

Spillemyndighedens certificeringsprogram for væddemål og onlinekasino



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
2.1.1	Første test og inspektion og upload af spilcertifikat	5
2.1.2	Fornytest og inspektion 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
3.3	Tilbagebetalingsandele	8
3.3.1	Generelt	8
4.	Visuel præsentation	10
4.1	Grafik	11
4.1.1	Generelt	11
4.1.2	Resultater	11
5.	Generelle spilfunktioner	12
5.1	Spilafvikling	13
5.1.1	Generelt	13
5.1.2	Spillets anvendelse af RNG	13
5.1.3	Spil uden indsats	13
5.1.4	Retvisende præsentation af tilfældighed	14
6.	Særlige spilfunktioner	15
6.1	Væddemål	16
6.1.1	Generelt	16
6.1.2	Lukning af væddemål	16
7.	Styring af spilfunktioner	17
7.1	Generelt	18
7.1.1	Aktivering og deaktivering af spil	18
7.1.2	Uafsluttede spil	18
7.1.3	Fejlhåndtering	18

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: Landbaseret væddemål'. 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 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 testvirk- somheder

2

2.1 Certificeringsfrekvens

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

2.1.2 Fornytest 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 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.07.02 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 fornytest inspektion

Spilleverandør 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.07.02.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 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. "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 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 spillereglerne for hvert spil.
---	--

	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.
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

4.1.1 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.

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.

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. Vejledning: Kunder må ikke være tvunget til at spille på et væddemål bare ved at klikke på et udfald i menuen.
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 kø, så spilleren køber væddemålet flere gange. Kunden skal have rimelig tid til at orientere sig om konsekvenserne af kundens handling.

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 tilfældig udvælgelse af kampe til et væddemålskupon
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 spillerresultater, 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	[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 trukket mere RNG-output end spillet skal bruge.

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 spillet afvikles med indsats.
---	--

	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	<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 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 potentielle gevinst på den fortsatte del af væddemålet.

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 systemer, (c) spil deaktiveret / aktiveret, (d) kunde genstarter, (e) unormal afslutning af klientprogram
---	--

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.

