


Spillemyndighedens certificeringsprogram for væddemål og onlinekasino



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

Indholdsfortegnelse

1.	Formålet med krav til spil	3
1.1	Version	4
1.2	Anvendelsesområde	4
2.	Frekvens og testvirksomheder	5
2.1	Certificeringsfrekvens	6
2.1.1	Første test og inspektion og upload af spilcertifikat	6
2.1.2	Fornytest og inspektion og upload af spilcertifikat	6
2.1.3	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.	Skriftlig præsentation	8
3.1	Informationer, spilleregler og instruktioner	9
3.1.1	Generelt	9
3.1.2	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
4.	Visuel præsentation	11
4.1	Grafik	12
4.1.1	Generelt	12
4.1.2	Resultater	12
4.1.3	Symboler	12
4.1.4	Spilleautomater	12
4.1.5	Kortspil	12
4.1.6	Roulette	13
4.1.7	Terninger	13
4.1.8	Onlinebingo	13
5.	Generelle spilfunktioner	14
5.1	Spilafvikling	15
5.1.1	Generelt	15
5.1.2	Spillets anvendelse af RNG	15
5.1.3	Spil uden indsats	16
5.1.4	Retvisende præsentation af tilfældighed	16
6.	Særlige spilfunktioner	17
6.1	Peer-to-peer-spil	18
6.1.1	Generelt	18
6.1.2	Regler og information	18
6.1.3	Overvågning	18
6.2	Live-kasinospil	18
6.2.1	Generelt	18
6.2.2	Kunde grænseflade	19
6.2.3	Videoovervågning	19

6.2.4	Adgangskontrol.....	19
6.2.5	Spilleteknisk udstyr.....	19
6.3	Jackpots.....	20
6.3.1	Generelt.....	20
6.3.2	Regler.....	20
6.3.3	Jackpot-opsætning.....	20
6.3.4	Jackpot-advisering.....	21
6.3.5	Jackpot-udløsning.....	21
6.3.6	Jackpot-redegørelse.....	21
6.3.7	Jackpot-lukning.....	21
6.4	Onlinebingo.....	21
6.4.1	Generelt.....	21
6.4.2	Særligt for onlinebingo udbudt via TV.....	22
7.	Styring af spilfunktioner.....	23
7.1	Generelt.....	24
7.1.1	Spilforløb.....	24
7.1.2	Aktivering og deaktivering af spil.....	24
7.1.3	Uafsluttede spil.....	24
7.1.4	Fejlhåndtering.....	24

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 spilllets 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 (§ 24a 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 4: 4.1.1, 4.1.4, 4.1.5, 4.1.6, 4.1.7
- Afsnit 6: 6.1, 6.2, 6.3.4, 6.4.1.5, 6.4.1.10, 6.4.1.12
- Afsnit 7: 7.1.2, 7.1.3, 7.1.4.2

Frekvens og testvirk- somheder

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 spilportal, 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 valideringssoftware.

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 måneders 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 grønlandsk.
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 spillet.
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 størst 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	<p>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.</p> <p>Vejledning: Når der tilbydes en progressiv præmie, skal den være implementeret på en måde, der sikrer, at den teoretiske minimumstilbagebetalingsandel er korrekt præsenteret for kunden.</p>
2	<p>[TEST] Den teoretiske tilbagebetalingsandel, som er oplyst i spillereglerne, skal være korrekt.</p>
3	<p>[TEST] Tilbagebetalingsandelen må ikke manipuleres.</p> <p>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 tilpasses på baggrund af konkrete valg foretaget af spilleren.</p>
4	<p>Hvis der foretages indskud til en jackpot i forbindelse med et spil, skal der tages højde for jackpottens påvirkning ved oplysning af tilbagebetalingsandelen.</p>

Visuel præsentation

4

4.1 Grafik

4.1.1 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 vindue eller på den fane hvori spillet afvikles.
2	Spilplatformen skal sikre, at spilkontoens saldo vises eller er lettilgængelig fra alle spillesider.
3	Spilplatformen skal vise kunden, hvad denne indskyder, herunder spilindsatsenheden og den samlede spilindsats.
4	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 nulstille disse indsatser.
5	Hvis et spil midlertidigt ændrer karakter, så det afviger væsentligt fra grundspillet, skal spillet angive den aktuelle status. Vejledning: Afgivelsen fra grundspillet kan være et feature- og/eller bonusspil. Det skal altså være tydeligt for spilleren, når der er overgang mellem grundspil og feature/bonusspil.

4.1.2 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.

4.1.3 Symboler

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

4.1.4 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.

4.1.5 Kortspil

1	Spillekorts forside skal tydeligt vise værdi og kulør.
---	--

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

4.1.6 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>
---	--

4.1.7 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.

4.1.8 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 spille et spil bare ved at vælge det i menuen.
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", "dobbel", 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). Vejledning: Dette udelukker ikke auto play og lignende funktioner.
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 spilplatformen ikke må bruge oplysninger om kunden eller kunders udstyr til brug for dannelse af spilhændelser.
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. Vejledning: Ved brug af "auto play"-funktionalitet skal der gå mindst 3 sekunder mellem hver præsentation 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, kortlægning, blanding osv.)
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 genereringen af spilleplader til onlinebingo.
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 resultat mens spillet spilles.
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 samme som dem, der er i spilsystemet efter begivenheden.
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, medmindre det fremgår af spillereglerne.
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 på sandsynlighederne i spillet, hvis det ikke er oplyst til spilleren.
7	[TEST] RNG-output skal sikres indtil det anvendes. Vejledning: RNG-output må ikke transmitteres ukrypteret mellem RNG-server og spil-server.

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 trukket mere RNG-output end spillet skal bruge.</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 større, end den i realiteten er i spil med indsats.</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 præsentation af en spilhændelse.</p>
2	<p>[TEST] Spil skal give et retvisende indtryk af, i hvilket omfang en kunde kan påvirke resultatet.</p> <p>Vejledning: Kunden må ikke gives indtryk af at resultatet kan påvirkes, hvis dette ikke er muligt.</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> <p>Vejledning: Spillene må ikke tilpasse sig spillerens adfærd, medmindre der fx er tale om et konkret valg i spillet, der er en del af spillogikken og som er præsenteret i spillereglerne.</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 enhed, skal simuleringen være identisk med den forventede opførsel af den fysiske enhed.</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 er anonym i forhold til andre spillere.
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 (deltagergebyr/rake) udover indsatsen til selve spillet. Kommission indgår ikke i gevinstpuljen.

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 Kundegrænseflade

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	Spilplatformens 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 tillægsindehavers 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 adgang til de enkelte dele af lokationen.

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: Testvirksomheden vurderer hvilke test der er tilstrækkelige til at sikre sandsynligheden.
3	[TEST] Kortblanderen skal være designet således, at den kan udrydde ethvert mønster/mønstre, der er introduceret for spillekortene, før de placeres i blanderen, der vil påvirke resultatet af det næste spil.
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] Kortblanderen 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 spilleren at identificere specifikke kort.
6	[TEST] Kortblanderen 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 kortskoen.
8	[TEST] Kortskoen skal være designet til at facilitere kortgivningen uden at afsløre kortenes værdi.
9	[TEST] Kortskoen skal have en dækning, der skjuler bagsiden af kortene i skoens. Bagsiden af kortene må være synligt i det omfang, at det muliggør uddeling fra skoens.
10	[TEST] Kortskoen må ikke efterlade nogle mærker på kortene, der kan give mulighed for at forudsige resultatet af et spil.
11	[TEST] Kortskoen 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	<p>[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.</p> <p>Vejledning: Hvis der er et loft på en jackpot, skal alle yderligere bidrag, når loftet er nået, krediteres i en anden pulje.</p>
2	[TEST] Spilplatformen skal sikre, at tilbagebetalingsandelen stemmer overens med, hvad kunden er blevet stillet i ud-sigt, 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	<p>Reglerne for en given jackpot skal oplyse sandsynligheden for at kunden vinder den.</p> <p>Vejledning: Det skal oplyses tydeligt for spilleren, hvis sandsynligheden for at vinde en jackpot ikke er konstant fx hvis sandsynligheden ændrer sig over tid.</p>
3	Reglerne for en given jackpot skal beskrive, hvordan den er finansieret og præcisere, hvordan bidragene til den foretages.
4	<p>Reglerne for en given jackpot skal beskrive, hvordan præmierne bestemmes og tildeles.</p> <p>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).</p> <p>Vejledning: Det skal fremgå tydeligt af reglerne, hvis der er tale om en tidsbestemt jackpot.</p>
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 jackpot.
6	Reglerne for en given jackpot skal beskrive, hvordan tilladelsesindehaveren kan lukke en jackpotordning samt, hvad der sker med midlerne i jackpotpuljen, hvis jackpotordningen lukkes.

6.3.3 Jackpot-opsætning

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

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 at have bidraget til puljen.

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 af 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. Vejledning: Dette er ikke til hinder for at kunden kan vælge mellem spilleplader, som er sammensat af spilplatformen.
9	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". Vejledning: Kunden skal have udbetalt sin gevinst, hvis kundens tal/symboler udtrækkes, også i situationer hvor kunden ikke har markeret korrekt.
11	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 "resultatside". Spillepladerne behøver ikke blive præsenteret på samme visuelle måde, som i løbet af spillet og kan fx godt gives som tekst.
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 spilllets start, skal den visuelle præsentation af hvert nummer/symbol for spillerne ske med mindst 3 sekunders interval.

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 åbne det samme spil i flere vinduer.</p>
---	---

7.1.2 Aktivering og deaktivering af spil

1	[TEST] Spilplatformen skal have en funktion, som kan deaktivere et specifikt spil øjeblikkeligt.
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 ikke mindre end 90 dage

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> <p>Vejledning: En situation, hvor en kunde mister forbindelsen til et peer-to-peer-spil på grund af forhold, der ikke kan tilskrives tilladelsesindehaver, betragtes ikke som et uafsluttet spil for den pågældende kunde.</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

