


Spillemyndighedens certificeringsprogram for væddemål og onlinekasino



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.	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
4.	Visuel præsentation	9
4.1	Grafik	10
4.1.1	Generelt	10
4.1.2	Resultater	10
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
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
7.	Styring af spilfunktioner	16
7.1	Generelt	17
7.1.1	Aktivisering og deaktivering af spil	17
7.1.2	Fejlhåndtering	17

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 spiludbud (§ 11 i lov om spil).

Frekvens og testvirk- somheder

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 spilportal, inden spillet kan udbydes på det danske marked. Se vejledning om upload på Spillemyndighedens hjemmeside.

2.1.2 Fornytest 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 fornytest 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 fornytest 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 fornytest 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 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.
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.

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 kundens mulige gevinst.
4	Spilplatformen skal vise spillets maksimale indsats.
5	Spilplatformen skal vise spillets minimumsindsats.

Visuel præsentation

4

4.1 Grafik

4.1.1 Generelt

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

4.1.2 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 på et udfald i menuen.
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 kø, så spilleren køber væddemålet flere gange. Kunden skal have rimelig tid til at orientere sig om konsekvenserne af kundens handling.

5.1.2 Spillelets 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 tendenslodtrækning fx hvis en kamp er aflyst i forbindelse med et puljespil.
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 tilfældig udvælgelse af kampe til en væddemålskupen.
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 samme som dem, der er i spilsystemet efter begivenheden.
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 spillereglerne.
6	[TEST] RNG-output skal sikres indtil det anvendes. Vejledning: RNG-output må ikke transmitteres ukrypteret mellem RNG-server og spil-server.
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 potentielle gevinst på den fortsatte del af væddemålet.

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 væddemålsbørsen.

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.

