

Villkor för statliga kasinon¹

¹ Anmälan har gjorts enligt Europaparlamentets och rådets direktiv 98/34/EG av den 22 juni 1998 om ett informationsförfarande beträffande tekniska standarder och föreskrifter och beträffande föreskrifter för informationssamhällets tjänster (EGT L 204, 21.7.1998, s 37, Celex 398L0034), ändrat genom Europaparlamentets och rådets direktiv 98/48/EG av den 5 augusti 1998 (EGT L 217; 5.8.1998; s.18, Celex 398L0048).

Innehållsförteckning

<i>Allmänt</i>	4
1. Spelautomater och övervakningssystem	5
1.1 Hårdvara	5
1.1.1 Identifiering av spelautomaten	5
1.1.2 Elförsörjning	5
1.1.3 Videomonitor – touchskärmar.....	5
1.1.4 Åtkomst till spelautomatens inre.....	6
1.1.5 Hårdvaruomkopplare.....	6
1.1.6 Automatiskt ljuslarm.....	6
1.2 Mjukvara	7
1.2.1 Kontrollprogrammet.....	7
1.2.2 Kommunikation med kringutrustning	8
1.3 Kritiskt minne	9
1.3.1 Definition	9
1.3.2 Underhåll.....	9
1.3.3 Backup m.m.	9
1.3.4 Fel som inte kan åtgärdas	10
1.3.5 Återställa kritiskt minner.....	10
1.4 Insatser och utbetalning	10
1.4.1 Utbetalning av innestående krediter	10
1.4.2 Myntkontroll	10
1.4.3 Sedelkontroll	11
1.4.4 Värdebeviskontroll.....	12
1.4.4.1 Utgivning av värdebevis	12
1.4.4.2 Inlösen av värdebevis	13
1.4.4.3 Loggning.....	13
1.4.4.4 Information på värdebeviset	13
1.4.5 Myntvärde	14
1.5 Ekonomisk avstämning	14
1.5.1 Ekonomisk avstämning	14
1.6 Krav på spelen	16
1.6.1 Slumphändelser och slumpmässighet.....	16
1.6.2 Maxinsats	17
1.6.3 Teoretisk utbetalningsandel.....	17
1.6.4 Turneringar med elektronisk spelutrustning.....	18
1.6.5 Presentation av regler för spel.....	18

1.6.6	Singelspel	19
1.6.7	Initiera ny omgång	19
1.6.8	Multispel	19
1.7	Fellägen.....	20
1.7.1	Hantering av fellägen	20
1.7.2	Fellägen som förutsätter ingripande från funktionär	20
1.7.3	Hopperns verkningssätt	21
1.8	Övervakningssystem.....	22
1.8.1	Kommunikationsprogramvara	22
1.8.2	Elektronisk avställningsutrustning	23
1.8.3	Dokumentationskrav	24
1.8.4	Övervakning av spelutrustning:	24
1.9	Progressivt spel	25
1.9.1	Krav på spelutrustningen.....	25
1.9.2	Progressivt spel i flera lokaler	27
1.10	Spelregler.....	28
1.10.1	Video Poker.....	28
1.10.2	Video Keno	29
1.10.3	Nummer eller symbolmatchningsspel	29
1.10.4	Video Blackjack eller varianter därav	30
1.11	Definitioner	31
2.	<i>Elektroniska kortblandare</i>	33
3.	<i>Kameraövervakning</i>	34
4.	<i>Öppettider.....</i>	35

Allmänt

Enligt Kasinolagen (1999:355) och Regeringens koncessionsbeslut [Fi2007/8372] får Lotteriinspektionen meddela villkor och kontrollbestämmelser för kasinospel på internationella kasinon.

De säkerhets- och kontrollvillkor som specificeras i detta dokument gäller för elektronisk spelutrustning som används på internationella kasinon. Ett grundläggande krav på utrustningen är att den ska styras av en mikroprocessor.

Syftet med kraven är att säkerställa att spelen uppvisar ett verifierbart slumpmässigt utfall och att regler och vinstplaner är väl synliga för spelaren. I dokumentet ställs också krav på loggning av de insatser som gjorts och hur utfallen av spelen har sett ut.

Fysisk åtkomstsäkerhet är ett annat viktigt område där åtkomst till kritiska delar regleras. Spelautomaten ska bland annat ha en inre lås- eller förseglingsbar inneslutning som förhindrar åtkomst till apparatens kretskort.

Krav finns också på spelens kontrollprogram och att spelen ska kunna kommunicera on-line med ett övervakningssystem.

Felsituationer som uppstår ska hanteras enligt förutbestämda regler och spelaren ska alltid få tillgång till korrekt information och assistans av personal om det är nödvändigt för att lösa problem som uppstår.

Elektriska och mekaniska delar och konstruktioner ska vara sådana att spelaren inte utsätts för skaderisk. Elektroniska spelautomater ska vara godkända av ett CE-certifierat testlaboratorium

1. Spelautomater och övervakningssystem

1.1 Hårdvara

1.1.1 *Identifiering av spelautomaten*

1. Det ska vara möjligt att på ett entydigt sätt identifiera en spelautomat från utsidan. Informationen som identifierar spelautomaten ska redovisas på en metallskylt eller motsvarande. Skylten/etiketten ska vara motståndskraftig mot modifiering. Följande information ska redovisas på skylten/etiketten:
 - a) Ett unikt serienummer
 - b) Tillverkare och/eller varumärke
 - c) Modellbeteckning
 - d) Tillverkningsdatum

1.1.2 *Elförsörjning*

1. En elektronisk spelautomat ska vara försedd med reservkraftsystem, som säkerställer att korrekt information bevaras i avstämningssystemen efter att strömförsörjningen till apparaten avbrutits. Anordningen ska finnas inom den låsta eller förseglade kretskortinneslutningen och ha kapacitet att bevara lagrad information i minst 90 dagar
2. Strömbrytare till spelautomats strömförsörjning ska vara placerad invändigt i apparaten

1.1.3 *Videomonitor – touchskärmar*

1. Touch-skärmar ska vara exakta och så kalibrerade att val som görs genom tryck på skärmen alltid är entydiga.
2. Det ska inte vara möjligt att kalibrera touchskärmar utan åtkomst till spelautomatens inre.
3. Det får inte finnas några dolda eller oredovisade knappar eller tryckpunkter någonstans på skärmen.

1.1.4 *Åtkomst till spelautomatens inre*

1. Det ska inte vara möjligt för någon att obehindrat bereda sig tillträde till en spelautomats inre sedan dess luckor/dörrar låsts.
2. Följande enheter ska finnas i låsta eller förseglade utrymmen i en elektronisk spelautomat:
 - a) kretskort
 - b) programlagringsmedium
 - c) RAM-minne.
3. Varje gång någon berett sig tillträde till låst eller förseglat utrymme i spelautomaten ska detta loggas. I loggen ska anges tidpunkt för åtkomst, vem som berett sig tillträde och syftet med åtkomsten. Åtkomsten ska signeras av rätt behörig personal för den aktuella händelsen. Loggen ska förvaras i spelautomaten.

1.1.5 *Hårdvaruomkopplare*

1. En hårdvaruomkopplare får inte installeras om den påverkar vinstplanen eller vinstandelen vid spel på en elektronisk spelautomat.
2. En hårdvaruomkopplare får installeras för att styra följande funktioner:
 - a) grafikrutiner
 - b) spelhastigheten
 - c) ljudet
 - d) andra funktioner som påverkar spelupplevelsen

1.1.6 *Automatiskt ljuslarm*

1. En ljuskälla ska installeras ovanpå varje spelautomat. Denna ljuskälla ska automatiskt tändas när någon av apparatens luckor öppnas eller om någon kringrustning som är fysiskt ansluten till apparaten manipuleras så att säkerheten eller driften av spelautomaten äventyras.
2. En bänkmonterad elektronisk spelautomat ska vara försedd med ljus- och/eller ljudlarm. Larmet ska vara så konstruerat att det aktiveras när apparaten öppnas.

1.2 Mjukvara

1.2.1 *Kontrollprogrammet*

1. Kontrollprogrammen i en elektrisk spelutrustning ska utföra självtester för att undersöka om funktionsstörningar förekommer till följd av felaktigheter i programlagringsmediet. Den testmetod som används ska verifiera kontrollprogrammets integritet.
2. Kontrollprogrammet ska vara så beskaffat att det möjliggör en kontinuerlig testning av spelautomaten under det att spelet bedrivs.
3. Kontrollprogrammet ska finnas lagrat på ett lagringsmedium i spelautomaten som inte är påverkbart med hjälp av apparatens egna program.
4. Kontrollprogrammet ska övervaka minst följande
 - a) förvanskning i RAM-positioner som används för vitala funktioner i en elektronisk spelautomat
 - b) information angående aktuell spelomgång samt information om utfallet av de nio närmast föregående spelomgångarna
 - c) slumpvalsgeneratorns utfall
 - d) fellägen.
5. Avkänning ska finnas om en förvanskning är av sådan art att spelautomaten ska inta ett felläge, där felet identifieras och spelet vid apparaten upphör.
6. Kontrollprogrammet ska ha kapacitet att visa fullständig dokumentation av den aktuella samt de nio närmast föregående spelomgångarna. Det ska vara möjligt att avläsa spelens utfall, vilka insatser som gjorts, hur många poäng eller mynt som betalats och hur många poäng som återlösts eller betalats för hand. Dokumentationen ska också omfatta positionsberoende händelser. Speldokumentationen ska omfatta eventuella bonusspel i deras helhet. Om ett bonusspel omfattar fler än en omgång, vilka lett till olika utfall, ska var och en omgångarna dokumenteras med respektive utfall. För spelautomater som tillämpar variabel tilldelning av bonusspel kan villkoret uppfyllas genom att de 50 senaste omgångarna dokumenteras.

7. Kontrollprogrammet ska ge möjlighet att på begäran återskapa historik från sedelläsarutrustningen. Dokumentationen ska omfatta den senast avlästa sedeln samt information om de nio närmast förgående avlästa sedlarna. Av dokumentationen ska framgå sedelns valör och de antal krediter som sedeln gav.
8. En elektronisk spelautomat ska ha någon form av elektronisk anordning som kontinuerligt visar följande information avseende den aktuella spelomgången eller den ekonomiska transaktionen, fram tills nästa spelomgång inleds. Informationen ska visas under samtliga spelcykler (huvudspelomgången och bonusspel).
 - a) det belopp i mynt eller krediter som satsas under den aktuella spelomgången
 - b) det belopp i mynt eller krediter som vunnits under den aktuella spelomgången, om tillämpligt
 - c) det antal mynt som betalats genom hopporn (eller genom en direktutbetalning av en vinst)
 - d) det antal krediter som är tillgängliga att satsa i spel (om tillämpligt)
 - e) eventuella fellägen
 - f) övrig information som bedöms vara nödvändig för att säkerställa efterlevnaden av lagen och meddelade villkor.
9. Kontrollprogrammet ska vara så beskaffat att det när som helst är möjligt att inspektera de elektroniska avstämningsinstrumenten via en anordning som kan låsas från utsidan av en elektronisk apparat.

1.2.2 *Kommunikation med kringutrustning*

1. En elektronisk spelautomat som har kapacitet för dubbelriktad kommunikation med intern eller extern kringrustning, ska använda ett kommunikationsprotokoll som säkerställer att felaktiga data eller signaler inte inverkar negativt på apparatens funktionssätt.

1.3 Kritiskt minne

1.3.1 *Definition*

Med kritiskt minne avses elektroniskt minne som används för lagring av data som är nödvändiga för att upprätthålla en kontinuerlig drift av en spelautomat. Dessutom avses minne som används för lagring av information som är vital för dokumentation av spelet och för den ekonomiska redovisningen. Exempel på sådana data är :

1. aktuellt värde av:
 - a. innestående medel
 - b. inmatade sedlar, värdebevis eller liknande
2. information om systemstart och öppnade dörrar
3. konfigurationsdata för spelautomat och spel
4. information om de tio senaste spelen (aktuellt/pågående spel inräknat), inklusive utfallet från slumpvalsprocessen.
5. mjukvarustatus (senaste normalläget om ett fel har inträffat)

1.3.2 *Underhåll*

1. Metoder för identifiering och korrigerigering av fel som uppstår i det kritiska minnet ska användas. Digitala signaturer, checksummor eller redundanta lagring av information är exempel på teknologier som kan användas för ändamålet.
2. En fullständig test av kritiskt minne ska genomföras vid systemstart.
3. Spelautomatens kontrollprogram ska ha funktioner för detektering av fel som kan uppkomma vid problem med lagringsmediet som används för lagring av kritisk information.

1.3.3 *Backup m.m.*

1. Backuputrustning ska användas för att säkerställa informationen i det kritiska minnet.
2. Backuputrustningen ska ha en kapacitet som är tillräcklig för att upprätthålla informationen i oförändrat skick i upp till 30 dagar.
3. Backuputrustningen ska vara inlåst i logikboxen.

4. Om batterier används ska en låg batterinivå generera ett larm så att batterierna omedelbart kan laddas eller bytas ut.

1.3.4 *Fel som inte kan åtgärdas*

1. Om ett fel som inte kan åtgärdas uppstår i det kritiska minnet ska detta omedelbart försätta utrustningen i ett felläge.
2. Det kritiska minnet får endast återställas av auktoriserad personal och minnet får aldrig rensas per automatik.

1.3.5 *Återställa kritiskt minner*

1. Det kritiska minnet ska vara placerat i den låsförsedda logikboxen.
2. Det får inte vara möjligt att återställa/remsa det kritiska minnet utan behörig åtkomst till logikboxen.
3. Vid initiering av proceduren för återställning av det kritiska minnet ska varje position i minnet initialiseras med ett förutbestämt standardvärde.
4. Spelautomater som tillåter partiell återställning av det kritiska minnet måste validera de minnespositioner som inte återställts.

1.4 Insatser och utbetalning

1.4.1 *Utbetalning av inestående krediter*

1. Det är tillåtet att ha krediter inestående förutsatt att spelaren vid varje tillfälle har möjlighet att få sina krediter utbetalade. Krediterna ska kunna utbetalas antingen genom automaten eller för hand genom att endast trycka på en knapp på maskinen. Knappen i fråga ska endast behöva tryckas ned högst två gånger för att åstadkomma en fullständig utbetalning av krediterna.

1.4.2 *Myntkontroll*

1. En elektronisk spelautomat som accepterar mynt som betalningsmedel ska vara försedd med myntkontrollutrustning.
2. Myntkontrollutrustningen ska vara så konstruerad att den endast accepterar svenska mynt och avvisar andra.

3. Det antal krediter som ett godkänt mynt berättigar till avgörs av det myntvärde som fastställts för spelutrustningen.
4. Myntkontrollutrustningen ska vara så konstruerad att den förhindrar fusk, bland annat genom följande metoder:
 - a) ogiltiga mynt avskiljs
 - b) mynt fäst vid tråd avskiljs
 - c) insats inte godkänns när inkastet öppnas med ett föremål.
5. Ett mynt som har accepterats men som inte har givit någon kreditering ska returneras till spelaren via hopporn. Kontrollprogrammet i en elektronisk spelutrustning ska ha kapacitet att hantera införsel av flera mynt i snabb följd, så att situationer där ett mynt förs in utan att ge upphov till en kreditering inte blir vanligt förekommande.
6. Myntkontrollutrustningen ska avgöra om ett mynt ska accepteras eller inte på någon av följande grunder:
 - a) metallsammansättning
 - b) massa
 - c) struktur och utseende
 - d) system med motsvarande säkerhetsnivå
7. En elektronisk spelutrustning ska ha kapacitet att på lämpligt sätt bestämma riktning och hastighet hos ett mynt som befinner sig i mottagningsanordningen. Om det upptäcks att ett mynt färdas i fel riktning eller med fel hastighet ska spelautomaten gå över i ett felläge och visa ett felmeddelande som kräver ett ingripande från en funktionär.

1.4.3 *Sedelkontroll*

1. En elektronisk spelautomat som accepterar sedlar som betalningsmedel ska vara försedd med sedelkontrollutrustning, genom vilken spelare kan föra in valuta i utbyte mot ett motsvarande värde i krediter för spel.
2. Sedelkontrollutrustningen får endast acceptera giltiga svenska sedlar.
3. Det antal krediter som en godkänd sedel berättigar till avgörs av det myntvärde som fastställts för spelutrustningen.
4. Sedelkontrollutrustningen ska vara försedd med programvara som kan skilja äkta och förfälskade sedlar åt med en hög grad av tillförlitlighet.

5. Sedelkontrollutrustningen ska vara försedd med en sedelbox där sedlar som accepterats enligt ovanstående krav samlas upp. Sedelboxen ska uppfylla följande krav:
 - a) Den ska vara placerad i ett låst utrymme inuti spelautomaten, avskilt från andra delar av apparaten.
 - b) Den ska vara åtkomlig med en nyckel som ger tillträde till sedelboxen, men inte till någon annan del av spelautomaten.

1.4.4 *Värdebeviskontroll*

1.4.4.1 *Utgivning av värdebevis*

1. Om en elektronisk spelautomat har en skrivare får utbetalningar till spelare göras genom utskrift av värdebevis. Innan ett värdebevis skrivs ut ska motsvarande information lagras på ett säkert sätt i ett centralt övervakningssystem. Informationen nedan kan erhållas från spelautomaten, från det centrala övervakningssystemet eller på annat sätt:
 - a) Värdet på krediter i lokal valuta i numerisk form
 - b) Tidpunkt för utskrift av värdebeviset i lokalt format
 - c) Datum för utskrift av värdebeviset i lokalt format
 - d) Spelautomatens unika ID-nummer
 - e) Värdebevisets unika ID-nummer
 - f) Streckkod
2. Spelautomaten ska skriva ut ett exemplar av värdebeviset till spelaren.
3. Värdebevis som motsvarar delar av krediter får/kan automatiskt genereras ur spelautomaten. Ett värdebevis kan också generas från kassa (kiosk) eller växlingsautomat om dessa uppfyller valideringskraven.
4. Spelautomaten ska lagra information från de 10 senast utskrivna värdebevisen.
5. Skrivaren ska vara placerad i låst utrymme i spelautomaten, dock inte där logikbox eller dropbox är placerad. Detta för att försäkra sig om att pappersbyte inte kräver åtkomst till kritiska utrymmen.
6. Skrivaren ska ha sådana funktioner i mjukvaran att den kan tolka och handla utifrån följande situationer:

- a) Papperet är slut/nästan slut – Det är tillåtet för spelautomaten att vara öppen för spel under dessa förhållanden, dock ska ansvarig personal uppmärksammas på förhållandet.
- b) Papperskrångel
- c) Skrivaren är fränkopplad – det är godtagbart att spelautomaten upptäcker situationen i den stund skrivaren förväntas skriva.

1.4.4.2 *Inlösen av värdebevis*

1. Utbetalning via värdebevis som metod för kreditåterlösning är bara tillåtet när:
 - a) spelautomaten är uppkopplad mot ett centralt övervaknings-/valideringssystem som möjliggör validering av värdebeviset. Informationen som används för att genomföra valideringen ska komma från valideringssystemet. Ett värdebevis kan valideras i varje enhet eller utrustning (ex. kassa eller växlingsautomat) som uppfyller kraven för validering. I händelse av kommunikationsavbrott vilket leder till att valideringsinformation inte kan sändas till det centrala spelsystemet måste andra valideringsmetoder vara möjliga och operatören måste tillhandahålla alternativa metoder för utbetalning. Valideringssystemet måste kunna identifiera dubletter för att säkerställa att ett värdebevis endast kan lösas in en gång.
 - b) annan godkänd metod som säkerställer att ett värdebevis endast kan lösas in en gång.
2. Ett värdebevis kan användas i varje spelautomat som uppfyller kraven på validering under förutsättning att inga krediter tillskrivs spelautomaten innan validering av värdebeviset skett.

1.4.4.3 *Loggning*

1. All information relaterad till värdebevis ska loggas i det centrala övervakningssystemet.
2. Den loggade informationen ska bevaras i minst 90 dagar efter värdebevisets giltighetstid.

1.4.4.4 *Information på värdebeviset*

3. Ett värdebevis ska innehålla minst följande information:
 - a) Kasinots namn
 - b) Ett ID-nummer eller liknande som på ett entydigt sätt identifierar automaten.

- c) Tidpunkt och datum för utfärdande (i lokalt format)
- d) Värdebevisets monetära värde utskrivet med bokstäver och med siffror.
- e) Värdebevisets unika valideringsnummer.
- f) Streckkod eller annan maskinläsbar kod som representerar värdebevisets unika valideringsnummer.
- g) Typ av värdebevis.
- h) Sista giltighetsdag i form av tidpunkt och datum (i lokalt format).

En del av informationen ovan kan ingå i det unika valideringsnumret.

1.4.5 *Myntvärde*

1. Ett fastställt myntvärde ska användas vid tilldelning av krediter genom inmatning av sedlar, mynt eller värdebevis. Det fastställda myntvärdet ska även användas vid progressivt spel.
2. Ett fastställt myntvärde ska inte vara möjligt att ändra utan att nedanstående procedur fullföljs.
 - a) Spelautomatens RAM-minne ska raderas om mätaren registrerar krediter eller om testinstitutet vid godkännande av spelautomat beslutar att raderingen av RAM-minnet krävs för att undvika driftsproblem.
 - b) En spelautomats EPROM får bytas ut för att därigenom ändra spelets myntvärde.

1.5 Ekonomisk avstämning

1.5.1 *Ekonomisk avstämning*

1. En spelautomat ska vara utrustad så att den ekonomiska avstämningen kan säkerställas.
2. Avstämningsutrustningen ska ha kapacitet att räkna med upp till åtta siffror och sedan gå tillbaka till noll efter att maxbeloppet uppnåtts, för att därefter fortsätta addera korrekt från nollvärdet.
3. Avstämningsutrustningen ska ha en tillförlitlighetsgrad av minst 99,99 procent.

4. Avstämningsutrustningen ska ha kapacitet att addera krediter så att nedanstående information kan redovisas:
 - a) totala insatsen - avstämningen av totala insatser ska motsvara det sammanlagda värdet av satsade krediter.
 - b) totala vinsten - avstämningen av den totala vinsten ska motsvara det sammanlagda värdet av alla vinstutbetalningar.
 - c) utbetald jackpott.
 - d) återbetalda krediter - avstämningen för återbetalda krediter ska motsvara det sammanlagda värdet totala insatsen minus totala vinsten.
 - e) inbetalda mynt - avstämningen av inbetalda mynt ska återspegla det sammanlagda värdet av alla mynt som validerats av myntkontrollutrustningen.
 - f) inbetalda sedlar - avstämningen av inbetalda sedlar ska återspegla det sammanlagda värdet av alla sedlar som validerats av sedelkontrollutrustningen.
 - g) inlösta värdebevis - avstämningen av inlösta värdebevis ska återspegla det sammanlagda värdet av alla värdebevis som har validerats av kontrollutrustningen för värdebevis.
 - h) totala drop-beloppet – avstämningen av totala drop-beloppet ska motsvara det sammanlagda värdet av inbetalda mynt, inbetalda sedlar och inlösta värdebevis enligt punkterna e-g ovan.
5. En elektronisk spelautomat ska vara utrustad med följande elektroniska avstämningsutrustning
 - a) avstämningsutrustningen ska visa det totala antalet genomförda spelomgångar
 - b) avstämningsutrustningen ska visa hur många gånger luckan till en spelautomats inneslutning har öppnats
 - c) avstämningsutrustningen ska visa hur många gånger luckorna till myntboxens dörr och sedelläsaren har öppnats
6. Om en elektronisk spelutrustning är utrustad med sedelläsare, ska det finnas en avstämningsutrustning som övervakar följande:
 - a) antalet sedlar som mottas
 - b) redovisning av antalet sedlar av varje valör som mottas
 - c) totala beloppet av mottagna sedlar.

7. En elektronisk spelutrustning ska ha någon form av elektronisk anordning som kontinuerligt visar följande information avseende aktuell spelomgång eller ekonomisk transaktion:
 - a) antalet mynt eller krediter som satsas under aktuell spelomgång
 - b) antalet mynt eller krediter som vunnits under aktuell spelomgång (om tillämpligt)
 - c) antalet mynt som betalats genom hoppert vid maskinell utbetalning eller genom en direktutbetalning av en vinst
 - d) antalet krediter som är tillgängliga att satsa i spel (om tillämpligt)
8. Avstämningsinformation enligt denna bestämmelse och som lagras elektroniskt, ska lagras på ett sådant sätt att den inte förstörs vid ett eventuellt avbrott i strömförsörjningen till spelautomaten. Informationen ska bevaras i minst 90 dagar.
9. Minnet i en utrustning för ekonomisk avstämning får inte vara så konstruerad att den raderas automatiskt om ett fel uppkommer.

1.6 Krav på spelen

1.6.1 *Slumphändelser och slumpmässighet*

1. En slumphändelse har ett givet antal möjliga utfall med givna sannolikheter att inträffa.
2. Två händelser är oberoende om båda de följande omständigheterna föreligger:
 - a) om utfallet inte påverkas av en tidigare inträffad händelse
 - b) om utfallet inte påverkar en framtida händelse
3. En elektronisk spelutrustning ska vara utrustad med slumpgeneratorer som styr urvalsprocessen. En urvalsprocess betraktas som slumpmässig om samtliga följande villkor är uppfyllda:
 - a) Slumpgeneratorn uppfyller en 99-procentig konfidensnivå beräknat med hjälp av chi-två-test.
 - b) Slumpgeneratorn inte visar ett statistiskt återkommande utfallsmönster. Varje hjuls position anses slumpmässig om den visar minst en 99-procentig konfidensnivå vid runtest eller någon annan mönstersökande statistisk metod.
 - c) Slumptalsgeneratorn tar fram siffror oberoende av någon annan symbol som tagits fram tidigare under spelomgången. Detta kallas

- korrelationstestet. Varje hjulpar (eller motsvarande) anses slumpmässigt om det uppvisar minst en 99-procentig konfidensnivå vid tillämpning av ordinär korrelationsanalys.
- d) Slumptalsgeneratoren tar fram siffror oberoende av utfallsserien i föregående spelomgång. Varje stopp av hjulets (eller motsvarande) position anses slumpmässig om den uppvisar minst en 99-procentig konfidensnivå vid tillämpning av ordinär korrelationsanalys.
 - e) Slumptalsgeneratoren och slumpvalsprocessen ska vara opåverkbara av influenser utanför spelautomaten, bland annat följande företeelser:
 - i. elektromagnetisk störning
 - ii. elektrostatisk störning
 - iii. radiofrekvensstörning
 - f) Elektronisk spelutrustning ska ha sådana kommunikationsprotokoll att slumptalsgeneratoren och slumpvalsprocessorn skyddas från inverkan från kringutrustning som kommunicerar med spelautomaten.

1.6.2 *Maxinsats*

1. En elektronisk spelautomat ska uppfylla krav avseende högsta tillåtna insats i automatspel som anges i för var tid gällande regeringsbeslut.

1.6.3 *Teoretisk utbetalningsandel*

1. En elektronisk spelautomat ska uppfylla samtliga minimi- och maximikrav avseende teoretisk utbetalningsandel, som anges i för var tid gällande regeringsbeslut.
2. Den teoretiska utbetalningsandelen ska bestämmas med hjälp av standardmetoder för sannolikhetsberäkning.
3. Enda möjligheten att fler än ett utfall kan betecknas som högsta vinst är när vinstplanen visar fler än ett utfall som högsta vinst, eller när en högre jackpott utfaller i progressivt spel.
4. Bonusspel som ger möjlighet till dubblad vinst är tillåtna. Flera bonusspel i följd kan genomföras. Redovisning av utfallen av varje bonusomgång ska vara korrekt och ska uppfylla samtliga tekniska krav som har specificerats ovan.

5. Den teoretiska utbetalningsandelen får endast i försumbar utsträckning påverkas av vinstdubblende bonusspel. Bonusspelen ska således utformas så att de överensstämmer med detta kriterium.

1.6.4 *Turneringar med elektronisk spelutrustning*

1. En elektronisk spelutrustning som används för turneringsändamål ska ha identiska elektroniska komponenter och inställningar.
2. En elektronisk spelautomat som iordningställts för turneringsändamål ska inte motta eller betala ut mynt. Spelautomaten ska endast utnyttja poäng i spelet.
3. Turneringsspel ska inte medföra kreditering av spelautomats ekonomiska avstämningsutrustning.

1.6.5 *Presentation av regler för spel.*

1. Regler för spel på en elektronisk spelutrustning ska presenteras på väl synlig plats på apparaten eller dess skärm.
2. Regler för spel ska godkännas av Lotteriinspektionen.
3. Symboler som används på maskiner ska inte vara sådana att de väcker anstöt.
4. Vinstplanen för ett spel ska antingen finnas i tryckt form på apparaten eller förevisas på skärmen. Vinstplanen ska omfatta beskrivningar av de insatser som kan göras, de vinnande kombinationerna samt de vinster som varje sådan kombination berättigar till. Spelreglerna ska inte vara ofullständiga, otydliga eller vilseledande.
5. Vinstplaner till samtliga godkända spelautomater ska alltid vara tillgängliga innan insatser görs, antingen på apparat eller på en väl synlig plats i dess omedelbara närhet.
6. Spelarna ska informeras om de spelregler som finns på spelautomaten. Dessa kan exempelvis förevisas på spelautomatens skärm. Reglerna ska innehålla en varning till spelarna att otillåtet handlande medför att vinster och insatser förverkas. Spelaren ska ha tillgång till samtliga vinstplaner vid varje tidpunkt. Det ska således inte vara nödvändigt att göra någon insats alls innan alla aspekter av vinstplanen presenteras.

7. Lotteriinspektionen kan förbjuda spel, helt eller delvis, om man finner att spelreglerna är något av följande:
 - a) ofullständiga
 - b) motstridiga
 - c) otydliga
 - d) vilseledande
8. Reglerna ska förvaras bakom glas eller annat genomskinligt material.
9. Reglerna får inte ändras utan att Lotteriinspektionen informeras.
10. Klistermärken eller andra borttagbara föremål får inte placeras på framsidan av en spelutrustning.

1.6.6 *Singelspel*

1. De satsade krediterna för varje spelmöjlighet i spelomgången vald av spelaren måste räknas/drags från de tillgängliga krediterna innan någon form av utfall visas för spelaren.
2. Innan krediter för spel i en omgång kan dras måste den tidigare omgången vara avslutad i sin helhet och resultatet därav redovisat spelaren.

1.6.7 *Initiera ny omgång*

1. För att starta en spelomgång måste spelaren aktivt trycka ner spelautomatens fysiska eller virtuella startknapp.

1.6.8 *Multispel*

1. Med multispel förstås en spelautomat som erbjuder spelaren en meny med fler än ett spel att välja mellan. Ett multispel kan ha ett antal spel där vinstprocenten varierar mellan spelen. De måste, förutom att uppfylla de övriga kraven i dessa villkor, ha följande åttasiffriga avstämningsanordningar tillgängliga för varje spel som erbjuds på menyn:
 - a) satsade krediter eller motsvarande
 - b) vunna krediter eller motsvarande.
2. Ett multispel ska ha säkerhetsfunktioner som hindrar att de spel som erbjuds ändras utan tillstånd. Spel får bara ändras genom programvaruförändringar. Det får inte förekomma några

maskinvarufunktioner eller inställningsmöjligheter som påverkar spelplanen.

3. Om spelmenyn kan konfigureras ska metoden uppfylla följande krav:
 - a) tillräckligt skydd mot obehörig åtkomst finns
4. Ett multispel ska uppfylla samtliga krav på dokumentation som redovisas på annan plats i dessa villkor.
5. Spelaren ska ha tillgång till en fullständig spelplan inför varje spelomgång innan denna gör sin insats. Om spelet är progressivt ska spelplanen omfatta det progressiva beloppet.

1.7 Fellägen

1.7.1 *Hantering av fellägen*

1. En elektronisk spelutrustning ska ha kapacitet att upptäcka och lämna meddelande om vissa omständigheter. När följande omständigheter upptäcks ska apparaterna inte motta ytterligare betalningar eller medge några utbetalningar. Spelet ska försättas i icke-fungerande läge.
 - a) under återställning av strömförsörjning
 - b) öppning av dörr på spelautomat
2. En elektronisk spelautomat ska automatiskt kunna återställa sådana fellägen som omnämns i punkten (1) ovan.
3. En elektronisk spelautomat ska, utom i fall av totalt bortfall av minnesfunktion, ha kapacitet att fortsätta en pågående spelomgång utan påverkan på spelförutsättningarna efter att ett felläge i apparaten har avhjälpats

1.7.2 *Fellägen som förutsätter ingripande från funktionär*

1. En elektronisk spelautomat ska ha kapacitet att upptäcka och lämna meddelande om samtliga fellägen som kräver ingripande från funktionär. En lampa ska placeras ovanpå en elektronisk spelautomat, och ska tändas om någon av de ovan eller nedanstående omständigheterna upptäcks. Lampan ska vara tänd till dess att ändamålsenliga åtgärder har vidtagits för att korrigera den uppkomna situationen.
 - a) fastkilade mynt i myntkontrollutrustningen

- b) fastkilade mynt i utbetalningsanordningen
 - c) hoppertom
 - d) fel i RAM-minne
 - e) skenande hopper eller annan överutbetalning av mynt
 - f) fel i kontrollprogram
 - g) fel vid alla typer av hjulrotation, inklusive felvisande förutsättning för hjulrotation. det specifika hjulnumret ska identifieras i felmeddelandet
 - h) sviktande strömförsörjning till RAM-minnet
2. En beskrivning av en elektronisk spelautomats felmeddelanden, som även anger vad dessa betyder ska finnas anslagen på insidan av apparaten eller visas på annat sätt. Av beskrivningen ska framgå hur respektive fel ska avhjälpas för att återställa spelet i normal drift.

1.7.3 *Hoppers verkningssätt*

1. En elektronisk spelautomat som accepterar mynt som betalningsmedel ska vara försedd med en hopper som kan upptäcka följande omständigheter, och därvid försätta apparaten i felläge:
 - a) Fastkilade mynt.
 - b) Felaktigt utbetalade mynt.
 - c) Skenande hopper.
 - d) Situationer med tom hopper.
2. Spelautomats kontrollprogram ska övervaka hoppertom för att upptäcka felaktigheter som anges i punkten (1) ovan i alla spelsituationer.
3. Spelautomaten ska redovisa alla mynt som betalas ut via hoppertom, däribland, så långt det är möjligt, mynt som felaktigt betalats ut vid en funktionsstörning i hoppertom.
4. Begränsningen av utbetalningar via hoppertom ska vara sådan att kasinotillståndshavaren kan efterleva tillämplig lagstiftning och andra regler och bestämmelser.

1.8 Övervakningssystem

1.8.1 *Kommunikationsprogramvara*

1. En elektronisk spelautomat ska ha en anordning, en s.k. SMIB (Slot Machine Interface Board), installerad på ett sådant sätt att endast behörig person har åtkomst till den. SMIBEN ska ha kapacitet att kommunicera både med spelautomaten och med en extern datainsamlingsnod (DCN) inom systemet för övervakning av spelutrustning, (SMS).
2. Tillverkarna av spelutrustning och övervakningssystem ska gemensamt ansvara för att ett protokoll som säkerställer insamlandet av föreskriven information utvecklas.
3. Tillverkarna av SMIBEN och övervakningssystemen ska gemensamt ansvara för utvecklingen av ett protokoll som säkerställer att systemet för övervakning av en spelutrustning kan samla in all föreskriven information.
4. SMIBEN ska ha en elektronisk avstämningsutrustning som kan hantera minst åtta siffror.
5. SMIBEN ska använda en annan strömkälla än spelautomaten, så att den kan operera även om strömförsörjningen till apparaten brutits. Denna strömkälla kan finnas inuti spelautomaten, förutsatt att strömkällan fortfarande är aktiverad sedan strömförsörjningen till apparaten brutits.
6. SMIBEN ska lagra all föreskriven information i ett permanent RAM-minne. SMIBENS kontrollprogram ska kontrollera förvanskningar i RAM-positioner. Om förvanskningar upptäcks ska detta betraktas som ett funktionsfel och omedelbart leda till att underrättelse härom skickas till datainsamlingsnoden inom systemet för övervakning av spelutrustning.
7. Avstämningsinformation i enlighet med punkt 1 i avsnitt 1.8.2 och punkt 1 i avsnitt 1.8.3 ska bestå även om strömförsörjningen till SMIBEN brutits. Informationen ska bevaras i minst 90 dagar.
8. Datainsamlingsnoden och systemet för övervakning av spelutrustning ska begära överföring av föreskriven information från SMIBEN vid förutbestämda avstämningspunkter.

9. Det ska finnas möjlighet att konfigurera SMIBEN så att datainsamlingsnoden inom systemet för övervakning av spelutrustning erhåller ett unikt ID-nummer. Systemet för övervakning av spelutrustning använder ID-numret för att spåra föreskriven information från kringrustning som är ansluten till en spelautomat.

1.8.2 *Elektronisk avstämningsutrustning*

1. SMIBEN eller SMS-utrustning ska samla in information med en precisionsgrad på minst 99,99 procent från följande avstämningsanordningar:
 - a) Totala insatser.
 - b) Totala vinster.
 - c) Utbetalad jackpott.
 - d) Inbetalda sedlar.
 - e) Utgivna värdebevis
 - f) Totala beloppet i myntboxen.
 - g) Fysiska mynt som har fördelats till hopporn.
 - h) Fysiska mynt som har betalats ut genom hopporn.
 - i) Fysiska mynt som har inbetalats.
 - j) Totala återfyllnad av hopporn.
 - k) Antal genomförda spelomgångar.
 - l) Apparatus luckor och dörrar.
 - m) Dörrarna till mynt- och sedelboxar.
 - n) Totala antalet sedlar.
 - o) Individuell sedelavstämning (totala antalet mottagna sedlar per valör)
 - p) Totala antalet värdebevis (totala värdet i kronor av alla inlösta värdebevis)
2. SMIBEN i en elektronisk spelautomat få inte vara så konstruerad att den orsakar automatisk radering av de elektroniska avstämningsanordningarna om ett fel uppkommer.

1.8.3 *Dokumentationskrav*

1. SMIBEN ska dokumentera följande betydelsefulla händelser i spelautomat med en precisionsgrad på minst 99,99 procent
 - a) Återställning av strömförsörjning.
 - b) Öppning av någon lucka på apparaten.
 - c) Fel i RAM-minne.
 - d) Fel i kontrollprogram.
 - e) Felaktigt införda mynt (fastkilade)
 - f) Sviktande strömförsörjning till RAM-minnet.
 - g) Fel vid hjulens snurrande.
 - h) Felaktigt utbetalade mynt (varje fel ska kommuniceras som ett enskilt meddelande):
 - i. fastkilning i hopporn
 - ii. hoppertömningar
 - iii. skenande hopper eller felaktigt utbetalde mynt
2. En betydelsefull händelse ska registreras med tids- och datumangivelse.
3. Om följande betydelsefulla händelser inträffar ska SMIBEN omedelbart kommunicera informationen till datainsamlingsnoden inom systemet för övervakning av spelutrustningen.
 - a) Återställning av strömförsörjning till spelautomaten.
 - b) Tillträde till kretskortinneslutning.
 - c) Förvanskning av svarta lådans RAM-minne.
 - d) Förvanskning i RAM-minnet i spelautomats kretskort.
 - e) Funktionsstörningar i kontrollprogrammet.
4. Om någon av dessa händelser inträffar ska systemet för övervakning av spelutrustningen avge en tydlig ljudsignal och händelsen ska loggas i systemets databas, med angivande av apparatens ID-nummer samt tids- och datumangivelse.

1.8.4 *Övervakning av spelutrustning:*

1. Systemet ska använda en datainsamlingsnod som kan kommunicera med samtliga SMIBAR.

2. Systemet för övervakning av spelutrustning ska ha en central databas, som omfattar samtliga i drift varande spelutrustningar, och vilken ska innehålla minst följande information om varje datapost:
 - a) ID-nummer för varje SMIB.
 - b) ID-nummer för varje spelautomat.
 - c) Spelautomats teoretiska behållning.
 - d) Spelautomats kontrollprogram.
3. Databasen ska omfatta all information som har kommunicerats från den föreskrivna avstämningsutrustningen i samtliga spelutrustningar och all information som har inhämtats angående betydelsefulla händelser. Till varje informationspost ska finnas angivelse av ID-numret på den SMIBEN varifrån informationen hämtats.
4. Systemet ska lämna rapporter i intervaller eller på kommando och med utgångspunkt från informationen från den föreskrivna avstämningsutrustningen. Rapporterna ska alltid innehålla följande information:
 - a) Nettovinsten vid varje spelautomat.
 - b) Loggen över betydelsefulla händelser vid varje spelautomat.
5. Det centrala systemet får endast ändras i enlighet med dessa villkor för att spegla tillkomsten av nya spel eller förändringar av befintliga spel.

1.9 Progressivt spel

1.9.1 *Krav på spelutrustningen*

1. Progressivt spel på elektroniska spelutrustningar:
 - a) En progressiv elektronisk spelautomat är en spelautomat där utbetalningar ökar linjärt i förhållande till det belopp som satsas på spel i apparaten.
 - b) En progressiv jackpott faller ut när ett visst förutbestämt kriterium, som inte behöver vara en vinnande kombination, är uppfyllt.
 - c) Bonusspel som förutsätter att vissa kriterier uppfylls är inte progressivt spel, och omfattas således inte av dessa villkor.

2. En elektronisk spelautomat som används för progressivt spel ska vara kopplad till sådan utrustning som beräknar och visar aktuellt utfallande belopp för alla spelare som spelar på sådan apparat eller som har möjlighet att vinna progressiv jackpott.
3. Varje apparat ska, när fler än en elektronisk spelautomat kopplats samman för progressivt spel, ge spelare samma förutsättningar att erhålla den kombination som berättigar till vinst av progressiv jackpott.
4. Följande villkor avser den utrustning som styr och övervakar progressivt spel:
 - a) Under normala förhållanden ska utrustningen ha följande funktioner:
 - i. Övervaka samtliga spelutrustningar som är kopplade till utrustningen och notera alla krediter som satsats på spel.
 - ii. Multiplicera antalet satsade krediter med den förprogrammerade progressionsfaktorn för att bestämma korrekt belopp att lägga till aktuell progressiv jackpott.
 - b) Det aktuella progressiva beloppet ska kontinuerligt visas så länge spel vid sammankopplade apparater pågår. En kort fördröjning av uppdateringen kan accepteras om jackpottbeloppet visas omedelbart när jackpott utfaller.
5. Båda de följande villkoren avser funktionen hos den utrustning som styr och övervakar progressivt spel när jackpott uppnås:
 - a) Utrustningen ska överföra information om de belopp som vunnits till spelautomaten. Spelautomaten ska därvid uppdatera den interna elektroniska och mekaniska avstämningsutrustningen så att denna avspeglar det vunna jackpottbeloppet i enlighet med dessa bestämmelser.
 - b) Om fler än en spelautomat är kopplade till utrustning för övervakning av progressivt spel, ska utrustningen automatiskt återställa det ursprungliga beloppet på samtliga apparater och sedan låta ordinarie spel fortsätta. Medan detta sker ska övervakningsutrustningen eller annan godkänd utrustning som anslutits visa följande information:
 - i. Identiteten på den spelautomat som aktiverat övervakningsutrustningen.
 - ii. Det vunna progressiva beloppet.
 - iii. Det nya normala belopp som är aktuellt för de anslutna apparaterna.

6. Övervakningsutrustning ska vara försedd med loggsystem som noterar alla åtgärder som vidtas.
7. En utrustning som styr och övervakar progressivt spel ska lagra och på begäran förevisa följande information i ett permanent minne.
 - a) Antal progressiva jackpottvinster på varje nivå om vinstplanen har mer än en vinstnivå.
 - b) Totalt utbetalt belopp på varje vinstnivå om spelplanen har mer än en vinstnivå.
 - c) Högsta utbetalade progressiva belopp för varje angiven vinstnivå.
 - d) Lägsta belopp eller återställningsbelopp för utbetalning vid progressivt spel för varje angiven vinstnivå.
 - e) Progressionsfaktorn för varje angiven vinstnivå.

1.9.2 *Progressivt spel i flera lokaler*

Varje spelautomat ska ge spelare samma förutsättningar att erhålla den kombination som berättigar till vinst av progressiv jackpott. Sammankopplade spelutrustningar ska vara placerade i en spelanordnares lokaler under förutsättning att det system som kopplar samman apparaterna uppfyller följande krav:

1. Systemet för övervakning i flera lokaler ska ha kapacitet att övervaka luckor och dörrar samt logikenheterna i varje ansluten apparat, och de ska ha kapacitet att överföra information från varje apparat till det centrala systemet.
2. Informationsöverföringen mellan varje ansluten lokal och det centrala systemet ska ske i krypterad form.
3. Alla avstämningsdata från progressivt spel ska automatisk överföras online i realtid. Manuell avstämning är inte tillräckligt för att uppfylla dessa krav.
4. Spelanordnaren ska föra och bevara en logg som beskriver samtliga händelser som förevarit i systemet under minst 90 dagar.

5. Vid progressivt spel i flera lokaler ska det centrala systemet framställa rapporter som tydligt utvisar vilken metod som används för att bestämma det utbetalade beloppet. Av rapporterna ska framgå antalet satsade krediter från och med den spelomgång som följde omedelbart efter förgående jackpott till och med den spelomgång då jackpottsignalen uppkom. De krediter som har införts i systemet fram till dess jackpottsignalen mottas ska anses ha lagts till det progressiva beloppet före aktuell jackpott. Krediter som har införts i systemet efter att jackpottsignalen mottagits ska anses ha lagts till det progressiva beloppet avseende nästa jackpott.
6. Centraldatorn ska vara försedd med utrustning för avbrottsfri kraftförsörjning, och den ska ha reservenheter för datalagring on-line i händelse av fel under drift.

1.10 Spelregler

1.10.1 *Video Poker*

Om fler än en hand kan spelas samtidigt ska varje villkor i detta avsnitt gälla för varje enskild hand.

1. En ordinär kortlek med 52 kort ska användas. Jokerkort får användas om utbetalningsprocenten kan bekräftas på föreskrivet sätt.
2. Före given ska kortleken eller kortlekarna blandas slumpmässigt och sedan fixeras innan respektive deltagare erhåller sina kort. De kort som ska spelas dras i ordning uppifrån leken. Information om det högsta tillåtna antalet kort som får dras ska lagras i det permanenta minnet. Detta minne ska vara ett informationslagringsmedium som inte raderas eller förstörs om strömförsörjningen till spelautomaten upphör. Tillverkaren behöver inte skapa ett minne som omfattar hela kortleken. Kortblandning betecknar den process genom vilken det totala antalet kort som ska ingå i spelet bestäms. Den kan utföras på vilket som helst sätt som uppfyller kraven på slumpmässighet.

3. Programmet ska vara utformat så att det tilldelar spelarna den första uppsättning kort i tur och ordning. Spelarna ska ha möjlighet att behålla eller kasta valfritt antal av de tilldelade korten. Egenskaper hos spelet som innebär att ett visst kort behålls ska framgå tydligt, så att spelaren kan utnyttja dessa för att antingen behålla eller kasta ett visst kort som ett led i strävan att erhålla en vinnande kombination av kort. Kort som kastas ska ersättas med kort som dras i tur och ordning från leken.
4. Om den kortkombination som berättigar till högsta möjliga vinst kommer upp direkt på given ska spelet automatiskt upphöra och vinsten betalas ut.
5. Om den ursprungliga given på fem kort enligt spelplanen innehåller en vinnande kombination om färre än fem kort ska spelet visa den vinnande hand, till exempel ett par, två par eller triss, som spelaren för tillfället innehar.
6. När ett videospel avslutas ska spelautomaten visa vilken den vinnande kombinationen var, om sådan förekommit, samt det antal poäng som erhållits.

1.10.2 *Video Keno*

1. Varje videospelsapparat ska inför varje spelomgång på skärmen visa ett fast ruttmönster med siffror för varje kenokort.
2. Högst tio kenokort i taget får visas på skärmen.
3. Spelaren ska välja mellan två och tio siffror från kenokortet/kenokorten. De siffror som spelaren valt ska visas på skärmen.
4. Spelet ska använda en slumpvals metod för siffervalet som uppfyller kraven i dessa villkor. Varje siffra som dragits ska visas på skärmen.
5. I slutet av varje spelomgång ska spelautomaten visa alla slumpstal som dragits och de siffror som spelaren valt på skärmen. Apparaten ska också visa det totala antalet gemensamma kombinationer som finns mellan slumpstalen och de valda siffrorna, samt det antal poäng som spelaren erhållit.

1.10.3 *Nummer eller symbolmatchningsspel*

1. Spelet ska välja siffror eller symboler på ett sådant sätt att kraven på slumpmässighet fylls.

2. Logiken i maskin- eller programvaran får inte på något sätt påverka den godkända programvaran för slumpvalsgenerering.
3. Spelet ska dra siffror eller symboler. Valda siffror eller symboler ska visas på automaten.
4. När en spelomgång avslutas ska spelautomaten visa alla slumpmässigt dragna siffror eller symboler samt valda siffror eller symboler på automaten. Spelautomaten ska också visa vilken som var den vinnande kombinationen mellan de slumpmässigt dragna och de valda siffrorna eller symbolerna. Vinnande kombinationer kan även innefatta siffror eller symboler som förekommer i rader, vertikalt, horisontellt eller diagonalt. En vinnande kombination kan också vara en godtycklig sekvens eller mönster av siffror eller symboler, som enligt den av inspektionen godkända spelplanen berättigar till vinst.
5. Spelet kan även slumpmässigt dra siffror eller symboler och ge poäng för sådana som förekommer i rader, vertikalt, horisontellt eller diagonalt. Det kan även innefatta lika siffror eller symboler som förekommer i en viss sekvens eller position, som enligt spelplanen berättigar till vinst. När en spelomgång avslutas ska skärmen visa alla vinnande kombinationer, om sådana förekommit, samt det antal poäng som erhållits.

1.10.4 *Video Blackjack eller varianter därav*

1. Logiken i maskin- eller programvara får inte på något sätt påverka den godkända slumpvalsgenererande programvaran.
2. En ordinär kortlek med 52 kort ska användas.
3. Före given ska kortleken blandas slumpmässigt och sedan fixeras innan respektive deltagare erhåller sina kort. De kort som spelas ska dras i ordning uppifrån i leken. De översta 18 korten i leken ska lagras i ett permanent minne. Detta minne är ett informationslagringsmedium som inte raderas eller förstörs om strömförsörjningen till spelautomaten upphör. Tillverkaren behöver inte skapa ett minne som omfattar hela kortleken. Kortblandning betecknar den process genom vilken de 18 kort som ska ingå i spelet bestäms, och kan utföras på vilket som helst sätt som uppfyller kraven på slumpmässighet.
4. Blackjack är ett kortspel där spelaren ska försöka överträffa totalsumman av de kort som givaren har, utan att gå över 21. ett ess kan antingen ha värdet 1 eller 11, medan kung, dam och knekt räknas som 10 och övriga kort har sina angivna värden.
5. Om de två första korten som tillfaller antingen spelaren eller givaren får summa 21, kallat "black jack", ska spelet omedelbart avslutas och

eventuella poäng tilldelas spelaren. Detta hindrar spelaren från att försäkra sig mot risken att givaren får 21 på två kort.

6. Givaren måste ta upp ytterligare kort om dennes hand inte överstiger 16 om resultatet blir oavgjort mellan spelare och givaren ska spelarens insats återgå.
7. Spelet får innehålla följande valmöjligheter: dubbling, delning, och ge upp. Dubbling är bara möjligt om de första två korten i spelarens hand har summorna 9, 10 eller 11. Genom dubbling får spelaren möjligheten att dubblera den ursprungliga insatsen och endast erhålla ett kort ytterligare. Delning kan endast förekomma när de två första korten i spelarens hand utgör ett par. Spelaren har då möjlighet att dela på paret och skapa två separata uppsättningar kort som han sedan kan spela mot givarens hand. Den ursprungliga insatsen ska automatiskt anses avse båda uppsättningarna kort. Ge upp - alternativet ger spelaren möjlighet att ge upp sin hand efter att två kort har delats ut, varvid halva insatsen går förlorad.
8. Tillåtna valmöjligheter och vinnande kombinationer ska framgå i anslutning till maskinens spelyta eller på en hjälpskärm.
9. När ett videospel avslutas ska spelautomaten visa vilken som var den vinnande kombinationen, om sådan förekommit, samt det antal poäng som erhållits.

1.11 Definitioner

Kretskort:	Här avses de kretskort som innehåller spelkritisk information
Mikroprocessor:	Kärnan som hanterar spellogiken i kretskorten
Spelautomatens ID-nummer:	Det unika serienummer/tillverkningsnummer som återfinns utanpå automaten
SMS	Slot Management System – on-line-system som används för övervakning av spel
SMIB	Slot Machine Interface Board, kretskort med minne där div. insamlingsuppgifter lagras och vid bestämda tillfällen kommuniceras SMS. Här finns funktioner för översättning mellan/av de olika kommunikationsprotokollen.

LOTTERI INSPEKTIONEN

2008-08-09
Version: 2.0

Diarienummer: 742/2007

2. Elektroniska kortblandare

Det här kravet är relevant för elektronisk utrustning som används för blandning av spelkort.

1. Utfallet av en kortblandning ska vara slumpmässigt och får inte påverkas av en tidigare händelse eller påverka framtida händelser.
2. Slumpvalsprocessen får inte påverkas av influenser utanför kortblandaren.

3. Kameraövervakning

1. Varje spelbord skall övervakas av två fasta kameror eller en fast och en domekamera (rörlig kamera).
2. Kassakameror skall vara så många och placerade på sådant sätt att en fullgod kameraövervakning säkerställs.
3. Kameror över spelautomater måste vara så många och placerade på sådant sätt att oövervakade spelytor inte uppstår.
4. Varje kasino skall ha sådan lagringskapacitet att inspelat material från tillräckligt antal kameror enligt dessa villkor kan lagras.

4. Öppettider

1. Casino Cosmopols kasinon får hållas öppna under högst 18 timmar per dygn.