

# Spelinspektionens författningssamling

Utgivare: Johan Röhr, Spelinspektionen, Box 199, 645 23 Strängnäs.  
ISSN

---

## SIFS 20XX:X

### Spelinspektionens föreskrifter och allmänna råd om tekniska krav samt ackreditering av organ för den som ska kontrollera, prova och certifiera spelverksamhet;

beslutade den **DATUM MÅNAD ÅR.**

Spelinspektionen föreskriver<sup>1</sup> följande med stöd av 16 kap. 9 § och 10 § 7 spelförordningen (2018:1475) och beslutar följande allmänna råd.

#### 1 kap. Tillämpningsområde och uttryck

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.
7. lotteri enligt 6 kap. 3 § spellagen som inte är onlinespel där den årliga beräknade bruttoomsättningen från lotteriverksamheten under licensperioden understiger tio (10) miljoner kronor per år och det högsta vinstvärdet inte överstiger en sjättedels prisbasbelopp.
8. bingo av tillfällig karaktär enligt 6 kap. 5 § spellagen där den årliga beräknade bruttoomsättningen från bingoverksamheten under licensperioden understiger tio (10) miljoner kronor per år och det högsta vinstvärdet inte överstiger en sjättedels prisbasbelopp.

2 § För bingo enligt 6 kap. 5 § spellagen (2018:1138) där den årliga beräknade bruttoomsättningen från bingoverksamheten under licensperioden understiger tio (10) miljoner kronor per år gäller endast 1–2, 8, 11 och 13 kap.

---

<sup>1</sup> Se Europaparlamentets och rådets direktiv (EU) 2015/1535 av den 9 september 2015 om ett informationsförfarande beträffande tekniska föreskrifter och beträffande föreskrifter för informationssamhällets tjänster.

**3 §** För lotteri enligt 6 kap. 3 § spellagen som inte är onlinespel där den årliga beräknade bruttoomsättningen från lotteriverksamheten under licensperioden understiger tio (10) miljoner kronor per år gäller endast 1–2 och 13 kap. om det högsta vinstvärdet överstiger ett prisbasbelopp. Om det högsta vinstvärdet understiger ett prisbasbelopp gäller inte kraven i 2 kap. 1 och 2 §§.

**4 §** För bingo av tillfällig karaktär enligt 6 kap. 5 § spellagen som där den årliga beräknade bruttoomsättningen från bingoverksamheten under licensperioden understiger tio (10) miljoner kronor per år gäller endast 1–2 och 13 kap. om det högsta vinstvärdet överstiger ett prisbasbelopp. Om det högsta vinstvärdet understiger ett prisbasbelopp gäller inte kraven i 2 kap. 1 och 2 §§.

**5 §** 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. *bingo av tillfällig karaktär*: bingospel som endast anordnas vid enstaka tillfällen eller enstaka dagar i veckan under licensperioden,
2. *checksumma*: siffror som bifogas tal eller meddelande för att ändringar och fel ska kunna upptäckas. Checksummor räknas fram genom en bestämd matematisk procedur,
3. *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,
4. *kryptering*: förvanskning av data och information med krypteringsalgoritm som är allmänt känd och publicerad,
5. *live kasinospel*: kasinospel som erbjuds som onlinespel via videolänk, dataöverförd kommunikationstjänst eller liknande där dragningsutrustning används istället för ett spelsystem,
6. *maximal belastning*: definieras av den certifierade licensinnehavaren och avser det tillfälle då spelsystemet automatiskt avvisar insatser från spelare,
7. *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,
8. *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,
9. *spelomgång*: en kombination av händelser från det att licenshavaren öppnar ett spel och spelaren lägger en insats tills det att resultatet av spelet genereras,
10. *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,
11. *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,
12. *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
13. *vinstpott*: alla eller delar av spelarnas insatser i enlighet med den aktuella spelformens

spelregler och där licenshavaren behåller 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

**1 §** Den som ansöker om licens till spellagen 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 tillämplighet<sup>2</sup> och dokumenterad riskbedömning ska finnas tillgängliga för det ackrediterade organet att utvärdera.

**2 §** Den som ansöker om licens enligt spellagen 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 §** Den som har licens enligt 6 kap. spellagen och som enligt 1 kap. 3 eller 4 §§ inte omfattas av kraven i 2 kap. 1 och 2 §§ ska, om sådan utrustning som avses i 13 kap. används, säkerställa att utrustningen uppfyller de krav som anges i 13 kap. För bingo av tillfällig karaktär enligt 6 kap. 5 § spellagen ska sådan utrustning som avses i 13 kap. användas om det högsta vinstvärdet överstiger en sjättedels prisbasbelopp.

Licenshavare som omfattas av första stycket och som använder sådan utrustning som avses i 13 kap. används ska dokumentera resultatet av en dragning i ett protokoll. Protokollet ska lagras under licenstiden.

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

Första stycket gäller inte för den som har licens enligt 6 kap. 1 § spellagen, och som inte tillhandahåller onlinespel. Förnyelse av kontroll-, provnings- och certifieringsprotokoll krävs då endast om en informationstillgång som klassificerats med viss relevans enligt 5 kap. 3 § andra stycket har uppdaterats eller förändrats, eller om en ny eller befintlig informationstillgång under licenstiden klassificeras med viss relevans. Förnyelsen ska ske utan dröjsmål.

**5 §** 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.

---

<sup>2</sup> Statement of Applicability.

### 3 kap. Ackrediterade organ

#### *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.

#### 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 slumptalsgeneratorer 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)<sup>2</sup> 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**

##### *Skydd av information*

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

##### *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 anställde ska ha tillgång till, och
4. beskrivning av vilka steg som tas om en anställning avslutas.

##### *Tillträdesbegränsning*

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

Vid alla passerställen, eller liknande, 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.

**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.

##### *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.

**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.

**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 drift*

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

Det ska finnas reservkraftsystem 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.

**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.

**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.

**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.

**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/funkera (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.

**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 sårbarhetsanalysarbete 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 informations säkerhetsincidenter.

**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. 4 §.

3 § Om licenshavaren har 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. 4 §.

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.

## 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.

**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**

**1 §** Rapporter 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.

**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).

**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**

### *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 spelaren loggar in i spelsystemet.

#### **2 § Spelsystemet ska ha en funktion som kontrollerar 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.

**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*

**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).

**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.

**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.

*Begränsning av insättningar, förluster och inloggningstid*

**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.

**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*

**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**

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

**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.

## **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 konfigureringsplaner är korrekta.

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

Allmänt råd:

Rutiner kan vara både automatiska och manuella.

### *Vinstpott*

**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**

**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.

**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.

**3 §** Det ska finnas en funktion för att analysera och skapa underlag för rapportering om otillbörlig påverkan av resultat 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**

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

Resultatet från slumpalsgeneratoren 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 slumpalsgeneratoren är inbyggd i programvaran, ska hela denna programkod, tillsammans med kommentarer och dokumentation, kunna redovisas.

Allmänt råd:

Den algoritm som slumpalsgeneratoren 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 §** Slumpalsgeneratoren ska kunna klara fastställd maximal belastning.

**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 pokert bord i en pokerturning.

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

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



Allmänt råd:

Om slumpalen 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.

*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 slumpal är till exempel X<sup>2</sup>-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.

**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**

*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**

#### *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.

**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”.

#### *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.

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

**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.

**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.

**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 spelkortet 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.

**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.

---

**Ikraftträdande- och övergångsbestämmelser**

1. Dessa föreskrifter och allmänna råd träder ikraft den **DAG MÅNAD ÅR.**
2. Föreskrifterna får tillämpas även på ansökningar om licens som lämnas in till Spelinspektionen och som avser tid efter den **DAG MÅNAD ÅR.**
3. Genom föreskrifterna upphävs myndighetens föreskrifter (LIFS 2018:8) om tekniska krav samt ackreditering av organ för den som ska kontrollera, prova och certifiera spelverksamhet.

På Spelinspektionens vägnar

CAMILLA ROSENBERG

Johan Röhr

UTKAST