

Vägledning för Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd om tekniska krav samt ackreditering av organ för den som ska kontrollera, prova och certifiera spelverksamhet (LIFS 2018:8) och för 1 och 4 kap. Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd om statligt lotteri och lotteri för allmännyttiga ändamål (LIFS 2018:4).

Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd om tekniska krav samt ackreditering av organ för den som ska kontrollera, prova och certifiera spelverksamhet (LIFS 2018:8)

Den nya spelregleringen innebär att den som ansöker om licens för att tillhandahålla spel ska införskaffa ett intyg från ett ackrediterat organ som styrker att den utrustning m.m. som sökanden avser att använda uppfyller föreskrivna krav. Spelare ska kunna utgå från att de spel som tillhandahålls är säkra och att de inte kan manipuleras.

Bedömningen ska utföras av ett organ som ackrediterats för uppgiften i enlighet med Europaparlamentets och rådets förordning (EG) nr 765/2008 av den 9 juli 2008 om krav för ackreditering och marknads kontroll i samband med saluföring av produkter och upphävande av förordning (EEG) nr 339/93. I Sverige är det Swedac som är den ackrediterande myndigheten.

Den som ansöker om licens för att tillhandahålla spel ska bland annat leva upp till kraven i dessa föreskrifter. Utöver föreskrifterna ska sökanden också leva upp till kraven i spellagen (2018:1138), spelförordningen (2018:1475) och Lotteriinspektionens övriga föreskrifter. Sökandens tekniska utrustning ska bedömas innan utrustningen får användas i spelverksamheten.

Vägledningen har till syfte att förtydliga och underlätta för den som vill ansöka om licens för att tillhandahålla spel och för den som ansöker om att bli ackrediterad för att kontrollera, prova och certifiera en verksamhet som tillhandahåller spel.

1 kap. Tillämpningsområde

1 § Dessa föreskrifter och allmänna råd gäller den som ansöker om att bli ackrediterad för att utföra kontroll, provning och certifiering av spelverksamhet och den som ansöker om licens för att bedriva spelverksamhet samt den som har licens enligt spellagen (2018:1138).

Spelinspektionen får besluta om undantag från föreskrifterna, om det är motiverat ur säkerhetssynpunkt och i övrigt inte medför några risker för spelaren.

Föreskrifterna och de allmänna råden gäller inte för

1. landbaserat kasino i därför avsedd lokal enligt 5 kap. 1 § spellagen,
2. värdeautomatspel enligt 5 kap. 7–8 §§ spellagen,
3. lokalt poolspel enligt 6 kap. 8 § spellagen,
4. spel som omfattas av kommunal registrering enligt 6 kap. 9 § spellagen,
5. landbaserat kasinospel, varuspelsautomater och kortspel i turneringsform enligt 9 kap. 1 § spellagen, och

6. spel på fartyg i internationell trafik enligt 10 kap. 1 § spellagen.

För lotteri enligt 6 kap. 1 § spellagen som omsätter under fem (5) miljoner kronor gäller endast 13 kap.

Föreskrifterna gäller inte för landbaserat kasino såsom Casino Cosmopol och restaurangkasino, värdeautomater både på Casino Cosmopol och på restaurang samt varuspelsautomater, kortspel i turneringsform som inte sker online, lokalt poolspel i form av bygde- och ponnytrav, sådant lotteri som endast ska bedrivas i en kommun och som ska registreras i den kommunen samt penning-, värdeautomatspel och restaurangkasino.

För lotteri för allmännyttigt ändamål där omsättningen understiger fem miljoner kronor gäller bara bestämmelserna om slumptalsgeneratorer.

Uttryck i föreskrifterna och allmänna råden

2 § Om inte annat anges har de uttryck och benämningar som används i föreskrifterna samma betydelse som i spellagen (2018:1138) och i spelförordningen (2018:1475).

I dessa föreskrifter och allmänna råd avses med

1. *checksumma*: siffror som bifogas tal eller meddelande för att ändringar och fel ska kunna upptäckas. Checksummor räknas fram genom en bestämd matematisk procedur,
2. *informationstillgång*: information, och resurser som hanterar den, som är av värde för en organisation. Ett spel- och affärssystem består av en eller flera informationstillgångar som licenshavaren själv definierar i en förteckning,
3. *kryptering*: förvanskning av data och information med krypteringsalgoritm som är allmänt känd och publicerad,
4. *live kasinospel*: kasinospel som erbjuds som onlinespel via videolänk, dataöverförd kommunikationstjänst eller liknande där dragningsutrustning används istället för ett spelsystem,
5. *maximal belastning*: definieras av den certifierade licensinnehavaren och avser det tillfälle då spelsystemet automatiskt avvisar insatser från spelare,
6. *person i politiskt utsatt ställning (PEP)*: en person som har, eller har haft en viktig offentlig funktion i ett land, eller i ledningen i en internationell organisation,
7. *ombudsterminal*: en teknisk utrustning som används för att hantera olika typer av spel och spelarinformation, inte kan hanteras av spelaren, är en del av spelsystemet och som inte fungerar utan anslutning till det övriga spelsystemet,
8. *spelomgång*: en kombination av händelser från det att licenshavaren öppnar ett spel och spelaren lägger en insats tills det att resultatet av spelet genereras,
9. *inloggningstid*: den tid från det att spelaren loggar in i spelsystemet tills det att spelaren väljer att logga ut eller att spelsystemet loggar ut spelaren,
10. *slumptalsgenerator*: en algoritm eller fysisk enhet som är avsedd att generera en sekvens av element (ofta tal) som har vissa statistiska egenskaper gemensamma med talföljder, vilka uppstår rent slumpmässigt efter en given sannolikhetsfördelning,
11. *UTC*: världstid UTC (Coordinated Universal Time). UTC

Sverige finns på tidsbyrån BIPM i Paris och hämtas på ett garanterat säkert sätt till RISE, Research Institutes of Sweden – Sveriges forsknings- och innovationspartner för näringsliv och samhälle, i Borås och kallas UTC(SP), och

12. *vinstpott*: alla eller delar av spelarnas insatser i enlighet med den aktuella spelformens spelregler och där licenshavaren behåller på dessa insatser till dess att hela eller delar av insatserna delas ut, kan t.ex. vara en jackpott, poolspel eller en fördelad jackpott.

2 kap. Kontroll, provning och certifiering

Den som tillhandahåller spel ska se till att spelsystem, affärssystem m.m. uppfyller de krav som finns i föreskrifter som meddelats med stöd av spellagen, 16 kap. 1 § spellagen (2018:1138). Enligt 16 kap. 3 § samma lag ska utrustningens överensstämmelse med svensk reglering för spelverksamhet bedömas av ett organ som ackrediterats för uppgiften. Enligt 18 kap. 4 § spellagen har Spelinspektionen bland annat rätt att få tillträde till områden, anläggningar, lokaler m.m. där det bedrivs spel eller där utrustning för spel hanteras eller förvaras. Syftet med tillgänglighet är att Spelinspektionen ska kunna genomföra tillsynsinsatser.

Av 16 kap. 2 § spellagen framgår att huvudregeln är att licenshavarens spelsystem ska vara placerat i Sverige. Spelinspektionen får meddela undantag under vissa förutsättningar. Det är dock licenshavarens skyldighet att ansöka om ett sådant undantag. Om licenshavaren ansökt om ett sådant undantag måste det ackrediterade organets bedömning omfatta att det går att genomföra en kontroll av spelsystemet med fjärråtkomst eller liknande.

1 § Den som ansöker om spellicens ska vända sig till ett ackrediterat organ för kontroll, provning och certifiering av spelsystem, affärssystem, rutiner, dragningsutrustning och fysiska lotter i enlighet med 16 kap. 3 § spellagen (2018:1138).

Bestämmelser om ackreditering enligt första stycket som utförs av Swedac finns i lagen (2011:791) om ackreditering och teknisk kontroll.

Allmänt råd:

Är sökanden, eller den som utför tjänster för sökandens räkning, certifierat i förhållande till gällande ISO/IEC 27001:2014 kan kraven i 4–6 kap. dessa föreskrifter vara uppfyllda.

Giltigt ISO/IEC 27001:2014 certifikat, uttalande om tillämplighet¹ och dokumenterad riskbedömning ska finnas tillgängliga för det ackrediterade organet att utvärdera.

Swedac är nationellt ackrediteringsorgan för Sverige. Swedac kontrollerar efterlevnaden av krav på kvalitet och säkerhet i syfte att underlätta för varor och tjänster att fritt röra sig över gränserna. Inom samtliga områden har Swedac internationella uppgifter. Swedac arbetar med internationella projekt i syfte att bidra till uppbyggnad av infrastruktur för ackreditering och kvalitetskontroll i utvecklingsländer. Instruktion och regleringsbrev från regeringen samt lagstiftning och överenskommelser inom Europa och globalt styr myndighetens verksamhet. Mer information om Swedac samt kontaktuppgifter finns på www.swedac.se.

¹ Statement of Applicability.

2 § Den som ansöker om spellicens ska skicka underlag för utförd kontroll, provning och certifiering till Spelinspektionen.

I rapporten ska det tydligt anges vilka utvärderingsmetoder som använts i kontroll-, provnings- och certifieringsprocesserna.

För att säkerställa att det ackrediterade organet uppfyller samtliga krav i 3 kap. ska utfärdade certifikat och övrig dokumentation för verksamheten bifogas.

3 § Kontroll-, provnings- och certifieringsprotokoll ska förnyas minst var tolfte månad.

Om det ackrediterade organet i det löpande arbetet konstaterar brister eller felaktigheter som är av betydelse för licensen, ska licenshavaren omedelbart underrätta Spelinspektionen.

Licenshavaren ska omedelbart meddela Spelinspektionen om certifieringsorganet återkallar certifikat.

Business-to-business (B2B) är en marknadsstrategi som inbegriper omsättning av varor och tjänster mellan företag. Det finns framför allt tre grupper av underleverantörer som är av betydelse för föreskrifterna. En underleverantör som tillhandahåller olika varor såsom ordbehandlingsprogram, en fysisk brandvägg, en underleverantör som tillhandahåller tjänster såsom drift, underhåll eller uppdatering av hela eller delar av en speltjänst eller tjänster såsom kundtjänst, HR-frågor etc. De olika typerna av underleverantörer är av betydelse för 4–6 kap. i föreskriften.

Inledningsvis finns en skillnad mellan varor och tjänster. En vara kontrolleras av licenshavaren i och med att den är köpt i färdigt skick, uppdateringar installeras av licenshavaren och varan är en del av licenshavarens egna informationstillgångar. Vid bedömning av ett ackrediterat organ är sådana varor en del av licenshavarens spel- och affärssystem. En förändring i sådana informationstillgångar föranleder endast revidering inom licenshavarens verksamhet. Omfattningen av en sådan revidering beror på hur licenshavaren klassificerat informationstillgången. Ett ordbehandlingsprogram kan klassificeras som mindre kritisk med låg relevans vid en förändring till skillnad från ett spelsystem som tillhandahåller t.ex. poker.

En tjänst kontrolleras av den som tillhandahåller tjänsten, uppdateringar hanteras av den som tillhandahåller tjänsten. Vid bedömning av ett ackrediterat organ måste bedömningen utsträckas till att också omfatta den som tillhandahåller tjänsten åt licenshavaren. En förändring som påverkar informationstillgången såsom t.ex. en pokertjänst innebär att en revidering måste göras av både licenshavaren och den som tillhandahåller tjänsten. Om en underleverantör tillhandahåller samma tjänst till många licenshavare kan det leda till en enorm administrativ börda för licenshavarna, de ackrediterade organen och Spelinspektionen. Den som tillhandahåller en tjänst till en eller flera licenshavare kan också vara kontrollerad, provad eller certifierad i enlighet med 2 kap. dessa föreskrifter. En ändring som sker hos den som tillhandahåller tjänster slår därmed igenom för samtliga licenshavare.

3 kap. Ackrediterade organ

För formulering av ackrediteringens omfattning/scope, se bilaga 1.

Omfattning

1 § Den ackrediterade processen ska omfatta informationssäkerhet, kontroll, provning och certifiering samt risk- och sårbarhetsanalys.

Behörighetskrav för det ackrediterade organet

2 § Den som ansöker om ackreditering ska ha erfarenhet av arbete med ledningssystem för informationssäkerhet, kontroll, provning, certifiering och risk- och sårbarhetsanalys.

Det finns inget hinder för den som vill bli ackrediterad att endast ansöka om delar av den ackrediterade processen. Den som ansöker om ackreditering ska ha erfarenhet inom de delar som ansökan avser.

Allmänt råd:

Med erfarenhet avses minst tre års erfarenhet av att testa och utvärdera ledningssystem för informationssäkerhet, minst två års erfarenhet med risk- och sårbarhetsanalys eller likvärdig erfarenhet.

Behörighetskrav för personal hos det ackrediterade organet

3 § Kontroll, provning och certifiering ska utföras av personal som har adekvat och dokumenterad utbildning.

Det ska finnas personal som har minst fem års erfarenhet av att kontrollera och prova spelsystem, spelverksamhet och onlineverksamhet eller motsvarande erfarenhet.

Det ska finnas personal som har minst fem års erfarenhet av risk- och sårbarhetsarbete eller motsvarande erfarenhet.

Åberopad erfarenhet och kompetens ska styrkas genom intyg eller liknande.

Allmänt råd:

Adekvat och relevant utbildning kan också vara andra kvalifikationer som gör att personal uppnår tillräcklig kompetens för uppgiften eller uppgifterna. För arbete med slumpfelsgeneratorer och annan dragningsutrustning bör ansvarig arbetsledare ha en mastersexamen eller doktorsexamen inom matematik, statistik eller annan för uppdraget relevant utbildning. Sådana kvalifikationer ska på samma sätt som annan utbildning finnas dokumenterade och kan för arbete med informationssäkerhet vara certifieringar i enlighet med:

- International Information Systems Security Certification Consortium (ISC)² Certified Information Systems Security Professional (CISSP),
 - Payment card industry (PCI) Qualified Security Assessor (QSA), eller
 - Information Systems Audit and Control Association (ISACA) Certified Information Systems Auditor (CISA).
- För arbete med risk- och sårbarhetsanalyser kan följande certifieringar vara aktuella:
- International Council of E-commerce (EC-Council) Certified Ethical Hacker (CEH),
 - EC-Council Licensed Penetration Tester (LPT),
 - Information Assurance Certification Review Board (IACRB) Certified Penetration Tester (CPT),
 - Global Information assurance Certification (GIAC) Certified Penetration Tester (GPEN),
 - CESG CHECK Team Leader,
 - CESG CHECK Team Member,
 - CREST Infrastructure Certification,

- CREST Registered Tester,
- Tiger Scheme Senior Security Tester, eller
- Tiger Scheme Qualified Security Tester.

Kontroll, provning och certifiering kan utföras av personal som sammantaget uppfyller fastställda krav.

4 kap. Licenshavarens informationssäkerhet

Informationshantering är ett centralt stöd för alla typer av verksamheter. Det är viktigt att kunna skydda information och ha ett högt konsumentskydd och hög säkerhet i spelen. Tillgång till information ska kunna säkerställas både på kort och på lång sikt. För att uppnå god informationssäkerhet räcker det inte med administrativa åtgärder som regelverk, utbildning/information, efterlevnadskontroll och åtgärder som kan vidtas i IT-system samt kommunikationslösningar (IT-säkerhet). Även utrustning för informationshantering måste skyddas från olika risker, det vill säga fysiskt skydd eller fysisk IT-säkerhet.

En viktig faktor för att kunna skydda informationen är således det fysiska skydd som omger olika typer av IT-utrymmen. Att planera, utveckla och förvalta IT-utrymmen innebär ett stort ekonomiskt åtagande där det inte alltid är lätt att avgöra vilka åtgärder som är lämpliga och rimliga för att ge informationen ett tillräckligt bra skydd.

Licenshavaren ska ha rutiner såsom policys, riktlinjer, regler och råd beroende på vad som ska skyddas.

Skydd av information

1 § Viktig information ska skyddas mot fysiska och logiska intrång och annan yttre påverkan samt trygga att information är tillgänglig då den behövs.

Det är licenshavaren själv som avgör vad som är viktig information. Enligt 5 kap. ska licenshavaren i en förteckning klassificera sina informationstillgångar. Viktig information bör alltid minst omfatta transaktioner, förutsättningar för spel, kunddatabas, versionsförändringar, loggar. En stor del av informationen ska finnas tillgänglig inte bara för licenshavaren utan också för det ackrediterade organet i samband med kontroll, provning och certifiering samt revidering och naturligtvis också för Spelinspektionen på förfrågan.

Personaladministration

2 § Det ska finnas en policy och rutiner som reglerar anställdas behörighet i spel- och affärssystem.

Motsvarande policy, upprättande av behörighetsbeskrivning och rutiner enligt första stycket, ska finnas för övriga personer som behöver ha behörighet till spel- och affärssystem.

Policyer och rutiner ska vara dokumenterade och uppdateras regelbundet.

Allmänt råd:

En policy med tillhörande rutiner kan omfatta

1. detaljerade arbetsbeskrivningar för varje anställd,
2. vilken behörighet till information som krävs för respektive arbetsbeskrivning, det vill säga för utförande av arbetsuppgifter,
3. på vilket sätt förändringar i arbetsbeskrivningen också reflekteras i behörighet till vilken information den anställda ska ha tillgång till, och

4. beskrivning av vilka steg som tas om en anställning avslutas.

Behörigheten till ett spelsystem bör vara uppdelat i för olika funktioner avseende olika användargrupper. De olika funktionerna t.ex. funktioner, grupper, personer, system, ska sedan tilldelas olika funktioner och därmed olika behörigheter. Det bör finnas en behörighetsbeskrivning med tillhörande personer eller system för varje funktion. För att förenkla en revision bör behörighetsbeskrivningar uppdateras minst årligen i samband med att kontroll-, provnings- och certifieringsprotokoll ska förnyas enligt 2 kap. 3 §.

Det är inte ovanligt att också väktare, servicetekniker, fastighetsansvariga, städare eller andra liknande grupper har tillträde till utrymmen där känslig information förvaras. Dessa personalgrupper är oftast inte anställda i den egna verksamheten. Även om kontraktstyrda relationer finns behöver det inte betyda att ansvar och befogenheter regleras på samma sätt. Dessa externa personalgrupper bör därför inte ha fritt eller oreglerat tillträde till sådana utrymmen.

Tillträdesbegränsning

3 § Spel- och affärssystem ska vara placerade i utrymme som är anpassat för ändamålet.

Vid alla passerställen till den plats där spel- och affärssystem hanteras eller förvaras, ska det finnas personell bevakning eller teknisk utrustning för tillträdeskontroll.

Tillträdeskontrollens omfattning ska vara anpassad till bestämmelserna om risk- och sårbarhetsarbete i 5 kap.

Kort, koder och nycklar till utrymmen där spel- och affärssystem hanteras eller förvaras ska kontrolleras så att inte obehöriga kan få åtkomst till dessa.

Allmänt råd:

Ett utrymme som är anpassat för ändamålet kan vara ett eller flera rum.

Var en verksamhet väljer att placera sina spel- och affärssystem kan betyda mycket för en ökad säkerhet. Utrymmet bör därför vara väl anpassat för ändamålet för att undvika yttre hot samt minska konsekvenserna om hoten realiserar.

4 § System för drift och test ska hållas logiskt skilda från varandra.

System för test av generering och validering och faktisk generering och validering av underlag för fysiska lotter ska hållas logiskt skilda från varandra.

Tester och prov av t.ex. nya versioner eller funktioner i ett spelsystem, utförs alltid i logiskt separata system.

Behörighetskontroll

5 § Spel- och affärssystem ska vara försedda med tekniska och administrativa åtgärder för identifiering av användaren, användarens behörighet till systemen samt registrering av användarens aktiviteter.

All åtkomst till spel- och affärssystemen ska registreras.

Kod, lösenord eller motsvarande till spel- och affärssystem är personliga och får inte visas eller lämnas till andra och ska ges ett säkerhetsskydd som är anpassat till informationen.

Det är viktigt att licenshavaren har kontroll över vem som har tillträde till utrymme där spel- och affärssystem förvaras. För att kunna ha kontroll är det grundläggande att begränsa tillträdet till spel- och affärssystem till den grupp medarbetare som har ett fastställt behov.

För att kontrollera, registrera och lagra tillträde till spel- och affärssystem kan en katalogtjänst användas. En katalogtjänst möjliggör för behörigheterna att vara kopplade till användarens rättigheter och att de samtidigt registreras vid användning. Koder och lösenord bör inte delas mellan användare och bör inte vara gemensamma. Engångslösenord kan användas i det fall man kan säkerställa vem som begärt dem och att denna är behörig.

6 § Spel- och affärssystemen ska ha en funktion som löpande registrerar användares identitet, datum och klockslag för inloggning och utloggning samt sådana aktiviteter i övrigt som är av betydelse för informationssäkerheten.

Se 4 kap. 19 § avseende vilken tid som ska användas.

7 § Händelser utanför den tekniska utrustningen som påverkar spel- och affärssystemen ska registreras.

Allmänt råd:

Brand, vattenskador kan vara exempel på sådana händelser utanför den tekniska utrustningen som påverkar spel- och affärssystemen.

Registrering av händelser enligt 7 § kan göras manuellt.

Kommunikation- och driftstyrning

8 § Spel- och affärssystem ska kunna stängas ned säkert i händelse av störning eller avbrott i elförsörjningen eller i kommunikationen.

Det ska finnas reservkraftssystem för att säkerställa dataintegritet, registrering av historik, säkerhetskopiering och för att pågående spel ska kunna avslutas.

9 § Spel- och affärssystem ska ha en funktion som registrerar alla försök till obehörig åtkomst till spelsystemet, övriga händelser och skapa händelserapporter med tidsregistrering.

10 § Spel- och affärssystem ska vara skyddat mot obehörigt intrång och införande av otillåten och skadlig kod.

Spel- och affärssystem ska ha en funktion som upptäcker skadlig kod.

Det ska finnas dokumenterade rutiner för uppdatering av skydd mot otillåten och skadlig kod.

11 § Alla systemändringar i enlighet med 6 kap. och övriga avvikelser i spel- och affärssystemen ska övervakas och registreras.

I 6 kap. finns bestämmelser om versionshantering och i 18 § detta kapitel regleras lagringstiden.

12 § Spel- och affärssystem ska säkerhetskopieras minst dagligen.

Det ska säkerställas att systemen kan återskapas från tiden för senaste säkerhetskopieringen till tidpunkten för ett eventuellt avbrott.

För att förenkla bedömningen som görs av det ackrediterade organet bör licenshavaren tillhandahålla rutiner för säkerhetskopiering och för återskapande vid ett eventuellt avbrott. För att förenkla en revision bör funktionerna testas minst årligen i samband med att kontroll-, provnings- och certifieringsprotokoll ska förnyas enligt 2 kap. 3 §.

13 § Spel- och affärssystem ska förses med därför avsedd brandvägg.

Brandväggar ska inrättas på sådant sätt att inte annan utrustning inom samma nätverk kan skapa alternativa nätverksvägar.

Behörighet till brandväggar ska dokumenteras i upprättade arbets- och behörighetsbeskrivningar.

Tillträde till en brandvägg ska registreras.

Alla incidenter som påverkar eller syftar till att påverka brandväggar ska registreras.

Uppgifter i fjärde stycket behöver inte lagras längre än i tre månader enligt 18 § detta kapitel.

14 § Information ska lagras och överföras på ett säkert sätt.

Filer med vinstinformation ska hanteras så att ingen obehörig kan kopiera den eller på annat sätt missbruka eller skada informationen.

Om publika nätverk används för överföring av information ska informationen vara krypterad och de skilda undersystemen ska verifiera sändning och mottagning och vara skyddade mot ofullständig sändning, störning samt kopiering av och utskick av svarsmeddelande som inte är auktoriserade.

Enligt 5 kap. ska licenshavaren i en förteckning klassificera sina informationstillgångar och utifrån den klassificeringen också bedöma vilken information ska lagras och överföras på ett säkert sätt.

Vid krypterad överföring bör en etablerad standard användas för att kunna säkerställa att informationen överförs och lagras på ett säkert sätt.

15 § Det ska finnas dokumenterade rutiner för hantering av flyttbara datamedia.

Skickas vinstinformation på datamedia per post, eller motsvarande, ska ett transportalternativ väljas som säkerställer kraven i 14 § andra stycket.

Allmänt råd:

Flyttbara datamedier kan till exempel vara bärbara datorer och flyttbara minnen.

16 § Endast funktioner som är nödvändiga för syftet med installation av ny programvara ska aktiveras.

Underhåll och uppdatering av applikationer i ett spel- och affärssystem ska ske på ett säkert och kontrollerat sätt.

17 § En programvara ska vara identifierbar med namn och versionsnummer.

Spelsystemets programkod ska innehålla kommentarer som förklarar kodens funktion.

Lagring av registrerade uppgifter, händelser och loggar

18 § Registrerade uppgifter, händelser och loggar ska lagras i enlighet med 16 kap. 5 § spellagen (2018:1138) och hållas i oförändrat skick och ska skyddas mot olovligt intrång.

Registrerade uppgifter enligt 13 § fjärde stycket ska lagras i minst tre månader.

Tidsreferens

19 § Spelsystemet ska registrera tid.

Alla uppgifter, händelser och loggar ska registreras i realtid.

UTC ska användas som system för tidsreferens.

5 kap. Licenshavarens risk- och sårbarhetsarbete

1 § Licenshavaren ska göra en risk- och sårbarhetsanalys och på ett systematiskt sätt identifiera och dokumentera spel- och affärssystemens informationstillgångar i en förteckning.

I arbetet ska även den egna verksamhetens beroenden av andra verksamheter beaktas.

Val av metod för risk- och sårbarhetsanalys ska dokumenteras.

Allmänt råd:

ISO 31000:2009 är en vägledning som innehåller principer och generella riktlinjer för riskhantering.

En risk- och sårbarhetsanalys och en förteckning enligt 1 § kan omfatta följande moment:

1. identifiering av informationstillgångar som alltid måste vara skyddade/fungera (Vad ska skyddas?),
2. identifiering av riskkällor som kan påverka/hota identifierade informationstillgångar (Vad kan hända?),
3. riskanalys (Hur sannolikt är det och vilka är konsekvenserna om det inträffar?),
4. riskutvärdering för att bedöma vilka av de identifierade riskkällorna som ska behandlas vidare och vilka åtgärder som ska vidtas för identifierade risker,
5. bedömning av förmågan att motstå och hantera identifierade riskkällor, och
6. riskbehandling genom identifiering och prioritering av åtgärder med anledning av analysens resultat.

2 § För varje informationstillgång i förteckningen ska följande information finnas

1. en definition av informationstillgången,
2. unikt identifieringsnummer,
3. versionsnummer,
4. identifierande kännetecken för informationstillgången,
5. beslutsfattare som äger rätt att besluta om förändringar i informationstillgången,
6. intern riskvärdering,
7. checksumma för informationstillgångar klassificerade enligt 3 §, andra stycket 2–3, och
8. den geografiska placeringen av fysiska informationstillgångar.

Den färdiga förteckningen kommer att utgöra grunden för det ackrediterade organets bedömning av licenshavarens informationstillgångar enligt 2 kap.

I efterföljande granskningar kommer förteckningen att visa förändringar som skett mellan bedömningstillfällena och det ackrediterade organet kan därefter revidera tidigare bedömning.

3 § Varje definierad informationstillgång enligt 2 § ska klassificeras enligt följande fyra kriterier:

1. spelarinformation – skyddsvärd information,

2. spel- och affärssystemens integritet,
3. tillgänglighet av spelarinformation, eller
4. spårbarhet.

Varje klassificering ska bedömas enligt följande:

1. ingen relevans (informationstillgången har ingen betydelse för kriteriet i respektive punkt 1–4 i första stycket),
2. viss relevans (informationstillgången kan ha betydelse för kriteriet i respektive punkt 1–4 i första stycket), eller
3. hög relevans (kriteriet i respektive punkt 1–4 i första stycket är beroende av informationstillgången).

Allmänt råd:

Beroende på om och hur virtualisering, exempelvis så kallade molntjänster, används i spel- och affärssystemet kan redundans av och tillgänglighet till information påverkas. Olika metoder av virtualisering kan medföra förändrad klassificering av en informationstillgång. Licenshavaren bör vara uppmärksam på hur klassificeringen av en hårdvaruinformationstillgång påverkas och kan förändras beroende på val eller utveckling av virtualisering internt eller externt.

Används en extern molntjänstleverantör bör det säkerställas att denne lever upp till kraven i föreskrifterna.

4 § Licenshavaren ska utse en ansvarig beslutsfattare för risk- och sårbarhetsanalyser och hantering av information och uppkomna incidenter i detta kapitel.

Det ska finnas dokumenterade rutiner för övervakning, upptäckt, analys, hantering och rapportering samt registrering av säkerhets- och informationssäkerhetsincidenter.

5 § Det ska finnas en funktion och dokumenterade rutiner för hantering av intrång och försök till intrång i spel- och affärssystemen.

Alla intrång och försök till intrång i spel- och affärssystemen ska registreras.

6 kap. Licenshavarens systemändringar

1 § Det ska finnas en dokumenterad process för versionshantering och ett versionshanteringssystem för uppdateringar eller förändringar av de informationstillgångar som upprättats i en förteckning enligt 5 kap. 2 §.

2 § Uppdatering eller förändring av en informationstillgång som klassificerats som kritisk med hög relevans enligt 5 kap. 3 § andra stycket, ska utan dröjsmål granskas av ackrediterat organ.

Uppdatering eller förändring av en informationstillgång som klassificerats med viss relevans enligt 5 kap. 3 § andra stycket ska granskas i samband med ordinarie certifieringsprocess enligt 2 kap. 3 § första stycket.

3 § Finns det en intern funktion som hanterar kvalitetssäkring av uppdateringar eller förändringar av informationstillgångar kan det ackrediterade organet godkänna att ändringar görs utan granskning enligt 2 § första stycket om

1. funktionen är organisatoriskt separerad från den funktion som implementerar uppdateringar eller förändringar och
2. funktionen har personal med adekvat utbildning och erfarenhet.

Uppdatering eller förändring av en informationstillgång enligt första stycket ska granskas i samband med ordinarie certifieringsprocess enligt 2 kap. 3 § första stycket.

4 § Vid uppdatering eller förändring av informationstillgångar enligt 1 § ska risk- och sårbarhetsanalys utföras.

5 § Det ska finnas en utsedd beslutsfattare som ansvarar för och beslutar om varje uppdatering eller förändring av en informationstillgång.

6 § Ett versionshanteringssystem ska innehålla information om begäran om ändringar, godkännande av ändringar, och utförda ändringar av informationstillgångar.

Tidigare versioner av informationstillgångar ska lagras och hållas tillgängliga för granskning.

Allmänt råd:

Tidigare versioner av informationstillgångar i form av hårdvara kan destrueras.

Kapitel sju och framåt

För en spelverksamhet ska ett starkt konsumentskydd säkerställas och det ska råda en hög säkerhet i spelen. Det finns behov för att skydda spelare, dels för att hindra spel vid misstänkt bedrägeri eller andra spelrelaterade former av brottslighet, dels om ett eller flera spel är felaktiga. Licenshavaren måste då kunna avaktivera ett enskilt eller flera spel eller en eller flera spelare.

För att tydliggöra för det ackrediterade organet vilka krav som ska kontrolleras, provas eller certifieras har kraven **fetmarkerats** i kapitel sju och framåt. Till skillnad mot tidigare kapitel är bestämmelserna i kapitel sju och framåt spelspecifika. Uppgifter som ska finnas i spelregler eller som ska registreras eller dokumenteras är sådant som licenshavaren ska göra och ingår i Spelinspektionens tillsynsansvar.

7 kap. Funktioner för licenshavarens administration av spel

Aktivering och avaktivering av spel

1 § Licenshavare ska utan dröjsmål **kunna aktivera eller avaktivera varje spel eller dess spelare; antingen ett eller flera spel eller spelare var för sig eller alla på en gång.**

Åtgärder enligt första stycket ska registreras och dokumenteras.

Allmänt råd

Ett spel kan till exempel avaktiveras genom att tillfälligt döljas om licenshavaren upptäcker felaktigheter i spelet eller för en enskild spelare.

2 § Ett spel som avaktiveras **ska kunna spelas färdigt.**

Ett spel i flera steg som avaktiveras **ska kunna spelas färdigt** vid nästa inloggning.

Avbrutna spel

3 § Ett avbrutet spel ska kunna spelas färdigt om inte något annat framgår av spelreglerna.

Ett avbrutet spel ska tillsammans med gjord insats visas för en spelare när spelsystemet återanslutits.

Insats som avses i andra stycket ska **hållas åtskild och redovisas särskilt** på spelarens spelkonto tills det spelats färdigt.

Allmänna råd:

Ett spel kan anses avbrutet exempelvis om spelsystemet tappar anslutningen mot spelarens utrustning, spelsystemet eller spelarens utrustning startar om och onormal nedstängning av spelsystem.

Ett spel kan också anses avbrutet om en match inte kunnat spelas färdigt eller ett lopp ställts in.

4 § Om ett avbrutet spel inte spelas färdigt inom 90 dagar ska det avslutas.

Det ska tydligt framgå av spelreglerna vad som händer med en spelares insats, om ett spel avslutas utan att det spelats färdigt.

Felhantering

5 § För spel ska det finnas dokumenterade rutiner för hantering av fel och brister.

Det ska tydligt framgå av spelreglerna vad som gäller gentemot spelaren vid fel och brister.

6 § Uppkomna fel och brister ska registreras och dokumenteras.

Orsaker och lösningar på fel och brister i första stycket ska registreras och dokumenteras.

Registrering och dokumentation kan göras antingen per automatik i spelsystemet eller göras manuellt enligt med dokumenterade rutiner. Sker registrering per automatik i spelsystemet ska det ackrediterade organet kontrollera att den funktionen finns och fungerar.

7 § Det ska säkerställas att ett avbrutet spel eller fel och brister i övrigt inte påverkar en spelares spelkonto eller spelsaldo negativt.

För det fall en spelare inte kan spela färdigt ett spel på grund av fel eller brister ska det finnas en funktion som beräknar hur mycket som ska betalas till en spelare.

8 § Värdet av en vinstpott ska inte kunna påverkas av fel och brister.

8 kap. Information som ett spelsystem ska kunna generera

Utöver den information som ett spelsystem ska kunna generera enligt 8 kap. finns också krav på rapportering till Spelinspektionen i 21 § Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd om spelansvar (LIFS 2018:2). De uppgifter som enligt 21 § ska rapporteras halvårsvis finns specificerade nedan.

1 § Rapport avseende misstänkta spelfuskbrott som avses i 19 kap. 6 § spellagen (2018:1138) ska kunna skapas i spelsystemet eller manuellt.

Rapporter om misstänkt spelfusk, otillåtet samarbete mellan spelare, försök till spelfusk och otillåtet samarbete mellan spelarna samt övriga registrerade överträdelser av användarvillkor och spelregler ska kunna skapas i spelsystemet eller manuellt.

Rapporter om otillbörlig påverkan av utgången av ett spel som är föremål för vadslagning ska kunna skapas i spelsystemet eller manuellt.

2 § Spelsystemet ska ha en funktion för att generera rapporter avseende avvikelser eller förändringar i en spelares spelvanor och spelmönster som föranleder spelansvarsåtgärder.

Enligt 14 kap. 1 § spellagen (2018:1138) regleras licenshavarens omsorgsplikt. En licenshavare ska säkerställa att sociala och hälsomässiga hänsyn iakttas i spelverksamheten för att skydda spelare mot överdrivet spelande och hjälpa dem att minska sitt spelande när det finns anledning till det. Licenshavaren ska fortlöpande kontrollera spelarnas spelbeteende.

3 § Spelsystemet ska ha en funktion för att generera rapporter för alla spelarregistreringar.

Spelsystemet ska ha en funktion för att generera rapporter för befintliga och stängda tillfälliga spelkonton som avses i 13 kap. 4 § första stycket spellagen (2018:1138).

En licenshavare ska enligt 12 kap. 1 § spellagen registrera den som vill delta i spel. En licenshavare med licens för onlinespel ska enligt 13 kap. 1 § öppna ett spelkonto för varje registrerad spelare. En licenshavare får öppna tillfälliga spelkonton under vissa förutsättningar.

4 § Spelsystemet ska ha en funktion för att generera rapporter för alla registrerade spelare, spelarnas kontoinformation och datum för registrering.

5 § Spelsystemet ska ha en funktion för att generera rapporter med alla spelare som stängt av sig från spel 24 timmar, under viss tid eller stängt av sig från spel tillsvidare i enlighet med 14 kap. 12 § spellagen (2018:1138).

6 § Spelsystemet ska ha en funktion för att generera rapporter med alla spelare som begränsat sin gräns i tid, insatser eller insättningar till spelkonton.

Spelsystemet ska också ha en funktion för att generera rapporter med antal spelare som sänkt respektive höjt sin gräns i tid, insatser eller insättningar till spelkonton.

7 § Spelsystemet ska ha en funktion för att generera rapporter avseende inaktiva spelkonton.

Allmänt råd:

Det bör framgå av licenshavarens avtal med spelaren när ett spelkonto blir inaktivt och vad som händer med t.ex. tillgodohavande om kontot varit inaktivt under viss tid.

8 § Spelsystemet ska ha en funktion för att generera rapporter för samtliga spelkonton som avslutats.

Om ett spelkonto har avslutats ska det framgå varför det avslutats och om det har avslutats av spelaren eller av licenshavaren.

9 § Spelsystemet ska ha en funktion för att generera rapporter för spelkonton med ett positivt saldo som varit avslutade i mer än fem arbetsdagar.

10 § Spelsystemet ska ha en funktion för att generera en rapport för varje spelkonto.

Allmänt råd:

En rapport bör innehålla information om saldo, insättningar, insatser, vinster och uttag.

11 § Spelsystemet ska ha en funktion för att registrera en enskild spelares hela inloggningstid.

Följande ska kunna ingå i en eller flera rapporter enligt första stycket

- 1. spelar-ID,**
- 2. tid då inloggningstiden påbörjats och avslutats,**
- 3. spelarens utrustning,**
- 4. total insats under inloggningstiden,**
- 5. total utbetalad vinst under inloggningstiden,**
- 6. total insättning på spelkonto under inloggningstiden (tidsregistrerad),**
- 7. totalt uttag från spelkonto under inloggningstiden (tidsregistrerad),**
- 8. tidpunkt för sista bekräftelse under inloggningstiden,**
- 9. skäl för att en inloggning avslutats, och**
- 10. identifiering av spel och version av spel som spelats under inloggningstiden.**

12 § Spelsystemet ska ha en funktion för att registrera och kunna generera en eller flera rapporter med information om spelarens transaktioner under inloggningstiden.

Följande information ska kunna ingå i en rapport enligt första stycket

- 1. spelar-ID,**
- 2. tidpunkt för spelets start,**
- 3. spelarens saldo vid tidpunkten för spelstart,**
- 4. insats (tidsregistrerat),**
- 5. avsättning till vinstpott,**
- 6. spelets status,**
- 7. utfall i spelet (tidsregistrerat),**
- 8. utbetalning av vinstpott,**
- 9. sluttid för spelet,**
- 10. vinster,**
- 11. spelarens saldo vid tidpunkten för sluttid, och**
- 12. alla avbrutna spel och orsaken för varför de inte spelats färdigt.**

13 § Spelsystemet ska ha en funktion för att registrera och kunna generera en eller flera rapporter avseende händelser i spelsystemet.

Följande information ska kunna ingå i en rapport enligt första stycket

- 1. omfattande vinster,**
- 2. stora överföringar av medel,**
- 3. ändrade förutsättningar för spel,**
- 4. ändrade förutsättningar för vinstpott,**
- 5. nyetablerad vinstpott,**
- 6. spelares deltagande i vinstpott,**
- 7. utbetalning av vinstpott, och**
- 8. avbrutna spel med vinstpott.**

14 § Spelsystemet ska ha en funktion för att registrera och kunna generera individuella och sammanställda rapporter om en eller flera av licenshavarens spelomgångar.

Följande information ska kunna ingå i en rapport enligt första stycket

- 1. spelomgångens namn och löpnummer,**
- 2. datum,**

3. tidpunkten för spelomgångens start,
4. tidpunkten för spelomgångens slut,
5. total omsättning,
6. antal insatser,
7. licenshavarens insats,
8. finansiering av en vinstpott,
9. en vinstpotts värde innan spelstart,
10. en vinstpotts värde vid spelets slut,
11. möjliga utfall,
12. verkligt utfall,
13. totalt antal vinster,
14. totalt antal vinnare,
15. antal vinnare per nivå,
16. antal rätt,
17. total utdelning, och
18. antal spelare som inte fullföljt spelomgången samt orsaken för varför de inte fullföljt.

Allmänt råd:

Ett möjligt utfall kan vara en situation då det förekommer möjlighet till ett unikt utfall som inte direkt framgår av relevant vinstplan, t.ex. en fotbollsmatch där ett spel kan avse 1X2.

9 kap. Funktionskrav för licenshavaren gentemot spelare

Vid spel enligt 7 och 8 kap. spellagen (2018:1138) ska en spelare enligt 15 § Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd om spelansvar vid varje inloggning få tydlig information om licenshavares spelansvarsåtgärder, spelarens begränsningar av sina insättningar enligt 14 kap. 7 § spellagen samt spelarens ackumulerade förluster för de tolv senaste månaderna. Det ackrediterade organet ska kontrollera att licenshavaren uppfyller detta krav i sin bedömning.

Registrering av spelaren och behörighet till spelsystemet

1 § Spelsystemet ska ha en funktion för att registrera en spelare.

Verifiering av spelarens behörighet **ska ske genom personlig och unik behörighetskod** varje gång denne loggar in i spelsystemet.

Allmänt råd:

Efter den initiala registreringen, då spellagen kräver verifiering av spelaren via bank-ID eller liknande, kan licenshavaren fortsatt kräva verifiering via bank-ID eller liknande. Alternativt kan licenshavaren välja att låta spelaren skapa ett användarnamn med tillhörande behörighetskod.

En funktion i spelsystemet bör informera hur spelaren kan skapa en unik och säker behörighetskod.

En licenshavare ska enligt 12 kap. 1 § spellagen (2018:1138) registrera den som vill delta i spel. När en registrerad spelare loggar in på sitt spelkonto ska licenshavaren, enligt 13 kap. 2 § spellagen, identifiera spelaren på betryggande sätt.

2 § Spelsystemet ska ha en funktion som kontrollerar spelarens ålder.

Enligt 14 kap. 2 § spellagen (2018:1138) får inte licenspliktigt spel tillhandahållas någon som är under 18 år. Spel får endast tillhandahållas om det går att kontrollera spelarens ålder.

3 § Om en kontroll av PEP enligt 3 kap. 10 § penningtvättslagen (2017:630) har gjorts ska kontrollen registreras i spelsystemet.

Allmänt råd:

Registrering kan göras genom att en ruta med PEP förs in i spelarregistret och att det där noteras ja eller nej.

Det ackrediterade organet ska kontrollera om det finns en möjlighet att registrera en kontroll av en PEP. En PEP finns definierad i 1 kap. 2 § 6 och betyder en person som har, eller har haft en viktig funktion i ett land, eller i en ledning i en internationell organisation.

4 § Alla inloggningar på ett spelkonto och alla försök till inloggning som har gjorts ska registreras.

Det ska finnas en funktion i spelsystemet för att upptäcka om någon utan behörighet försöker logga in på en spelares spelkonto.

Om någon obehörig har försökt ta sig in på en spelares spelkonto ska spelaren informeras om detta omedelbart och därefter i enlighet med licenshavarens avtal med spelaren.

Allmänt råd:

Meddelande om att någon obehörig försökt ta sig in på en spelares spelkonto kan göras på sätt som licenshavaren anser vara mest lämpligt vid tillfället, till exempel genom sms, e-postmeddelande eller information vid inloggning.

5 § En spelares identitet, datum och tidpunkt ska registreras vid varje inloggning och utloggning.

När en spelare loggar in i spelsystemet ska dennes senaste inloggning med tid och datum finnas tillgängligt för spelaren.

6 § Spelsystemet ska ha en funktion och dokumenterade rutiner för säkert byte av behörighetskod.

En spelares behörighetskod ska inte kunna ändras ensidigt av licenshavaren.

Allmänt råd:

Vid behov kan en engångskod skickas till spelarens registrerade e-postadress eller registrerade mobilnummer.

Spelkonto

En licenshavare med licens för onlinespel ska enligt 13 kap. 1 § spellagen (2018:1138) öppna ett spelkonto för varje registrerad spelare.

Enligt 7 § Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd om spelansvar (LIFS2018:2) ska en kund i samband med att ett spelkonto öppnas, särskilt godkänna villkor som rör det skydd spelarnas pengar har vid händelse av att licenshavaren hamnar på ekonomiskt obestånd. Det

ackrediterade organet ska kontrollera att det finns en funktion där en spelare måste godkänna sådana villkor för att få öppna ett spelkonto. Det ackrediterade organet behöver inte ta ställning till innehållet i villkoren.

7 § Spelsystemet ska ha **en funktion för att hantera och registrera alla ekonomiska transaktioner till och från ett spelkonto** i enlighet med 13 kap. 3 § spellagen (2018:1138).

Möjligheten för spelaren att ha kontroll över spelandet är grundläggande ur ett konsumentskyddsperspektiv.

Licenshavaren ska ge spelaren tillgång till information om spelkontots saldo, spelhistorik, in- och utbetalningar samt övriga transaktioner. Med spelhistorik avses transaktioner i form av insatser, vinster och förluster. Övriga transaktioner kan t.ex. avse bonus. Enligt 13 kap. 3 § spellagen (2018:1138) ska alla ekonomiska transaktioner till och från spelkontot registreras.

Informationen ska finnas tillgänglig för spelaren på spelkontot i minst tolv månader. Det ackrediterade organet ska kontrollera att det finns en funktion som säkerställer att informationen finns tillgänglig i tolv månader för spelaren.

För att bland annat motverka bedrägerier bör det inte vara möjligt för en licenshavare att tillåta överföringar av pengar, spelpolletter eller liknande mellan spelkonton.

8 § Vid insättning av medel på ett spelkonto ska licenshavaren kunna säkerställa att innehavaren av uppgett bankkort/bankkonto eller annan betaltjänst är densamme som innehavaren av spelkontot.

Första stycket gäller även om spelaren byter bankkort, bankkonto eller annan betaltjänst.

Allmänt råd:

Säkerställande kan ske via bank-ID eller liknande.

Regleringen innebär att licenshavaren ska kunna kontrollera att kunden är behörig användare av den betalningslösning kunden uppgivit. Vad gäller bankkonton eller annan betaltjänst bör således licenshavaren förbehålla sig rätten att av kunden kräva de uppgifter/handlingar som behövs för så långt det är möjligt kunna säkerställa att kunden har dispositionsrätt till det uppgivna kontot eller är behörig användare av betaltjänsten. Vad gäller bankkort bör licenshavaren ha sedvanlig kontroll över att kunden använder sitt eget kort samt att kortet inte är spärrat. Bestämmelser om vissa skyldigheter för den som driver verksamhet enligt spellagen (2018:1138), bl.a. om kundkännedom, finns i lagen (2017:630) om åtgärder mot penningtvätt och finansiering av terrorism.

Enligt 13 kap. 5 § spellagen (2018:1138) får en licenshavare endast ta emot betalningar från en betaltjänstleverantör enligt lagen (2010:751) om betaltjänster. Detta innebär att licenshavaren inte får ta emot kontanter.

Det ackrediterade organet ska testa den funktion som licenshavaren har för att uppfylla bestämmelsen.

9 § En spelare ska kunna se sitt saldo på spelkontot omedelbart efter varje utförd transaktion.

Det ska finnas **en funktion som i enlighet med 13 kap 3 § första stycket spellagen (2018:1138) visar spelaren vilka spel denne deltagit i, alla insatser som gjorts och alla vinster som utbetalats.**

Enligt 13 kap. 3 § spellagen (2018:1138) ska alla ekonomiska transaktioner till och från spelkontot registreras. Informationen ska finnas tillgänglig för spelaren på spelkontot i minst tolv månader. Det ackrediterade organet ska kontrollera att det finns en funktion som säkerställer att informationen finns tillgänglig i tolv månader för spelaren.

Begränsning av insättningar, förluster och inloggningstid

Var och en ansvarar för sitt spelande, men för vissa personer är förmågan att spela ansvarsfullt och kontrollerat begränsad. Spelberoendeproblematik ska tas på största allvar. De negativa effekterna av spelande ska motverkas. Det finns därför behov av olika former av spelansvarsåtgärder såsom information och andra proaktiva åtgärder från en licenshavare. Nödvändiga åtgärder bör vidtas för att ge spelare största möjliga insyn i sina egna spelbeteenden.

Detta kan t.ex. bestå i att skapa en modell för att på olika sätt visualisera spelkontot för spelaren som framgår av 7 och 9 §§ samt att följa upp att spelarna sätter sina egna gränser för tid och insatser. Licenshavarna bör vidare vara skyldiga att ge spelaren återkoppling på spelarens spelbeteende samt tillämpa restriktioner och tillträdesbegränsningar.

Enligt 9 § Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd om spelansvar (LIFS 2018:2) finns bestämmelser om möjligheten att begränsa sin inloggningstid. Spelaren ska kunna välja att begränsa sin inloggningstid per dag, vecka och månad. Det ackrediterade organet ska kontrollera att denna möjlighet finns tillgänglig för spelaren.

Enligt 13 § Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd om spelansvar (LIFS 2018:2) finns bestämmelser att licenshavaren ska ge spelaren regelbundna, tydliga och varierande meddelanden om sinavinster och förluster samt information om hur länge spelaren varit inloggad. Sådana meddelanden ska visas så ofta som behövs för att motverka överdrivet spelande. Meddelandena ska bekräftas av spelaren som ska ges möjligheten att bekräfta eller avbryta sitt spel. Det ackrediterade organet ska kontrollera att funktionerna finns. Innehållet i meddelandena och om meddelandena är regelbundna och varierande omfattas av Spelinspektionens tillsynsansvar och är inget som det ackrediterade organet behöver bedöma.

10 § För onlinespel ska det finnas en funktion där spelaren på ett enkelt sätt ska ange hur stora insättningar som kan göras fördelat på dag, vecka och månad.

En spelare som inte angett gränser för insättningar enligt första stycket får inte spela.

Vid onlinespel ska en spelare ange en övre gräns för sina insättningar enligt 14 kap. 7 § spellagen (2018:1138). Enligt 11 kap. 3 § spelförordningen ska gränser för insättningar anges per dag, vecka och månad.

11 § För onlinespel ska det finnas en funktion där spelaren på ett enkelt sätt kan begränsa sin inloggningstid.

12 § Det ska finnas en funktion som under inloggningstiden ska kunna visa spelaren varningar om vinster och förluster samt information om hur länge spelaren varit inloggad.

13 § Endast spelaren själv ska kunna bestämma begränsningarna enligt 10 och 11 §§.

Avstängning från spel

Självavstängning vid spel anses vara en viktig spelansvarsåtgärd. För att säkerställa ett avbrott från spel som spelaren anser sig behöva bör det vara möjligt att stänga av sig från spel tillfälligt eller tills vidare.

Alla licenshavare enligt spellagen ska enligt 14 kap. 11 § första stycket spellagen (2018:1138) ge spelare möjlighet att stänga av sig från spel under viss tid eller tills vidare. En avstängning tills vidare får inte hävas förrän efter tolv månader.

Kasinospel online, onlinebingo och datorsimulerat automatspel är spel där spelaren snabbt kan förlora stora summor. För dessa spel ska det därför på licenshavarens webbplats enligt 14 kap. 11 § andra stycket spellagen (2018:1138) även finnas en s.k. panikknapp där spelaren har möjlighet att omedelbart stänga av sig från sådant spel i 24 timmar.

14 § Spelsystemet ska **ha en funktion som på ett enkelt sätt tillåter en spelare att stänga av sig från spel under viss tid eller tills vidare.**

15 § Spelsystemet ska **ha en funktion som kontrollerar om en spelare har stängt av sig från spel eller begränsat sin speltid varje gång** en spelare registrerar sig eller loggar in i spelsystemet.

Påbörjat spel

16 § Vid spel ska det finnas **en funktion och dokumenterade rutiner som förhindrar att en insats kan läggas efter att licenshavarens bestämda tillfälle för att dragning eller händelse för ett framtida resultat har startats.**

Allmänt råd:

När det är relevant kan vadslagning ske under en pågående match eller liknande, till exempel ett vad om vilket lag som gör nästa mål eller matchens spelare.

10 kap. Återbetalningsprocent

Enligt 14 kap. 4 § spellagen (2018:1138) ska en licenshavare hålla information om spelets vinstmöjligheter lättillgänglig.

I samband med kontroll, provning eller certifiering av spel ska det ackrediterade organet kontrollera vinstmöjligheterna samt att korrekt återbetalningsprocent visas för spelaren. Enligt 5 kap. 2 § 7 ska det finnas checksumma för vissa klassificerade informationstillgångar. För spel ska vinstplanens återbetalningsprocent vara checksummerad. Antingen görs checksummering för återbetalningsprocent och funktion tillsammans eller var och en för sig. Av förteckningen ska metoden redovisas.

En checksumma definieras i 1 kap. 2 § 1 som siffror som bifogas tal eller meddelande för att ändringar och fel ska kunna upptäckas. Checksummor räknas fram genom en bestämd matematisk procedur.

1 § Vid spel med progressiv vinst **ska återbetalningsprocentens miniminivå visas** för spelaren.

Även vid progressivt spel där utbetalningarna ökar linjärt i förhållande till den insats som gjorts av spelaren ska spelaren få information om förutsättningarna för vinst.

2 § Spelsystemet ska ha **en funktion för övervakning av återbetalningsprocenten** på varje enskilt spel.

Data som genereras enligt första stycket ska lagras och finnas tillgängligt för granskning.

Återbetalningsprocenten får vara sannolikhetsbaserad. I vissa fall kan licenshavaren redovisa minsta garanterade återbetalningsprocent på en viss spelcykel. En spelcykel bör vara rimligt lång.

Licenshavaren bör i rapportform kunna redovisa återbetalningsprocenten för enskilda spel.

11 kap. Spelinstruktioner, vinstplan och vinstpott

Spelinstruktioner

1 § Spelinstruktioner ska vara kompletta, tydliga och inte vilseledande.

Allmänt råd:

Spelinstruktioner får översättas till andra språk och ska då ha samma innehåll som de ursprungliga.

2 § Spelinstruktioner och spelregler ska finnas tillgängliga utan att en insats måste göras.

3 § Spelinstruktioner ska finnas tillgängliga på samma typ av medium som det aktuella spelet. Spelinstruktioner ska finnas lättillgängliga.

Allmänt råd:

Om ett spel tillfälligt ändrar karaktär, under pågående spel bör spelinstruktionerna per automatik anpassas till ändringen.

Vinstplan

4 § Det ska finnas dokumenterade rutiner för att kvalitetssäkra att konfigurering av vinstplaner är korrekt.

Det ska finnas dokumenterade rutiner för **att säkerställa att beräkningarna** av vinstplanerna är korrekta.

Allmänt råd:

Rutiner kan vara både automatiska och manuella.

I samband med kontroll, provning eller certifiering av spel ska det ackrediterade organet kontrollera att licenshavarens beräkningar av vinstplanerna är korrekta.

Vinstpott

Bestämmelserna i 5–7 §§ omfattas av Spelinspektionens tillsynsansvar och är inget som det ackrediterade organet ska bedöma.

5 § Det ska finnas spelregler för hur en spelare kan vinna en vinstpott.

Det ska tydligt framgå hur en vinstpott är finansierad och fördelad.

6 § Det ska tydligt framgå av spelreglerna hur en vinstpott ska fördelas, om den vinnas av fler än en spelare.

7 § Det ska tydligt framgå av spelreglerna hur en licenshavare kan avbryta eller avsluta en vinstpott.

12 kap. Onormalt spelande och spelfusk

Enligt 14 kap. 16 § spellagen (2018:1138) ska en licenshavare ha rutiner för att upptäcka och motverka gärningar som omfattas av regleringen om spelfusk i 19 kap. 4 § spellagen samt överträdelser av användarvillkor och spelregler.

Rutiner för att upptäcka och motverka överträdelser av användarvillkor och spelregler ska inte ingå i det ackrediterade organets bedömning utan omfattas av Spelinspektionens tillsynsansvar. Även bedömning om licenshavaren har relevant kompetens för att göra de bedömningar som krävs omfattas av Spelinspektionens tillsynsansvar.

1 § Spelsystemet ska ha en funktion och det ska finnas dokumenterade rutiner för att upptäcka förekomsten av spelfusk och otillåtet samarbete mellan spelare, försök till spelfusk och otillåtet samarbete mellan spelarna samt andra överträdelser av användarvillkor och spelregler.

Av bestämmelsen följer att en licenshavare ska skapa förutsättningar för att upptäcka och motverka brottsliga gärningar förknippande med spel. Detta innebär bland annat att licenshavaren måste ha systemstöd för att göra de bedömningar som krävs för att möjliggöra upptäckt av brottsliga gärningar som spelfusk, otillåtet samarbete, försök till spelfusk och otillåtet samarbete mellan spelarna.

2 § Spelsystemet ska ha en funktion så att en spelare enkelt och omedelbart kan rapportera misstänkt spelfusk, spelfusk, otillåtet samarbete mellan spelare, försök till spelfusk och otillåtet samarbete mellan spelarna samt andra överträdelser av användarvillkor och spelregler.

Det åligger licenshavaren att ge spelaren möjlighet att omedelbart kunna uppmärksamma licenshavaren på spelfusk och andra oegentligheter kopplade till spelet.

3 § Det ska finnas en funktion för att analysera och skapa underlag för rapportering om otillbörlig påverkan av ettresultat som utgör objekt för vadhållning.

4 § Det ska finnas dokumenterade rutiner för att upptäcka och motverka avvikelser och onormalt spelande genom manipulation av spel och programvara.

13 kap. Funktionalitetskrav för slumpalsgeneratorer

Enligt 2 kap. 2 § ska licenshavaren skicka underlag för utförd kontroll, provning och certifiering till Spelinspektionen. I rapporten ska det tydligt framgå vilka utvärderingsmetoder som använts i kontroll-, provnings- och certifieringsprocesserna.

1 § Resultat från en slumpalsgenerator ska **vara slumpmässigt, statistiskt oberoende, ha korrekt standardavvikelse och ska vara korrekt sannolikhetsfördelat.**

Resultatet från slumpalsgeneratorm ska **inte vara förutsägbart** utan kännedom om använd algoritm, implementering och initialvärden.

Allmänt råd:

Det finns flera statistiska tester som kan användas för att säkerställa resultatet av en slumpalsgenerator. DIEHARD-testpaketet (Marsaglia) och NIST-testpaketet (National Institute of Standards and Technology – Statistical Test Suit) är två tester som kan användas.

2 § Det ska finnas en dokumenterad referens till etablerad och vedertagen algoritm och eventuell programkod samt omräkningsförfarande för slumpalsgenerator.

Om slumpalsgeneratorm är inbyggd i programvaran, ska hela denna programkod, tillsammans med kommentarer och dokumentation, **kunna redovisas.**

Allmänt råd:

Den algoritm som slumpalsgeneratorm baseras på bör vara publicerad i någon internationellt erkänd publikation.

De utfallstest som kan bli aktuella för genererade slumpal är till exempel X2-test (chi-två-test), autokorrelationstest, runs-test.

Licenshavaren kan möjliggöra kontroll av att den fastställda vinstplanen genom att låta den ackrediterade testverksamheten eller Spelinspektionen granska program, tryckplåtar, loggar, kontrollistor eller annan dokumentation för vinstplanen.

3 § Slumpalsgeneratorm ska kunna klara fastställd maximal belastning.

Tester av slumpalsalgoritmens anrop bör ha genomförts för att säkerställa att den klarat av maximal belastning. Det får inte finnas någon risk att slumpalsgeneratorm startar om eller upphör att fungera på grund av att den anropas för ofta. Det ska tydligt framgå vilka utvärderingsmetoder som använts.

4 § Funktioner som inte genererar utfall i spel men som beror på slumpmässiga element ska baseras på slumpalsgeneratorns resultat.

Allmänt råd:

Sådana funktioner kan vara till exempel en slumpad spelrad eller placering vid ett pokerbord i en pokerturnering.

5 § Beräkningar från en slumpalsgenerator ska **ha korrekt standardavvikelse och ska vara korrekt sannolikhetsfördelade.**

Slumptalsgeneratorns utfall av nummer, symboler eller händelser **ska korrespondera** med de för aktuellt spel fastställda spelreglerna.

Allmänt råd:

Om slumptalen görs om till exempelvis kort bör det finnas fyra ess, fyra kungar etc. i en normal kortlek om nu spelet använder en normal kortlek.

6 § Slumptalsgeneratorns beräkningar **ska överensstämma med registrerade händelser i spelsystemet.**

7 § Om det enligt spelreglerna krävs att en sekvens av utfall från en slumptalsgenerator bestäms i förväg, är det endast tillåtet att skapa nya sekvenser om det framgår av spelreglerna.

8 § Om inget annat framgår av spelreglerna ska utfall av en slumptalsgenerator alltid **vara oberoende av händelser** i det aktuella spelet eller av tidigare spel.

Licenshavaren måste redovisa för vilka spelregler som kan påverka händelseförloppet i 8 § för att det ackrediterade organet ska kunna göra en bedömning av tekniken.

Dragningsutrustning utan slumptalsgenerator

9 § Resultat från dragningsutrustning utan slumptalsgenerator **ska vara slumpmässigt, statistiskt oberoende, ha korrekt standardavvikelse och vara korrekt sannolikhetsfördelat.**

Allmänt råd:

De utfallstest som kan bli aktuella för genererade slumpstal är till exempel X2-test (chi-två-test), autokorrelationstest, runs-test.

10 § Fristående dragningsutrustning utan slumptalsgeneratorer ska förvaras inlåst och med begränsad åtkomst.

Dragningsutrustning live kasinospel

11 § Dragningsutrustning i ett live kasinospel **ska övervakas och spelas in.**

Av det inspelade materialet ska det framgå att spelreglerna följs.

Inspelningen ska registrera datum och tid.

Enligt 16 kap. 5 § spellagen (2018:1138) ska uppgifter om driften av spelsystemet i minst fem år.

12 § Det ska finnas en fysisk behörighetskontroll till den lokal, som används för live kasinospel, med tillhörande utrymmen.

Det ska minst finnas skild behörighetskontroll för personer med olika arbetstagarfunktioner.

Allmänt råd:

Kortgivare, golvchef, föreståndare och övervakningspersonal är exempel på olika typer av arbetstagare som bör kategoriseras i olika behörighetsgrupper.

14 kap. Funktionalitetskrav när ombudsterminal används för insatser och kontroll

Kontroll av mjukvara och tekniska specifikationer avseende information ska kontrolleras för att bedöma om funktionerna överensstämmer med föreskriften.

Stickprov på plats utförs av Spelinspektionen.

14 kap. 4 § träder i kraft den 1 januari 2020. Finns funktionerna redan vid tillfället för bedömningen ska dessa redovisas i en kontrollrapport.

Ombudsterminal

1 § En ombudsterminal ska på ett entydigt sätt kunna **identifieras av spelsystemet**.

Allmänt råd:

En ombudsterminal är en del av spelsystemet och identifiering kan ske genom validering av checksumma av terminalens individuella delar eller liknande förfarande som säkerställer hela systemets integritet.

2 § Kommunikation mellan en ombudsterminal och övriga delar av spelsystemet ska vid **överföring skyddas av kryptering eller motsvarande**.

3 § Spel- eller betaltransaktioner som skickas från en ombudsterminal till andra delar av spelsystemet ska **efter transaktionsslut valideras av terminalen innan utskrift**.

Ombudsterminal för vinstvalidering

4 § Om en ombudsterminal används för vinstvalidering ska **den vara försedd** med en bildskärm som är avsedd för att förmedla information till spelaren.

Följande information ska visas på den skärm som är vänd mot spelaren

- 1. spelform,**
- 2. insats,**
- 3. makulering,**
- 4. vinstbelopp alternativt ”ingen vinst”, och**
- 5. spelet stängt.**

15 kap. Funktionalitetskrav för onlinespel

Enligt 3 kap. 1 § 1 och 3 spellagen (2018:1138) ska det dels finnas ett starkt konsumentskydd, dels ska de negativa effekterna av spelande begränsas.

Licenshavaren ska bland annat informera om vilken typ av spel som erbjuds, kostnaderna för att delta i spel. Vidare ska licenshavaren vidta åtgärder som för att motverka sociala och ekonomiska skadeverkningar och problemspelande. De negativa konsekvenserna av spelandet ska begränsas.

En spelare ska kunna se och ta till sig information som möjliggör ett aktivt och initierat val. Av 14 kap. 1 § spellagen (2018:1138) framgår att spelaren ska skyddas mot överdrivet spelande. Av 17 § Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd om spelansvar (LIFS 2018:2) framgår att det ska finnas logotyper som länkar till självtest, begränsningar (spelbudget) och bestämmande av inloggningstid samt avstängning från spel. Logotyperna ska vara placerade i ett låst fält överst på licenshavarens samtliga webbplatser, mobilanpassade webbplatser, applikationer och liknande. Logotyperna kommer att tillhandahållas av Spelinspektionen. Det ackrediterade organet ska bedöma om denna bestämmelse uppfylls.

Spelutförande

1 § Spel med interaktiva val **ska ha illustrationer som tydligt visar aktuella och möjliga insatser.**

Spel enligt första stycket ska tydligt **visa möjlighet till ändring eller återställande** av aktuell insats.

Enligt 14 kap. 5 § spellagen (2018:1138) och 19–20 §§ Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd om spelansvar (LIFS 2018:2) får ett spel inte utformas eller programmeras så att spelaren får intryck av att vara nära att vinna, när så inte är fallet. Inte heller får ett spel ge intryck av att spelaren genom egen inställning eller egna val kan påverkas sin vinstchans om vinstchansen uteslutande beror på slumpen.

2 § Varje spelomgång **ska vara minst tre sekunder.**

Första stycket gäller också för en **autoplay-funktion.**

3 § En spelares **deltagande i ett spel och de val som spelaren gör i spelsystemet baseras på frivillighet.**

En spelare ska ha **skälig tid att överväga konsekvenserna av ett val.**

Upprepade val som görs av en spelare i spelsystemet **ska inte kunna hamna i kö** för att bli utförda.

Allmänt råd:

Val som kan göras är till exempel köp, betala, ”spin”, ”play”, ”hold”, ”draw”, ”double”.

Av 20 § Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd om spelansvar (LIFS 2018:2) framgår att valmöjligheter som påverkar spelets utfall meddelande ska visas för spelaren i minst tre sekunder innan ett automatiskt val görs.

Visuell presentation

4 § Spelets namn **ska visas på samtliga sidor som hör till det aktuella spelet.**

5 § Spelsystemet ska ha en **funktion som kontinuerligt visar spelaren hur länge denne varit inloggad.**

Av 13 § Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd om spelansvar (LIFS 2018:2) framgår att spelaren ska få regelbundna meddelanden om hur länge spelaren har varit inloggad. Av 14 kap. 1 § spellagen (2018:1138) framgår att spelaren ska skyddas mot överdrivet spelande. Som spelare bör man få en uppfattning om tid för det egna spelandet. Genom att för spelaren kontinuerligt visualisera den inloggade tiden kan spelaren enklare skapa sig en uppfattning om hur länge denne faktiskt varit inloggad. Kravet om att kontinuerligt visa spelarens inloggade tid är inget hinder eller alternativ för regelbundna, tydliga och varierade meddelanden enligt 13 § Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd om spelansvar.

6 § Spelsystemet ska ha en **funktion som kontinuerligt visar spelarens saldo** för spelaren under hela inloggningstiden.

Av 14 kap. 1 § spellagen (2018:1138) framgår att spelaren ska skyddas mot överdrivet spelande. Som spelare bör man få en uppfattning om det egna spelandet. Genom att för

spelaren kontinuerligt visualiseras det egna saldöt kan spelaren enklare skapa sig en uppfattning om hur mycket denne faktiskt spelat för.

7 § Ett spels insats ska visas tydligt.

Spelarens **möjliga insats och faktiska insats samt vad som är minimiinsats och vad som är maxinsats ska visas tydligt.**

Spelsystemet ska ha en funktion som **gör spelarens insats inklusive den totala insatsen i spelet väl synliga.**

Allmänt råd:

Exempel på när spelarens insats kan vara inkluderad i en total insats är när en spelare kan spela på flera händelser i kombination.

Enligt 18 § Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd om spelansvar (LIFS 2018:2) ska insatser anges i svenska kronor. Används annan valuta eller krediter eller liknande måste dessa alltid också anges i svenska kronor. Av 14 kap. 1 § spellagen (2018:1138) framgår att spelaren ska skyddas mot överdrivet spelande. Som spelare bör man få en uppfattning om det egna spelandet. Genom att för spelaren kontinuerligt visualisera den faktiska kostnaden i svenska kronor kan spelaren enklare skapa sig en uppfattning om hur mycket denne faktiskt spelat för.

8 § En spelare ska informeras om förekomsten av faktorer utanför dennes kontroll som kan påverka det aktuella spelet och utfallet.

Allmänt råd:

Faktorer som kan påverka en spelare är till exempel användning av automatisering eller tilläggsapplikationer till automatisering.

9 § Ett spelresultat ska vara synligt under skälig tid.

Vad som anses vara skälig tid måste bedömas utifrån vilket spel som avses, insatsens storlek, vinstens eller förlustens storlek och övriga faktorer som kan påverka spelresultatets omfattning. Det viktiga är att spelaren får möjlighet att ta till sig spelresultatet.

10 § Ett datorsimulerat automatspel ska tydligt visa eller illustrera vilka symboler som innebär vinst.

Om olika kombinationer av symboler innebär vinst ska **dessa tydligt visas eller illustreras.**

11 § Om ett spel tillfälligt ändrar karaktär ska spelet tydligt visa aktuell status inför nästa spel.

12 § En symbol som används i ett spelsystem ska ha samma form och färg i hela det aktuella spelet.

13 § Antalet aktiva kortlekar samt vilka kort som ingår i aktuellt spel ska tydligt anges. Kortets framsida ska tydligt visa färg och valör.

Av spelreglerna ska det tydligt framgå vid vilka tillfällen korten blandas.

Allmänt råd:

I olika spel kan andra kort än spelkorten ingå.

14 § Om inte en traditionell tärning används i ett tärningsspel ska detta klargöras för spelaren.

Det ska tydligt anges vilken tärningssida som vinner ett spel.

15 § Ett spelsystem ska ha en funktion som förhindrar att en spelare spelar mot sig själv.

Ett spelsystem ska ha en funktion för att upptäcka och förhindra att en eller flera spelare använder samma spelutrustning samtidigt.

16 § Det aktuella vinstpottbeloppet ska vara synligt för deltagande spelare.

17 § En spelare ska informeras om en vunnen vinstpott utan dröjsmål.

Efter det att en vinstpott vunnits ska samtliga spelare informeras om dess nya värde.

Information enligt andra stycket ska också finnas tillgängligt för spelare som inte deltagit i den aktuella vinstpotten.

Vad som anses vara utan dröjsmål måste bedömas utifrån vilket spel som avses, vinstpottens storlek, insatsens storlek, och övriga faktorer som kan påverka vinstpottens omfattning. Det viktiga är att spelaren får möjlighet att ta till sig informationen.

18 § Det ska tydligt framgå om en vinstpott inte är tillgänglig för en spelare.

Det ska säkerställas att all information till spelarna är korrekt oavsett om en vinstpott är tillgänglig eller inte.

1 kap. och 4 kap. Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd om statligt lotteri och lotteri för allmännyttiga ändamål (LIFS 2018:4).

För ett lotteri som omfattas av Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd om tekniska krav samt ackreditering av organ för den som ska kontrollera, prova och certifiera spelverksamhet gäller även krav på lotters tekniska egenskaper i kapitel 4 Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd om statligt lotteri och lotteri för allmännyttiga ändamål (LIFS 2018:4). Nedan finns dels 1 kap. och 4 kap. Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd om statligt lotteri och lotteri för allmännyttiga ändamål. Av 1 kap. 2 § framgår vad som avses med uttryck och benämningar. Av 4 kap. framgår vilka krav som gäller på fysiska lotters egenskaper.

För att tydliggöra för det ackrediterade organet vilka krav som ska kontrolleras, provas eller certifieras har kraven **fetmarkerats** i 4 kap.

1 kap. Tillämpningsområde och uttryck

1 § Dessa föreskrifter och allmänna råd gäller den som har licens att tillhandahålla statligt lotteri enligt 5 kap. 1 § spellagen (2018:1138) och den som har licens att tillhandahålla lotteri enligt 6 kap. 3 § spellagen.

2 § Om inte annat anges har de uttryck och benämningar som används i föreskrifterna samma betydelse som i spellagen (2018:1138) och spelförordningen (2018:1475).

I dessa föreskrifter och allmänna råd avses med

1. *dold UV-säkring*: en för ögat dold bild eller ett mönster som är tryckt med UV fluorescerande färg. Bilden/mönstret ska endast framträda då den belyses med UV-ljus med våglängden 365 nm och ska fluorescera i en färg som avviker från bakgrundsfärgen där den är tryckt,
2. *efterhandsdragen lott*: en lott som inte är försluten där dragningen sker efter inköpet,
3. *elektronisk lott*: en fysisk lottbärare som kan innehålla en eller flera lotter och innehåller elektroniska komponenter,
4. *fördelningsvinstdragning*: en dragning där lotten ingår i en dragning som bestämmer hur hög vinsten blir,
5. *förhandsdragen lott*: en försluten lott där lottköparen direkt kan avläsa om lotten är en vinst- eller nitlott,
6. *kemiskt raderskydd*: papper med kemikalier som reagerar genom att pappret missfärgas om det utsätts för lösningsmedel eller oxidationsmedel (alkohol, syror, kolväten, klorin, tensider etc),
7. *kopieringsskydd*: dokumentsäkringar som förändras eller blir felaktiga vid kopiering,
8. *lyftning*: borttagande av skikt, exempelvis skrapmassa, som döljer spelinformationen,
9. *mikrotext*: en liten text med maximal höjd 0,30 mm och minimilängd 35 mm som utan hjälpmedel ger intrycket av att vara en linje och som är helt och tydligt läsbar i förstoring,
10. *relief*: bokstäver, siffror eller symboler som påförts med tjock färgbeläggning som medför att pappersytan får en uppstående yta, eller bokstäver, siffror eller symboler som tryckts ned i pappersytan får en nedåtgående yta,
11. *reproduktion*: avbildning med hjälp av teknisk utrustning med efterföljande utskrift eller tryck,
12. *spelinformation*: information på lotten som avgör om det är vinst eller inte,
13. *vattenmärke*: bilder eller ett mönster som framställs vid papperstillverkningen

och framträder i genomlysning. Bilden/mönstret uppstår genom att pappret görs i olika tjocklek, tjockare partier upplevs som mörkare och tunnare partier som ljusare,

14. *värdetrycksmönster*: tunna linjer i minst två färger och med en maximal linjebredd på 0,10 mm och som möts i spetsiga vinklar. Kan också vara av linjerelieftyp, dvs. där tunna hela linjer skapar ett motiv som ger intryck av att vara i relief (tredimensionell),

15. *övertryck*: tryckt bild eller mönster som placerats på ovansidan av ett skrapskikt eller motsvarande som är utformat så att det ger en tydlig indikation på om skrapskiktet har lyfts.

4 kap. Fysiska lotters egenskaper

1 § En enskild lott, som ingår i fördelningsvinstdragning, **ska vara unik.**

En enskild lott ska vara hänförlig till sats eller omgång i enlighet med beviljad licens.

2 § Tryckta eller elektroniska lotter får inte ha sådana fysiska defekter eller märkningar som kan leda till att vinstlotterna skulle kunna sorteras ut.

Spelinformationen ska inte kunna avläsas i en försluten lott.

Förslutna lotter ska ha skydd mot manipulation eller reproduktion.

3 § Om det föreligger brister i lotternas egenskaper som gör att de inte längre uppfyller kraven i dessa föreskrifter ska produktionen stoppas och producerade lotter makuleras.

4 § För förhandsdragna, förslutna lotter vars högsta vinstvärde är över ett (1) prisbasbelopp gäller följande

- 1. öppnad lott ska inte kunna återförslutas,**
- 2. spelinformation ska inte kunna avläsas med genomlysning,**
- 3. spelinformation får inte ge en relief på förslutningens utsida,**
- 4. lotten ska ha kopieringsskydd,**
- 5. lotten ska vara försedd med dold UV-säkring,**
- 6. på skrapfält ska det finnas övertryck som döljer spelinformation och kontrollfält,**
- 7. förslutna kontrollfält ska skyddas mot lyftning och avläsning,**
- 8. spelinformationen ska inte kunna avläsas med hjälp av statisk elektricitet,**
- 9. spelinformationen ska inte ha fasta positioner,**
- 10. spelinformationen ska skyddas mot förändring, och**
- 11. lotten ska vara försedd med mikrotext.**

Allmänt råd:

Som kopieringsskydd räknas till exempel svårkopierade färger, rasterfällor, tryck eller lack som ger olika reflektion såsom blank lack på matt papper eller specialpapper.

Mikrotext kan placeras i ett skrapfält.

5 § För efterhandsdragna lotter vars högsta vinstvärde är över ett (1) prisbasbelopp gäller följande

- 1. lotten ska ha kopieringsskydd,**
- 2. lotten ska vara försedd med dold UV-säkring,**
- 3. lotten ska vara försedd med värdetrycksmönster,**
- 4. spelinformationen ska skyddas mot förändring,**
- 5. lotten ska vara försedd med mikrotext,**

6. **lotten ska vara tillverkad av vattenmärkt papper, eller papper med motsvarandesäkerhet, och**
7. **pappret ska ha skydd mot kemisk radering.**

Allmänt råd:

Som kopieringsskydd räknas till exempel svårkopierade färger, rasterfällor, tryck eller lack som ger olika reflektion såsom blank lack på matt papper eller specialpapper. Mikrotext kan placeras i ett skrapfält.

Papper med motsvarande säkerhet kan vara att lotten har en kombination av olika säkerhetsdetaljer som ger motsvarande skydd som ett vattenmärkt papper.

6 § För elektroniska lotter vars högsta vinstvärde är över 1/6 prisbasbelopp **gäller följande**

1. **aktiveras och återställs lotterna ska detta lämna tydliga spår,**
2. **lotten ska vara försedd med dold UV-säkring,**
3. **lotten ska ha kopieringsskydd,**
4. **lotten ska vara försedd med kontrollfält med övertryck,**
5. **elektronik och display ska vara skyddad mot manipulation, och**
6. **lotten ska vara försedd med mikrotext.**

Allmänt råd:

Som kopieringsskydd räknas till exempel svårkopierade färger, rasterfällor, tryck eller lack som ger olika reflektion såsom blank lack på matt papper eller specialpapper. Mikrotext kan placeras i ett skrapfält.

Bilaga 1.

Bakgrundsinformation för den som vill ansöka om ackreditering enligt 2–3 kap. Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd (LIFS 2018:8) om tekniska krav samt ackreditering av organ för den som ska kontrollera, prova och certifiera spelverksamhet.

ISO/IEC 17021-1 Krav på organ som reviderar och certifierar ledningssystem

ISO/IEC 27006 Krav på organ som reviderar och certifierar ledningssystem för informationssäkerhet

ISO/IEC 17020 Krav på verksamhet inom olika typer av kontrollorgan

ISO/IEC 17025 Allmänna kompetenskrav för provnings- och kalibreringslaboratorier

ISO/IEC 17065 Krav på organ som certifierar produkter, processer och tjänster

Enligt 16 kap. 3 § spellagen (2018:1138) och 2 kap. 1–3 §§ Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd om tekniska krav samt ackreditering av organ för den som ska kontrollera, prova och certifiera spelverksamhet ska en stor del av en licenshavarens spelverksamhet bedömas av ett ackrediterat organ. Nedan följer en redovisning av respektive kapitel i ovan föreskrift tillsammans med information om vilket ackrediterat organ som utför bedömningen.

Ett spelföretag som söker licens kan välja kombinationer av certifikat/rapporter från både alternativ A och/eller alternativ B för att visa att kraven är uppfyllda. Oavsett alternativ A eller B ska den som ansöker om licens skicka in de certifikat och rapporter som genereras som underlag till Spelinspektionen som en del av ansökan om licens.

Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd om tekniska krav samt ackreditering av organ för den som ska kontrollera, prova och certifiera spelverksamhet	Alternativ A Ackrediterad för	Kommentar för A (Output)	Alternativ B Ackrediterad för	Kommentar för B (Output)
4 kap. Informations-säkerhet	ISO/IEC 17021-1 och ISO/IEC 27006	ISO 27001 certifikat	ISO/IEC 17065	Utförs som ledningssystembedömning (ISO/IEC 17021-1). Certifikat utfärdas*
5 kap. Risk och sårbarhetsarbete	ISO/IEC 17021-1 och ISO/IEC 27006	ISO 27001 certifikat	ISO/IEC 17065	Utförs som ledningssystembedömning (ISO/IEC 17021-1). Certifikat utfärdas*

6 kap. Systemändringar	ISO/IEC 17021-1 och ISO/IEC 27006	ISO 27001 certifikat	ISO/IEC 17065	Utförs som ledningssystembedömning (ISO/IEC 17021-1). Certifikat utfärdas*
7 kap. Funktioner för administration av spel	ISO/IEC 17025	Provningsrapport som visar att funktionerna finns.	ISO/IEC 17065	Utförs som provningsaktivitet (ISO/IEC 17025). Resultatet redovisas som en bilaga till certifikatet.*
	ISO/IEC 17020	Kontrollrapport som visar att funktionerna fungerar.		
8 kap. Information som ett spelsystem skall kunna generera	ISO/IEC 17025	Provningsrapport som visar att funktionerna finns.	ISO/IEC 17065	Utförs som provningsaktivitet (ISO/IEC 17025). Resultatet redovisas som en bilaga till certifikatet.*
	ISO/IEC 17020	Kontrollrapport som visar att funktionerna fungerar.		
9 kap. Funktionskrav gentemot spelare	ISO/IEC 17025	Provningsrapport som visar att funktionerna finns.	ISO/IEC 17065	Utförs som provningsaktivitet (ISO/IEC 17025). Även utförs detta som kontrollaktivitet under ISO/IEC 17065. Resultatet ingår som del i certifikatet. *
	ISO/IEC 17020	Kontrollrapport som visar att funktionerna fungerar.		
10 kap. Återbetalningsprocess	ISO/IEC 17025	Provningsrapport som visar att funktionerna finns.	ISO/IEC 17065	Utförs som provningsaktivitet (ISO/IEC 17025). Resultatet redovisas som en bilaga till certifikatet.*
	ISO/IEC 17020	Kontrollrapport som visar att funktionerna fungerar.		
11 kap. 4 § Spelinstruktioner, vinstplan och vinstpott	ISO/IEC 17025	Kontrollrapport som visar att funktionerna fungerar.	ISO/IEC 17065	Utförs som provningsaktivitet (ISO/IEC 17025). Resultatet redovisas som en bilaga till certifikatet.*

	ISO/IEC 17020	Kontrollrapport som visar att funktionerna fungerar.		
12 – Onormalt spelande och fusk	-	Ingår inte	-	Ingår inte
13 – Funktionskrav för slumpvalsgeneratorer (Alla delar)	ISO/IEC 17025	Provningsrapport som redovisar att slumpvisgenerator fungerar korrekt	ISO/IEC 17065	Utförs som provningsaktivitet (ISO/IEC 17025). Resultatet redovisas som en bilaga till certifikatet.*
14 – Ombudsterminaler	ISO/IEC 17020	Kontrollrapport som redovisar hur licenshavaren uppfyller kraven.	ISO/IEC 17065	Utförs som kontrollaktivitet under ISO/IEC 17065. Resultatet ingår i certifikatet.*
15 – Funktion vid onlinespel (Intro)	ISO/IEC 17020	Kontrollrapport som redovisar hur licenshavaren uppfyller kraven.	ISO/IEC 17065	Utförs som kontrollaktivitet under ISO/IEC 17065. Resultatet ingår i certifikatet.*
Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd om statligt lotteri och lotteri för allmännyttiga ändamål.	Alternativ A Ackrediterad för	Kommentar för A (Output)	Alternativ B Ackrediterad för	Kommentar för B (Output)
4 kap. Fysiska lotters egenskaper	ISO/IEC 17025	Provningsrapport som redovisar att de fysiska lotterna uppfyller kraven i 4 kap.	ISO/IEC 17065	Utförs som provningsaktivitet (ISO/IEC 17025). Resultatet redovisas som en bilaga till certifikatet.*

*Certifikatet kommer av produktcertifieringsorgan och inkludera samtliga krav enligt Lotteriinspektionens föreskrifter som finns redovisade i vägledningen. Beslutet grundas delvis på de egna bedömningarna som certifieringsorganet gör men också på att giltiga provningsrapporter som styrker att spelsystemen uppfyller kraven i föreskrifterna för de delar som det ackrediterade certifieringsorganet inte själv utfört.

De ackrediterade organen bör ha följande omfattning (scope) för sin ackreditering.

Organ	Ackrediterad enligt gällande utgåva av standard	Omfattning / Scope
Certifieringsorgan för certifiering ledningssystem	ISO/IEC 17021-1 och ISO/IEC 27006	ISO 27001 för IAF Kod 33 och 39**
Certifieringsorgan för certifiering av produkt	ISO/IEC 17065	Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd (LIFS 2018:8) om tekniska krav samt ackreditering av organ för den som ska kontrollera, prova och certifiera spelverksamhet, Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd (LIFS 2018:4) om statligt lotteri och lotteri för allmännyttiga ändamål, och Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd (LIFS 2018:2) om spelansvar.
Provningslaboratorium*	ISO/IEC 17025	Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd (LIFS 2018:8) om tekniska krav samt ackreditering av organ för den som ska kontrollera, prova och certifiera spelverksamhet, Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd (LIFS 2018:4) om statligt lotteri och lotteri för allmännyttiga ändamål, och Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd (LIFS 2018:2) om spelansvar.
Kontrollorgan*	ISO/IEC 17020	Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd (LIFS 2018:8) om tekniska krav samt ackreditering av organ för den som ska kontrollera, prova och certifiera spelverksamhet, Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd (LIFS 2018:4) om statligt lotteri och lotteri för allmännyttiga ändamål, och Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd (LIFS 2018:2) om spelansvar.

*Kravet på oberoende för kontrollorgan är enligt Typ A samt kravet på oberoende för provningslaboratorierna är motsvarande krav som ställs på kontrollorgan.

**IAF kod 33: IT och Datatjänster, IAF kod 39: Annan samhällsservice (vilket inkluderar lotterier).