

Feedback på høring om opdateret certificeringsprogram for væddemål og onlinekasino

Den 15. juli 2024 udgav Spillemyndigheden en høring om det opdaterede certificeringsprogram for væddemål og onlinekasino på baggrund af indførelse af leverandørtilladelser fra 1. januar 2025.

Spillemyndigheden vil gerne takke alle for jeres bidrag til høringen.

Nedenfor har vi samlet den vigtigste information om opdateringen af certificeringsprogrammet. Både de oprindelige ændringer samt nye ændringer, der er foretaget på baggrund af høringen med tilhørende begrundelser. Vi har også udarbejdet en Q&A, som indeholder spørgsmål fra høringen.

Omstruktureringen af programmet

Spillemyndighedens certificeringsprogram omlægges, så ansvarsfordelingen mellem tilladelsesindehaver og spilleleverandør afklares. Det betyder, at teststandarder og inspektionsstandarder slettes. I stedet introduceres 3 nye dokumenter: Krav til RNG, Krav til base platform og krav til spil.

Bemærk venligst definitionerne af de forskellige aktører i vores certificeringsprogram. En spiludbyder/-operatør betegnes som en tilladelsesindehaver, og en spilleleverandør betegnes som en spilleleverandør, selvom spilleleverandøren nu også har en tilladelse.

Nedenfor er en oversigt over dokumenterne, herunder den ansvarlige aktør, leveringsmetode og frist for indsendelse:

SCP	Navn på dokument	Ansvarlig for udførelse og levering til SPM	Leveringsmetode	Frist for indsendelse
01	Krav til RNG	Spilleleverandør og tilladelsesindehaver med egen RNG	Spilportalen	1 måned
02	Krav til base platform	Tilladelsesindehaver	Kontaktformular	2 måneder
03	Ledelsessystem for informationssikkerhed	Spilleleverandør og tilladelsesindehaver	Kontaktformular	2 måneder
04	Penetrationstest	Spilleleverandør og tilladelsesindehaver	Kontaktformular	2 måned
05	Sårbarhedsscanning	Spilleleverandør og tilladelsesindehaver	Kontaktformular	1 måned
06	Program for styring af systemændringer	Spilleleverandør og tilladelsesindehaver	Kontaktformular	2 måneder

07	Krav til spil	Spilleleverandør og tilladelsesindehaver med egne spil	Spilportalen	1 måned
----	---------------	--	--------------	---------

Frekvenser

Spillemyndigheden planlagde at ændre fristen for indsendelse af standardrapporterne for alle årlige certificeringer fra to måneder til en måned, fordi tilladelsesindehaveren fremadrettet ikke skal compilere rapporter fra deres spilleleverandører. Dette skulle gøre rapporteringsfasen lettere og mindre tidskrævende.

Efter gennemgang af hørings svarene har vi indset, at det på nogle områder ikke er hensigtsmæssigt at forkorte perioden, da vi erkender, at der fortsat kan være procedurer, som kan gøre en frist på en måned svær at overholde. Vi har besluttet at holde to måneders fristen for indberetning af SCP.02 "Krav til base platform", SCP.03 "Ledelsessystem for informationssikkerhed", SCP.04 "Krav til penetrationstest" og SCP.06 "Program for styring af systemændringer".

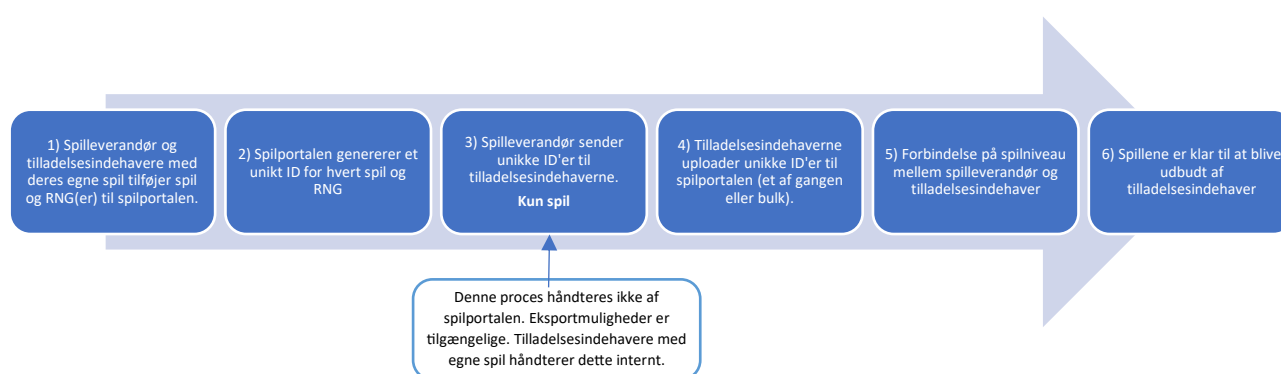
For SCP.01 "Krav til RNG", SCP.05 "Krav til sårbarhedsscanning" og SCP.07 "Krav til spil" vil fristen være en måned.

Spilportalen

SCP.01 "Krav til RNG" og SCP.07 "Krav til spil" skal fremover uploades i vores nye spilportal af spilleleverandørerne. Spilleleverandøren skal tilføje deres spil og RNG'er i spilregisteret med relevante oplysninger og vedlægge et gyldigt certifikat.

Tilladelsesindehavere skal logge ind i spilportalen og tilføje de spil, de udbyder. Tilladelsesindehavere med egne spil får 2 logins – et som "spilleleverandør" og et som tilladelsesindehaver.

Processen i spilportalen:



Yderligere information om spilportalen findes i [vejledning om leverandørtilladelser](#). Derudover vil spilportalen indeholde en brugervejledning.

Overgangsperiode

Det opdaterede certificeringsprogram træder i kraft den 1. januar 2025. Fra denne dato er det klar til brug, og opdaterede standardrapporter (skabeloner) vil også være tilgængelige fra denne dato.

Allerede foretagne certificeringer er stadig gyldige i et år (undtagen sårbarhedsscanning, som foretages hver 3. måned), hvilket betyder, at der ikke vil være behov for ekstra/yderligere certificeringer.

Hvis tilladelsesindehavere bliver certificeret i perioden 1. januar 2025 – 30. juni 2025 skal certificeringen ikke indeholde en kompilering af rapporter fra anvendte spilleleverandører, da spilleleverandører med tilladelse selv er forpligtet til at indsende deres certificeringer direkte til Spillemyndigheden.

Fra 1. juli 2025 er det obligatorisk at bruge det opdaterede certificeringsprogram, men vi mener, at det vil være en fordel for både spilleleverandører og tilladelsesindehavere at tage det opdaterede certificeringsprogram i brug hurtigst muligt.

Q/A

Spillemyndigheden har modtaget en række spørgsmål, hvor svarene kan findes i [vejledning om leverandørtilladelser](#) eller i de [generelle krav](#) til certificeringsprogrammet. Vi har derfor ikke inkluderet disse spørgsmål i denne Q&A.

SCP.00 Generelle krav

Afsnit 1.1

Spørgsmål:

Med det opdaterede certificeringsprogram introduceres to nye begreber: "base platform" og "spilplatform". Det anmodes om, at det præciseres, hvilke komponenter der er omfattet af henholdsvis "base platform" og "spilplatform".

Svar:

Spillemyndigheden har følgende definitioner af "base platform" og "spilplatform", der fremgår af certificeringsprogrammets generelle krav:

Base platform

System der anvendes til styring af spilkonti bl.a. kontooprettelse og login, kundeselvbegrænsningsfunktioner og håndtering af spillernes midler. Dette omfatter også systemer, der anvendes til lagring af oplysninger vedrørende kunder og kundernes deltagelse i spil, herunder historiske data og resultatoplysninger.

Spilplatform

Spil samt system eller andet udstyr, der anvendes til udbud og afvikling af spil, herunder systemer og udstyr der frembringer og/eller præsenterer spil for spilleren og der fastlægger og lagrer resultatet af et spil, eller beregner hvorvidt spilleren har vundet eller tabt et spil.

Spillemyndigheden kan ikke præcisere dette yderligere, hvormed tilladelsesindehaver og spilleleverandører selv skal foretage vurderingen af, hvilke komponenter der er omfattet af henholdsvis base platform og spilplatform ud fra ovenstående definitioner.

Afsnit 2.1.3

Spørgsmål:

Efter at en spilleleverandør allerede én gang har udført deres første certificering i overensstemmelse med SCP.02-06, som instrueret i afsnit 2.1.3 i SCP.00.00.EN.3.0 (...)

Svar:

Denne observation viste os, at der desværre var en tastefejl i afsnit 2.1.3, så der fejlagtigt stod, at en spilleleverandør skulle certificeres i henhold til SCP.02-06. En spilleleverandør skal være certificeret i henhold til SCP.01, SCP.03-06 og SCP.07.

SCP.02 er tilladelsesindehaverens ansvar.

Spørgsmål:

Det fremgår, at rapporter om SCP.01 og rapporter om SCP.07 skal uploades til Spillemyndighedens spilportal. Det anmodes om, at det præciseres, om det er tilladelsesindehaveren eller spilleleverandøren, der skal uploade rapporterne.

Svar:

Afsnit 2.1.3 handler om ansøgningen om tilladelse som spilleleverandør. Det betyder, at det er spilleleverandørens ansvar at uploade rapporterne. En tilladelsesindehaver, der tilbyder egne udviklede spil, og som ikke har behov for en særskilt tilladelse som spilleleverandør (se vejledningerne, som der er linket til ovenfor), har dog de samme forpligtelser som en spilleleverandør. Derudover er tilladelsesindehaveren forpligtet til at afgive oplysninger i spilportalen om, hvilke spil de tilbyder fra hvilke spilleleverandører. Dette er baseret på unikke spil-id'er, som spilleleverandøren sender til tilladelsesindehaveren. Se venligst vejledning om leverandørtilladelser for yderligere information.

Spørgsmål:

Det kan være meget besværligt at få en fysisk underskrift på standardrapporten. Der anmodes om, at Spillemyndigheden udelukker kravet om underskrift og stoler på de oplysninger, der gives om testvirksomhedens akkreditering.

Svar:

Underskriften er vigtig, fordi det er ved signaturen testvirksomheden erklærer, at oplysningerne i rapporten er korrekte.

Det er testvirksomheden, der udfylder standardrapporten, så mens rapporten er i deres besiddelse enten fysisk eller elektronisk, bør det ikke være et problem for deres medarbejder at underskrive rapporten, inden rapporten sendes til tilladelsesindehaveren/spilleleverandøren.

I den forbindelse vil vi også tilføje, at det er muligt at anvende digitale signaturer, hvilket er muligt i f.eks. et pdf-dokument. Dette bruges allerede af testvirksomheder og accepteres af Spillemyndigheden.

SCP.01 Krav til RNG

Generelt

Spillemyndigheden er under høringen blevet opmærksom på, at flere krav, der blev stillet i "SCP.01 -Krav til RNG" bør placeres i "SCP.07 - Krav til spil", da de omhandler brug og sikkerhed vedr. RNG-udgangen i forbindelse med spillet.

Det er følgende krav: 3.1.1.1 – 3.1.1.2 – afsnit 3.1.2 – afsnit 3.1.5.

Disse krav er blevet flyttet til et separat afsnit (Spillets anvendelse af RNG) i SCP.07 "Krav til spil". De yderligere spørgsmål og svar om RNG (uanset skiftet til "Krav til spil") behandles fortsat nedenfor.

Afsnit 2.1.2

Spørgsmål:

Citat fra afsnit: " Hvis det kan dokumenteres, at der ikke er foretaget ændringer af RNG siden den forrige test, kan testvirksomheden attestere standardrapporten uden at yderligere test er nødvendigt.

Dokumentation for, at der ikke er sket ændringer kan fx være sammenholdelse af hash-værdier genereret af testvirksomheden eller ved brug af valideringssoftware."

Kan du bekræfte, hvordan dette skal dokumenteres fremadrettet?

Svar:

Først vil vi nævne, at dette ikke er en ny mulighed. Dette har altid været tilladt for at undgå unødvendige tests. Vi mener dog, at denne mulighed ikke var klart beskrevet, hvorfor vi tilføjede dette afsnit.

I dag vil dette blive dokumenteret ved at markere alle relevante krav i en standardrapport som "godkendt". Dette er dog noget ubelejligt. Vi planlægger at tilføje et afkrydsningsfelt i de relevante standardrapporter, som kan bruges i denne specifikke situation. Afkrydsningsfeltet vil blive understøttet af et krav om, at den akkrediterede testvirksomhed skal tilføje oplysninger i bilaget til rapporten om, hvordan det er dokumenteret, at spillet/spillene ikke har ændret sig siden forrige test og inspektion.

Som nævnt ovenfor vil standardrapporterne blive opdateret senere i år.

SCP.02.00 Krav til base platform

Afsnit 3.1.1.9

Spørgsmål:

Hvad er definitionen på en passiv spillekonto?

Svar:

Følgende vejledningstekst er tilføjet: "En passiv spilkonto er en spilkonto, der ikke har været anvendt af spilleren i en periode. Denne periode defineres af tilladelsesindehaver."

Afsnit 3.2.4.1

Spørgsmål:

Vi vil opfordre Spillemyndigheden til at præcisere, hvad der menes med "betryggende identifikation af spilleren".

Svar:

Følgende vejledning er tilføjet: "Dette kan fx være ved anvendelse af et stærkt password eller anvendelse af to-faktor-godkendelse fx ved at gøre brug af enhedens mulighed for anvendelse af biometriske data, såsom ansigtsgodkendelse eller fingeraftryk."

Afsnit 3.2.7, 3.2.8, 3.3.1.1, 3.3.1.2 og 3.3.1.7

Spørgsmål:

Det er uklart, hvorfor disse krav er delt i to, da det er vores forståelse, at en funktion skal virke for at kravet er bestået. Hvis funktionen ikke virker, kan det ikke siges, at tilladelsesindehaveren har funktionen. Vi mener derfor, at flere af disse krav er gentagelser.

Svar:

Kravene blev splittet op, da vi gerne ville gøre det klart, at den akkrediterede testtestvirksomhed ikke kun skal sikre, at tilladelsesindehaveren har funktionen, men også sikre, at den virker efter hensigten. Vi er blevet opmærksomme på, at opdelingen virker unødvendigt og har derfor besluttet at nøjes med ét krav, der skal testes.

Afsnit 3.4.1.1 og 3.4.1.2

Spørgsmål:

Det er uklart, hvad "entydig, automatisk og systematisk måde" betyder.

Svar:

Krav 3.4.1.2 er udgået, og i stedet er ordlyden fra dette krav indsat som en vejledningstekst for krav 3.4.1.1: "Kunden skal have adgang til oplysninger om, hvilke valutaer base platformen accepterer samt proceduren for omregning mellem valutaer."

SCP.04 Krav til penetrationsprøvning

Afsnit 2.2.2

Spørgsmål:

Af udkastet fremgår det, at den, der udfører penetrationstesten, skal have en personlig certificering. Testvirksomheder bruger ofte medarbejdere, som ikke har en personlig certificering, der dokumenterer deres kompetence. Arbejdet superviseres af en mere erfaren medarbejder, som har en personlig certificering. Det ser ud til, at det kan være en uforholdsmæssig stor udfordring og måske omkostningskrævende for tilladelsesindehavere og spilleverandører, fordi testvirksomheden er pålagt at bruge mere erfarent personale til at udføre penetrationstesten og ikke kun til supervision.

Svar:

Penetrationstest er arbejde, der kræver særlig dygtighed og erfaring, og en penetrationstest er kun så god

som den, der udfører den. Spillemyndigheden mener, at det er vigtigt, at det personale, der udfører penetrationstesten, er højt kvalificerede fagfolk, hvorfor kravene stilles til det personale, der udfører penetrationstesten. Den, der udfører penetrationstesten, og den der superviserer, kan være den samme person jf. pkt. kravene til tilsyn i afsnit 2.3 i SCP.00.00 Generelle krav.

Afsnit 4.0

Spørgsmål:

Kan Spillemyndigheden specificere, om 12 måneders intervallet for tilladelsesindehaverens og spilleleverandørens penetrationstest skal synkroniseres, eller om de kan udlignes i tide?

Svar:

Det har aldrig været et krav, at tilladelsesindehaverens og spilleleverandørens penetrationstest skal foretages på samme tid. Dette ville være et meget uoverskueligt og byrdefuldt krav for alle involverede parter. Da spilleleverandører ofte leverer deres spil til flere tilladelsesindehavere, ville det være umuligt for en spilleleverandør at opfylde et sådant krav, medmindre alle tilladelsesindehavers penetrationstest udføres på samme dato.

Spørgsmål:

Med hensyn til udkastet til kravet "SCP.04.00 3.0" afsnit 4, har vi bemærket, at både tilladelsesindehavere og spilleleverandørerne er forpligtet til at indsende deres penetrationstest. Skal tilladelsesindehavere indsende spilleleverandørens penetrationstest på deres vegne til Spillemyndigheden, eller vil spilleleverandører nu indsende deres penetrationstest direkte til Spillemyndigheden? Dette spørgsmål gælder også for alle andre certificeringsrapporter, som spilleleverandører skal udarbejde fx sårbarhedsscanningsrapport, årlig ændringsrapport, ISMS-rapport, årlige platformsrapporter mv.

Svar:

Efter 1. januar 2025 skal spilleleverandører selv indsende alle certificeringer direkte til Spillemyndigheden. Det betyder, at spilleleverandørens certificeringer således ikke længere skal indgå i tilladelsesindehaverens samlede certificering. Se oversigtstabellen i afsnittet "Omstruktureringen af programmet" ovenfor, hvor det er illustreret, hvem der skal levere hvad, hvordan og hvor ofte.

Afsnit 4.1

Spørgsmål:

Det ser ud til, at sårbarheder skal udbedres, og en ny penetrationstest, der dækker de identificerede sårbarheder, skal gennemføres. Kan Spillemyndigheden afklare, om kravet dækker alle sårbarheder uanset score (f.eks. CVSS-score)/risiko forbundet med sårbarheden.

Svar:

Den nye penetrationstest skal dække de sårbarheder, som fik penetrationstesten til at mislykkes, hvilket er testvirksomhedens vurdering. I den forbindelse bemærker Spillemyndigheden, at en penetrationstest ikke er begrænset til sårbarheder, der er afdækket ved en sårbarhedsscanning.

SCP.05 Krav til sårbarhedsscanning

Afsnit 2.2.1

Spørgsmål:

Vil Spillemyndigheden overveje at ændre kravene til testvirksomhederne, så tilladelsesindehaver og spilleleverandører har et bredere udvalg af virksomheder at bruge til sårbarhedsscanning. Selvom CREST-akkrediteringen er tilføjet som en mulighed, er det stadig et ret begrænset område af virksomheder.

Svar:

Spillemyndigheden har ikke et problem med at udvide feltet af virksomheder, som kan udføre sårbarhedsscanninger for tilladelsesindehavere og spilleleverandører. Det er dog vigtigt for Spillemyndigheden, at scanninger udføres med en høj og professionel standard, hvilket er årsagen til, at vi har akkrediteringskrav til scanningsvirksomhederne. Spillemyndigheden er klar over, at mange andre virksomheder leverer sårbarhedsscanninger, men ganske ofte leveres disse uden bevis for kompetence. PCI og CREST tilbyder dette bevis ved at akkreditere scanningsvirksomhederne.

Afsnit 4.2

Spørgsmål:

Ved brug af "National Vulnerability Database - Common Vulnerability Scoring System"-skalaen (NVD CVSS) kræves det, at det angives, om "base score" eller "temporal score" skal bruges.

Svar:

Spillemyndighedens krav til sårbarhedsscanning stemmer overens med PCI DSS-standarder, og i denne sammenhæng er sårbarhedsvurderinger typisk baseret på CVSS-basiscore. Dette skyldes, at basiscoren giver en konsekvent og statisk evaluering af en sårbarheds omfang på tværs af forskellige miljøer, hvilket er afgørende for at opretholde ensartethed i rapportering og afhjælpning. PCI ASV-programmet bruger specifikt denne basiscore til at sikre, at sårbarheder med en score på 4,0 eller højere identificeres og mitigeres i overensstemmelse med de gældende krav.

SCP.06 Program for styring af systemændringer

Afsnit 4.4.2

Spørgsmål:

På grund af ændringerne i navngivningen og nummereringen af SCP'erne, vil SCP.01 v3.0 kun omhandle RNG'er i fremtiden. Da RNG er den mest kritiske af alle komponenter, ville der aldrig være nogen "relevanskode 2"-ændringer anvendt på RNG'en. For eksempel, hvis vi skulle tage den scoringskonvention, der anvendes inden for SCP, ville en RNG i et typisk vurderes således:

Komponent	Fortrolighed	Integritet	Tilgængelighed	Sporbarhed	Samlet
RNG.dll	1	3	1	3	3

RNG'en vil aldrig håndtere eller opbevare **fortrolige** spillerdata og vil derfor heller ikke påvirke **tilgængeligheden** af spillerdata. Dette er slet ikke muligt for en RNG. Men indvirkningen af en dårligt styret og kontrolleret ændring på **integriteten** af disse komponenter er stor. Det samme er **sporbarheden** med hensyn til brugeraktivitet i forhold til at få adgang til disse følsomme RNG-komponenter.

Svar:

Spillemyndigheden er enig i bemærkningen om, at alle ændringer af en RNG vil være relevanskode 3. Første del af afsnit 4.4.2 vedrørende relevanskode 2 til RNG er derfor slettet.

Spørgsmål:

I SCP.06 'System Change Management Program' er der tilføjet et nyt afsnit med krav til systemændringer, der omfatter integration mellem base og spilplatform. Kan I give flere detaljer om systemændringer?

Svar:

Hovedformålet er, at der skal etableres en forretningsproces mellem tilladelsesindehaver og spilleleverandør, som skal sikre, at der fx gennemføres sanity check og stikprøver, hvis der er risiko for, at en systemændring på enten base platformen eller spilplatformen kan påvirke den anden.

Afsnit 4.5

Spørgsmål:

Med hensyn til udkastet til kravet "SCP.06.00 3.0", har vi under afsnit 4.5 bemærket, at vi er forpligtet til at bevare beviser for sanity checks og stikprøver mod kravene SCP.02 og SCP.07. Vi vil gerne forstå yderligere, hvad er forventningen til disse? Måske nogle eksempler ville være nyttige?

Svar:

Formålet med dette krav er at sikre, at base platformen og spilplatformen altid fungerer korrekt. Ændringer i base platformen kan påvirke integrationen med spilplatformen – eller omvendt. Det er derfor fundet hensigtsmæssigt, at tilladelsesindehaveren/spilleleverandøren har procedurer, hvor de ved hjælp af sanity check og stikprøver tester, at alt fortsat fungerer efter hensigten, hvis der er foretaget ændringer, der rent faktisk kan påvirke integrationen.

Afsnit 5

Spørgsmål:

Med hensyn til udkastet til kravet "SCP.06.00 3.0" afsnit 5, har vi bemærket, at Spillemyndigheden har pålagt tilladelsesindehavere og spilleleverandører at kunne indsende en rapport om systemændringer, herunder de handlinger, der blev gjort for at sikre, at base platformen og spilplatforme fungerer korrekt efter integration. Vi vil gerne afklare, om alle systemændringer skal inkluderes i denne rapport eller kun handlinger, der blev udført for at sikre, at base- og spilplatformene fungerer korrekt efter integration?

Svar:

Det er vigtigt at pointere, at rapporterne nævnt i afsnit 5 kun skal indsendes efter anmodning fra Spillemyndigheden i forbindelse med tilsyn. Kun handlinger, der blev udført for at sikre, at base- og spilplatformene fungerer korrekt efter integration, behøves at være inkluderet i denne rapport.

SCP.07.03 Krav til spil (Onlinekasino)

Afsnit 4.1.2.2

Spørgsmål:

Vi opfordrer til, at "et passende tidsrum" afklares for at undgå uklarhed og forskel mellem tilladelsesindehaver/spilleleverandør.

Svar:

Kravet er omformuleret, så det præciseres, at spilleren skal have tid nok til at forstå udfaldet og resultatet.

Afsnit 4.1.4.3

Spørgsmål:

Det forekommer uklart, hvordan sætningen: "Spillet skal sikre, at antallet af symboler, der udløser en gevinst, angives." skal forstås. Kombinationer, inklusive antal påkrævede symboler for gevinster, er allerede vist i spillevejledningen, og det er - udover pladsmangel, ligeledes unødvendigt at have det i selve spillets grafik.

Svar:

Følgende vejledning er tilføjet: Det er tilstrækkeligt, at dette fremgår af spilleregler/instruktioner.

Afsnit 7.1.1.1

Spørgsmål:

Der opfordres til at afklare, om dette krav dækker samme spiltype, eller om det dækker over, at spilleren ikke må kunne spille samme spilsession på to eller flere enheder.

Svar:

Kravet er blevet omformuleret og følgende vejledning er tilføjet: "Spilleren må gerne spille samme spiltype flere gange, men må ikke kunne åbne det samme spil i flere vinduer."

Afsnit 7.1.2

Spørgsmål:

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. Kan I venligst uddybe, hvad der menes med "nuværende tilstand"?

Svar:

Hvis et spil går ned, når spilleren har vundet adgang til featurespillet, skal spilleren være i stand til at genetablere forbindelsen og fortsætte i featurespillet.