

# Spelinspektionens författningssamling

Utgivare: XX XX, Spelinspektionen, Box 199, 645 23 Strängnäs.  
ISSN

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

SIFS 20XX:X

Utkom från trycket  
den dag månad 20xx

beslutade den dag månad 20xx.

Spelinspektionen föreskriver<sup>1</sup> följande med stöd av 16 kap. 3 §, 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,~~

1. 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 värdet av den högsta vinsten uppgår till högst 1/6 prisbasbelopp,
2. 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 värdet av den högsta vinsten uppgår till högst 1/6 prisbasbelopp,
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.

2 § För lotteri enligt 6 kap. 3 § spellagen (2018:1138) som inte är onlinespel där den årliga beräknade bruttoomsättningen från lotteriverksamheten under

---

<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.

licensperioden understiger trettio (30) miljoner kronor per år gäller endast 1–2 och 13 kap. om värdet av den högsta vinsten överstiger ett prisbasbelopp.

**3 §** För bingo enligt 6 kap. 5 § spellagen (2018:1138) där den årliga beräknade bruttoomsättningen från bingoverksamheten under licensperioden understiger trettio (30) miljoner kronor per år gäller endast 1–2, 8, 11 och 13 kap.

**4 §** För bingo av tillfällig karaktär enligt 6 kap. 5 § spellagen (2018:1138) där den årliga beräknade bruttoomsättningen från bingoverksamheten under licensperioden understiger trettio (30) miljoner kronor per år gäller endast 1–2 och 13 kap. om värdet av den högsta vinsten överstiger ett prisbasbelopp.

**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. *inloggnings tid*: den tid från det att spelaren loggar in i spelsystemet till det att spelaren väljer att logga ut eller att spelsystemet loggar ut spelaren,
5. *kryptering*: förvanskning av data och information med krypteringsalgoritm som är allmänt känd och publicerad,
6. *live kasinospel*: kasinospel som erbjuds som onlinespel via videolänk, dataöverförd kommunikationstjänst eller liknande där dragningsutrustning används istället för ett spelsystem,
7. *maximal belastning*: definieras av den certifierade licenshavaren och avser det tillfälle då spelsystemet automatiskt avvisar insatser från spelare,
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. *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,
10. *spelomgång*: en kombination av händelser från det att licenshavaren öppnar ett spel och spelaren lägger en insats till det att resultatet av spelet genereras,

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),
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,
14. *insatsmottagare*: läsare för sedlar, värdebevis, eller för andra typer av insatser,
15. *progressivt spel*: spel där utbetalningarna ökar linjärt i förhållande till den insats som gjorts av spelaren,
16. *spelbeteende*: en spelares spelmönster, exempelvis frekvens och volym av insättningar och insatser, upptagenhet av spelande, insatsnivåer och reaktioner på vinster och förluster, samt agerande i relaterade kontakter med licenshavaren, och
17. *autoplay*: spel där spelaren ges möjlighet att välja ett fast antal spelomgångar som därefter utförs automatiskt åt spelaren.

## 2 kap. Kontroll, provning och certifiering

1 § Den som ansöker om licens enligt spellagen (2018:1138) 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.

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, certifierad i förhållande till gällande ISO/IEC 27001:2022 **anses kraven i 4–6 kap. i dessa föreskrifter vara uppfyllda**. Ett sådant certifikat bör då finnas tillgängligt för det ackrediterade organet att utvärdera.

2 § Den som ansöker om licens enligt spellagen (2018:1138) ska skicka underlag för utförd kontroll, provning och certifiering till Spelinspektionen.

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

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

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

Första stycket gäller inte för den som har licens enligt 6 kap. 1 § spellagen (2018:1138) 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.

Förnyelse enligt andra stycket ska ske inom en tolv månadersperiod beräknat från den tidpunkt då kravet på förnyelse inträder.

**4 §** 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.

*Undantag från kravet på bedömningsförfarande enligt 16 kap. 3 § spellagen (2018:1138) m.m.*

**5 §** Spel enligt 1 kap. 2 och 4 §§ undantas från kravet på bedömningsförfarande enligt 16 kap. 3 § spellagen (2018:1138) om värdet av den högsta vinsten understiger ett prisbasbelopp.

**6 §** Om sådan utrustning som avses i 13 kap. används vid spel som anges i 5 § ska licenshavaren säkerställa att utrustningen uppfyller de krav som anges i 13 kap. Resultatet av en dragning ska dokumenteras i ett protokoll som ska lagras under licenstiden.

För bingo av tillfällig karaktär enligt 6 kap. 5 § spellagen (2018:1138) där den årliga beräknade bruttoomsättningen från bingoverksamheten under licensperioden understiger trettio (30) miljoner kronor per år och värdet av den högsta vinsten överstiger 1/6 prisbasbelopp ska sådan utrustning som avses i 13 kap. användas.

### **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.

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

*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 slumpalsgeneratorer och annan dragningsutrustning bör ansvarig arbetsledare ha en mastersexamen eller doktorsexamen inom matematik, statistik eller annan för uppdraget relevant utbildning.

Sådana kvalifikationer ska på samma sätt som annan utbildning finnas dokumenterade och kan för arbete med informationssäkerhet vara certifieringar i enlighet med:

- International Information Systems Security Certification Consortium (ISC)2 Certified Information Systems Security Professional (CISSP),
- Payment card industry (PCI) Qualified Security Assessor (QSA), eller
- Information Systems Audit and Control Association (ISACA) Certified Information Systems Auditor (CISA).

För arbete med risk- och sårbarhetsanalyser kan följande certifieringar vara aktuella:

- International Council of E-commerce (EC-Council) Certified Ethical Hacker (CEH),
- EC-Council Licensed Penetration Tester (LPT),
- Information Assurance Certification Review Board (IACRB) Certified Penetration Tester (CPT),
- Global Information Assurance Certification (GIAC) Certified Penetration Tester (GPEN),
- CESG CHECK Team Leader,
- CESG CHECK Team Member,
- CREST Infrastructure Certification,
- CREST Registered Tester,
- Tiger Scheme Senior Security Tester, eller

- Tiger Scheme Qualified Security Tester.  
Kontroll, provning och certifiering kan utföras av personal som sammantaget uppfyller fastställda krav.

#### 4 kap. Licenshavarens informationssäkerhet

##### *Skydd av information*

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

##### *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 arbetsuppgifterna,
3. på vilket sätt förändringar i arbetsbeskrivningen också kan reflekteras i behörighet till vilken information den anställda 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.

**Med begreppet liknande i andra stycket** avses t.ex. en lucka som måste öppnas för åtkomst till ett spelsystem.

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

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

**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- och 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.

*Tidreferens*

**19 §** Spelsystemet ska registrera tid.

Alla uppgifter, händelser och loggar ska registreras i realtid.

UTC ska användas som system för tidsreferens.

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 31000:2018 är en vägledning som innehåller principer och generella riktlinjer för riskhantering.

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

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

2 § För varje informationstillgång i förteckningen ska följande information finnas

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

3 § Varje definierade 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 **3**, ska utan dröjsmål granskas av ackrediterat organ.

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

**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. 3 §.

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

**5 §** Licenshavaren ska utse en 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.

*Allmänt råd:*

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

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 ut till spelaren.

**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. 4 § 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 överträdelse 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 gällande en spelares spelbeteende. ~~avseende avvikelser eller förändringar i en spelares spelvanor och spelmönster som föranleder spelansvaråtgärder.~~

**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 **avseende inloggningstid, förluster eller insättningar till spelkonton.**

Spelsystemet ska också ha en funktion för att generera rapporter med antal spelare som sänkt respektive höjt sin gräns **avseende inloggningstid, förluster 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 **om det har avslutats av spelaren eller licenshavaren. Om spelkontot har avslutats av licenshavaren ska det även framgå varför det har avslutats. 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. **En rapport ska innehålla information om saldo, insättningar, insatser, vinster och uttag.**

*Allmänt råd:*

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

11 § Spelsystemet ska ha en funktion för att registrera **och kunna generera en eller flera rapporter med information** om en enskild spelares hela inloggningstid.

## SIFS 20XX:X

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 till att 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 licenser,
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 till att de inte fullföljt.

*Allmänt råd:*

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

*Särskilt om värdeautomater*

**15 §** En värdeautomat ska registrera och kunna visa följande information för de tio senaste spelade spelen

1. total behållning i början av varje spel,
2. total insats,
3. antal valda linjer och insatsen för varje linje,
4. total vinst,
5. total behållning i slutet av varje spel, och
6. utfall av bonusläge.

Information som enligt första stycket registrerats av en värdeautomat ska skickas till spelsystemet.

**16 §** Information enligt 15 § ska kunna visas på det sätt som spelaren ursprungligen såg den.

**17 §** Spelsystemet ska kunna registrera och generera rapporter om följande information för en värdeautomat

1. totalt värde för insättningar,
2. totalt värde för insättningar i 1 fördelade på insättningstyp,
3. totalt värde för insatser,
4. totalt antal utbetalningar,
5. totalt antal utbetalningar i 4 fördelade på utbetalningstyp,
6. totalt värde för utbetalningar,
7. totalt värde för utbetalningar i 6 fördelade på utbetalningstyp,

8. totalt värde för alla vinster från avslutade spel, och
9. totalt antal genomförda spel.

**18 §** Spelsystemet ska utöver 17 § kunna registrera och generera rapporter om följande information

1. datum och tidpunkt för respektive spel,
2. spelar-ID,
3. spelare som stängt av sig från spel under viss tid eller stängt av sig från spel tillsvidare i enlighet med 14 kap. 11 § spellagen (2018:1138),
4. spelare som begränsat sina förluster i enlighet med 14 kap. 7 § spellagen, och
5. avregistrerade spelare i enlighet med 14 kap. 12 § spellagen.

## **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 tillförlitlig elektronisk identifiering**, genom personlig och unik behörighetskod.

*Allmänt råd:*

~~Efter den initiala registreringen, då spellagen (2018:1138) kräver verifiering av spelaren via tillförlitlig elektronisk identifiering eller motsvarande, kan licenshavaren fortsatt kräva verifiering via tillförlitlig elektronisk identifiering eller motsvarande. Alternativt kan licenshavaren välja att låta spelaren skapa ett användarnamn med tillhörande behörighetskod. En funktion i spelsystemet bör informera hur spelaren kan skapa en unik och säker behörighetskod.~~

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

**3 §** Om en kontroll av PEP enligt 3 kap. 10 § lagen (2017:630) om åtgärder mot penningtvätt och finansiering av terrorism 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 för automatisk utloggning vid inaktivitet.

~~7 § 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 tillförlitlig elektronisk identifiering eller motsvarande.~~

**8 §** 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*

9 § 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.

Det ska finnas en funktion som stänger av en spelare som inte angett gränser för insättningar enligt första stycket. En spelare som inte angett gränser för insättningar enligt första stycket får inte spela.

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

11 § 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.

~~12 § Endast spelaren själv ska kunna bestämma begränsningarna enligt 9 och 10 §§.~~

*Avstängning från spel*

12 § 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.

13 § 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*

14 § Vid spel ska det finnas en funktion och dokumenterade rutiner som förhindrar att en insats kan göras 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.

### *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 konfiguration av vinstplaner är korrekt.

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

#### *Allmänt råd:*

Rutiner kan vara både automatiska och manuella.

### *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 överträdelse av användarvillkor och spelregler.

2 § Spelsystemet ska ha en funktion där en spelare enkelt och omedelbart kan rapportera misstänkt spelfusk, spelfusk, otillåtet samarbete mellan spelare, försök till spelfusk och otillåtet samarbete mellan spelarna samt andra överträdelse 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 slumpgeneratorer

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

Resultatet från slumpgeneratorn ska inte vara förutsebart utan kunskap om använd algoritmer, implementering och initialvärden.

#### *Allmänt råd:*

Det finns flera statistiska tester som kan användas för att säkerställa resultatet av en slumpgenerator. 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 slumpgenerator.

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

#### *Allmänt råd:*

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

De utfallstest som kan bli aktuella för genererade slumptal 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 § Slumpgeneratorn ska kunna klara fastställd maximal belastning.

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

*Allmänt råd:*

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

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

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

*Allmänt råd:*

Om slumptalen görs om till exempelvis kort bör det finnas fyra ess, fyra kungar etc. i en normal kortlek om 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 slumpalsgenerator 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 slumpalsgenerator alltid vara oberoende av händelser i det aktuella spelet eller av tidigare spel.

*Dragningsutrustning utan slumpalsgenerator*

**9 §** Resultat från dragningsutrustning utan slumpalsgenerator 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 X2-test (chi-två-test), autokorrelationstest, runs-test.

**10 §** Fristående dragningsutrustning utan slumpalsgeneratorer 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 skäligen 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 **minsta möjliga insats** ~~mininsats~~ och vad som är **högsta möjliga insats** ~~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 §** 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 skäligen 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.

## **16 kap. Värdeautomat**

*Anslutning, identifiering och placering av en värdeautomat*

**1 §** En värdeautomat ska vara ansluten till ett spelsystem.

En värdeautomat ska kunna identifieras av spelsystemet.

Om identifiering inte kan ske när värdeautomaten kopplas mot spelsystemet ska värdeautomaten försättas i ospelbart skick.

**2 §** En värdeautomat ska ha en unik identitet.

En värdeautomat ska bestå av minst följande

1. logikenhet med programvara för kontroller av kommunikation,
2. programvara för grafik eller motsvarande,
3. insatsmottagare eller motsvarande, och
4. en skrivare eller motsvarande.

**3 §** En värdeautomats olika enheter ska placeras i utrymmen anpassade för ändamålet.

Det ska finnas dokumenterade rutiner för vem som har tillträde till en värdeautomats olika utrymmen.

Tillträde till en värdeautomats olika utrymmen ska tidsregistreras och skickas till spelsystemet.

#### *Skydd av en värdeautomat*

**4 §** En värdeautomat ska skyddas mot fysiska och logiska intrång och annan yttre påverkan samt trygga att information är tillgänglig då den behövs.

#### *Insatser och utbetalning av pengar*

**5 §** En insats ska kunna anges i svenska kronor och spelaren ska aktivt kunna ange sin insats.

På en värdeautomat ska det finnas en funktion där spelaren på ett enkelt sätt kan ange en förlustgräns enligt 14 kap. 7 § spellagen (2018:1138).

På en värdeautomat ska det finnas en funktion där spelaren på ett enkelt sätt kan begränsa sin inloggningsstid.

**6 §** En värdeautomat ska uppfylla de krav avseende högsta tillåtna insats som anges 3 kap. 5 § andra stycket och 8 § spelförordningen (2018:1475).

En värdeautomat ska tydligt visa insättning, insats, vinster **och förluster**.

~~En värdeautomat som inte är placerad på ett kasino ska utöver andra stycket även visa förluster.~~

**7 §** En spelare ska vid varje given tidpunkt kunna få sina pengar utbetalade.

#### *Insatsmottagare*

**8 §** En insatsmottagare ska ha en funktion som förhindrar inmatning av insatser när värdeautomaten är ur drift eller inaktiverad.

En insatsmottagares funktion ska testas vid installation av värdeautomaten och vid återställning från ett felläge som haft direkt påverkan på insatsmottagarens funktion eller som medfört ominstallation eller konfiguration av spelprogramvara.

#### *Progressivt spel*

**9 §** En värdeautomat som används vid progressivt spel ska vara kopplad till det spelsystem som beräknar och visar aktuellt utfallande belopp för spelaren.

Om flera värdeautomater kopplats samman, ska varje värdeautomat ha samma förutsättningar för progressiv vinstpott.

**10 §** Vid progressivt spel ska

1. all spelutrustning som används vid progressivt spel övervakas,
2. alla insatser som används vid progressivt spel registreras,
3. alla insatser som används vid progressivt spel multipliceras med den förprogrammerade progressionsfaktorn för att fastställa beloppet till den progressiva vinstpotten, och

4. all avstämningsdata som används vid progressivt spel överförs till spelssystemet i realtid.

Det ska finnas en funktion för att registrera och visa följande händelser i minst 90 dagar

1. antal progressiva vinstpotter på varje vinstnivå,
2. totalt utbetalt belopp på varje vinstnivå,
3. högsta utbetalda progressiva belopp för varje vinstnivå vid progressivt spel,
4. lägsta belopp eller återställningsbelopp för utbetalning vid progressivt spel för varje vinstnivå, och
5. progressionsfaktorn för varje vinstnivå.

#### *Hantering av fel och brister*

**11 §** Om maskinvarufel, programvarufel eller kommunikationsfel uppkommer eller om en värdeautomat inte kan skriva ut ett värdebevis ska värdeautomaten försättas i ospelbart skick.

#### *Hantering av en värdeautomat*

**12 §** En värdeautomat ska registreras.

Registret ska innehålla information om tillverkare och identitetsnummer för en värdeautomat, placering av en värdeautomat samt uppgifter om åtgärder och tidpunkt för åtgärder som utförts i en värdeautomat.

Registret ska också innehålla uppgifter om inbrott i en värdeautomat och stölder av hela eller delar av en värdeautomat.

**13 §** Flyttas en värdeautomat från en spelplats till en annan spelplats ska registret uppdateras.

**14 §** Ett spel ska endast kunna startas genom att trycka ner en fysisk eller virtuell startknapp eller liknande.

**15 §** ~~Om ett värdebevis används ska minst följande information framgå~~ **Vid utbetalning av vinst ska värdeautomaten kunna generera information om**

1. värdeautomatens unika identitet,
2. spelplatsens namn,
3. **hur vinsten har betalats ut,**
4. datum och tid för utskrift av **eventuellt** värdebevis,
5. värdet i kronor,
6. **eventuellt** värdebevisets löpnummer, angivet numeriskt och i streckkod eller annan läsbar kod, ~~och~~
7. sista giltighetsdag för **eventuellt värdebevis, och**
8. **namn och födelsedatum på den som registrerat sig för spelet.**

~~Om värdeautomaten är placerad på annan plats än på ett kasino ska även namn och födelsedatum på den som registrerat sig för spelet framgå av värdebeviset.~~

1. Dessa föreskrifter träder i kraft den dag månad 2027.
2. Den som före ikraftträdandet har genomfört certifiering enligt äldre bestämmelser behöver inte genomföra en ny certifiering förrän giltighetstiden för den tidigare certifieringen har löpt ut.
3. Genom föreskrifterna upphävs Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd (LIFS 2018:10) om tekniska krav på värdeautomater och automatiserad kasinospel samt ackreditering av organ som ska kontrollera, prova och certifiera värdeautomater och automatiserat kasinospel samt Spelinspektionens föreskrifter och allmänna råd (SIFS 2022:3) om tekniska krav samt ackreditering av organ för den som ska kontrollera, prova och certifiera spelverksamhet.

På Spelinspektionens vägnar

PETER KNUTSSON

Johan Röhr