

# Spillemyndighedens certificeringsprogram for væddemål og onlinekasino

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

# Indholdsfortegnelse

<b>1.</b>	<b>Formålet med program for styring af systemændringer .....</b>	<b>2</b>
1.1	Version .....	3
1.2	Anvendelsesområde .....	3
<b>2.</b>	<b>Frekvens og testvirksomheder .....</b>	<b>4</b>
2.1	Certificeringsfrekvens .....	5
2.1.1	Første certificering .....	5
2.1.2	Fornyset certificering .....	5
2.1.3	Udsættelse af fornyset certificering .....	5
2.2	Akkrediterede testvirksomheder .....	5
2.2.1	Krav til testvirksomhed .....	5
2.2.2	Krav til personale der udfører certificeringsarbejdet .....	6
2.2.3	Supervisering og signering af standardrapporten .....	6
<b>3.</b>	<b>Rammen for styring af systemændringer .....</b>	<b>7</b>
3.1	Ansvaret for styring af systemændringer .....	8
3.1.1	Tilladelsesindehavers ansvar for styring af systemændringer .....	8
3.1.2	Spilleverandørs ansvar for styring af systemændringer .....	8
3.1.3	Ansvarligt personale hos tilladelsesindehaver og spilleverandør .....	8
3.2	Plan for styring af systemændringer (Ændringsplan) .....	9
3.3	Konfigurationsstyring .....	9
3.3.1	Base- og spilplatformens systemstruktur og definition af komponenter .....	9
3.3.2	Registrering af komponenter i et komponentregister .....	10
3.3.3	Klassificering af komponenter .....	10
3.3.4	Klassificering af hardware-komponenter i virtuelle servere (cloud) .....	11
3.4	Registrering af ændringer i et ændringsregister .....	11
3.5	Base- eller spilplatformens konfigurationsudgangspunkt .....	11
<b>4.</b>	<b>Processen for styring af systemændringer .....</b>	<b>12</b>
4.1	Ændringsbegrundelse .....	13
4.2	Evaluering af ændringsforslaget .....	13
4.3	Ændringsgodkendelse .....	13
4.3.1	Særligt for tilladelsesindehaver og base platform .....	14
4.4	Implementering og verifikation af systemændringer .....	14
4.4.1	Ændringer til komponenter klassificeret med relevanskode 3 .....	14
4.4.2	Ændringer til komponenter klassificeret med relevanskode 2 .....	15
4.5	Særligt vedrørende integration .....	15
<b>5.</b>	<b>Rapporter fra komponentregistret og ændringsregistret m.v. ....</b>	<b>16</b>
<b>6.</b>	<b>Spillemyndighedens forudgående godkendelse af systemændringer .....</b>	<b>18</b>
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 certificeringsprogrammet.

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 testvirk- somheder

# 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 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 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 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 spilleleverandørs 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 komponenten).

Den højeste relevanskode indenfor de fire kriterier definerer komponentens 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 forsat 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 forsat 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 spilleleverandørs spilplatform fastlægges konfigurations-udgangspunktet 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 spilleleverandørs efterlevelse af lovgivningen, og
- hvordan ændringen påvirker spilsystemets fortrolighed, integritet, tilgængelighed og sporbarhed, 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 forretningsgange 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 fortlængelse af implementeringen.

Testvirksomheden kan tillade, at certificeringen udskydes, hvis tilladelsesindehaver eller spilleleverandør har en intern funktion, hvis primære formål er at kvalitetssikre styringen af systemændringer. Funktionen skal være bemandede 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.

#### 4.4.2 Ændringer til komponenter klassificeret med relevanskode 2

Testvirksomheden skal vurdere og godkende ændringsevalueringen, jf. afsnit 4.2 ved alle ændringer til komponenter i base platform eller spilplatform, der er klassificeret med relevanskode 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.

Det 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 3.4 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 4.4.2 og 4.4.3 anmode om at se tilladelsesindehavers eller spilleleverandørs dokumentation for udførte handlinger i forhold til ovenstående.

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



# Rapporter fra komponentregistret og ændringsregistret m.v.

# 5

Tilladelsesindehaver og spilleverandør 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.

