er medunderskriver af ILAC's (the International Laboratory Accreditation Cooperation) multilaterale aftale om gensidig anerkendelse mht. prøvning og inspektion.

Link til dokumentation for testvirksomhedens akkreditering anføres i spilcertifikatet.

2.2.2 Krav til personale som udfører test og inspektion

Test og inspektion skal udføres af personale, der er tilstrækkeligt kvalificeret jf. kravene i afsnit 6 i ISO/IEC 17025, afsnit 6 i ISO/IEC 17020 eller afsnit 6 i ISO/IEC 17065. Den akkrediterede testvirksomhed skal derfor ansætte og oplære tilstrækkeligt kvalificeret, kompetent og erfarent personale.

2.2.3 Supervisering og signering af standardrapporten (spilcertifikat)

Udførelsen af test og inspektion skal superviseres jf. kravene til supervisering i afsnit 2.3 i de generelle krav. Det er superviserens ansvar at underskrive spilcertifikatet og derved indestå for, at test og inspektion er udført fagligt forsvarligt.

Skriftlig præsentation

3

3.1 Informationer, spilleregler og instruktioner

3.1.1 Generelt

1	Alle skriftlige informationer, spilleregler og instruktioner skal være retvisende og utvetydige.
2	Skriftlige informationer, spilleregler og instruktioner skal være på dansk og være både grammatisk og syntaktisk korrekt. Vejledning: Dette udelukker ikke oversættelse til andre sprog.
3	Det grundlæggende sprog er dansk (hvis flere sprog anvendes). Undtagelse: Hvis der udbydes spil på Grønland, må det grundlæggende sprog godt være
4	Alle skriftlige informationer, spilleregler og instruktioner, skal være de samme i alle sprogversioner, og skal vises i det sprog, som kunden har valgt.

3.1.2 Spilleregler og instruktioner

1	Alle spil skal have tilhørende spilleregler og instruktioner for alle aspekter af spillet. Vejledning: I forhold til "alle aspekter" så skal det fx generelt anføres, hvad konsekvenserne for tab af kommunikation til spillet er. "Alle aspekter" skal således
2	Spilplatformen skal sikre, at reglerne og instruktionerne (herunder restriktioner for spil og hvordan kunden spiller) er lettilgængelige fra alle spillesider, der er relateret til
3	Spilleregler og instruktioner skal være til rådighed for kunden gennem det samme medie og på den samme enhed som bruges til afviklingen af spillet.
4	Spilleregler og instruktioner skal være tilgængelige uden, at der er foretaget indsats.
5	Spilleregler og instruktioner skal være til rådighed under hele spillets afvikling. Vejledning: Spilleinstruktioner skal være synlige og lettilgængelige i alle sammenhænge.
6	Spillereglerne skal indeholde fyldestgørende oplysninger om alle funktioner hvormed gevinstchancer og gevinststørrelser i det enkelte spil forøges.
7	Spilleregler og instruktioner må ikke ændre sig under afviklingen af spillet.
8	Det skal være anført i spillereglerne, hvad der sker med kundens indsats, hvis et spil fortsat er uafsluttet efter 90 dage.

3.2 Indsatser og gevinster

3.2.1 Oplysning om indsatser og gevinster

1	Spilplatformen skal vise spilindsatsenheden eller valutaen for spillet.
2	Spilplatformen skal vise kundens mulige indsats, faktiske indsats og eventuel omregning fra valuta til spilindsatsen-heder.
3	Spilplatformen skal vise spillets maksimale indsats.
4	Spilplatformen skal vise spillets minimumsindsats.

3.3 Tilbagebetalingsandele

3.3.1 Generelt

1	Spilplatformen skal oplyse kunden om den teoretiske tilbagebetalingsandel ved brug af en optimal spilstrategi og det skal tydeligt fremgå hvilke delelementer af spillet, der ikke indgår i en optimal spilstrategi. Oplysningerne skal være tilgængelige i
---	---

	Vejledning: Når der tilbydes en progressiv præmie, skal den være implementeret på en måde, der sikrer, at den teoretiske minimumstilbagebetalingsandel er korrekt
2	[TEST] Den teoretiske tilbagebetalingsandel, som er oplyst i spillereglerne, skal være korrekt
3	[TEST] Tilbagebetalingsandelen må ikke manipuleres.

Visuel præsentation

4

4.1 Grafik

L1.1.1 Generelt

1	Spilplatformen skal sikre, at spilkontoens saldo vises eller er lettilgængelig på terminalen.
2	Spilplatformen skal sikre, at spillets navn er synligt for kunden i alle sammenhænge.
3	Spilplatformen skal vise kunden, hvad denne indskyder, herunder spilindsatsenheden og den samlede spilindsats.

L1.1.2 Resultater

1	Spilplatformen skal vise spillets resultat på en klar og tydelig måde.
2	Spilplatformen skal vise spillets resultat i et passende tidsrum, så spilleren kan nå at orientere sig om udfaldet og resultatet.
3	Spilplatformen skal vise gevinster på en klar og tydelig måde.

Generelle spilfunktioner

5

5.1 Spilafvikling

5.1.1 Generelt

1	Spil skal til en hver tid afvikles i overensstemmelse med de gældende spilleregler.
2	[TEST] Spilplatformen skal sikre, at spilleren foretager et aktivt valg om at placere et væddemål.
3	[TEST] Spilplatformen skal sikre, at alle handlinger, der er afledt af kundens valg, sker ved informeret samtykke. Vejledning: Gentagne klik på en handlingsknap fx "køb væddemål", må ikke sættes i

5.1.2 Spilleets anvendelse af RNG

1	[TEST] Resultatgenerering i spil med et element af tilfældighed, skal baseres på en certificeret Random Number Generator (RNG) og dertilhørende funktionalitet (seeding,
2	[TEST] Funktioner, der ikke er resultatgenererende, men har et element af tilfældighed, skal baseres på en certificeret RNG (Random Number Generator) og dertilhørende funktionalitet (seeding, kortlægning, blanding osv.)
3	[TEST] Når RNG-output modtages fx når et spil anmoder RNG'en om en række af tilfælde tal, skal output anvendes i den rækkefølge det modtages. Vejledning: RNG-output må ikke tilsidesættes pga. "adaptive behaviour", hvilket forbyder automatisk eller manuel indgriben, som ændrer sandsynligheden for et givent
4	[TEST] Spilsystemet skal sikre, at der er sporbarhed mellem RNG-udtræk og begivenheden i spillet. Vejledning: Tilladelsesindehaveren skal kunne verificere, at resultaterne fra RNG er de
5	[TEST] Hvis reglerne i spillet kræver en række eller en kortlægning af enheder eller begivenheder, der skal sættes op på forhånd (fx placeringen af skjulte objekter inden i en labyrint), må enheder eller begivenheder ikke få ny rækkefølge eller ny kortlægning,
6	[TEST] Tilfældige udfald må ikke være påvirket eller kontrolleret af andet end talværdier frembragt på en godkendt måde af den verificerede RNG kombineret med spillereglerne. Vejledning: Dette udelukker ikke spil, der midlertidigt ændrer karakter under afvikling, eller jackpot bestemt af andet end enkle spilleresultater, fra at kunne tillades. Vejledning: Dette betyder fx, at spillets eller spillerens historik ikke må have indflydelse
7	[TEST] RNG-output skal sikres indtil det anvendes. Vejledning: RNG-output må ikke transmitteres ukrypteret mellem RNG-server og spil-
8	[TEST] RNG-output, der kortlægges til et symbol eller en begivenhed, skal anvendes straks og i overensstemmelse med spillereglerne. Vejledning: Dette forhindrer ikke at spil, der midlertidigt ændrer karakter under afvikling, afvikles i henhold til spillereglerne for disse spil. Dette forhindrer heller ikke, at den visuelle præsentation af fx trukne numre i et bingospil er forsinket, eller at der er

5.1.3 Spil uden indsats

1	[TEST] Spil uden indsats (gratis spil, spil for sjov, prøvespil mv.) skal afvikles af en RNG, som er certificeret efter krav i dette dokument og som har samme spillogik, som når
---	--

	Vejledning: Spil uden indsats må således ikke give indtryk af, at gevinstchancen er større, end den i realiteten er i spil med indsats.
2	Spilplatformen skal sikre, at væddemål uden indsats kun udbydes med samme prisfastsættelse (odds) som et tilsvarende væddemål, der udbydes med indsats.

5.1.4 Retvisende præsentation af tilfældighed

1	[TEST] Alle spilhændelser skal præsenteres korrekt. Vejledning: Koncepter som fx konstruerede "near-miss" anses ikke som korrekt
2	[TEST] Spil skal give et retvisende indtryk af, i hvilket omfang en kunde kan påvirke resultatet. Vejledning: Kunden må ikke gives indtryk af at
3	[TEST] Spilplatformen skal sikre, at alle hændelser, der bliver præsenteret som værende baseret på tilfældige udfald, også har lige stor sandsynlighed for at producere et givet udfald, hver gang hændelsen forekommer. Vejledning: Denne sandsynlighed skal være den spilleren umiddelbart gives indtryk af i brugergrænsefladen (fx ved det visuelle udtryk). Undtaget herfor er, hvis det også af brugergrænsefladen tydeligt fremgår, at man skal se et andet sted for de reelle sandsynligheder.
4	[TEST] Spil, der indebærer simulering af en fysisk enhed (roulettehjul, spillekort, valser på spilleautomat osv.), skal give retvisende resultater i overensstemmelse med forventningen til denne fysiske enhed. Vejledning: Hvis et spil præsenteres som en direkte eller indirekte simulation af en

Særlige spilfunktioner

6

6.1 Væddemål

6.1.1 Generelt

1	Spilplatformen skal føre en aktuel log over alle væddemål, der er købt af en spiller i henhold til en tilladelse udstedt af Spillemyndigheden.
2	Som minimum skal loggen (6.1.1.1) indeholde: <ul style="list-style-type: none">• dato og klokkeslæt,• mulige udfald,• kundens indsats,• tilladelsesindehaverens udbudte odds på købstidspunktet, og• resultatet.
3	Spilplatformen skal kunne udarbejde analyser og rapporter, der har til formål at afsløre match-fixing.

6.1.2 Lukning af væddemål

1	Det skal fremgå for spilleren, hvilken gevinst spilleren vinder, hvis spilleren vælger at lukke sit væddemål før væddemålet er afgjort.
2	Hvis der tilbydes en delvis lukning af et væddemål, skal det fremgå for spilleren, hvilken gevinst spilleren vinder, hvor meget indskud spilleren fortsat har på væddemålet og den

Styring af spilfunktioner

7

7.1 Generelt

7.1.1 Aktivering og deaktivering af spil

1	[TEST] Spilplatformen skal have en funktion, som kan deaktivere muligheden for at placere et væddemål på en specifik begivenhed.
2	[TEST] Spilplatformen skal have en funktion, som kan deaktivere muligheden for at placere væddemål på alle begivenheder.
3	Oplysninger om aktivering og deaktivering skal gemmes i en log.
4	[TEST] Når et spil deaktiveres, skal kunden kunne færdiggøre igangværende spil.

7.1.2 Uafsluttede spil

1	[TEST] Hvis et spil er uafsluttet, så skal spillet kunne genoptages, der hvor spillet blev afbrudt. Vejledning: Uafsluttede spil omfatter: (a) tab af kommunikation, (b) genstart af
---	--

7.1.3 Fejlhåndtering

1	Spilplatformen skal straks registrere alle fejl ved systemet. Årsag og løsning registreres, når disse er kendt.
2	Spilplatformen skal kunne danne en rapport på baggrund af data indsamlet i henhold til 7.1.3.1

Spillemyndighedens certifieringsprogram for væddemål og



Krav til spil: Onlinekasino – SCP.07.03.DK.1.0

Indholdsfortegnelse

1. Formålet med krav til spil.....	3
1.1 Version.....	Li
1.2 Anvendelsesområde.....	Li
2. Frekvens og testvirksomheder.....	5
2.1 Certificeringsfrekvens.....	6
2.1.1 Første test og inspektion og upload af spilcertifikat.....	6
2.1.1.1 Fornytest og inspektion og upload af spilcertifikat.....	6
2.1.1.2 Udsættelse af fornytest inspektion.....	6
2.2 Akkrediterede testvirksomheder.....	7
2.2.1 Krav til testvirksomhed.....	7
2.2.2 Krav til personale som udfører test og inspektion.....	7
2.2.3 Supervisering og signering af standardrapporten (spilcertifikat) . .	7
3	
3. Skriftlig præsentation.....	8
3.1 Informationer, spilleregler og instruktioner.....	9
3.1.1 Generelt.....	9
3.1.1.1 Spilleregler og instruktioner.....	9
3.2 Indsatser og gevinster.....	9
3.2.1 Oplysning om indsatser og gevinster.....	9
3.3 Tilbagebetalingsandele.....	10
3.3.1 Generelt.....	10
1	
Li. Visuel præsentation.....	11
Li.1 Grafik.....	12
Li.1.1 Generelt.....	12
Li.1.1.1 Resultater.....	12
Li.1.1.1.1 Symboler.....	12
Li.1.1.1.1.1 Spilleautomater.....	12
Li.1.1.1.1.1.1 Kortspil.....	12
Li.1.1.1.1.1.1.1 Roulette.....	13
Li.1.1.1.1.1.1.1.1 Terninger.....	13
Li.1.1.1.1.1.1.1.1.1 Onlinebingo.....	13
8	
5. Generelle spilfunktioner.....	1Li
5.1 Spilafvikling.....	15
5.1.1 Generelt.....	15
5.1.1.1 Spillets anvendelse af RNG.....	15
5.1.1.2 Spil uden indsats.....	16
5.1.1.3 Retvisende præsentation af tilfældighed.....	16
Li	
6. Særlige spilfunktioner.....	17
6.1 Peer-to-peer-spil.....	18
6.1.1 Generelt.....	18
6.1.1.1 Regler og information.....	18
6.1.1.2 Overvågning.....	18
6.2 Live-kasinospil.....	18
6.2.1 Generelt.....	18
6.2.1.1 Kunde grænseflade.....	19
6.2.1.2 Videoovervågning.....	19
5	

6.2. Adgangskontrol.....	19
6.2. Spilleteknisk udstyr.....	19
6.3 Jackpots.....	20
6.3. Generelt.....	20
6.3. Regler.....	20
6.3. Jackpot-opsætning.....	20
6.3. Jackpot-advisering.....	21
6.3. Jackpot-udløsning.....	21
6.3. Jackpot-redegørelse.....	21
6.3. Jackpot-lukning.....	21
6.4 Onlinebingo.....	21
6.4. Generelt.....	21
6.4. Særligt for onlinebingo udbudt via TV.....	22
2	
7. Styring af spilfunktioner.....	23
7.1 Generelt.....	24
7.1. Spilforløb.....	24
7.1. Aktivering og deaktivering af spil.....	24
7.1. Uafsluttede spil.....	24
7.1. Fejlhåndtering.....	24
1	

**Formålet med krav
til spil**

1

Krav til spil skal sikre, at spil og spilplatformen indeholder funktioner der understøtter en række væsentlige hensyn i lov om spil ved blandt andet at fastsætte krav til spillets afvikling og præsentation.

Dette dokument indeholder både krav til test og krav til inspektion. Det fremgår af det enkelte krav, om kravet skal testes. Disse krav er markeret med: **[TEST]**. Hvis denne markering ikke fremgår, skal kravet inspiceres. Vær opmærksom på, at der er forskellige krav til akkrediteringen til testvirksomheder afhængigt af om kravet skal testes eller inspiceres (se 2.2.1. Krav til testvirksomheder).

1.1 Version

Version 1.0 af 2025.01.01

- Første version af 'Krav til spil: Onlinekasino'. Dokumentet indeholder spilspecifikke krav, som er flyttet fra de foregående test- og inspektionsstandarder.

Spillemyndigheden reviderer løbende certificeringsprogrammet for væddemål og onlinekasino. Seneste version er tilgængelig på Spillemyndighedens hjemmeside.

Ved udgivelse af en ny version af certificeringsprogrammet offentliggør Spillemyndigheden, hvis nødvendigt, retningslinjer for en overgangsordning og gyldigheden af allerede gennemførte tests og inspektioner.

Det skal fremhæves, at det er den danske version, der er bindende. Den engelske version er udelukkende af vejledende karakter.

1.2 Anvendelsesområde

Dette dokument finder anvendelse ved levering af onlinekasinospil (§ 2Lia i lov om spil) til spiludbydere med tilladelse til at udbyde onlinekasino i Danmark. Dokumentet finder ligeledes anvendelse hvis en tilladelsesindehaver leverer onlinekasinospil til sit eget spiludbud (§ 18 i lov om spil).

For onlinebingo udbudt via tv finder følgende krav i dette dokument ikke anvendelse:

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

Frekvens og testvirksomheder

2

2.1 Certificeringsfrekvens

Spilleleverandører og tilladelsesindehavere, der udbyder egne spil, er ansvarlig for at sikre, at der med et interval på maksimalt 12 kalendermåneder sker certificering i overensstemmelse med kravene i dette dokument.

2.1.1 Første test og inspektion og upload af spilcertifikat

Onlinekasinospil skal være certificeret, inden spillet kan udbydes på det danske marked.

Som dokumentation for den første certificering anvendes standardrapporten til SCP.07.03. Standardrapporten udgør et spilcertifikat og kan omfatte ét eller flere spil. Det skal fremgå af spilcertifikatet, hvilke spil, der er omfattet heraf.

Informationer om spillet og tilhørende spilcertifikat skal uploades til Spillemyndighedens spil-portal, inden spillet kan udbydes på det danske marked. Se vejledning om upload på Spillemyndighedens hjemmeside.

2.1.2 Fornyet test og inspektion og upload af spilcertifikat

Onlinekasinospil skal som udgangspunkt certificeres på ny inden 12 måneder fra seneste certificering. Det skal fremgå af standardrapporten, hvornår der er sket fornyet test og inspektion.

Hvis det kan dokumenteres, at der ikke er foretaget ændringer af spillet siden forrige test og inspektion, kan testvirksomheden attestere standardrapporten uden at yderligere test eller inspektion er nødvendigt. Dokumentation for, at der ikke er sket ændringer kan fx være sammenholdelse af hash-værdier genereret af testvirksomheden eller ved brug af validerings-software.

Hvis der er sket ændringer til spillet siden forrige test og inspektion, kan en fornyet certificering af SCP.07.03 være baseret på stikprøver og efterlevelse af kravene i dokumentet "SCP.06 - Program for styring af systemændringer".

Som dokumentation for den fornyede certificering anvendes standardrapporten til SCP.07.03. Standardrapporten udgør et spilcertifikat og kan omfatte ét eller flere spil. Det skal fremgå af spilcertifikatet, hvilke spil, der er omfattet heraf.

Spilcertifikatet, som dokumenterer den fornyede certificering, skal uploades til Spillemyndighedens spilportal, og derved være Spillemyndigheden i hænde, senest én måned efter, at test og inspektion er foretaget. Se vejledning om upload på Spillemyndighedens hjemmeside.

2.1.3 Udsættelse af fornyet inspektion

Spilleleverandør og tilladelsesindehaver, der udbyder egne spil, kan udsætte test og inspektion op til én måned fra tidspunktet, hvor der skulle være foretaget en ny test og inspektion. Den nye test og inspektion skal således være afsluttet senest 13 måneder fra seneste test og inspektion og standardrapporten skal være Spillemyndigheden i hænde inden samme frist.

Spillemyndigheden skal underrettes, inden test og inspektion udsættes.

Fristen for fornyelse af test og inspektion forkortes med den tid den tidligere 12 måneders frist har været udsat. Hvis man fx udnytter den maksimale én måneds udsættelse, skal næste

test og inspektion fornyes efter 11 måneder. Tidspunktet for næste test og inspektion skal afspejle dette i standardrapporten.

2.2 Akkrediterede testvirksomheder

For at sikre, at de nødvendige kvalifikationer er til stede, når test og inspektion udføres, skal testvirksomheden og dennes ansatte leve op til kravene i dette afsnit.

2.2.1 Krav til testvirksomhed

Test af spil og spilplatform skal udføres som akkrediteret prøvning af et laboratorium, der er akkrediteret efter ISO/IEC 17025 eller ISO/IEC 17065 i henhold til Spillemyndighedens certificeringsprogram SCP.07.03.DK. Det fremgår af de enkelte krav, om dette skal testes. Med test menes, om den pågældende funktion fungerer efter hensigten. Disse krav er markeret med: **[TEST]**.

Inspektion af spil og spilplatformen skal udføres som akkrediteret inspektion af et inspektionsorgan, der er akkrediteret som type A organ efter ISO/IEC 17020 til inspektion eller ISO/IEC 17065 i henhold til Spillemyndighedens certificeringsprogram SCP.07.03.DK.

Akkrediteringen skal foretages af DANAK (Den Danske Akkrediteringsfond) eller et tilsvarende akkrediteringsorgan, som er medunderskriver af EA's (European co-operation for Accreditation) multilaterale aftale om gensidig anerkendelse mht. prøvning og inspektion eller for inspektionsorganer udenfor EA's område af et akkrediteringsorgan, der er medunderskriver af ILAC's (the International Laboratory Accreditation Cooperation) multilaterale aftale om gensidig anerkendelse mht. prøvning og inspektion.

Link til dokumentation for testvirksomhedens akkreditering anføres i spilcertifikatet.

2.2.2 Krav til personale som udfører test og inspektion

Test og inspektion skal udføres af personale, der er tilstrækkeligt kvalificeret jf. kravene i afsnit 6 i ISO/IEC 17025, afsnit 6 i ISO/IEC 17020 eller afsnit 6 i ISO/IEC 17065. Den akkrediterede testvirksomhed skal derfor ansætte og oplære tilstrækkeligt kvalificeret, kompetent og erfarent personale.

2.2.3 Supervisering og signering af standardrapporten (spilcertifikat)

Udførelsen af test og inspektion skal superviseres jf. kravene til supervisering i afsnit 2.3 i de generelle krav. Det er superviserens ansvar at underskrive spilcertifikatet og derved indestå for, at test og inspektion er udført fagligt forsvarligt.

Skriftlig præsentation

3

3.1 Informationer, spilleregler og instruktioner

3.1.1 Generelt

1	Alle skriftlige informationer, spilleregler og instruktioner skal være retvisende og utvetydige.
2	Skriftlige informationer, spilleregler og instruktioner skal være på dansk og være både grammatisk og syntaktisk korrekt. Vejledning: Dette udelukker ikke oversættelse til andre sprog.
3	Det grundlæggende sprog er dansk (hvis flere sprog anvendes). Undtagelse: Hvis der udbydes spil på Grønland, må det grundlæggende sprog godt være
4	Alle skriftlige informationer, spilleregler og instruktioner, skal være de samme i alle sprogversioner, og skal vises i det sprog, som kunden har valgt.

3.1.2 Spilleregler og instruktioner

1	Alle spil skal have tilhørende spilleregler og instruktioner for alle aspekter af spillet. Vejledning: I forhold til "alle aspekter" så skal det fx generelt anføres, hvad konsekvenserne for tab af kommunikation til spillet er, og i regler for kortspil skal det fx anføres hvor ofte kortene blandes. "Alle aspekter" skal således fortolkes bredt.
2	Spilplatformen skal sikre, at reglerne og instruktionerne (herunder restriktioner for spil og hvordan kunden spiller) er lettilgængelige fra alle spillesider, der er relateret til
3	Spilleregler og instruktioner skal være til rådighed for kunden gennem det samme medie og på den samme enhed som bruges til afviklingen af spillet.
4	Spilleregler og instruktioner skal være tilgængelige uden, at der er foretaget indsats.
5	Spilleregler og instruktioner skal være til rådighed under hele spillets afvikling. Vejledning: Spilleinstruktioner skal være synlige og lettilgængelige i alle sammenhænge.
6	Spillereglerne skal indeholde fyldestgørende oplysninger om alle funktioner hvormed gevinstchancer og gevinststørrelser i det enkelte spil forøges.
7	Spilleregler og instruktioner må ikke ændre sig under afviklingen af spillet.
8	Det skal være anført i spillereglerne, hvad der sker med kundens indsats, hvis et spil fortsat er uafsluttet efter 90 dage.

3.2 Indsatser og gevinster

3.2.1 Oplysning om indsatser og gevinster

1	Spilplatformen skal vise spilindsatsenheden eller valutaen for spillet.
2	Spilplatformen skal vise kundens mulige indsats, faktiske indsats og eventuel omregning fra valuta til spilindsatsenheder.
3	Spilplatformen skal vise og beskrive alle muligheder for gevinst og alle mulige gevinstkombinationer, samt den største mulige gevinst pr. spilleindsatsenhed.
4	Spilplatformen skal vise spillets maksimale indsats.
5	Spilplatformen skal vise spillets minimumsindsats.

3.3 Tilbagebetalingsandele

3.3.1 Generelt

1	Spilplatformen skal oplyse kunden om den teoretiske tilbagebetalingsandel ved brug af en optimal spilstrategi og det skal tydeligt fremgå hvilke delelementer af spillet, der ikke indgår i en optimal spilstrategi. Oplysningerne skal være tilgængelige i spillereglerne for hvert spil. Vejledning: Når der tilbydes en progressiv præmie, skal den være implementeret på en
2	[TEST] Den teoretiske tilbagebetalingsandel, som er oplyst i spillereglerne, skal være korrekt
3	[TEST] Tilbagebetalingsandelen må ikke manipuleres. Vejledning: Der må således ikke ske nogen form for indgriben for at opretholde en konstant tilbagebetalingsandel til spilleren. Dette udelukker ikke, at præsentationen af spillet
4	Hvis der foretages indskud til en jackpot i forbindelse med et spil, skal der tages højde for jackpottens påvirkning ved oplysning af tilbagebetalingsandelen.

Visuel præsentation

4

4.1 Grafik

L1.1.1 Generelt

1	Spilplatformen skal sikre, at spillets navn er synligt for kunden i alle sammenhænge, der er relateret til det enkelte spil. Vejledning: Spillets navn kan fremgå af titellinjen i det
2	Spilplatformen skal sikre, at spillkontoens saldo vises eller er lettilgængelig fra alle
3	Spilplatformen skal vise kunden, hvad denne indskyder, herunder spilindsatsenheden og den samlede spilindsats.
L1	I spil med interaktive spilmuligheder (fx roulette, blackjack, osv.), skal illustrationerne utvetydigt vise typen og værdien af alle indsatser, samt give mulighed for at ændre og
5	Hvis et spil midlertidigt ændrer karakter, så det afviger væsentligt fra grundspillet, skal spillet angive den aktuelle status. Vejledning: Afvigelsen fra grundspillet kan være et feature- og/eller bonusspil. Det skal

L1.1.2 Resultater

1	Spilplatformen skal vise spillets resultat på en klar og tydelig måde.
2	Spilplatformen skal vise spillets resultat i et passende tidsrum, så spilleren kan nå at orientere sig om udfaldet og resultatet.
3	Spilplatformen skal vise gevinster på en klar og tydelig måde.

L1.1.3 Symboler

1	Et symbol skal konsekvent have samme form og farve i det enkelte spil, medmindre animation anvendes
---	---

L1.1.1.1 Spilleautomater

1	Spillet skal tydeligt vise: <ul style="list-style-type: none"> • hvor mange linjer spilleren har valgt, • hvilken spilindsatsenhed spilleren har valgt pr. linje og • den samlede indsats pr. spil (antal linjer x indsats pr. linje).
2	Spillet skal sikre, at gevinster for hvert symbol eller symbolkombination er placeret i et område, der visuelt hører til symbolet. Vejledning: Hvis nogle symboler har den samme gevinstskala, bør de anbringes i et område, der visuelt hører til denne gevinstskala.
3	Spillet skal sikre, at antallet af symboler, der udløser en gevinst, angives. Vejledning: Det er tilstrækkeligt, at disse fremgår af spilleregler/instruktioner. Vejledning: Hvis gevinster kan vindes for forskellige symbolkombinationer, skal illustrationen tydeligt angive kombinationerne.

L1.1.5 Kortspil

1	Spillekorts forside skal tydeligt vise værdi og kular
---	---

2	Spillet skal grafisk/skriftligt vise antallet af kortspil i brug, hvis der anvendes mere end ét spil kort
---	---

L1.1.6 Roulette

1	<p>Drejeskiven i roulette skal have 36 felter med tallene fra 1 til 36, samt ét felt med angivelsen 0 (37 felter i alt) og eventuelt ét felt med angivelsen 00 (38 felter i alt). Fordelingen af numrene skal være identisk med en standard-roulette-drejeskive.</p> <p>Vejledning: De tilladte roulettespil omtales ofte som "europæisk roulette" (37 felter i alt) og "amerikansk roulette" (38 felter i alt).</p>
---	--

L1.1.7 Terninger

1	<p>Terninger, der vises som traditionelle terninger, skal være med 6 sider, hvor der er 1-6 prikker pr. side og summen af modstående sider er 7. Er der ikke tale om traditionelle terninger, skal dette være klart og tydeligt for kunden og terningens udformning være beskrevet fx i spillereglerne.</p> <p>Vejledning: Der kan ikke udbydes online kasino spil, hvor terninger udgør hovedspillet. Terninger kan fx forekomme i featurespil.</p>
2	Det skal være tydeligt, hvilken side af terningen, der afgør spillet.

L1.1.8 Onlinebingo

1	Spilplatformen skal have en fortløbende oversigt, der tydeligt viser samtlige udtrukne numre/symboler
---	---

Generelle spilfunktioner

5

5.1 Spilafvikling

5.1.1 Generelt

1	Spil skal til enhver tid afvikles i overensstemmelse med de gældende spilleregler.
2	[TEST] Spillet skal sikre, at spilleren foretager et aktivt valg om at starte et spil, inden spillet begynder. Vejledning: Kunder må ikke være tvunget til at
3	[TEST] Spilplatformen skal sikre, at alle handlinger, der er afledt af kundens valg, sker ved informeret samtykke. Vejledning: En handling hvor kunden "trykker" på handlingsbilleder; såsom "play", "hold", "træk", "dobbelt", osv. er først gældende når kunden har haft rimelig tid til at orientere sig om konsekvenserne af kundens handling (fx må gentagne klik på en handlingsknap ikke sættes i kø og afvikles efterfølgende).
4	[TEST] Spil skal afvikles uafhængigt af kundens udstyr og/eller kommunikationskanal. Vejledning: Spillogikken skal således afvikles i spilplatformen og ikke på spillerens udstyr, hvilket bl.a. betyder, at spil-platformen ikke må bruge oplysninger om kunden
5	[TEST] Spilplatformen skal sikre, at der går mindst 3 sekunder mellem hver afvikling af et givent spil. Vejledning: Afvikling skal forstås som hele forløbet fra spillet sættes i gang til og med resultatet er præsenteret for kunden fx fra der trykkes på spin på en spilleautomat til præsentationen af resultatet.

5.1.2 Spillets anvendelse af RNG

1	[TEST] Resultatgenerering i spil med et element af tilfældighed, skal baseres på en certificeret Random Number Generator (RNG) og dertilhørende funktionalitet (seeding,
2	[TEST] Funktioner, der ikke er resultatgenererende, men har et element af tilfældighed, skal baseres på en certificeret RNG (Random Number Generator) og dertilhørende funktionalitet (seeding, kortlægning, blanding osv.) Vejledning: Dette kunne fx være spillerens sæde ved et pokerbord i en turnering eller
3	[TEST] Når RNG-output modtages fx når et spil anmoder RNG'en om en række af tilfælde tal, skal output anvendes i den rækkefølge det modtages. Vejledning: RNG-output må ikke tilsidesættes pga. "adaptive behaviour", hvilket forbyder automatisk eller manuel indgriben, som ændrer sandsynligheden for et givent
4	[TEST] Spilsystemet skal sikre, at der er sporbarhed mellem RNG-udtræk og begivenheden i spillet. Vejledning: Tilladelsesindehaveren skal kunne verificere, at resultaterne fra RNG er de
5	[TEST] Hvis reglerne i spillet kræver en række eller en kortlægning af enheder eller begivenheder, der skal sættes op på forhånd (fx placeringen af skjulte objekter inden i en labyrint), må enheder eller begivenheder ikke få ny rækkefølge eller ny kortlægning,
6	[TEST] Tilfældige udfald må ikke være påvirket eller kontrolleret af andet end talværdier frembragt på en godkendt måde af den verificerede RNG kombineret med spillereglerne. Vejledning: Dette udelukker ikke spil, der midlertidigt ændrer karakter under afvikling, eller jackpot bestemt af andet end enkle spilleresultater, fra at kunne tillades. Vejledning: Dette betyder fx, at spillets eller spillerens historik ikke må have indflydelse
7	[TEST] RNG-output skal sikres indtil det anvendes. Vejledning: RNG-output må ikke transmitteres ukrypteret mellem RNG-server og spil-

8	<p>[TEST] RNG-output, der kortlægges til et symbol eller en begivenhed, skal anvendes straks og i overensstemmelse med spillereglerne.</p> <p>Vejledning: Dette forhindrer ikke at spil, der midlertidigt ændrer karakter under afvikling, afvikles i henhold til spillereglerne for disse spil. Dette forhindrer heller ikke, at den visuelle præsentation af fx trukne numre i et bingospil er forsinket, eller at der er</p>
---	--

5.1.3 Spil uden indsats

1	<p>[TEST] Spil uden indsats (gratis spil, spil for sjov, prøvespil mv.) skal afvikles af en RNG, som er certificeret efter krav i dette dokument og som har samme spillogik, som når spillet afvikles med indsats.</p> <p>Vejledning: Spil uden indsats må således ikke give indtryk af, at gevinstchancen er</p>
---	--

5.1.4 Retvisende præsentation af tilfældighed

1	<p>[TEST] Alle spilhændelser skal præsenteres korrekt.</p> <p>Vejledning: Koncepter som fx konstruerede "near-miss" anses ikke som korrekt</p>
2	<p>[TEST] Spil skal give et retvisende indtryk af, i hvilket omfang en kunde kan påvirke resultatet. Vejledning: Kunden må ikke gives indtryk af at</p>
3	<p>[TEST] Spilplatformen skal sikre, at alle hændelser, der bliver præsenteret som værende baseret på tilfældige udfald, også har lige stor sandsynlighed for at producere et givet udfald, hver gang hændelsen forekommer.</p> <p>Vejledning: Denne sandsynlighed skal være den spilleren umiddelbart gives indtryk af i brugergrænsefladen (fx ved det visuelle udtryk). Undtaget herfor er, hvis det også af brugergrænsefladen tydeligt fremgår, at man skal se et andet sted for de reelle sandsynligheder.</p>
4	<p>[TEST] Spil, der indebærer simulering af en fysisk enhed (roulettehjul, spillekort, valser på spilleautomat osv.), skal give retvisende resultater i overensstemmelse med forventningen til denne fysiske enhed.</p> <p>Vejledning: Hvis et spil præsenteres som en direkte eller indirekte simulation af en fysisk</p>

Særlige spilfunktioner

6

6.1 Peer-to-peer-spil

6.1.1 Generelt

1	Spilplatformen skal føre en log og over alle deltagere i tilladelsesindehaverens spil.
2	Alle deltagere, der spiller mod en af tilladelsesindehaverens kunder, skal være forbundet med en udbyder. Vejledning: Dette forhindrer ikke at en given spiller
3	Loggen, som omtalt i 6.1.1.1, skal holdes inden for tilladelsesindehaverens spilsystem.
4	Spilplatformen skal træffe foranstaltninger til at forhindre kunden i at spille mod sig selv.
5	Spilplatformen skal have metoder til at opdage, hvorvidt det samme udstyr bruges, af en eller flere deltagere, på peer-to-peer-systemet samtidigt.
6	Spilplatformen skal så vidt muligt begrænse, at det samme udstyr bruges, af en eller flere deltagere, på peer-to-peer-systemet samtidigt.

6.1.2 Regler og information

1	Regler og vilkår, som beskrevet i 3.1, er også gældende for peer-to-peer-spil.
2	Regler og vilkår skal indeholde forbud mod, at kunden spiller mod sig selv, uanset om det er gennem samme udbyder eller ej.
3	Regler og vilkår skal forbyde aftalt spil mv.
4	Regler og vilkår skal behandle kundens brug af tilføjelsesprogrammer ("bots" mv.) til automatisering af spil.
5	Regler og vilkår skal behandle håndteringen af afbrydelser af igangværende spil.
6	Det skal fremgå tydeligt af spillereglerne, hvis der opkræves kommission og med hvilket beløb/procentsats af indsatsen. Vejledning: Kommission er et beløb, som spilleren betaler for at deltage i et spil fx onlinebingo eller poker (deltagerge-byr/rake) udover indsatsen til selve spillet.

6.1.3 Overvågning

1	Spilplatformen skal have tekniske metoder til løbende (real time) at afsløre mistænkelige forhold.
2	Spilplatformen skal kunne analysere mistænkelige hændelser og på den baggrund danne rapporter.
3	Spilplatformen skal have tekniske metoder til at understøtte reglerne (6.1.2.4) for kundens brug af tilføjelsesprogrammer til automatisering af spil.

6.2 Live-kasinospil

6.2.1 Generelt

1	Spilsymboler, der anvendes i live-kasinospil skal automatisk registreres af teknologi i studiet.
2	Spilsymboler, der anvendes i live-kasinospil, skal indberettes til spilplatformen.
3	Spillereglerne for live-kasinospil skal programmeres ind i spilplatformen.
4	Spilplatformen skal kunne analysere live-kasinospil med henblik på at kortlægge uregelmæssigheder og afvigelser, og på den baggrund danne rapporter.

6.2.2 Kundeegrænseflade

1	Regler og vilkår, som beskrevet i 3.1, er også gældende for live-kasinospil. Vejledning: Regler og vilkår vedrørende live-kasinospil skal have et særligt fokus på kommunikationsfejl og asynkron data-stream samt konfliktløsning.
---	--

6.2.3 Videoovervågning

1	Spilplattformens live-kasinospilkomponenter skal inkludere videoovervågning.
2	Videoovervågningen skal være tilstrækkelig til at bevise, hvorvidt spillereglerne bliver overholdt og identificere uoverensstemmelser.
3	Dato og klokkeslæt skal fremgå af videoovervågningen. Tidszone skal enten også fremgå, eller det skal være klart i tilla-delsesindehavers egen dokumentation.

6.2.4 Adgangskontrol

1	Der skal være formel fysisk adgangskontrol til live-kasinospil-studiet og tilhørende faciliteter.
2	Adgangskontrollen (6.2.4.1) skal differentiere mellem personer med jobfunktioner som dealer, pit-boss, ledere og overvågning, så det sikres, at kun relevant personale har

6.2.5 Spilleteknisk udstyr

1	[TEST] Sandsynligheden for gevinst på de enkelte numre på roulettehjulet skal være lige stor.
2	[TEST] Roulettehjul anvendt udelukkende til live kasino skal certificeres med et interval på maksimalt 1 år. Roulettehjul anvendt fra et fysisk landbaseret kasino skal certificeres med et interval på maksimalt 2 år. Vejledning:
3	[TEST] Kortblanderens funktion skal være designet således, at den kan udrydde ethvert mønster/mønstre, der er introduceret for spillekortene, før de placeres i blanderen,
4	[TEST] Kortblanderens funktion må ikke kunne forstyrres eller afbrydes (med undtagelse af ved afbrydelse af strømmen) uden at det vil blive opdaget.
5	[TEST] Kortblanderens funktion skal under normal drift være i stand til at blande og udlevere spillekortene uden at efterlade mærker eller skade på kortene, der gør det muligt for
6	[TEST] Kortblanderens funktion må ikke give informationer til spilleren, der gør det muligt at: <ul style="list-style-type: none"> • Forudsige resultatet af et spil. • Tracke de kort der spilles, og de kort der skal spilles. • Analyserer sandsynligheden af en forekomst i spillet. • Analyserer strategien for den givne spilsituation.
7	[TEST] Der skal være mekanismer og kontroller på plads, der forhindrer manipulation af ethvert kort, der er lagt i kortscoen.
8	[TEST] Kortscoen skal være designet til at facilitere kortgivningen uden at afsløre kortenes værdi.
9	[TEST] Kortscoen skal have en dækning, der skjuler bagsiden af kortene i scoen. Bagsiden af kortene må være synligt i det omfang, at det muliggør uddeling fra scoen.
10	[TEST] Kortscoen må ikke efterlade nogle mærker på kortene, der kan give mulighed for at forudsige resultatet af et spil.
11	[TEST] Kortscoen må ikke indeholde skjulte rum. Vejledning: Dette kunne være et skjult rum til opbevaring af ekstra kort, hvilket vurderes at udgøre en sikkerhedsrisiko.

6.3 Jackpots

6.3.1 Generelt

1	[TEST] Spilplatformen skal sikre, at de faktiske midler, overført til en jackpotpulje, stemmer overens med, hvad der er angivet i reglerne for den pågældende jackpot. Vejledning: Hvis der er et loft på en jackpot, skal alle yderligere bidrag, når loftet er nået,
2	[TEST] Spilplatformen skal sikre, at tilbagebetalingsandelen stemmer overens med, hvad kunden er blevet stillet i udsigt, upåagtet spilindsatsenheden.
3	[TEST] Hvis der er en minimumsindsats, for at en kunde kan udløse en jackpot, skal grundspillet (ekskl. Jackpot) have den opgivne tilbagebetalingsandel.
4	[TEST] Spilplatformen skal sikre, at alle kunder, der bidrager til en jackpot-pulje, har muligheden for at vinde jackpotten, mens de spiller det pågældende spil.
5	[TEST] Spilplatformen skal sikre, at sandsynligheden for at vinde jackpotten er lineært proportionel med kundens bidrag til puljen per spil.

6.3.2 Regler

1	Reglerne for en given jackpot skal beskrive, hvordan kunden kan vinde den.
2	Reglerne for en given jackpot skal oplyse sandsynligheden for at kunden vinder den. Vejledning: Det skal oplyses tydeligt for spilleren, hvis sandsynligheden for at vinde en jackpot ikke er konstant fx hvis sandsynligheden ændrer sig over tid.
3	Reglerne for en given jackpot skal beskrive, hvordan den er finansieret og præcisere, hvordan bidragene til den foretages.
4	Reglerne for en given jackpot skal beskrive, hvordan præmierne bestemmes og tildeles. Vejledning: En given jackpot kan konfigureres med "opdelte puljer". Opdelingspuljer henviser til ordninger, hvor en del af bidragene til jackpotten omdirigeres til en anden pulje, så når jackpotten er vundet, bliver denne pulje grundlaget for den næste jackpot (seed og re-seed).
5	Reglerne for en given jackpot skal beskrive, hvordan tilladelsesindehaveren vil behandle og løse situationer, hvor en eller flere kunder tror de har vundet samme
6	Reglerne for en given jackpot skal beskrive, hvordan tilladelsesindehaveren kan lukke en jackpotordning samt, hvad der sker med midlerne i jackpotpuljen, hvis jackpotordningen

6.3.3 Jackpot-opsætning

1	Spilplatformen skal håndhæve en streng adgangskontrol for ændring af jackpot-konfigurationer. Især ændringer efter opstart skal begrænses.
2	Spilplatformen skal sikre, at default-funktionaliteten fastholder konfigurationsstatus for eksisterende jackpot-ordninger, hvis konfigurationen er ændret, før de eksisterende præmier er uddelt. Vejledning: Når en jackpot er startet, skal ændringerne i parametre ikke træde i kraft
3	Spilplatformen skal sikre, at jackpot-konfigurationer ikke bliver berørt af funktionerne til at deaktivere/aktivere jackpotten. Vejledning: "Deaktivering" skal ikke forveksles med "lukning". Deaktivering er en

6.3.4 Jackpot-advisering

1	Spilplatformen skal sikre, at det aktuelle beløb på jackpotten vises på alle deltagende kunders udstyr, medmindre kunden aktivt har fravalgt dette.
2	Spilplatformen skal opdatere jackpot-beløbet på klientsiden med maksimalt 30 sekunders mellemrum.
3	Spilplatformen skal sikre, at vinderen af en jackpot underrettes umiddelbart efter udløsningen af jackpotten.
4	Spilplatformen skal informere alle deltagende kunder, umiddelbart efter at jackpotten udløses, herunder om dens værdi. Vejledning: Dette omfatter også kunder, der har selve spillet og/eller spilsiden åben, uden

6.3.5 Jackpot-udløsning

1	Spilplatformen skal føre en detaljeret, fyldestgørende og revisionsegnet log over alle jackpot-udløsninger.
---	---

6.3.6 Jackpot-redegørelse

1	Spilplatformen skal føre en detaljeret, fyldestgørende og revisionsegnet log, der registrerer aktuel jackpotstatus, herunder: <ul style="list-style-type: none"> • dato og klokkeslæt, • konfiguration, • bidrag, • udløsninger, • gevinster, og • autoriseret personales adgang.
2	Spilplatformen skal gemme jackpotstatus på redundante og fejltolerante medier (se 6.3.6.1).
3	Spilplatformen skal kunne genoprette jackpot-beløb og jackpot-præmier på baggrund af kundebidrag til jackpot-puljen.

6.3.7 Jackpot-lukning

1	Spilplatformen skal tydeligt vise, hvis en jackpot ikke er til rådighed for kunden.
2	Spilplatformen skal sikre, at alle oplysninger om den teoretiske tilbagebetalingsandel, der er tilgængelige for kunderne, er korrekte uanset om jackpotten er tilgængelig eller ej.

6.4 Onlinebingo

6.4.1 Generelt

1	Spilplatformen skal kun tillade, at onlinebingo udbydes som peer-to-peer spil. Onlinebingo skal derfor overholde krav i afsnit 6.1. Vejledning: Onlinebingo kan kun udbydes som puljespil.
2	Spilplatformen skal kun tillade onlinebingo med trækninger af enten 75, 80 eller 90 numre/symboler.
3	Spilplatformen skal sikre, at en spilleplade til brug for onlinebingo med 75 numre/symboler, består af 5 rækker af 5 felter.
4	Spilplatformen skal sikre, at en spilleplade til brug for onlinebingo med 80 numre/symboler, består af 4 rækker af 4 felter.
5	Spilplatformen skal sikre, at en spilleplade til brug for onlinebingo med 90 numre/symboler, består af 3 rækker a 9 felter.
6	Spilplatformen skal sikre, at salg af spilleplader starter tidligst 30 minutter før spillets begyndelse.

	Vejledning: Dette gælder ikke for online bingo udbudt via TV.
7	Spilplatformen skal sammensætte spilleplader tilfældigt.
8	Spilplatformen må ikke tillade at kunden kan vælge numre/symboler på spilleplader.
9	Vejledning: Dette er ikke til hinder for at kunden kan vælge mellem spilleplader, som er Spilplatformen må ikke tillade at kunden kan ændre numre/symboler på spilleplader.
10	Spilplatformen skal tillade kunden at foretage manuel markering på spillerens plade af udtrukne numre/symboler. Vejledning: Kunden skal have mulighed for selv at markere de trukne numre/symboler, også kaldet manuel "dupning".
11	Vejledning: Kunden skal have udbetalt sin gevinst, hvis kundens tal/symboler Spilplatformen skal tillade automatisk markering på kundens plade af udtrukne numre/symboler.
12	Spilplatformen skal afslutte spillet ved første fuldt markerede spilleplade.
13	Spilplatformen skal sikre, at kunden har mulighed for at se alle spilleplader, som var med i spillet, når spillet er afsluttet. Det skal tydeligt fremgå, hvilke spilleplader, der blev vundet en gevinst på. Vejledning: Kunden skal have mulighed for at se, hvilke spilleplader der var med i spillet, og hvilke spilleplader, der blev vundet en gevinst på. Oplysningerne kan vises direkte på skærmen, så spilleren har mulighed for at gemme eller udskrive det eller som et dokument der kan downloades fx direkte efter spillet, via kundens spilhistorik eller en
14	[TEST] Ved afvikling af online bingo skal spilplatformen sikre, at der går mindst 3 sekunder mellem trækning og/eller visuel præsentation af hvert nummer/symbol. Vejledning: Hvis numre/symboler trækkes løbende i forbindelse med afvikling af spillet, skal dette ske med mindst 3 sekunders interval. Vejledning: Hvis numrene/symboler er trukket forud for spillets start, skal den visuelle præsentation af hvert nummer/symbol for spillerne ske med mindst 3 sekunders

6.4.2 Særligt for onlinebingo udbudt via TV

1	Værdien af hver enkelt gevinst må ikke overstige 25.000 DKK. Vejledning: Dette gør sig også gældende for jackpots.
2	Den samlede salgssum må ikke overstige 200.000 DKK per dag.
3	En spillers indsats må ikke overstige 350 DKK per dag.
4	Tilbagebetalingsandelen må ikke overstige 45 procent.

Styring af spilfunktioner

7

7.1 Generelt

7.1.1 Spilforløb

1	<p>[TEST] En spiller må ikke være i stand til at spille det samme spil samtidigt på spilplatformen.</p> <p>Vejledning: Spilleren må gerne spille samme spiltype flere gange, men må ikke kunne</p>
---	---

7.1.2 Aktivering og deaktivering af spil

1	[TEST] Spilplatformen skal have en funktion, som kan deaktivere et specifikt spil
2	[TEST] Spilplatformen skal have en funktion, som kan deaktivere alle spil øjeblikkeligt.
3	Oplysninger om aktivering og deaktivering skal gemmes i en log.
4	[TEST] Når et spil deaktiveres, skal kunden kunne færdiggøre igangværende spil.
5	[TEST] Når et spil, der kan være i flere tilstande (fx en spilleautomat, der har et featurespil, hvor spillet derved skifter tilstand mellem hovedspillet og featurespillet) bliver deaktiveret, skal kunderne kunne fortsætte fra den aktuelle tilstand, når spillet igen er aktiveret. Denne mulighed kan dog bortfalde efter et i reglerne oplyst tidsrum på

7.1.3 Uafsluttede spil

1	<p>[TEST] Hvis et spil er uafsluttet, så skal spillet kunne genoptages, der hvor spillet blev afbrudt.</p> <p>Vejledning: Uafsluttede spil omfatter: (a) tab af kommunikation, (b) genstart af systemer, (c) spil deaktiveret / aktiveret, (d) kunde genstarter, (e) unormal afslutning af klientprogram</p>
---	---

7.1.4 Fejlhåndtering

1	Spilplatformen skal straks registrere alle fejl ved spillene. Årsag og løsning registreres, når disse er kendt.
2	Spilleleverandør skal kunne danne en rapport på baggrund af data indsamlet i henhold til 7.1.4.1

