

**Spillemyndighedens certificeringsprogram**  
**Program for styring af systemændringer**

SCP.06.00.DK.1.1

**Spillemyndighedens certificeringsprogram**  
**Program for styring af systemændringer**

## Indhold

Indhold.....	2
1 Formålet med program for styring af systemændringer.....	3
1.1 Overblik over dette dokument.....	3
1.2 Version.....	3
1.3 Anvendelsesområde.....	3
2 Certificering.....	4
2.1 Certificeringsfrekvens.....	4
2.1.1 Første certificering.....	4
2.1.2 Fornyet certificering.....	4
2.1.3 Kvartalsmæssige rapporter.....	4
2.2 Akkrediterede testvirksomheder.....	4
2.2.1 Krav til testvirksomheden.....	5
2.2.2 Krav til personale, der superviserer og attesterer certificeringen.....	5
3 Rammen for styring af systemændringer.....	5
3.1 Ansvar for styring af systemændringer.....	6
3.1.1 Tilladelsesindehavers ansvar for styring af systemændringer.....	6
3.1.2 Ansvarligt personale hos tilladelsesindehaveren.....	6
3.2 Plan for styring af systemændringer (Ændringsplan).....	6
3.3 Konfigurationsstyring.....	7
3.3.1 Spilsystemets systemstruktur og definition af komponenter.....	7
3.3.2 Registrering af komponenter i et komponentregister.....	7
3.3.3 Klassificering af komponenter.....	8
3.3.4 Klassificering af hardware-komponenter i virtuelle servere (cloud).....	8
3.3.4.1 Eget virtuelt servermiljø.....	8
3.3.4.2 Offentligt virtuelt servermiljø.....	9
3.4 Registrering af ændringer i et ændringsregister.....	9
3.5 Spilsystemets konfigurationsudgangspunkt.....	9
4 Processen for styring af systemændringer.....	9
4.1 Ændringsbegrundelse.....	10
4.2 Ændringsevaluering.....	10
4.3 Ændringsgodkendelse.....	10
4.3.1 Godkendelse af ændringer anbefalet af en underleverandør.....	10
4.3.2 Afvisning af ændringer anbefalet af en underleverandør.....	11
4.4 Implementering og verifikation af systemændringer.....	11
4.4.1 Ændringer til komponenter klassificeret med relevanskode 3.....	11
4.4.2 Ændringer til komponenter klassificeret med relevanskode 2.....	12
5 Rapporter fra komponentregistret og ændringsregistret.....	12
6 Spillemyndighedens forudgående godkendelse af systemændringer.....	12
6.1 Random Number Generator.....	12
6.2 Nye spil og ændringer i eksisterende udbud af spil.....	12
6.2.1 Implementering af nye spil.....	12
6.2.2 Ændringer i eksisterende udbud af spil.....	13
6.2.3 Situationer, hvor Spillemyndighedens Standard Records ikke kan anvendes.....	13

## **1 Formålet med program for styring af systemændringer**

Program for styring af systemændringer skal sikre, at alle ændringer, der skal foretages i spilsystemet, håndteres efter disse standarder for herigennem at sikre kvalitetsniveauet for implementeringen af ændringer. Programmet skal medvirke til at sikre en øget gennemsigtighed i forhold til ændringer i spilsystemet og de beslutningsprocesser, der er blevet lagt til grund.

### **1.1 Overblik over dette dokument**

Der er fastsat en række krav til, hvordan testvirksomheder bliver akkrediteret til at foretage certificering af tilladelsesindehaveres spilsystem, forretningsgange og forretningsystemer, samt hvordan selve certificeringen skal foretages. Disse krav til akkreditering af testvirksomheder og certificering af tilladelsesindehavere beskrives i afsnit 2 "Certificering".

Tilladelsesindehaver skal have en række basale funktioner og procedurer på plads, der danner fundamentet for programmet for styring af systemændringer. Disse funktioner og procedurer beskrives i afsnit 3 "Rammen for styring af systemændringer".

Alle ændringer i spilsystem skal beskrives, evalueres og godkendes, inden de implementeres i spilsystemet. Processen for dette beskrives i afsnit 4 "Processen for styring af systemændringer".

Tilladelsesindehaver skal være i stand til at danne en række rapporter i forhold til spilsystemet, hvilket beskrives i afsnit 5 "Rapporter fra komponentregistret og ændringsregistret".

Der kan opstå situationer, hvor Spillemyndigheden skal meddeles, om ændringen eller i enkelte tilfælde godkende ændringen forud for implementeringen i spilsystemet. Dette beskrives i afsnit 6 "Spillemyndighedens forudgående godkendelse af systemændringer".

### **1.2 Version**

Spillemyndigheden vil løbende revidere certificeringsprogrammet og seneste version samt versionshistorik er tilgængelig på spillemyndighedens hjemmeside: <https://spillemyndigheden.dk/certificeringsprogrammet>

<b>Dato</b>	<b>Version</b>	<b>Beskrivelse</b>
2014.07.01	1.0	Ny struktur i forhold til den tidligere version 1.3, samt en række opdateringer på en række områder. Derfor udstedes ny version 1.0. Det er hensigten fremover er at følge normal versioneringsnummerering.
2015.12.21	1.1	Rettelser foretaget i forhold til implementeringen af krav til lotterier i certificeringsprogrammet.

Spillemyndigheden offentliggør retningslinjer for gyldigheden af eksisterende certificeringer, samt tidligere inspektioner og prøvninger, ved udgivelsen af nye versioner af certificeringsprogrammet.

Det skal fremhæves, at det er den danske version, der er bindende og at den engelske version udelukkende er af vejledende karakter.

### **1.3 Anvendelsesområde**

Program for styring af systemændringer finder anvendelse på udbud af:

## Spillemyndighedens certificeringsprogram Program for styring af systemændringer

- Online væddemål
- Landbaseret væddemål
- Onlinekasino
- Lotterier (§ 6 i lov om spil), dog finder afsnit 6.2 ikke anvendelse for lotterier

## 2 Certificering

### 2.1 Certificeringsfrekvens

Tilladelsesindehaver er ansvarlig for at sikre, at der med et interval på maksimalt 12 kalendermåneder sker certificering i overensstemmelse med kravene i dette dokument.

#### 2.1.2 Første certificering

Tilladelsesindehaver skal som udgangspunkt være certificeret første gang inden der kan udstedes tilladelse til spil, medmindre Spillemyndigheden har oplyst andet.

#### 2.1.2 Fornyet certificering

Tilladelsesindehaver skal som udgangspunkt have foretaget en ny certificering inden 12 måneder fra seneste certificering. Det skal fremgå af standardrapporten, hvornår der er sket fornyet certificering.

Tilladelsesindehaver kan vælge, at udsætte certificeringen til op til to måneder fra tidspunktet, hvor der skulle foreligge en ny certificering. Den nye certificering skal således være afsluttet senest 14 måneder fra seneste certificering og standardrapporten skal være Spillemyndigheden i hænde inden samme frist. Ved brugen af denne udsættelse skal inspektionen iværksættes inden 12 måneder fra seneste certificering.

Spillemyndigheden skal underrettes, inden certificeringen udsættes.

Fristen for fornyelse af certificering forkortes med den tid den tidligere 12 måneders frist har været udsat. Hvis man eksempelvis udnytter de maksimale to måneders udsættelse, skal næste certificering fornyes efter 10 måneder. Tidspunktet for næste certificering skal afspejle dette i standardrapporten.

#### 2.1.3 Kvartalsmæssige rapporter

Herudover skal der hver tredje måned indsendes en rapport til Spillemyndigheden, der indeholder oplysninger om ændringer foretaget i spilsystemet de sidste tre måneder og samler op på de løbende certificeringer, samt anden relevant information.

### 2.2 Akkrediterede testvirksomheder

Testvirksomheder skal opnå ISO/IEC 17020-akkreditering og/eller ISO/IEC 17025-akkreditering med udgangspunkt i de kriterier, der er beskrevet i de følgende afsnit. Akkrediteringens scope skal udvides, så 'Spillemyndighedens certificeringsprogram – SCP.06.00.DK.1.1' fremgår eksplicit heraf.

Selve akkrediteringen foretages af *Den Danske Akkrediterings- og Metrologifond (DANAK)* eller et tilsvarende akkrediteringsorgan, som er omfattet af *European co-operation for Accreditations* multilaterale aftale om gensidig anerkendelse eller medlem af *International Laboratory Accreditation Cooperation*.

## **Spillemyndighedens certificeringsprogram Program for styring af systemændringer**

For at sikre, at de nødvendige kvalifikationer er til stede, når en certificering udføres, skal testvirksomheden og dennes ansatte leve op til følgende minimumskrav. Dokumentation for, at kravene er opfyldt, skal vedlægges certificeringen.

### **2.2.1 Krav til testvirksomheden**

Testvirksomheden skal:

- a) have mindst 3 års erfaring med at teste spilfunktioner eller et lignende nært beslægtet fagområde,
- b) arbejde med udgangspunkt i ISO/IEC 17020-akkrediteringen og/eller ISO/IEC 17025-akkrediteringen, der henviser til kravene i SCP.06.00.DK.1.1, og
- c) sikre, at tilstrækkeligt kvalificeret personale udfører certificeringen.

### **2.2.2 Krav til personale, der superviserer og attesterer certificeringen**

Certificeringen skal udføres af personale, der er tilstrækkeligt kvalificeret, jævnfør afsnit 2.2.1 ovenfor. Udførelsen skal superviseres, og certificeringserklæringen skal attesteres af én eller flere personer, der indestår for, at arbejdet er udført fagligt forsvarligt. Disse personer skal opfylde følgende krav:

- a) have en relevant uddannelse eller på anden måde kunne demonstrere relevante kvalifikationer,
- b) være certificeret som
  - 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).
- c) Supervisoren beskrevet i punkt a eller b ovenfor skal have minimum 5 års erhvervmæssig erfaring med at inspicere spilsystemer, eller et lignende nært beslægtet fagområde.

*Vejledning: Prøvning, supervisering og attesteringen kan foretages af flere personer, der i fællesskab opfylder kravene.*

## **3 Rammen for styring af systemændringer**

Den overordnede ramme for styring af systemændringer angiver det forretningsmæssige grundlag, der er nødvendigt forud for implementeringen af et program for styring af systemændringer. Det betyder, at tilladelsesindehaveren skal:

- placere beføjelser og ansvar for styring af systemændringer,
- udarbejde en formel ændringsplan, som skal fastsætte den overordnede ramme for håndtering af systemændringer,
- registrere og klassificere spilsystemets komponenter til brug for konfigurationsstyringen,
- optegne ændringer i et ændringsregister, og
- fastlægge et konfigurationsudgangspunkt for hele spilsystemet.

Når komponenterne skal klassificeres, kan det være relevant at vurdere forskellene i spillenes indhold og spiltype, samt de forskellige risici forbundet hermed.

### **3.1 Ansvar for styring af systemændringer**

#### **3.1.1 Tilladelsesindehavers ansvar for styring af systemændringer**

Tilladelsesindehaver er ansvarlig for ændringer i sit spilsystem, uanset om disse ændringer er udført af tilladelsesindehaveren, eller af tredjemand på tilladelsesindehavers foranledning.

Tilladelsesindehaver skal klarlægge og beskrive ansvar og beføjelser i forbindelse med gennemførelse og godkendelse af ændringsforløbet. Hvis systemændringerne er styret af en af tilladelsesindehavers underleverandører, skal tilladelsesindehaver sørge for, at underleverandøren gennemfører tilsvarende procedurer, og at denne overholder kravene i dette dokument.

#### **3.1.2 Ansvarligt personale hos tilladelsesindehaveren**

Tilladelsesindehaver skal udpege én eller flere ansatte i virksomheden, der er overordnet ansvarlig for systemændringer. Dette kan tilrettelægges som et udvalg.

Den eller de ansvarlige ansatte skal have tilstrækkelig faglig kompetence og erfaring med håndteringen af systemændringer, samt have den nødvendige beslutningskompetence i virksomheden til at afgøre om en ændring skal gennemføres.

Den eller de ansvarlige ansatte skal sikre, at relevante medarbejdere ved tilladelsesindehaver eller hos den relevante underleverandør inddrages, så beslutninger træffes på et kvalificeret grundlag.

Forud for godkendelsen af en systemændring skal den eller de ansvarlige ansatte bekræfte, at:

- den foreslåede systemændring kan udføres i overensstemmelse med Spillemyndighedens certificeringsprogram,
- den foreslåede systemændring er nødvendig,
- systemændringen er nøje overvejet, dokumenteret og kategoriseret,
- konsekvenserne ved implementeringen af systemændringen ikke kompromitterer spilsystemets integritet, og
- processen for de planlagte handlinger for implementeringen af systemændringen i dokumenter, hardware og/eller software er i overensstemmelse med afsnit 4 i dette dokument.

Dette, samt hvem der har deltaget i beslutningsprocessen, skal oplistes i ændringsregistreret, jf. afsnit 3.4.

### **3.2 Plan for styring af systemændringer (Ændringsplan)**

Tilladelsesindehavers styring af systemændringer skal være beskrevet i en formel ændringsplan, som skal fastsætte den overordnede ramme for håndtering af systemændringer.

Tilladelsesindehavers ændringsplan skal:

- være dokumenteret,
- være godkendt af direktionen,
- være underlagt tilstrækkelig intern kontrol,
- identificere hvilken procedure, der anvendes til konfigurationsstyring jf. afsnit 3.3,
- placere ansvar og beskrive tilladelsesindehavers ansattes beføjelser i forbindelse med ændringer af spilsystemet og dets komponenter samt sikre at komponentens forventede livscyklus er beskrevet,

## Spillemyndighedens certificeringsprogram Program for styring af systemændringer

- integreres med underleverandørers formelle ændringsplaner,
- fastlægge ansvarsfordelingen mellem tilladelsesindehaver og underleverandør, og
- så vidt muligt altid referere til tilladelsesindehavers og underleverandørers relevante procedurer.

### **3.3 Konfigurationsstyring**

Tilladelsesindehaver skal have konfigurationsstyring, der skaber et overblik over spilsystemet ved at identificere de individuelle komponenter. Når de individuelle komponenter i spilsystemet er blevet registreret og klassificeret i komponentregistret jf. afsnit 3.3.2, dannes der et konfigurationsudgangspunkt jf. afsnit 3.5, som sikrer muligheden for at identificere ændringer i forbindelse med fremtidige certificeringer.

Denne konfigurationsstyring skal supplere eksisterende konfigurationsstyring hos tilladelsesindehaver.

Sker der ikke allerede konfigurationsstyring af tilladelsesindehavers spilsystem, skal dette dokument betragtes som minimumskrav til tilladelsesindehavers konfigurationsstyring.

#### **3.3.1 Spilsystemets systemstruktur og definition af komponenter**

Spilsystemets systemstruktur består af de definerede hardware- og softwarekomponenter, samt disses indbyrdes forbindelser og afhængigheder.

Komponenterne skal defineres i et komponentregister jf. afsnit 3.3.2 på baggrund af, hvorvidt deres funktionelle og fysiske egenskaber kan styres individuelt.

Denne definition skal tage udgangspunkt i:

- krav i lovgivningen,
- væsentlighed i forhold til risiko for fortrolighed, integritet, tilgængelighed og sporbarhed jf. afsnit 3.3.3,
- ny eller ændret teknologi, design eller udvikling, og
- grænseflade til andre komponenter.

Målsætningen med at definere komponenterne er at optimere muligheden for en styret udviklingsproces for spilsystemet. Definitionen af komponenter skal igangsættes så tidligt som muligt i komponentens livscyklus, samt løbende revurderes i takt med komponentens udvikling.

#### **3.3.2 Registrering af komponenter i et komponentregister**

Tilladelsesindehaver og dennes underleverandører skal registrere alle definerede komponenter i et komponentregister.

Detaljeringsgraden af dette register vil være op til tilladelsesindehaver og dennes underleverandører. Er detaljeringsgraden meget lav – fx hvis spilsystemet er eneste komponent – vil enhver ændring til komponenten skulle underlægges en høj grad af styring og kontrol. En højere detaljeringsgrad giver mulighed for at differentiere graden af styring og kontrol i forhold til det enkelte komponents væsentlighed i det samlede spilsystem.

Følgende information om komponenten skal registreres:

- definition af komponenten,

## Spillemyndighedens certificeringsprogram Program for styring af systemændringer

- unikt identifikationsnummer,
- versionsnummer,
- identificerende karakteristika,
- ejer, der er ansvarlig for ændringer af komponenten,
- klassificering i forhold til fortrolighed, integritet, tilgængelighed og sporbarhed jf. afsnit 3.3.3,
- checksum/hashværdi for komponenter klassificeret 3 (væsentlig relevans), jf. afsnit 3.3.3 og
- den geografiske placering, hvis der er tale om hardwarekomponenter.

Informationen skal danne grundlag for, at den akkrediterede testvirksomhed kan inspicere, om komponenten har ændret sig i forhold til konfigurationsudgangspunktet, jf. afsnit 3.5.

### 3.3.3 Klassificering af komponenter

Alle definerede komponenter skal klassificeres i forhold til følgende fire kriterier:

- Fortrolighed; fortrolige oplysninger om kunder (fx identifikations- eller transaktionsoplysninger).
- Integritet; integriteten af selve spilsystemet, dets funktioner, og den information der gemmes i spilsystemet.
- Tilgængelighed; tilgængeligheden af information om kunden.
- Sporbarhed; brugernes aktivitet (både kunder, ansatte og tredjepart) i forhold til komponenten.

På baggrund af komponenternes relevans i forhold til at skabe eller sikre kriterierne ovenfor tildeles en relevanskode indenfor hvert enkelt af de fire kriterier på skalaen nedenfor:

- 1; ingen relevans (komponenten kan ikke have nogen negativ indflydelse på kriteriet),
- 2; nogen relevans (komponenten kan have indflydelse på kriteriet), og
- 3; væsentlig relevans (kriteriet er afhængig af komponenten).

Den højeste relevanskode indenfor de fire kriterier definerer komponentens klassificering.

### 3.3.4 Klassificering af hardware-komponenter i virtuelle servere (cloud)

Anvender tilladelsesindehaver et virtuelt servermiljø kan dette påvirke klassificeringen, som beskrevet i afsnit 3.3.3, af disse hardware-komponenter.

#### 3.3.4.1 Eget virtuelt servermiljø

I situationer hvor en tilladelsesindehaver bruger eget virtuelt servermiljø til at understøtte sit spilsystem, skal hardwaren, der understøtter det virtuelle servermiljø, have tilstrækkelig redundans og kapacitet til at sikre forsæt drift ved fejl på enkelte hardware-komponenter, så der sikres kontinuerlig og uforstyrret drift af spilsystemet til fejlen er udbedret. I denne situation kan de enkelte hardware-komponenter klassificeres med en lavere relevanskode jf. afsnit 3.3.3.

I situationer hvor den samlede fysiske hardware under virtualiseringslaget ikke har tilstrækkelig redundans og kapacitet til at imødekomme fejl på de enkelte hardware-komponenter og således ikke kan sikre kontinuerlig og uforstyrret drift af spilsystemet til fejlen er udbedret, skal de enkelte hardware-komponenter klassificeres med en højere relevanskode jf. afsnit 3.3.3.



#### **3.3.4.2 Offentligt virtuelt servermiljø**

I situationer hvor en leverandør stiller et virtuelt servermiljø (cloud) til rådighed for tilladelsesindehaver, skal hardware komponenter i servermiljøet ikke klassificeres efter afsnit 3.3.3, når den pågældende leverandør opfylder følgende betingelser:

- Leverandøren må ikke være en del af tilladelsesindehavers koncern eller på anden måde forbundet tilladelsesindehavers forretning.
- Er certificeret efter ISO/IEC 27001.
- Hardwaren, der understøtter det virtuelle servermiljø, skal have tilstrækkelig redundans og kapacitet til at sikre forsat drift ved fejl på enkelte hardware-komponenter, så der sikres kontinuerlig og uforstyrret drift af spilsystemet til fejlen er udbedret.

### **3.4 Registrering af ændringer i et ændringsregister**

Alle ændringer foretaget i spilsystemet skal optegnes og dateres i et ændringsregister. Dette register skal kunne danne grundlag for, at den akkrediterede testvirksomhed kan inspicere hvilke ændringer, der er foretaget på den enkelte komponent i forhold til konfigurationsudgangspunktet, jf. afsnit 3.5.

### **3.5 Spilsystemets konfigurationsudgangspunkt**

I forbindelse med den første certificering af tilladelsesindehavers spilsystem fastlægges konfigurationsudgangspunktet som det certificerede spilsystem i dets fuldstændighed.

Konfigurationsudgangspunktet gør det muligt for den akkrediterede testvirksomhed at kunne inspicere alle ændringer i komponenterne på en sådan måde, at der ved den årlige gen-certificering findes et revisionsspor tilbage fra konfigurationsudgangspunktet.

Ved den årlige gen-certificering fastsættes et nyt konfigurationsudgangspunkt, som skal danne grundlag for ændringer til spilsystemet i det efterfølgende år.

## **4 Processen for styring af systemændringer**

Alle systemændringer skal være underlagt formel styring. Graden af styring vil afhænge af hvordan ændringen forventes at påvirke spilsystemet.

Processen for styringen af en systemændring dokumenteres i ændringsregistreret jf. afsnit 3.4 og skal indeholde følgende:

- en beskrivelse af ændringen,
- en kategorisering af ændringen i forhold til kompleksitet, ressourcebehov og planlægning,
- en begrundelse for ændringen, jf. afsnit 4.1,
- en evaluering af ændringen, jf. afsnit 4.2,
- en beskrivelse af hvordan ændringen skal godkendes, jf. afsnit 4.3, og
- en beskrivelse af hvordan ændringen skal implementeres og efterprøves, jf. afsnit 4.4.

#### **4.1 Ændringsbegrundelse**

Forud for den formelle godkendelse af en systemændring, jf. afsnit 3.1.2, skal ændringsforslaget begrundes og dokumenteres i ændringsregisteret, jf. afsnit 3.4.

Ændringsforslaget skal indeholde følgende oplysninger:

- den eller de komponent(er) og relateret dokumentation, der skal ændres, inklusiv det unikke identifikationsnummer, versionsnummer og status,
- en beskrivelse af den foreslåede ændring,
- en opstilling af andre komponenter og relateret dokumentation, der kan blive påvirket af ændringen,
- medarbejderen eller underleverandøren, der har udarbejdet ændringsforslaget, samt datoen for udarbejdelsen,
- begrundelsen for ændringen, og
- ændringskategori.

Ændringsforløbets status, relaterede beslutninger og dispositioner skal løbende dokumenteres.

#### **4.2 Ændringsevaluering**

En formel evaluering af ændringsforslaget skal gennemføres og dokumenteres i ændringsregisteret, jf. afsnit 3.4. Dette skal ske på baggrund af en risikovurdering med udgangspunkt i formålet med spilleloven og tilhørende bekendtgørelser. Risikovurderingen skal være baseret på "ISO/IEC 31010 Risk management - Risk assessment techniques".

Ændringsevalueringen skal indeholde:

- den forventede effekt af ændringen,
- en beskrivelse af risici forbundet med ændringen,
- en beskrivelse af ændringens indvirkning på tilladelsesindehavers efterlevelse af lovgivningen, og
- hvordan ændringen påvirker spilsystemets fortrolighed, integritet, tilgængelighed og sporbarhed, jf. afsnit 3.3.3.

#### **4.3 Ændringsgodkendelse**

Der skal etableres et godkendelsesforløb, der sikrer at alle ændringsforslag og tilknyttede ændringsevalueringer bliver forelagt den eller de ansvarlige ansatte jf. afsnit 3.1.2, der træffer den endelige beslutning om hvorvidt en given systemændring skal godkendes eller ej.

Alle beslutninger om systemændringer, samt de bagvedliggende overvejelser, skal oplistes i ændringsregisteret jf. afsnit 3.4.

##### **4.3.1 Godkendelse af ændringer anbefalet af en underleverandør**

Når en systemændring påbegyndes på baggrund af en underleverandørs anbefaling, kan underleverandørens ændringsbegrundelse, jf. afsnit 4.1 og ændringsevaluering, jf. afsnit 4.2 lægges til grund for ændringsgodkendelsen hos tilladelsesindehaver. Der skal i den sammenhæng udarbejdes en særskilt ændringsevaluering i forhold til, hvordan den pågældende ændring vil påvirke tilladelsesindehavers samlede spilsystem.

## **Spillemyndighedens certificeringsprogram Program for styring af systemændringer**

Tiden mellem underleverandørens anbefalinger og implementering skal begrundes i ændringsregistret, jf. afsnit 3.4. Dokumentation for implementering af underleverandørens anbefalinger skal også fremgå af ændringsregistret.

### **4.3.2 Afvisning af ændringer anbefalet af en underleverandør**

Afviser tilladelsesindehaver implementeringen af en ændring anbefalet af en underleverandør, skal dette begrundes i ændringsregistret, jf. afsnit 3.4.

Den akkrediterede testvirksomhed skal på baggrund af en analyse tage stilling til berettigelsen af hver enkelt beslutning om ikke at følge underleverandørens anbefalinger.

Begrundelsen for ikke at følge underleverandørens anbefaling, samt resultatet af den akkrediterede testvirksomheds analyse, skal indberettes til Spillemyndigheden som en del af den tre-månedlige rapport, jf. afsnit 2.1.3.

## **4.4 Implementering og verifikation af systemændringer**

Dette afsnit gælder for ændringer af komponenter klassificeret med relevanskode 2 eller 3 på baggrund af afsnit 3.3.3. Komponenter klassificeret med relevanskode 1 har i sin natur ingen relevans i forhold til kriterierne i afsnit 3.3.3 og det er derfor ikke nødvendigt, at den akkrediterede testvirksomhed godkender ændringen.

Efter implementeringen af en systemændring skal overensstemmelsen mellem den godkendte systemændring og den faktiske implementering verificeres. Denne verificering skal registreres i ændringsregistret, jf. afsnit 3.4.

### **4.4.1 Ændringer til komponenter klassificeret med relevanskode 3**

Den akkrediterede testvirksomhed skal vurdere og godkende tilladelsesindehavers ændringsevaluering, jf. afsnit 4.2 ved alle ændringer til komponenter i spilsystemet, der er klassificeret med relevanskode 3 ("væsentlig relevans") i medfør af afsnit 3.3.3.

Den akkrediterede testvirksomhed skal certificere alle ændringer under eller i umiddelbar forlængelse af implementeringen. Disse certificeringer skal inkluderes i den tre-månedlige rapport, jf. afsnit 2.1.3.

Den akkrediterede testvirksomhed kan tillade, at certificeringen udskydes, hvis tilladelsesindehaver har en intern funktion, hvis primære formål er at kvalitetssikre styringen af systemændringer. Funktionen skal være bemandet med kvalificeret personale samt være organisatorisk adskilt fra funktionen, der implementerer systemændringer.

Såfremt certificeringen udskydes vurderer, godkender og certificerer den akkrediterede testvirksomhed ændringerne hver tredje måned. Det skal fremgå tydeligt af certificeringen, hvorvidt denne fremgangsmåde er anvendt.

Muligheden for udskydelse af certificering til hver tredje måned kan kun benyttes af tilladelsesindehavere. Den kan ikke benyttes af underleverandører uden selvstændig tilladelse til udbud af spil i Danmark.

#### **4.4.2 Ændringer til komponenter klassificeret med relevanskode 2**

Den akkrediterede testvirksomhed skal vurdere og godkende tilladelsesindehavers ændringsevaluering, jf. afsnit 4.2 ved alle ændringer til komponenter i spilsystemet, der er klassificeret med relevanskode 2 ("nogen relevans") i medfør af afsnit 3.3.3 og er omfattet af Spillemyndighedens teststandarder SCP.01.xx.DK.

Den akkrediterede testvirksomhed skal certificere disse ændringer hver tredje måned.

Den akkrediterede testvirksomhed skal vurdere og godkende tilladelsesindehavers ændringsevaluering, jf. afsnit 4.2 ved alle ændringer til komponenter i spilsystemet, der er klassificeret med relevanskode 2 ("nogen relevans") i medfør af afsnit 3.3.3 og er omfattet af Spillemyndighedens inspektionsstandarder SCP.02.xx.DK.

Den akkrediterede testvirksomhed skal certificere disse ændringer hver tolvte måned.

*Vejledning til akkrediterede testvirksomhed: Analysen af risikoen ved ændringer bør laves med udgangspunkt i en forsvarlig stikprøvemetode og stå mål med den vurderede relevans af og risiko ved ændringen. Således at en komplet revision af alle ændringer ikke nødvendig.*

## **5 Rapporter fra komponentregistret og ændringsregistret**

Tilladelsesindehaver skal efter anmodning fra Spillemyndigheden eller den akkrediterede testvirksomhed kunne danne følgende rapporter på baggrund af oplysningerne i komponentregistret, jf. afsnit 3.3.2 og ændringsregistret, jf. afsnit 3.4:

- en rapport over alle komponenter, herunder den registrerede information fra komponentregistret,
- en rapport med den enkelte komponents ændringshistorik,
- en rapport med den geografiske placering af alle hardwarekomponenter, og
- en rapport med alle verificerede ændringer, jf. afsnit 4.4.

## **6 Spillemyndighedens forudgående godkendelse af systemændringer**

### **6.1 Random Number Generator**

Implementering af ny Random Number Generator (RNG), samt alle ændringer i eksisterende RNG, skal være meddelt Spillemyndigheden mindst fem hverdage før implementeringen eller ændringen finder sted.

### **6.2 Nye spil og ændringer i eksisterende udbud af spil**

De tekniske krav til SAFE og anvendelse af Standard Records er beskrevet i bilag 1 til bekendtgørelserne, jf. afsnit 1.1.

#### **6.2.1 Implementering af nye spil**

Implementering af nye spil, der ikke påvirker tilladelsesindehavers anvendelse af Spillemyndighedens Standard Records, kan gennemføres uden forudgående meddelelse til Spillemyndigheden.

## **Spillemyndighedens certificeringsprogram Program for styring af systemændringer**

Udbud af nye spil, der anvender Spillemyndighedens Standard Records, som ikke tidligere er blevet benyttet af tilladelsesindehaver, skal være meddelt Spillemyndigheden mindst fem hverdage, før udbuddet påbegyndes og samtidigt skal der indsendes eksempler på Standard Records.

### **6.2.2 Ændringer i eksisterende udbud af spil**

Ændringer i eksisterende udbud af spil, der ikke påvirker tilladelsesindehavers anvendelse af Spillemyndighedens Standard Records, kan gennemføres uden forudgående meddelelse til Spillemyndigheden.

Ændringer i tilladelsesindehavers eksisterende udbud af spil, der vil påvirke tilladelsesindehavers anvendelse af Spillemyndighedens Standard Records, skal være meddelt Spillemyndigheden mindst fem hverdage, før udbuddet ændres og samtidigt skal der indsendes eksempler på Standard Records.

### **6.2.3 Situationer, hvor Spillemyndighedens Standard Records ikke kan anvendes**

Hvis tilladelsesindehaver vil udbyde nye spil, der ikke kan anvende Spillemyndighedens eksisterende Standard Records, skal dette være meddelt Spillemyndigheden mindst 60 dage, før udbuddet påbegyndes og kan ikke finde sted uden forudgående godkendelse fra Spillemyndigheden.

Ændringer i tilladelsesindehavers eksisterende udbud af spil, der vil betyde, at udbuddet ikke længere kan anvende Spillemyndighedens eksisterende Standard Records, skal være meddelt Spillemyndigheden mindst 60 dage, før udbuddet ændres og kan ikke finde sted uden forudgående godkendelse fra Spillemyndigheden.