

Konsekvensutredning: Spelinspektionens nya föreskrifter om spelansvar

Innehåll

1	Bakgrund	3
2	Problembeskrivning och vad Spelinspektionen vill uppnå	4
3	Aktörer som berörs av förslaget	5
3.1	Förslaget berör alla licenshavare.....	5
3.2	Högre spelansvarskrav vid riskfyllda spelformer.....	7
4	En ny spelansvarsföreskrift är det mest ändamålsenliga alternativet för att stärka skyddet mot överdrivet spelande	8
5	Förslag på nya föreskrifter och dess konsekvenser.....	9
5.1	Avsnittets disposition.....	9
5.2	Övergripande konsekvenser av förslaget	9
5.3	Bedömning och åtgärder vid ett överdrivet spelande.....	12
5.4	Handlingsplan.....	15
5.5	Utbildning.....	16
5.6	Inloggning och automatisk utloggning.....	18
5.7	Kommunikation om spelansvar	21
5.8	Självtest	23
5.9	Logotyper för spelansvar.....	24
5.10	Gränser för insättningar, förluster och inloggningstid	26
5.11	Information och meddelanden till spelare	28
5.12	Insatser, uttag och värdebevis.....	31
5.13	Utformning av spel	33
5.14	Skydd av spelarnas pengar.....	36
5.15	Bestämmelser om information till Spelinspektionen	37
6	Förslagets förhållande till EU-rätten.....	37
7	Bemyndiganden.....	38
8	Tidpunkt för ikraftträdande och behovet av informationsinsatser	39
9	Utvärdering.....	39
10	Källförteckning	40

1 Bakgrund

Den 1 januari 2019 trädde den nya spellagen (2018:1138) och spelförordningen (2018:1475) i kraft. Regleringen ställer bland annat krav på att licenshavarna ska skydda spelare mot överdrivet spelande. Genom regleringen fick Spelinspektionen föreskriftsrätt gällande bland annat olika aspekter av det spelansvar som åligger licenshavarna. Dåvarande Lotteriinspektionen beslutade den 25 juli 2018 om föreskrifter och allmänna råd (LIFS 2018:2) om spelansvar (spelansvarsföreskrifter).

Under 2021 initierade Spelinspektionen ett arbete med att se över och revidera spelansvarsföreskrifterna. Spelinspektionen remitterade vissa förslag på ändringar under 2022 och flera remissinstanser yttrade sig. Myndigheten har därefter vid två tillfällen träffat representanter för spelbranschen för att diskutera de föreslagna ändringarna. Föreskriftsarbetet har varit vilande i omgångar, bland annat för att avvakta fler bemyndiganden samt ändringar i spellagen. Myndigheten har även valt att utöka projektet till att innefatta fler områden, vilket har påverkat tidsplanen. Arbetet har även samordnats med översynen av Spelinspektionens tekniska föreskrifter¹, eftersom de tekniska föreskrifterna behöver anpassas till de nya spelansvarsföreskrifterna.

Spelinspektionen föreslår nu att myndigheten ska meddela nya föreskrifter om spelansvar och att de befintliga spelansvarsföreskrifterna ska upphävas. I de föreslagna föreskrifterna har myndigheten beaktat de synpunkter som tidigare kommit in från remissinstanserna, och till följd av det omformulerat vissa bestämmelser. I vissa delar föreslår Spelinspektionen en skärpning av regelverket för att möta behovet av ett starkare konsumentskydd. Det föreslås även vissa språkliga förändringar i syfte att förenkla tillämpningen.

I samband med de nya föreskrifternas ikraftträdande kommer Spelinspektionen ta fram en vägledning för licenshavarnas arbete med omsorgsplikt och handlingsplan.

¹ Spelinspektionens föreskrifter och allmänna råd LIFS 2018:10 och SIFS 2022:3.

2 Problembeskrivning och vad Spelinspektionen vill uppnå

En bärande tanke bakom spelregleringen är att den svenska spelmarknaden ska präglas av ett starkt konsumentskydd. De negativa konsekvenserna av spelande ska motverkas och spelproblematik ska tas på allvar. Det är viktigt eftersom konsekvenserna för personer som tappar kontrollen över sitt spelande kan bli allvarliga och orsaka sociala, hälsomässiga och ekonomiska skadeverkningar. De negativa konsekvenserna av spelande drabbar både den som spelar, närstående och samhället i stort. Av de anledningarna ställer spelregleringen långtgående krav på licenshavare att vidta olika former av spelansvarsåtgärder för att skydda spelare mot överdrivet spelande.²

För att upprätthålla ett starkt skydd mot överdrivet spelande måste reglerna om spelansvar vara tillräckligt tydliga och tillräckligt verkningsfulla. Licenshavarnas skyldigheter att vidta spelansvarsåtgärder framgår idag av spellagen, spelförordningen och spelansvarsföreskrifterna. Sedan regleringens ikraftträdande har omsättningen på spelmarknaden, enligt Spelinspektionens siffror, ökat kontinuerligt. Det senaste decenniets utveckling mot att allt större del av spelandet sker online fortsätter. I jämförelse med vad som var fallet vid spelregleringens ikraftträdande erbjuds idag allt fler spelformer online och via mobiltelefon. Hög tillgänglighet är i sig en riskfaktor för spelproblem.³ Det kan också konstateras att problemspelande i befolkningen de senaste åren inte har minskat, utan fortsatt är ett folkhälsoproblem som drabbar många.⁴ Spelinspektionen ser med särskild oro på att spelande och spelproblem ökar bland barn och unga.⁵ Mot denna bakgrund, och mot bakgrund av Spelinspektionens erfarenheter från genomförd tillsyn, anser myndigheten att skyddet för spelarna i dagsläget är otillräckligt och att det därför finns ett behov av nya föreskrifter. Tydligare regler är även något som spelbranschen har efterfrågat.

² Prop. 2017/18:220, s 72 och 82.

³ Folkhälsomyndigheten (2021), *Vad gör ett spel riskfyllt?*

⁴ Centralförbundet för alkohol- och narkotikaupplysning (2026), *Vanor och konsekvenser 2025*, s 9 och 51–52.

⁵ Spelinspektionen (2025), *Redovisning av uppdrag i Spelinspektionens regleringsbrev Fi2023/03130: Att kartlägga de bakomliggande faktorerna till att ungas spelande ökar och hur sådant spelande finansieras samt att följa utvecklingen av ungas spelande*, s 4 och 30–32.

Ett ytterligare skäl till att nya spelansvarsföreskrifter behövs är de förändringar som skett i spellagen och spelförordningen de senaste åren. Det är exempelvis inte längre tillåtet för ett statligt bolag att tillhandahålla kasinospel på kasino.⁶ Spelinspektionen har även fått ytterligare bemyndiganden att meddela föreskrifter, exempelvis gällande innehållet i en handlingsplan.⁷

Syftet med de nya spelansvarsföreskrifterna är att skyddet mot överdrivet spelande ska bli starkare. Det ska ske dels genom att kraven på licenshavarna skärps i vissa delar, dels genom att det blir tydligare vilka krav som ställs. Det är också Spelinspektionens förhoppning att tillsynen på området kommer att förenklas när regelverket blir tydligare.

3 Aktörer som berörs av förslaget

3.1 Förslaget berör alla licenshavare

Spelansvarsföreskrifterna gäller samtliga licenshavare, det vill säga samtliga aktörer som har licens att tillhandahålla spel enligt spellagen. Den 1 maj 2026 hade Spelinspektionen beviljat licens till följande licenshavare:

- 1 licenshavare för spel som är förbehållet staten (5 kap. spellagen), vilken har 1 licens för lotteri och 1 licens för värdeautomater
- 285 licenshavare för spel för allmännyttiga ändamål (6 kap. spellagen), varav 207 har licens för bingo, 3 för lokalt poolspel och 75 för lotteri
- 81 licenshavare för kommersiellt onlinespel och vadhållning (7–8 kap. spellagen), varav 17 har licens för kommersiellt onlinespel, 7 för vadhållning och 57 för både kommersiellt onlinespel och vadhållning

⁶ Lag (2025:291) om ändring i spellagen (2018:1138).

⁷ 16 kap. 10 § 2 spelförordningen.

- 16 licenshavare för landbaserat kommersiellt spel (9 kap. spellagen), varav 12 har licens för kasinospel, 1 för kortspel i turneringsform och 3 för varuspelsautomater
- 2 licenshavare för spel på fartyg i internationell trafik (10 kap. spellagen)

Den svenska licensmarknaden består av många olika typer av aktörer: från utländska juridiska personer och svenska aktiebolag till handelsbolag, enskilda firmor, ekonomiska föreningar och ideella föreningar. Förutom organisationsformer, finns det en mycket stor variation och bredd bland licenshavarna vad gäller exempelvis antal spelare och anställda, omsättning⁸ samt tekniska förutsättningar och system. Omsättningen uppgår för de största aktörerna till över en miljard kronor årligen i Sverige, medan de minsta aktörerna utgörs av små, ideella föreningar som exempelvis bedriver lotteriförsäljning för att finansiera ungdomsverksamhet. De minsta aktörerna uppskattas ha en omsättning på endast några tusen kronor per år.

De största aktörerna, både sett till exempelvis omsättning och antal spelare, finns framför allt bland licenshavare för kommersiellt onlinespel och vadhållning (7–8 kap. spellagen). Majoriteten av dessa licenshavare är utländska juridiska personer, där många ingår i större internationella koncerner. De har ofta licens och verksamhet i flera länder, ett stort antal spelare och en hög omsättning. Även bland licenshavare för spel som är förbehållet staten (5 kap. spellagen), spel för allmännyttiga ändamål (6 kap. spellagen) och landbaserat kommersiellt spel (9 kap. spellagen) finns stora aktörer.

De minsta licenshavarna återfinns främst bland de som har licens för spel för allmännyttiga ändamål (6 kap.), vilka huvudsakligen består av ideella föreningar. Det kan samtidigt konstateras att det inom denna licenskategori finns en stor storleksvariation. Även licenshavare för landbaserat kommersiellt spel (9 kap. spellagen) hör generellt sett till de mindre aktörerna.

⁸ Med "omsättning" avses i denna konsekvensutredning: skillnaden mellan spelarnas insatser och utbetalda vinster (nettoomsättning).

Tabell 1. Antal licenshavare enligt omsättning (skillnaden mellan spelarnas insatser och utbetalda vinster) och licenskategori utifrån rapporterad omsättning för år 2025.

Omsättning 2025	Kommersiellt onlinespel och vadhållning	Landbaserat kommersiellt spel	Statligt kasinospel*	Spel som är förbehållet staten	Spel för allmännyttiga ändamål**	Spel på fartyg i internationell trafik
0-5 miljoner kronor	7	12	0	0	284	1
5-30 miljoner kronor	23	3	0	0	3	1
30-150 miljoner kronor	25	0	1	0	2	0
150 miljoner kronor och över	23	1	0	1	4	0

Källa: Skatteverket och Spelinspektionen

Anm.: *Sedan den 1 januari 2026 får licens inte längre beviljas för statligt kasinospel

**Spelinspektionens uppskattning

I utformningen av förslaget till nya föreskrifter har Spelinspektionen tagit hänsyn till såväl de olika spelformernas risker ur ett spelansvarsperspektiv, som de olika licenshavarnas storlek. Det har även tagits hänsyn till licenshavarnas praktiska möjligheter att exempelvis bevaka en spelares spelbeteende och förluster. Flera bestämmelser gäller därför bara vissa spelformer. Vissa bestämmelser medger även uttryckliga undantag och lättnader för vissa spelformer.

3.2 Högre spelansvarskrav vid riskfyllda spelformer

Som ovan nämnts gäller vissa bestämmelser i föreskrifterna endast för de spelformer som bedöms medföra högre risker. När spel erbjuds online ökar tillgängligheten, vilket i sig medför en ökad risk för att spelaren drabbas av spelproblem. Även vissa typer av spel, såsom spelautomater, medför en ökad risk.⁹ Det finns därför anledning att ställa mer omfattande spelansvarskrav på licenshavare som erbjuder spel online eller som erbjuder särskilt riskfyllda typer av spel. Ett förslag är därför att utöka tillämpningsområdet för flera bestämmelser så att de omfattar onlinespel enligt samtliga licensformer där

⁹ Folkhälsomyndigheten, *Vad gör ett spel riskfyllt?*

sådant spel kan förekomma, istället för endast vissa former av onlinespel. I de nuvarande spelansvarsföreskrifterna finns redan särskilda regler för värdeautomater, vilka Spelinspektionen bedömer är motiverade att behålla och förtydliga.

På motsvarande sätt anser Spelinspektionen att det även fortsättningsvis ska ställas mindre omfattande krav på spelformer som är mindre riskfyllda. Myndigheten föreslår därför att flera av de bestämmelser som gäller alla spelformer ska förenas med lättnader för de mindre riskfyllda spelformerna. Det föreslås att de befintliga undantagen från regleringen som gäller för lokalt poolspel¹⁰ och spel i varuspelsautomat¹¹ ska gälla även i de nya föreskrifterna. Det föreslås dock inga ytterligare undantag från regleringen för någon viss spelform. Spelinspektionen avser att utvärdera efterhand om det finns behov av ytterligare undantag för spelformer som bedöms vara förenade med en särskilt låg risk.

4 En ny spelansvarsföreskrift är det mest ändamålsenliga alternativet för att stärka skyddet mot överdrivet spelande

Spelinspektionen anser fortsatt att spellagen och spelförordningen behöver kompletteras med bindande föreskrifter om spelansvar. En tydlig reglering underlättar för licenshavarna att förstå vilka krav som ställs på deras verksamhet, vilket i sin tur skapar bättre förutsättningar för att syftet med spelregleringen ska uppnås.

Ett alternativ till att meddela nu föreslagna föreskrifter är att låta de nuvarande föreskrifterna fortsätta gälla i oförändrat skick. Spelinspektionens bedömning är dock att skyddet för spelarna idag är otillräckligt. Om inga åtgärder vidtas alls förväntas det otillräckliga skyddet för spelarna fortgå. Det är därför inte ett lämpligt alternativ att låta de nuvarande föreskrifterna vara oförändrade.

Ett annat alternativ är att myndigheten meddelar mindre omfattande föreskrifter. Spelinspektionen bedömer dock att det inte hade medfört ett så

¹⁰ 6 kap. 8 § spellagen.

¹¹ 9 kap. 3 § spellagen.

starkt konsumentskydd som bör eftersträvas på området. Till följd av det stora antalet ändringar som föreslås i föreskrifterna bedömer Spelinspektionen inte heller att det är ett lämpligt alternativ att genomföra ändringar i de befintliga föreskrifterna. Istället bedöms det vara enklare för berörda aktörer om myndigheten meddelar nya föreskrifter.

Ett ytterligare alternativ till att meddela nya föreskrifter är att istället ta fram allmänna råd eller vägledning som hjälp till licenshavarna. Med hänsyn till Spelinspektionens sanktionsmöjligheter anser myndigheten dock att det är av vikt att det inte finns några tveksamheter kring vilka krav som ställs på licenshavarna. Icke bindande råd anses därför inte vara ett lämpligt alternativ till föreskrifter.

Mot denna bakgrund bedömer Spelinspektionen att en ny spelansvarsföreskrift är det mest ändamålsenliga alternativet för att stärka skyddet mot överdrivet spelande, och att föreskriften bör kompletteras med en vägledning.

5 Förslag på nya föreskrifter och dess konsekvenser

5.1 Avsnittets disposition

I detta avsnitt beskrivs de tillägg, ändringar och förtydliganden i förhållande till de nu gällande spelansvarsföreskrifterna som Spelinspektionen föreslår, samt förslagets konsekvenser. Inledningsvis beskrivs de mer övergripande konsekvenserna av förslaget. Därefter redovisas förslaget och dess konsekvenser för licenshavare och spelare mer i detalj. Språkliga justeringar tas inte upp särskilt, eftersom de inte bedöms föranleda några kostnader eller andra konsekvenser.

5.2 Övergripande konsekvenser av förslaget

5.2.1 Övergripande konsekvenser för spelare, samhället m.fl.

Syftet med de nya spelansvarsföreskrifterna är att stärka skyddet mot överdrivet spelande. Indirekt kommer därför alla bestämmelser i föreskrifterna att påverka spelare i en positiv riktning, genom att de skapar ett starkare konsumentskydd. I

vissa delar kan regelverket dock, ur den enskilde spelarens perspektiv, komma att upplevas som besvärligt eller krångligt. En synpunkt som ibland lyfts fram i det sammanhanget är att det finns en risk för att spelare vänder sig till den olicensierade marknaden istället, exempelvis om en licenshavare har begränsat spelarens tillgång till spel. Att det finns en olaglig spelmarknad, där konsumentskyddet får betraktas som svagt, är emellertid inte ett bärande argument för att konsumentskyddet ska vara svagt även på den licensierade marknaden. Vid en avvägning bedömer Spelinspektionen att ett starkt konsumentskydd på den licensierade marknaden är överordnat risken för att några spelare vänder sig till den olicensierade marknaden. Det är kort sagt Spelinspektionens uppfattning att olagligt spel bör motverkas på annat sätt än genom låga spelansvarskrav på licenshavarna.

När det gäller staten, kommuner, regioner och samhället i övrigt bedömer Spelinspektionen att förslaget inte innebär några särskilda konsekvenser i form av kostnader eller intäkter. Däremot står det klart att om skyddet mot överdrivet spelande inte är tillräckligt, så att fler riskerar att drabbas av spelproblem, kan det medföra betydande kostnader för samhället. Ur ett samhälls- och folkhälsoperspektiv finns det därför starka skäl att skärpa och tydliggöra spelansvarsreglerna.

För Spelinspektionens del bedöms de nya reglerna förenkla tillsynsarbetet genom att kraven på licenshavarna blir tydligare. Myndighetens behov av resurser bedöms inte öka, eftersom myndigheten redan i dagsläget har ett löpande arbete med tillsyn över reglefterlevnaden på spelansvarsområdet.

5.2.2 Övergripande konsekvenser för licenshavare

Eftersom de nya spelansvarsföreskrifterna reglerar licenshavares skyldigheter är det främst licenshavarna som kommer att påverkas av förslaget. Som tidigare nämnts finns det en mycket stor variation och bredd bland licenshavarna, vad gäller exempelvis omsättning, antal anställda samt tekniska förutsättningar och system. Detta medför att förslaget kommer att påverka licenshavarna på olika sätt. Mindre aktörer, med en mindre organisation och få eller inga anställda, kan uppleva de nya kraven som särskilt betungande. Samtidigt ställs det högre krav på de aktörer där det exempelvis finns praktiska förutsättningar att följa en

spelares spelbeteende mer i detalj, så som vid onlinespel. Som kommer att framgå nedan är det få av de mindre aktörerna som tillhandahåller onlinespel.

När det gäller de bestämmelser i förslaget som omfattar samtliga licenshavare (2–4 kap. och delar av 11–12 kap.), kan det noteras att det redan idag finns spelansvarsregler som samtliga licenshavare måste förhålla sig till. Vissa av bestämmelserna i det nya förslaget är oförändrade, medan andra är nya. Som kommer att framgå närmare under följande kapitel, har undantag och lättnader föreslagits för att bestämmelserna inte ska medföra mer omfattande kostnader eller konsekvenser än vad som bedöms vara nödvändigt för att uppnå syftet med regleringen. Undantagen och lättnaderna syftar med andra ord till att säkerställa att reglerna blir proportionerliga.

Ett flertal bestämmelser i föreskriftsförslaget (5–10 kap. samt delar av 11–12 kap.) gäller enbart aktörer som tillhandahåller onlinespel eller värdeautomater, eftersom det för dessa spelformer har bedömts krävas mer långtgående regler. Delar av den föreslagna regleringen gäller redan idag för vissa spelformer som tillhandahålls online, men föreslås nu gälla för alla typer av onlinespel. Andra delar av den föreslagna regleringen är helt nya för alla licenshavare som tillhandahåller onlinespel.

I gruppen licenshavare som tillhandahåller onlinespel eller värdeautomater är variationen inte lika stor som i gruppen som enbart tillhandahåller andra typer av spel. Bland de aktörer som berörs av de mer långtgående förslagen har ett fåtal av licenshavarna en omsättning på 0–5 miljoner kronor, medan resterande berörda aktörer har en omsättning på 5–150 miljoner kronor eller över. En hög omsättning innebär normalt att aktören har en stor intäktbas och betydande kundaktivitet, vilket ofta kan tyda på större ekonomiska resurser än hos mindre aktörer. Spelinspektionen bedömer att de licenshavare som erbjuder onlinespel redan har tillräckligt omfattande tekniska system för att genomföra den föreslagna regleringen. De kostnader som bedöms uppstå avser därför främst den arbetstid som krävs för genomförandet.

De licenshavare som kommer att få flest nya krav att anpassa sig till är de som tillhandahåller onlinespel med licens för spel som är förbehållet staten (5 kap. spellagen) och spel för allmännyttiga ändamål (6 kap. spellagen). Det rör sig om

totalt tre aktörer som har en jämförelsevis hög omsättning, två av dem ligger i spannet "150 miljoner kronor och över". Dessa aktörer hör därmed till några av de största, mest resursstarka, licenshavarna.

Myndighetens bedömning är att de föreslagna reglerna inte medför att någon licenshavare kommer att behöva omvärdera sitt deltagande på marknaden och att konkurrensförhållandena på den licensierade marknaden inte påverkas i någon väsentlig utsträckning. Det gäller även med beaktande av risken för att vissa spelare övergår till den olicensierade marknaden, vilket bemöts under föregående avsnitt.

Spelinspektionens samlade bedömning är att förslaget i sin helhet är proportionerligt i förhållande till dess ändamål.

5.3 Bedömning och åtgärder vid ett överdrivet spelande

5.3.1 Förslag

Licenshavarna är skyldiga att säkerställa att sociala och hälsomässiga hänsyn iakttas i spelverksamheten för att skydda spelare mot överdrivet spelande och hjälpa dem att minska sitt spelande när det finns anledning till det. Licenshavarna ska även motverka överdrivet spelande genom fortlöpande kontroll av spelbeteendet. Regleringen ger uttryck för den så kallade omsorgsplikten.¹² Av omsorgsplikten följer också att licenshavarna ska följa spelarens beteenden för att vid behov kunna begränsa spelandet.¹³ Det kan behöva ske exempelvis genom att licenshavaren tillämpar restriktioner och tillträdesbegränsningar.¹⁴

Spelinspektionen har sedan tidigare tagit fram en vägledning i syfte att ge stöd till licenshavarna avseende hur de ska genomföra omsorgsplikten. Spelinspektionen har dock identifierat ett behov av att kodifiera de regler som gäller på området.

¹² 14 kap. 1 § spellagen.

¹³ Prop. 2017/18:220 s 322.

¹⁴ Prop. 2017/18:220 s 148.

Spelinspektionen bedömer att det inte är lämpligt att i detalj reglera exempelvis vilka åtgärder som ska vidtas i olika situationer, eftersom det kan variera mycket beroende på bland annat spelform och den enskilda spelarens spelbeteende. Spelinspektionen anser dock att det är motiverat att föreskriva om följande delar av omsorgsplikten:

- Hur licenshavaren ska bedöma om spelarens spelbeteende innebär ett överdrivet spelande
- Vilka omständigheter som särskilt ska beaktas vid bedömningen av om en spelares spelbeteende innebär ett överdrivet spelande
- Att individanpassade åtgärder ska vidtas omgående när en spelares spelbeteende innebär ett överdrivet spelande
- Vilka åtgärder som ska vidtas när spelbeteendet innebär ett överdrivet spelande samt att åtgärderna ska följas upp och vid behov eskaleras
- Att licenshavaren omedelbart ska vidta en tillträdesbegränsning om en spelare uttrycker suicidtankar

Av bestämmelserna, som finns i 2 kap. i de nya föreskrifterna, framgår lättnader i kraven för vissa spelformer. En sådan lättnad finns gällande de omständigheter som särskilt ska beaktas vid bedömningen av om en spelares spelbeteende innebär ett överdrivet spelande (se 2 kap. 2 § tredje stycket i de nya föreskrifterna). En annan lättnad finns i kravet på att en licenshavare ska beakta spelarens förluster; en skyldighet som är avgränsad till vissa spelformer (se 2 kap. 3 § i de nya föreskrifterna). Anledningen till lättnaderna är att det vid vissa spelformer, exempelvis bingo eller lotterier som tillhandahålls vid enstaka tillfällen av små föreningar, i praktiken är svårt att ta hänsyn till alla de omständigheter som anges i 2 kap. 2 § i förslaget. Det är framför allt vid de spelformer där det finns ett spelkonto som det är möjligt för licenshavaren att mer i detalj bevaka spelarens spelbeteende. En ytterligare anledning till lättnaderna är att kraven som ställs ska vara proportionerliga i förhållande till riskerna med det spel som bedrivs.

Spelinspektionen kommer att komplettera bestämmelserna som rör bedömning och åtgärder vid överdrivet spelande med en ny vägledning.

5.3.2 Konsekvenser för licenshavare

Licenshavarnas skyldigheter att identifiera och agera vid överdrivet spelande följer redan av lag. Spelinspektionen har även tagit fram en vägledning på området. De föreslagna föreskrifterna innebär i huvudsak en kodifiering av dessa krav.

Konsekvenserna för varje licenshavare beror på hur licenshavarna arbetar med omsorgsplikten idag. För vissa licenshavare kan förslagen leda till att det behövs ändringar i både tekniska system och rutiner. Beroende på omfattningen av justeringarna kan det leda till ökade kostnader för licenshavare, framför allt om det tekniska systemet behöver ändras. Spelinspektionen bedömer dock att det inte handlar om betydande ökade kostnader, eftersom licenshavare redan i nuläget har tekniska krav och spelansvarskrav att följa.

Genom vissa lättnader i bestämmelserna har Spelinspektionen anpassat förslaget för att det ska vara proportionerligt i förhållande till mindre licenshavare och för att rättvisa konkurrensvillkor ska upprätthållas.

Spelinspektionen bedömer även att regleringen kommer att bidra till positiva konsekvenser för licenshavare. Tydligare regler underlättar tillämpningen av reglerna för licenshavarna.

5.3.3 Konsekvenser för spelare och andra enskilda

Förslaget kommer inte innebära några märkbara konsekvenser för spelare som inte har ett överdrivet spelande. Inte heller för spelare som har ett överdrivet spelande bör förslaget medföra några märkbara konsekvenser, eftersom licenshavare redan enligt lag ska identifiera och agera vid överdrivet spelande. Samtidigt är det Spelinspektionens bedömning att regleringen kommer att leda till ett bättre skydd för spelarna. Detta genom att det blir tydligare för licenshavarna hur de ska bedöma och agera om spelaren har ett överdrivet spelande. Med tydligare regler är sannolikheten större att licenshavare agerar med rätt åtgärder, i rätt tid, för att motverka överdrivet spelande hos varje enskild spelare.

5.4 Handlingsplan

5.4.1 Förslag

Licenshavaren är skyldig att redovisa i en handlingsplan hur omsorgsplikten ska fullgöras.¹⁵ Spelinspektionen har sedan tidigare tagit fram en vägledning avseende innehållet i licenshavares handlingsplaner för vissa spelformer, i syfte att ge stöd till licenshavarna. Efter det tidigare remitterade förslaget på nya spelansvarsföreskrifter har Spelinspektionen fått bemyndigande att föreskriva om innehållet i en handlingsplan.

Spelinspektionens erfarenheter vid genomförd tillsyn och kartläggning¹⁶ är att det finns stora skillnader i vilken information som framgår av licenshavares handlingsplaner. Syftet med den föreslagna regleringen är att det ska bli tydligare vad som ska framgå och att rättstillämpningen ska bli mer enhetlig.

Av de föreslagna bestämmelserna, i föreskrifternas 3 kap., framgår vilken information en handlingsplan ska innehålla. Informationen återspeglar kraven i 2 kap., som avser bedömning och åtgärder vid ett överdrivet spelande. Eftersom licenshavarnas spelformer och verksamheter ser så olika ut har Spelinspektionen föreslagit att handlingsplanen ska utgå från de spelformer licenshavaren tillhandahåller. Exempelvis kan de olika spelformerna kräva att licenshavarna lägger olika vikt vid de omständigheter som ska beaktas vid bedömningen av överdrivet spelande enligt 2 kap. 2 § i föreskriftsförslaget, och vissa licenshavare kan sakna praktisk möjlighet att identifiera vissa av omständigheterna.

Spelinspektionen avser att komplettera bestämmelserna gällande handlingsplan med en ny vägledning.

5.4.2 Konsekvenser för licenshavare

Spelinspektionen menar att regleringen generellt sett kommer att underlätta för licenshavarna i deras arbete med omsorgsplikten. Licenshavarna är redan idag skyldiga att ha en handlingsplan, men genom de nya reglerna tillkommer mer

¹⁵ 14 kap. 1 § spellagen.

¹⁶ Se diarienummer 20Si676, 20Si677 och 20Si678.

detaljerade och tydliga krav på vad en sådan ska innehålla. Konsekvenserna för varje licenshavare beror därför på hur den har valt att utforma sin handlingsplan idag. För vissa licenshavare kan det krävas en mer omfattande arbetsinsats än för andra. Av proportionalitetshänsyn ges utrymme att till viss del anpassa handlingsplanens utformning efter licenshavarens verksamhet, genom att handlingsplanen ska utgå från de spelformer som licenshavaren tillhandahåller. Genom anpassningen till licenshavarens verksamhet, menar Spelinspektionen att förslaget inte blir onödigt betungande för aktörer som har en liten verksamhet, exempelvis små ideella föreningar.

5.4.3 Konsekvenser för spelare och andra enskilda

Genom att det blir tydligare vad en handlingsplan ska innehålla blir det tydligare för licenshavare hur de förväntas arbeta med omsorgsplikten. Sammantaget bedömer Spelinspektionen att de nya kraven kopplade till handlingsplanen kommer att stärka skyddet generellt för spelarna, även om de inte direkt kommer att beröras eller uppleva några konsekvenser av regleringen i denna del.

5.5 Utbildning

5.5.1 Förslag

Spellagen ställer krav på att licenshavare kontinuerligt ska utbilda sin ledning och personal. Utbildningen ska bland annat skapa medvetenhet om och förståelse för riskerna med spel.¹⁷ I nuvarande spelansvarsföreskrifter finns reglering kring vad en sådan utbildning närmare ska innehålla, när och hur ofta den ska genomföras och vilka undantag som finns från kravet. Spelinspektionen har, utöver språkliga förändringar, bedömt det motiverat att justera, förtydliga och skärpa reglerna. Förslaget, som finns i 4 kap., innebär bland annat utökade krav beträffande när och hur ofta utbildning ska genomföras samt vad utbildningen ska innehålla. Anledningen till de utökade kraven är att myndigheten bedömt det angeläget att säkerställa att berörd personal tidigt ska få relevant utbildning för att kunna upprätthålla ett starkt konsumentskydd i

¹⁷ 14 kap. 14 § spellagen.

verksamheten, samt att deras kunskap ska hållas uppdaterad. Myndigheten har även ansett det viktigt att utbildningen ska omfatta innehållet i licenshavarens handlingsplan.

I nuvarande spelansvarsföreskrifter regleras särskilt att information om relevant lagstiftning ska tillhandahållas i samband med anställningens eller uppdragets start, innan utbildningen äger rum. Spelinspektionen anser att detta inte behöver regleras särskilt; det framgår redan av bestämmelserna att utbildningen ska omfatta relevant lagstiftning. Vidare är det alltid licenshavarens ansvar att säkerställa att lagstiftningen efterlevs i verksamheten. Licenshavaren har därför även ett ansvar att informera ledning, personal och uppdragstagare om den reglering som gäller, utan att detta behöver regleras särskilt.

5.5.2 Konsekvenser för licenshavare

De nya föreskrifterna ställer högre krav på den utbildning som licenshavarna är skyldiga att ge sin ledning och personal. Det kommer att medföra ökade kostnader för licenshavarna, framförallt på grund av att utbildning måste genomföras oftare. Det kan antas att detta kommer få störst konsekvenser för aktörer med få anställda, som annars inte anordnar utbildning lika ofta som större aktörer med högre personalomsättning.

Spelinspektionen bedömer att licenshavarnas ökade kostnader för utbildning är motiverade, eftersom syftet är att den som utför arbetsuppgifter för licenshavaren ska ha den kunskap som krävs för att licenshavaren ska kunna efterleva regelverket.

5.5.3 Konsekvenser för spelare och andra enskilda

De högre kraven på utbildning kommer inte att få några direkta konsekvenser för spelare. Däremot bedömer Spelinspektionen att de utökade kraven kommer leda till ett bättre skydd mot överdrivet spelande på en mer generell nivå.

5.6 Inloggning och automatisk utloggning

5.6.1 Förslag

Kontroll av spelarens identitet vid inloggning

Vid registrering av en spelare ska licenshavaren kontrollera spelarens identitet på ett betryggande sätt genom en tillförlitlig elektronisk identifiering eller motsvarande.¹⁸ Med det avses att identifiering kan ske vid ett fysiskt möte med uppvisande av giltig identitetshandling, eller elektroniskt med användning av e-legitimation eller motsvarande, såsom exempelvis Bank-ID.¹⁹ Vid efterföljande inloggningstillfällen saknas motsvarande krav på hur kontrollen av spelarens identitet ska ske. Vid inloggning på ett spelkonto krävs endast att licenshavaren identifierar spelaren på ett betryggande sätt.²⁰ I nuläget är det alltså tillåtet för en licenshavare att vid inloggning på ett spelkonto godta exempelvis användarnamn med tillhörande behörighetskod som identifieringsmetod.²¹

Vid spel på värdeautomater och onlinespel tillhandahålls inte spel vid fysiska möten mellan licenshavare och spelare. Med utgångspunkt i hur kraven i spellagen är formulerade utgår Spelinspektionen från att licenshavare som tillhandahåller sådana spel använder e-legitimation som identifieringsmetod vid registreringen. Vid efterföljande inloggningstillfällen förekommer det emellertid att licenshavare godtar användarnamn med tillhörande behörighetskod som identifieringsmetod. Det bidrar till en högre risk för att en annan person än den registrerade spelaren kan logga in på spelkontot. Det finns därmed även en högre risk för att minderåriga kan spela på annans konto. Spelinspektionen kan vidare konstatera att myndigheten återkommande får in tips om att det förekommer att någon annan än innehavaren loggar in på ett spelkonto och spelar. Konsekvensen blir att licenshavaren får svårt att säkerställa att den uppfyller de krav som spelregleringen ställer, vad gäller exempelvis spelansvar. Mot den bakgrunden anser Spelinspektionen att det är motiverat att införa ett krav på att licenshavaren, även vid inloggning för spel på värdeautomater och

¹⁸ 12 kap. 2 § andra stycket spellagen.

¹⁹ Prop. 2017/18:220, s 318.

²⁰ 13 kap. 2 § spellagen.

²¹ 9 kap. 1 § SIFS 2022:3.

onlinespel, ska kontrollera spelarens identitet genom en tillförlitlig elektronisk identifiering (5 kap. 1 § i de nya föreskrifterna).

Automatisk utloggning

I nuvarande spelreglering finns ingen bestämmelse som tar sikte på en spelares utloggning från sitt spelkonto vid onlinespel. Det möjliggör att en spelare kan vara inloggad på sitt spelkonto i flera timmar, dagar, eller ännu längre tid i sträck.

Licenshavare som har licens för onlinespel enligt 5–8 kap. spellagen har en skyldighet enligt spelregleringen att kontrollera om en person är avstängd från spel i det nationella självavstängningsregistret (Spelpaus.se) varje gång spelaren loggar in.²² Om kontrollen visar att spelaren är avstängd ska licenshavaren neka spelaren tillträde till spel. Det innebär att när en spelare stängt av sig i Spelpaus.se under tiden den är inloggad på sitt spelkonto, är licenshavaren förpliktad att göra kontrollen mot Spelpaus.se först vid spelarens *nästa* inloggningstillfälle. Det får till följd att en spelare som stänger av sig i Spelpaus.se, och väljer att inte logga ut, kan fortsätta spela under lång tid utan att licenshavaren är skyldig att neka tillträde till spel.

Spelinspektionen bedömer att regler om automatisk utloggning vid inaktivitet (5 kap. 2 § i de nya föreskrifterna) till stor del kommer att åtgärda ovannämnda problematik. Regleringen undanröjer dock inte helt problemet eftersom en spelare, så länge den är aktiv på spelkontot, kan fortsätta spela även efter en avstängning i Spelpaus.se. Ett fullständigt undanröjande av problematiken skulle kräva en justering av vid vilka tillfällen licenshavarna är skyldiga att göra en kontroll mot Spelpaus.se. Det skulle kräva en ändring i spelförordningen samt en utredning kring konsekvenser och tillvägagångssätt.

5.6.2 Konsekvenser för licenshavare

Med utgångspunkt i hur kraven i spellagen är formulerade utgår Spelinspektionen från att licenshavare som erbjuder spel på värdeautomater

²² 12 kap. 4 § spellagen och 11 kap. 9 § spelförordningen.

och onlinespel redan i dagsläget använder e-legitimation vid registrering av spelare. Därför bedömer Spelinspektionen att förslaget om att en sådan identifieringsmetod ska användas även vid inloggning inte bör medföra några kostnader för att licenshavaren ska ansluta sig till en sådan tjänst.

För de licenshavare som inte kräver identifiering med e-legitimation vid varje inloggningstillfälle kommer förslaget innebära ökade kostnader i form av den avgift som leverantören tar ut per kontroll. Antalet inloggningar kan även komma att öka till följd av att spelare automatiskt kommer att loggas ut efter en viss tids inaktivitet.

Spelinspektionen uppskattar att kostnaden per inloggning med e-legitimation uppgår till ca 15–20 öre.²³ Beloppet varierar dock beroende på vilken tjänst som används och avtalet med den som tillhandahåller e-legitimationen. Hur hög den totala kostnaden blir för varje licenshavare beror på antalet spelande kunder och hur ofta kunderna loggar in på sitt spelkonto.

När det gäller förslaget om automatisk utloggning efter viss tids inaktivitet uppskattar Spelinspektionen att implementeringen av en sådan funktion inte är förenad med annat än försumbara kostnader för licenshavarna. Antalet spelare som loggas ut automatiskt och därefter omedelbart väljer att logga in igen kan också antas vara relativt lågt. Spelinspektionen anser därför att den kostnad förslaget om automatisk utloggning medför, i kombination med förslaget om identifiering vid inloggning, kan antas vara förhållandevis liten. Kravet på automatisk utloggning kan däremot komma att påverka vissa licenshavares verksamhet på så sätt att det av spelaren uppfattas som ett problematiskt eller krångligt moment. Spelinspektionen menar dock att förfarandet är vanligt förekommande inom andra branscher och att det således inte kan uppfattas som en oväntad åtgärd. Ur konkurrenshänsyn kan det även noteras att kravet kommer gälla för samtliga licenshavare som tillhandahåller onlinespel. Vidare är det mest centrala syftet med den föreslagna regleringen att spelare som stängt av sig från spel ska få det skydd som de vid avstängningen har önskat. Eftersom kontrollen mot Spelpaus.se görs vid inloggning för spel är det en nödvändighet

²³ Nordea, *BankID – förlitande part*, hämtad 28 maj 2026; Handelsbanken, *Villkor för företag*, hämtad 28 maj 2026.

för att uppnå det eftersträvade skyddet att spelare loggas ut från sitt spelkonto, i vart fall efter en tids inaktivitet.

Även om den föreslagna regleringen totalt sett kan innebära en kostnadsökning, framförallt för bolag med ett stort antal spelare, anser Spelinspektionen att kostnadsökningen och de eventuella övriga konsekvenser den föreslagna regleringen medför är motiverade i förhållande till det konsumentskydd som regleringen möjliggör.

5.6.3 Konsekvenser för spelare och andra enskilda

För vissa spelare skulle det kunna uppfattas som omständligt och krångligt att behöva använda e-legitimation vid varje inloggning på spelkontot, istället för exempelvis användarnamn och kod, och att loggas ut automatiskt vid inaktivitet. Spelinspektionen anser dock att e-legitimation är ett vedertaget identifieringssätt som spelare bör vara väl bekanta med, och detsamma gäller automatisk utloggning efter inaktivitet. Den som vill spela online eller i en värdeautomat behöver dessutom redan i dagsläget ha tillgång till en sådan identifieringsmetod för att kunna registrera sig för spel. Vidare bidrar regleringen till ett starkare skydd för spelaren, genom att risken för att någon annan ska komma åt spelkontot blir väsentligt mycket lägre.

5.7 Kommunikation om spelansvar

5.7.1 Förslag

Det kommer regelbundet in tips till Spelinspektionen om att spelare har svårt att komma i kontakt med licenshavare, bland annat i spelansvarsfrågor. Många tips nämner långa svarstider, uteblivna svar, att vissa kontaktvägar inte fungerar eller att det inte går att nå licenshavare per telefon eller chatt för att föra en dialog. I nuläget finns det krav på att licenshavare ska ha rutiner och bemanning för hantering av klagomål och andra frågor om de spel som tillhandahålls.²⁴ Det saknas dock närmare reglering om på vilket sätt licenshavare ska kunna kontaktas i spelansvarsfrågor och under vilka tider.

²⁴ 14 kap. 13 kap. spellagen.

Mot bakgrund av att vissa licenshavare är mycket svåra att komma i kontakt med anser Spelinspektionen att det är motiverat att införa särskilda bestämmelser gällande kommunikation om spelansvarsfrågor vid onlinespel (6 kap. i de nya föreskrifterna). En spelare ska ha möjlighet att komma i kontakt med licenshavaren under rimliga öppettider, genom telefon och chatt eller andra liknande kommunikationssätt, och en dialog ska kunna föras i realtid. Kommunikationen ska även kunna föras på svenska. Eftersom föreslagna öppettider är generöst tilltagna bedömer Spelinspektionen att svarstiderna därigenom bör minska.

5.7.2 Konsekvenser för licenshavare

Förslaget om möjlighet till kommunikation i realtid på svenska kommer medföra ökade kostnader för licenshavare som erbjuder onlinespel. De ökade kostnaderna kommer framförallt att drabba de licenshavare som i dagsläget inte har svensktalande personal och licenshavare som inte har någon kundtjänst som är tillgänglig via telefon och chatt.

Spelinspektionen uppskattar att en licenshavares kostnad för att implementera en chattfunktion uppgår till cirka 150 000 kronor. När det gäller ökade personalkostnader är ett riktmärke att lönen för en anställd inom kundtjänst under 2025 var ungefär 23 770 – 41 140 kr i månaden.²⁵

Den föreslagna regleringen kan antas få störst konsekvenser för licenshavare med säte utanför Sverige, som inte redan har svensktalande personal. I övrigt kan förslaget antas få större ekonomiska konsekvenser för de mindre bolagen än för de större.

Med hänsyn till att spellagen är en skyddslagstiftning menar Spelinspektionen att det är av stor vikt att spelare kan komma i kontakt med licenshavaren i spelansvarsfrågor för att få hjälp vid behov och att en sådan kontakt ska kunna tas på svenska. De konsekvenser som kan uppstå för licenshavarna uppvägs således av det ökade skydd för konsumenterna som det aktuella förslaget medför.

²⁵ Unionen, *Marknadslön för kundtjänstmedarbetare och kundsupportmedarbetare samt liknande yrken*, hämtad 28 maj 2026.

5.7.3 Konsekvenser för spelare och andra enskilda

Den föreslagna regleringen syftar till att spelare ska ha en reell möjlighet att komma i kontakt med licenshavare i spelansvarsfrågor. Det kan röra att spelaren har frågor om exempelvis självtest, självavstängning eller gränser för insättningar och inloggningstid. Genom de utökade kraven på tillgänglighet ökar spelarens förutsättningar att få återkoppling och hjälp i den typen av frågor. Därigenom menar Spelinspektionen att regleringen kommer att bidra till att motverka överdrivet spelande.

5.8 Självtest

5.8.1 Förslag

Enligt nuvarande spelansvarsföreskrifter ska ett självtest vara konstruerat av en oberoende part, baseras på aktuell kunskap och forskning om problemspelande samt vara föremål för återkommande uppföljning. Till bestämmelsen finns ett allmänt råd som lyder: "[e]tt allmänt vedertaget självtest är Stödlinjens självtest som licenshavaren kan länka till".

I förslaget till nya spelansvarsföreskrifter har skrivningen om återkommande uppföljning tagits bort (7 kap. i de nya föreskrifterna). Anledningen är att Spelinspektionen bedömer att det följer redan av formuleringen att självtestet ska baseras på *aktuell* kunskap och forskning, att testet också behöver vara föremål för återkommande uppföljning, utvärdering och revidering. Spelinspektionen har också förtydligat att ett självtest ska vara konstruerat av en, för licenshavaren, oberoende part. Några ändringar i sak är inte avsedda med justeringarna.

I förslaget har också det allmänna rådet tagits bort. Skälet till det är att Spelinspektionen bedömer att innehållet i det allmänna rådet bättre hör hemma i en vägledning eller på myndighetens webbplats, eftersom innehållet inte anger någon rekommendation kring hur bestämmelsen bör tolkas och tillämpas. Någon ändring i sak är inte avsedd.

5.8.2 Konsekvenser för licenshavare

Spelinspektionen bedömer att förslaget vad gäller självtest inte kommer att få några konsekvenser för licenshavare, eftersom någon ändring i sak inte är avsedd. Licenshavare kan även fortsättningsvis hänvisa spelare till Stödlinjens självtest.

5.8.3 Konsekvenser för spelare och andra enskilda

Spelinspektionen bedömer att förslaget vad gäller självtest inte kommer att få några konsekvenser för spelare, eftersom någon ändring i sak inte är avsedd. Spelare kommer även fortsättningsvis att kunna hänvisas till Stödlinjens självtest.

5.9 Logotyper för spelansvar

5.9.1 Förslag

I nuvarande spelansvarsföreskrifter finns reglering gällande de logotyper för spelansvar som ska finnas på skärmen vid spel på värdeautomater enligt 5 kap. och på licenshavarens webbplatser och liknande plattformar vid onlinespel enligt 6–8 kap. spellagen. I Spelinspektionens tillsyn av ett antal licenshavares webbplatser har det noterats att utformningen av nuvarande regelverk leder till många tolkningsmöjligheter, vilket resulterat i att licenshavare gör olika bedömningar av hur reglerna ska tillämpas.²⁶ Spelinspektionen föreslår att reglerna ska tydliggöras och i viss mån skärpas, för att leda till en mer enhetlig rättstillämpning och en förbättring av konsumentskyddet (8 kap. i de nya föreskrifterna).

En skärpning som föreslås är att reglerna om logotyper ska gälla även vid onlinespel enligt 5 kap. spellagen. Anledningen är att allt onlinespel bör omfattas av samma regler. Vidare föreslås följande förtydliganden och, till viss del, skärpningar av regleringen:

²⁶ Se exempelvis tillsynsärenden med diarienummer 25Si1009 och 25Si1019.

- Logotyperna ska vara väl synliga, oavsett om spelaren är inloggad eller inte, på samtliga webbplatser, applikationer och liknande plattformar där licenshavaren erbjuder spel.
- Logotypen för avstängning från spel ska länka till en funktion där spelaren ska kunna välja mellan att stänga av sig från spel hos licenshavaren eller i Spelpaus.se.
- Logotypen för självtest ska, för en spelare som inte är inloggad, länka till ett självtest som inte kräver att spelaren loggar in. Anledningen är att en person först ska kunna genomföra ett självtest och därefter bestämma sig för att inte logga in och spela.

Gällande logotyper vid spel på värdeautomater förtydligas att logotypen för avstängning från spel ska länka till en sida där spelaren erbjuds möjlighet att stänga av sig från spel hos licenshavaren. På, eller i direkt anslutning till denna sida, ska det finnas en tydlig hänvisning till Spelpaus.se. Förslaget skiljer sig därmed från förslaget gällande motsvarande logotyp vid onlinespel. Anledningen är att det i en värdeautomat inte är tekniskt möjligt att länka direkt till webbplatsen www.spelpaus.se, vilket framkommit av tidigare remissvar.

Utöver de ovannämnda förslagen, förtydligas även att licenshavarna ska använda de logotyper som tillhandahålls av Spelinspektionen och att de som huvudregel inte får ändras. Undantag får göras enbart för storleks- och tillgänglighetsanpassning.

5.9.2 Konsekvenser för licenshavare

Förslagen medför tydligare krav gällande logotyper för spelansvar. Aktörer som tillhandahåller onlinespel enligt 6–8 kap. spellagen omfattas redan idag av reglering gällande logotyper. Genom de nya förslagen skärps reglerna dock till viss del, vilket kommer att kräva att licenshavarna genomför vissa justeringar. Justeringarnas omfattning är beroende av hur licenshavarna valt att tolka den nuvarande regleringen av logotyperna. Spelinspektionen bedömer oavsett att de kostnader förslaget kan innebära för licenshavare enligt 6–8 kap. spellagen är försumbara.

För den licenshavare som bedriver onlinespel enligt 5 kap. spellagen blir detta dock helt nya krav att förhålla sig till. Det kommer att krävas vissa tekniska förändringar på de webbplatser och andra plattformar där licenshavaren erbjuder spel. Redan idag finns dock krav på att en licenshavare enligt 5 kap. ska erbjuda de bakomliggande funktioner dit logotyperna ska länka. Därför bedömer Spelinspektionen att kostnader och andra konsekvenser till följd av de nya reglerna blir begränsade för licenshavaren enligt 5 kap. spellagen. Spelinspektionen uppskattar kostnaden till högst 25 000 kronor.

5.9.3 Konsekvenser för spelare och andra enskilda

För spelaren innebär de föreslagna bestämmelserna att det kommer att råda en enhetlighet gällande logotyperna vid onlinespel. Logotyperna kommer att synas på samma platser och länka till samma funktioner, oavsett vilken webbplats eller annan plattform onlinespelet sker på. På samma sätt kommer det att råda en enhetlighet för spelarna vid spel på värdeautomater.

Förslagen medför att spelansvarsverktygen blir mer lättillgängliga. Spelinspektionen bedömer även att när ett självtest kan genomföras utan att spelaren behöver logga in på sitt spelkonto kan det underlätta för spelaren att avstå från att spela, eftersom spelaren då i mindre utsträckning exponeras för spelmiljön. Sammantaget bedömer Spelinspektionen att de nya bestämmelserna om logotyper enbart kommer att underlätta för spelare, i synnerhet de som har ett överdrivet spelande. Det kommer även att medföra ett starkare konsumentskydd.

5.10 Gränser för insättningar, förluster och inloggningstid

5.10.1 Förslag

I nuvarande spelansvarsföreskrifter finns bestämmelser gällande gränser för insättningar, förluster och inloggningstid. Spelinspektionen har funnit det motiverat med språkliga justeringar och vissa förtydliganden. Ett sådant förtydligande har bland annat föreslagits gällande den information som ska lämnas till spelaren när licenshavaren erbjuder spelaren att ha flera spelkonton (9 kap. 1 § i de nya föreskrifterna).

Spelinspektionen anser att det även finns behov av vissa skärpningar av bestämmelserna. Ett av förslagen är att licenshavaren inte ska få ge förslag på insättnings- och förlustgränser eller begränsning av inloggningstid (9 kap. 2 och 4 §§ i de nya föreskrifterna). Anledningen till förslaget är att en spelare ska uppmanas till eftertanke och på egen hand avgöra vilka gränser som är rimliga utifrån dennes individuella situation. Det föreslås dock undantag: licenshavare tillåts, i omsorgspliktssyfte, att uppmana spelare att se över eller sänka sina gränser, ge förslag på sådana sänkningar eller genomföra sänkningar av gränserna. Licenshavare tillåts även att informera om lägsta insats i de spel som erbjuds. Bakgrunden till det sistnämnda förtydligandet är en synpunkt i den tidigare remissen: vissa spelare har uttryckt att det är svårt att förstå konsekvenserna av de insättningsgränser de anger, vilket kan leda till att de inte kan delta i vissa spel för att de angett för låga insättningsgränser.

Spelinspektionen anser att det även, av tidigare nämnda anledningar, är motiverat att allt onlinespel ska omfattas av kraven som rör möjlighet att begränsa sin inloggningstid (9 kap. 3 § i de nya föreskrifterna). I nuläget omfattas endast värdeautomater enligt 5 kap. och onlinespel enligt 7 kap. spellagen. En annan anledning till justeringen är att det framgår av 11 kap. 4 § spelförordningen att spelaren vid onlinespel ska ange om inloggningstiden ska begränsas. Det görs därmed ingen skillnad mellan spelformerna i den bestämmelsen. För att tydligare harmonisera med spelförordningen, föreslår Spelinspektionen att det ska vara likvärdiga krav gällande möjligheterna att begränsa sin inloggningstid vid onlinespel.

5.10.2 Konsekvenser för licenshavare

Förslagen beträffande insättningar, förluster och inloggningstid är av sådan karaktär att många licenshavare kommer att behöva göra vissa tekniska anpassningar av sina spelplattformar. En sådan teknisk justering är att spelare vid fler spelformer ska kunna ange en begränsning av sin inloggningstid. De licenshavare som kommer att träffas av denna skärpta reglering är licenshavare som erbjuder onlinespel enligt 5 kap., 6 kap. och 8 kap. spellagen. Som tidigare nämnts har majoriteten av dessa licenshavare en hög omsättning. Spelinspektionen uppskattar kostnaden för en teknisk justering till följd av

förslaget gällande begränsning av inloggningstid till cirka 100 000 kronor. Som tidigare nämnts anser Spelinspektionen att skärpningarna av reglerna är motiverade och proportionerliga i förhållande till syftet att skyddet mot överdrivet spelande ska bli starkare. Mot bakgrund av detta finner Spelinspektionen att de kostnadsmissiga eller övriga konsekvenserna inte blir orimligt stora, och att det inte är motiverat med några särskilda undantag.

Spelinspektionen bedömer att övriga regeljusteringar är förhållandevis små. De eventuella kostnader eller andra konsekvenser som regeljusteringarna kan medföra för licenshavarna bedöms därför vara försumbara.

5.10.3 Konsekvenser för spelare och andra enskilda

För spelarens del innebär förändringarna främst att den själv kommer behöva ta ställning till sina insättningsgränser, förlustgränser och gränser för inloggningstid, utan att licenshavaren först föreslår en gräns. Det kommer också att bli möjligt för spelare att ange mer detaljerade begränsningar av sin inloggningstid och möjligheten kommer omfatta fler spelformer än tidigare. Spelaren kommer även att få tydligare information om vad som gäller när den har flera spelkonton.

Spelinspektionen bedömer att dessa förändringar kommer att medföra positiva konsekvenser för spelaren, genom att denne får tydligare information och uppmanas till eftertanke utifrån dennes individuella situation. Reglerna bedöms leda till ett starkare konsumentskydd. Det kan tänkas att vissa spelare tycker att ändringarna gör det krångligare och skapar ett tidskrävande moment innan denne kan delta i spel. Spelinspektionen bedömer dock att de positiva konsekvenserna kraftigt överväger de eventuella negativa konsekvenserna för spelare.

5.11 Information och meddelanden till spelare

5.11.1 Förslag

I nuvarande spelansvarsföreskrifter finns reglering gällande information och meddelanden som ska visas för en spelare som loggar in för att spela på

värdeautomater enligt 5 kap. och onlinespel enligt 7–8 kap. spellagen. Spelinspektionen anser att det är motiverat att inkludera allt onlinespel i dessa bestämmelser.

I nuläget är det reglerat att spelaren ska få två olika typer av meddelanden under tiden den är inloggad för spel: det ena meddelandet ska spelare få vid varje inloggning och det andra meddelandet ska komma med viss regelbundenhet under inloggning. Innehållet i meddelandena skiljer sig åt. Spelinspektionen föreslår att innehållet i dessa meddelanden ska justeras och att det bör införas en möjlighet för licenshavare att informera om ackumulerade förluster i ett ytterligare meddelande som visas för spelare (10 kap. 2 § i de nya föreskrifterna). Det framgår dock att licenshavare har en valmöjlighet; om de vill minimera antalet meddelanden får informationen om ackumulerade förluster lämnas i samma meddelande som spelare får vid varje inloggning (10 kap. 2 § tredje stycket).

Bakgrunden till förslaget om möjligheten att visa ackumulerade förluster i ett ytterligare meddelande är synpunkter som kom in under remissen av det tidigare föreskriftsförslaget. Det framfördes att spelupplevelsen avseende vissa spelformer till viss del går förlorad om spelaren redan vid inloggning får information om ackumulerade förluster. Vid vissa spelformer är nämligen spelarens egen kontroll av spelresultatet en del av spelupplevelsen, vilken går förlorad om spelaren vid inloggning kan räkna ut om en förlust har skett. Spelinspektionen har därför justerat förslaget, genom att öppna upp för möjligheten att licenshavare istället kan lämna informationen om förluster vid ett senare tillfälle, dock senast innan spelaren gör sin första insats. Spelaren har på så sätt en möjlighet att kontrollera resultat av avslutade spel, innan information om förluster lämnas. Spelinspektionen anser att syftet med den nya bestämmelsen, att spelaren ska hållas informerad om sitt spelbeteende och förluster innan denne deltar i nya spel, fortsatt kan upprätthållas genom justeringen.

Spelinspektionen anser det också motiverat att information om ackumulerade förluster inte bara ska avse de senaste tolv månaderna, utan även de senaste 30 dagarna. Anledningen till tillägget är att framhålla för spelaren hur stora förluster denne har haft sedan en kortare tid tillbaka, då ett spelbeteende och

dess konsekvenser i form av förluster kan eskalera och bli problematiska på mycket kort tid.

Spelinspektionen har vidare föreslagit att meddelandet som innehåller information om ackumulerade förluster ska bekräftas av spelaren. I samband med bekräftelsen ska spelaren ges möjlighet att välja mellan att fortsätta vara inloggad eller logga ut (10 kap. 2 §). Myndigheten anser det motiverat med en sådan bekräftelse, för att öka sannolikheten för att spelaren tar del av informationen och uppmanas till eftertanke beträffande sitt spelande. Samma typ av förslag, att meddelandet ska bekräftas av spelaren, har föreslagits även för meddelandet som spelaren ska få i samband med varje inloggning (10 kap. 1 § andra stycket i de nya föreskrifterna).

Spelinspektionen har även föreslagit förtydliganden avseende de meddelanden som regelbundet ska visas för spelaren under inloggningstiden. Det framgår av nuvarande spelansvarsföreskrifter att spelaren i samband med bekräftelsen av sådana meddelanden ska ges möjlighet att välja mellan att avbryta eller fortsätta sitt deltagande i spel, men det framgår inte vilken valmöjlighet spelaren ska få om meddelandet visas när denne inte deltar i ett spel. Myndigheten har därför föreslagit att spelaren vid dessa tillfällen ska kunna välja mellan att fortsätta vara inloggad eller logga ut från spelkontot (10 kap. 3 § andra stycket i de nya föreskrifterna).

5.11.2 Konsekvenser för licenshavare

De utökade kraven på information och meddelanden till spelare föreslås omfatta allt onlinespel, vilket innebär att onlinespel enligt 5–6 kap. spellagen också kommer att omfattas. Regeländringarna innebär att berörda licenshavare kommer att behöva göra tekniska anpassningar av sina spelplattformar. En sådan teknisk anpassning är att spelare ska bekräfta vissa meddelanden och ges möjlighet att välja mellan olika alternativ. Spelinspektionen uppskattar att en sådan teknisk anpassning kostar mellan 50–100 000 kronor. Även innehållet i meddelandena kommer att behöva justeras, vilket kommer att medföra en arbetskostnad hos licenshavarna. Denna kostnad bedöms dock inte vara betydande.

Som tidigare framförts, har majoriteten av dessa licenshavare en hög omsättning och ett stort antal kunder. Mot bakgrund av detta finner Spelinspektionen att de kostnadsrämsiga eller övriga konsekvenserna inte blir orimligt stora, på så sätt att det skulle vara motiverat med några särskilda undantag.

5.11.3 Konsekvenser för spelare och andra enskilda

De nya föreskrifterna innebär att spelare kommer att få fler meddelanden, och mer information, än tidigare och att informationskraven kommer att omfatta fler spelformer än tidigare. De nya reglerna innebär också att spelaren vid fler tillfällen kommer att behöva bekräfta att den tagit del av meddelanden.

Spelinspektionen har anpassat förslaget för att så långt det är möjligt undvika att spelupplevelsen påverkas av de meddelanden som ska skickas till spelaren. Trots det kan det för den enskilda spelaren komma att upplevas som besvärligt att ta del av mer information och bekräfta fler meddelanden. Det är dock Spelinspektionens bedömning att de fördelar som uppnås genom förändringarna, i form av ett starkare konsumentskydd, överskuggar att vissa spelare kan uppleva en viss påverkan på spelupplevelsen.

5.12 Insatser, uttag och värdebevis

5.12.1 Förslag

I nuvarande spelansvarsföreskrifter finns regler om att insatser ska ske i svenska kronor samt reglering kring värdebevis. Spelinspektionen har valt att lägga dessa bestämmelser, vars lydelse är oförändrad sett till nu gällande spelansvarsföreskrifter, under samma kapitel (11 kap. 1 och 3 §§ i de nya föreskrifterna). I detta kapitel föreslår Spelinspektionen även att det införs en ny bestämmelse avseende en spelares uttag från sitt spelkonto (11 kap. 2 § i de nya föreskrifterna). Förslaget innebär att licenshavaren ska säkerställa att ett påbörjat uttag från ett spelkonto inte kan avbrytas av spelaren. En serie av avbrutna uttag kan vara en omständighet som talar för att spelaren inte har full kontroll över sitt spelande. Om det sker upprepade gånger kan det vara ett

tecken på att spelaren försöker vinna mer istället för att vänta på att uttaget ska gå igenom.²⁷

Spelinspektionen bedömer att även ett annat potentiellt problem avseende uttag kan motverkas genom den nya regleringen. Spelinspektionen tar regelbundet emot tips från spelare som uttrycker en stor frustration över att licenshavare dröjer oskäligt länge med att genomföra begärda uttag, utan att ge en förklaring till dröjsmålet. Spelare har uttryckt misstanke om att vissa licenshavare vill avvakta med att genomföra uttagen, för att ge spelare tid att ångra sitt uttag och istället fortsätta spela för pengarna. Eftersom föreskriftsförslaget innebär att licenshavaren inte får tillåta att ett begärt uttag avbryts av spelaren, bedömer Spelinspektionen att det kommer att saknas incitament för licenshavaren att dröja med att genomföra uttaget, när det inte finns befogad anledning till det.

5.12.2 Konsekvenser för licenshavare

Den nya bestämmelsen om att licenshavaren ska säkerställa att ett påbörjat uttag från ett spelkonto inte kan avbrytas av spelaren bör enligt Spelinspektionens bedömning inte medföra annat än försumbara kostnader för licenshavaren.

5.12.3 Konsekvenser för spelare och andra enskilda

För spelare som har ett överdrivet spelande kan förslaget om att påbörjade uttag från spelkontot inte kan avbrytas upplevas som besvärligt. Anledningen är att dennes fortsatta spelande inte kan ske så snabbt som önskat, eftersom uttaget först måste genomföras och pengarna därefter behöver sättas in på spelkontot igen. Samtidigt är det sannolikt just de spelarna som är i störst behov av att bestämmelsen införs. En förhoppning från Spelinspektionens sida är att bestämmelsen även ska medföra att licenshavare genomför utbetalningar snabbare när uttag inte längre får avbrytas av spelaren.

²⁷ Spelinspektionen (2021), *Omsorgsplikt vägledning*, s 6.

5.13 Utformning av spel

5.13.1 Förslag

I nuvarande spelansvarsföreskrifter finns reglering kring utformning av spel, vilka föreslås fortsätta gälla i befintligt utförande (12 kap. 1–2 §§ i de nya föreskrifterna). Spelinspektionen anser att det härtill ska införas en ny bestämmelse kopplat till autoplay (12 kap. 3 § i de nya föreskrifterna). Autoplay är en funktion som gör det möjligt för spelare att automatiskt spela ett antal spelomgångar, om de inte aktivt avbryts av spelaren. Funktionen förekommer framför allt vid kommersiellt onlinespel enligt 7 kap. spellagen.

I nuläget saknas svensk spelreglering kring autoplay, vilket innebär att enskilda licenshavare själva beslutar hur funktionen ska kunna användas. Vissa licenshavare kräver exempelvis att spelaren sätter olika begränsningar för insatsstorlek och förluster, men det kan se olika ut.

Autoplay är en förhållandevis vanlig och uppskattad funktion bland spelare. Enligt Spelinspektionens undersökning har 44 % av spelare som spelat kommersiellt onlinespel använt autoplay. Bland de som spelar nästan dagligen är andelen 81 %. Det är mer än dubbelt så vanligt att 18–29-åringar använder autoplay jämfört med äldre spelare.²⁸

Spelinspektionen bedömer att det finns risker kopplade till autoplay. Trots att funktionen möjliggör att spelaren kan sätta gränser gällande tid och pengar kan den, om inga gränser sätts, leda till snabba och stora förluster utan att spelaren är aktivt involverad. För sårbara spelare, där spelandet ofta innebär en jakt på att återvinna förluster²⁹, kan detta få allvarliga konsekvenser. Med autoplay uppstår färre naturliga stopp i spelandet, vilket gör spelandet mer intensivt. Även om det inte är möjligt att fastställa ett orsakssamband mellan autoplay och ökad

²⁸ Spelinspektionen (2023), *Spelvanor online 2023*, s 17–18.

²⁹ Gainsbury, Sally M. m.fl. (2014), *Chasing losses in online poker and casino games: Characteristics and game play of Internet gamblers at risk of disordered gambling*, *Psychiatry Research*, 217(3), s 220–225;

Ciccarelli, Maria m.fl. (2019), *The interplay between chasing behaviour, time perspective and gambling severity: An experimental study*, *Journal of Behavioral Addictions*, 8(2), s 259–267.

spelintensitet, visar undersökningar och forskningsresultat att det finns ett samband.³⁰ Autoplay skapar också möjlighet att spela på andra spelsidor samtidigt som autoplay-sessionen pågår och det kan ske parallellt med andra sysselsättningar.³¹ Även detta medför att spelaren har minskad kontroll över sitt spelande.

I det tidigare förslaget på spelansvarsföreskrifter som remitterades, föreslogs att autoplay helt skulle förbjudas. Ett förbud finns i flera andra europeiska länder, exempelvis Nederländerna och England. Under remissen motsatte sig flera instanser ett förbud. Det framfördes bland annat att autoplay är en utbredd och populär funktion som används av många spelare samt att forskningsläget inte ger en entydig bild av riskernas omfattning. Det föreslogs att funktionen autoplay ska få finnas kvar, men begränsas.

Spelinspektionen har nu justerat förslaget. Enligt det nya förslaget tillåts funktionen autoplay, men ska begränsas till som mest 60 spelomgångar. Enligt Spelinspektionens tekniska föreskrifter ska varje spelomgång vara minst tre sekunder.³² Det innebär att en autoplay-session som mest kan pågå i ett fåtal minuter. Spelinspektionen anser att en sådan begränsning medför att autoplay inte tar över spelarens aktiva deltagande i spel och inte heller möjliggör för spelaren att ägna sig åt annat spel eller andra aktiviteter samtidigt. Spelinspektionen bedömer att den föreslagna begränsningen medför ett förbättrat konsumentskydd och bidrar till att motverka överdrivet spelande. Myndigheten kommer att följa effekterna av den nya regleringen och utvärdera om ytterligare skärpningar är motiverade.

5.13.2 Konsekvenser för licenshavare

De licenshavare som kommer att påverkas av förslaget är de som har licens för kommersiellt onlinespel enligt 7 kap. spellagen. Som tidigare nämnts hör

³⁰ Parke, Jonathan m.fl. (2016), *Key issues in product-based harm minimisation: Examining theory, evidence and policy issues relevant in Great Britain*;

Jonsson, Jakob m.fl. (2024), *Offering an auto-play feature likely increases total gambling activity at online slot-machines: preliminary evidence from an interrupted time series experiment at a real-life online casino*, *Frontiers in Psychiatry*, 15.

³¹ Gambling Commission (2021), *Online games design and reverse withdrawals*.

³² 15 kap. 2 § SIFS 2022:3.

majoriteten av licenshavarna i denna licenskategori till de största på den svenska spelmarknaden, även om det finns en variation i storlek även i den gruppen. Begränsningen av funktionen autoplay kan innebära en viss kostnad för licenshavarna att anpassa de tekniska systemen till de föreslagna begränsningarna. Som ovan nämnts framgår det dock redan idag av Spelinspektionens tekniska föreskrifter att varje spelomgång ska vara minst tre sekunder och att detta även gäller för en autoplay-funktion. De tillkommande justeringar som krävs för att uppfylla de nu föreslagna begränsningarna bör enligt Spelinspektionens bedömning därmed inte vara alltför omfattande, varför kostnaden inte kan bedömas som betydande.

En begränsning kan innebära att licenshavarens intäkter kopplat till datorsimulerade automatspel minskar. Detta är dock svårbedömt, eftersom Spelinspektionen inte har någon närmare information kring hur stor andel av intäkterna som hör till olika spel. Utformningen av funktionen autoplay varierar även mellan licenshavarna. Genom att undvika ett förbud och istället införa en begränsning av autoplay bedömer Spelinspektionen att förslaget inte medför mer långtgående konsekvenser än vad som bedöms nödvändigt för att uppnå dess syfte.

5.13.3 Konsekvenser för spelare och andra enskilda

Spelare som använder funktionen autoplay kan komma att uppleva att spelupplevelsen påverkas av den föreslagna begränsningen till som mest 60 spelomgångar. Begränsningen innebär att spelet kan pågå i högst ett fåtal minuter innan spelaren behöver fatta ett aktivt beslut om denne vill göra en ny insats och fortsätta spelet. För spelare som med nuvarande reglering använder autoplay på så sätt att spelet pågår längre tid kan begränsningen innebära en försämrad spelupplevelse. Spelinspektionen anser dock att begränsningen i realiteten är till fördel för spelaren, eftersom den är ett verktyg för att skydda mot överdrivet spelande.

5.14 Skydd av spelarnas pengar

5.14.1 Förslag

I nuvarande spelansvarsföreskrifter finns det krav på att en spelare, i samband med att ett spelkonto öppnas, särskilt ska godkänna villkor som rör det skydd spelarnas pengar har vid händelse av att licenshavaren hamnar på ekonomiskt obestånd. Det finns även ett allmänt råd utfärdat gällande bestämmelsen. Att spelarnas medel ska hållas avskilda från licenshavarens och att licenshavaren ska informera spelare om hur deras medel är skyddade om licenshavaren hamnar på obestånd framgår av spellagen.³³ Den närmare hanteringen av villkoren är snarast en fråga som omfattas av Konsumentverkets ansvarsområde, varför det föreslås att bestämmelsen tas bort ur spelansvarsföreskrifterna.

5.14.2 Konsekvenser för licenshavare

I de nya föreskrifterna finns inget krav på att spelarna särskilt måste godkänna villkor som rör det skydd deras pengar har vid händelse av att licenshavaren hamnar på ekonomiskt obestånd. Spelinspektionen bedömer att ett borttagande av denna bestämmelse inte kommer innebära annat än en förenkling för licenshavarna. Det står dock licenshavaren fritt att även fortsättningsvis låta spelare godkänna sådana villkor om licenshavaren så önskar.

5.14.3 Konsekvenser för spelare och andra enskilda

Att spelaren inte längre särskilt måste godkänna villkor om skydd för spelarens pengar vid händelse av licenshavarens obestånd innebär en förenkling för spelaren när denna registrerar ett spelkonto. Det skulle dock kunna innebära att spelaren håller sig mindre informerad kring hanteringen av dennes medel. Spelinspektionen bedömer ändå att det skydd som redan följer av lag är tillräckligt i det här avseendet.

³³ 13 kap. 7 § spellagen.

5.15 Bestämmelser om information till Spelinspektionen

5.15.1 Förslag

Vissa licenshavare ska rapportera uppgifter till Spelinspektionen i enlighet med vad som framgår av 21–23 §§ i de nuvarande föreskrifterna. Spelinspektionen ser ett behov av att förenkla regelverket genom att istället samla alla krav på rapportering i särskilda föreskrifter. Bestämmelserna om information till Spelinspektionen tas därför inte med i förslaget till nya spelansvarsföreskrifter, utan kommer att hanteras i ett separat föreskriftsarbete.

5.15.2 Konsekvenser för licenshavare

Eftersom bestämmelserna inte upphör att gälla, utan flyttas till en separat föreskrift, bedöms detta inte medföra några konsekvenser för licenshavarna.

5.15.3 Konsekvenser för spelare och andra enskilda

Reglerna gällande periodisk rapportering berör inte spelare direkt, eftersom bestämmelserna rör licenshavarnas rapportering till Spelinspektionen. Spelare berörs dock indirekt. Vissa rapporterade uppgifter kan ge upphov till misstanke om brister i efterlevnaden av regelverket och kan leda till att Spelinspektionen inleder tillsyn. Den periodiska rapporteringen utgör därför en viktig del i att upprätthålla skyddet för spelare. Eftersom bestämmelserna inte upphör att gälla, utan flyttas till en separat föreskrift, bedöms förändringen dock inte medföra några konsekvenser för spelare.

6 Förslagets förhållande till EU-rätten

Regelverket avseende lotterier och annat spel om pengar är inte harmoniserat inom EU. Spel om pengar utgör en tjänst enligt fördraget om Europeiska unionens funktionssätt (FEUF). Det innebär att medlemsstaterna är fria att lagstifta på området, under förutsättning att bland annat FEUF:s generella regler om de fyra friheterna och sekundärrätten beaktas. Nationella åtgärder som inskränker de grundläggande friheter som garanteras av FEUF kan vara berättigade endast om de tillämpas på ett icke-diskriminerande sätt, motiveras

av tvingande hänsyn av allmänintresse, är ägnade att säkerställa det mål som eftersträvas genom dem samt inte går utöver vad som är nödvändigt för att uppnå detta mål. Vid framtagandet av föreskrifterna har Spelinspektionen beaktat FEUFS:s krav på legalitet, förutsebarhet och proportionalitet.

Spelinspektionen har gjort bedömningen att föreskrifterna ska anmälas till Kommerskollegium (notifieras) i enlighet med Europaparlamentets och rådets direktiv (EU) 2015/1535 av den 9 september 2015 om ett informationsförfarande beträffande tekniska föreskrifter och beträffande föreskrifter för informationssamhällets tjänster.

7 Bemyndiganden

Av 16 kap. 3 § spelförordningen framgår att Spelinspektionen får meddela föreskrifter om krav på spelets bedrivande för att det ska anses tillhandahållas på ett sunt, säkert och ur allmän synpunkt lämpligt sätt.

Genom 16 kap. 8 § p. 3 spelförordningen ges Spelinspektionen bemyndigande att meddela föreskrifter om hur kontrollerna av en spelares identitet enligt 12 kap. 2 och 4 §§ ska göras.

Genom 16 kap. 8 § p. 4 spelförordningen ges Spelinspektionen bemyndigande att meddela föreskrifter om licenshavarnas hantering av spelkonton och betalningar enligt 13 kap. spellagen.

Genom 16 kap. 10 § p. 1–4 och 7 spelförordningen ges Spelinspektionen bland annat bemyndigande att meddela föreskrifter om:

- vilken information som licenshavaren ska ge till spelarna i spelet,
- undantag från kravet på handlingsplan enligt 14 kap. 1 § spellagen och om innehållet i handlingsplanen,
- vad en utbildning enligt 14 kap. 14 § spellagen ska innehålla, när och hur ofta utbildning ska hållas samt undantag från vilka som ska utbildas,
- det självtest som avses i 14 kap. 10 § spellagen och vilka åtgärder licenshavaren behöver vidta för att uppfylla kraven i 14 kap. 1 § spellagen, och
- övriga spelansvarsåtgärder.

8 Tidpunkt för ikraftträdande och behovet av informationsinsatser

De nya föreskrifterna innebär att licenshavarna kommer behöva genomföra ett antal förändringar i sin verksamhet när det gäller exempelvis tekniska lösningar, internutbildning och tillgång till svensktalande personal. När det gäller de tekniska lösningarna måste licenshavarna uppfylla kraven vid den tidpunkt då föreskrifterna träder i kraft. Det gäller även om de tekniska lösningarna ännu inte har blivit kontrollerade, prövade eller certifierade.

Spelinspektionen bedömer att licenshavarna behöver några månader på sig för att hinna genomföra de förändringar som krävs för att efterleva regelverket. Föreskrifterna kommer att anmälas till Kommerskollegium för vidare anmälan till EU-kommissionen. Under notifieringstiden om fyra månader kommer det att finnas tid för licenshavarna att genomföra viss förberedelse innan föreskrifterna beslutas av Spelinspektionen. Föreskrifterna föreslås därefter träda ikraft sex månader efter att beslut har fattats av myndigheten.

I samband med de nya föreskrifternas ikraftträdande kommer Spelinspektionen ta fram en vägledning för licenshavarnas arbete med omsorgsplikt och handlingsplan. Därutöver kan det finnas behov av ytterligare informationsinsatser, såsom information på Spelinspektionens webbplats.

9 Utvärdering

Spelinspektionen har för avsikt att löpande utvärdera konsekvenserna av den föreslagna regleringen. Detta kommer att ske dels genom myndighetens tillsyn, dels genom att myndigheten följer utvecklingen av spelmarknaden och spelproblem i befolkningen. Även behovet av att meddela allmänna råd, ge ytterligare vägledning eller genomföra eventuella justeringar av föreskrifterna kommer att utvärderas löpande.

10 Källförteckning

Författningar

Spellag (2018:1138).

Lag (2025:291) om ändring i spellagen (2018:1138).

Spelförordning (2018:1475).

Spelinspektionen, LIFS 2018:10, *Lotteriinspektionens föreskrifter och allmänna råd om tekniska krav på värdeautomater och automatiserat kasinospel samt ackreditering av organ för den som ska kontrollera, prova och certifiera värdeautomater och automatiserat kasinospel.*

Spelinspektionen, SIFS 2022:3, *Spelinspektionens föreskrifter och allmänna råd om tekniska krav samt ackreditering av organ för den som ska kontrollera, prova och certifiera spelverksamhet.*

Förarbeten

Proposition 2017/18:220. *En omreglerad spelmarknad.*

Rapporter och kunskapsunderlag

Centralförbundet för alkohol- och narkotikaupplysning (2026), *Vanor och konsekvenser 2025.*

Folkhälsomyndigheten (2021), *Förebygg spelproblem – kunskapsstöd: Vad gör ett spel riskfyllt?*

Gambling Commission (2021), *Online games design and reverse withdrawals*, www.gamblingcommission.gov.uk/consultation-response/online-games-design-and-reverse-withdrawals/summary-of-responses-prohibiting-auto-play-functionality-for-online-slots.

Spelinspektionen (2021), *Omsorgsplikt – vägledning*.

Spelinspektionen (2025), *Redovisning av uppdrag i Spelinspektionens regleringsbrev Fi2023/03130: Att kartlägga de bakomliggande faktorerna till att ungas spelande ökar och hur sådant spelande finansieras samt att följa utvecklingen av ungas spelande*.

Spelinspektionen (2023), *Spelvanor online 2023*.

Unionen, *Marknadslön för kundtjänstmedarbetare och kundsupportmedarbetare samt liknande yrken*, <https://www.unionen.se/rad-och-stod/om-lon/marknadsloner/kundtjanst-kundsupport> (hämtad 28 maj 2026).

Vetenskapliga artiklar

Ciccarelli, Maria m.fl. (2019), *The interplay between chasing behaviour, time perspective and gambling severity: An experimental study*, *Journal of Behavioral Addictions*, 8(2), s 259–267, <https://doi.org/10.1556/2006.8.2019.29>.

Gainsbury, Sally M. & Suhonen, Niko & Saastamoinen, Jani (2014), *Chasing losses in online poker and casino games: Characteristics and game play of Internet gamblers at risk of disordered gambling*, *Psychiatry Research*, 217(3), s 220–225, <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2014.03.033>.

Jonsson, Jakob & Carlbring, Per & Lindner, Philip (2024), *Offering an auto-play feature likely increases total gambling activity at online slot-machines: preliminary evidence from an interrupted time series experiment at a real-life online casino*, *Frontiers in Psychiatry*, 15, <https://doi.org/10.3389/fpsy.2024.1340104>.

Parke, Jonathan & Parke, Adrian & Blaszczynski, Alex (2016), *Key issues in product-based harm minimisation: Examining theory, evidence and policy issues relevant in Great Britain*, https://www.researchgate.net/publication/311497416_Key_Issues_in_Product_Based_Harm_Minimisation_Examining_theory_evidence_and_policy_issues_relevant_in_Great_Britain.

Övriga källor

Handelsbanken, *Villkor för företag*, <https://www.handelsbanken.se/sv/om-oss/juridiska-dokument/villkor-foretag> (hämtad 28 maj 2026).

Nordea, *BankID – förlitande part*,
<https://www.nordea.se/foretag/produkter/mobilbank-internetbank/bankid-forlitande-part.html> (hämtad 28 maj 2026).