

# **Spillemyndighedens certificeringsprogram**

## **Program for styring af systemændringer**

SCP.06.00.DK.2.0

## 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.....	4
2 Frekvens og testvirksomheder.....	4
2.1 Certificeringsfrekvens.....	4
2.1.1 Første certificering.....	4
2.1.2 Fornyet certificering.....	4
2.1.3 Udsættelse af fornyet certificering.....	4
2.1.4 Kvartalsmæssige rapporter.....	4
2.2 Akkrediterede testvirksomheder.....	5
2.2.1 Krav til testvirksomhed.....	5
2.2.2 Krav til personale der udfører certificeringsarbejdet.....	5
2.2.3 Krav til personale som 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).....	7
3.3 Konfigurationsstyring.....	7
3.3.1 Spilsystemets systemstruktur og definition af komponenter.....	7
3.3.2 Registrering af komponenter i et komponentregister.....	8
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.....	9
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 Evaluering af ændringsforslaget.....	10
4.3 Ændringsgodkendelse.....	11
4.3.1 Godkendelse af ændringer anbefalet af en underleverandør.....	11
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.....	13
6.1 Random Number Generator.....	13
6.2 Nye spil og ændringer i eksisterende udbud af spil.....	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 tilladelsesindehavers spilsystem, forretningsgange og forretningssystemer, samt hvordan selve certificeringen skal foretages. Disse krav til akkreditering af testvirksomheder og certificering af tilladelsesindehavere beskrives i afsnit 2 "Frekvens og testvirksomheder".

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 reviderer løbende certificeringsprogrammet. Seneste version samt versionshistorik er tilgængelig på Spillemyndighedens hjemmeside.

Dato	Version	Beskrivelse
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.
2020.01.01	1.2	Spillemyndigheden har fjernet kravet om at testvirksomhedens akkreditering skal henvise til en specifik version jf. afsnit 2.2.
2022.xx.xx	2.0	

Ved udgivelse af en ny version af certificeringsprogrammet offentliggør Spillemyndigheden, hvis nødvendigt, retningslinjer for en overgangsordning og gyldigheden af allerede gennemførte certificeringer.

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

### **1.3 Anvendelsesområde**

Program for styring af systemændringer finder anvendelse på udbud af:

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

## **2 Frekvens og testvirksomheder**

### **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.

#### **2.1.1 Første certificering**

Tilladelsesindehaver skal være certificeret første gang inden der kan udstedes tilladelse til spil, medmindre Spillemyndigheden har oplyst andet. Se afsnit 2.1.3 i de generelle krav for yderligere oplysninger.

#### **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.

Standardrapporten som dokumenterer den fornyede certificering skal være Spillemyndigheden i hænde senest to måneder efter, at certificeringen er foretaget.

#### **2.1.3 Udsættelse af fornyet certificering**

Tilladelsesindehaver kan udsætte certificeringen op til to måneder fra tidspunktet, hvor der skulle være foretaget 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.

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 fx udnytter de maksimale to måneders udsættelse, skal næste certificering fornyes efter 10 måneder. Tidspunktet for næste certificering skal afspejle dette i standardrapporten.

Muligheden for udsættelse af certificeringen gælder kun for tilladelsesindehaveren. Muligheden gælder således ikke for tilladelsesindehaverens eventuelle leverandører.

#### **2.1.4 Kvartalsmæssige rapporter**

Ud over den årlige certificering, 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.

Hvis der beskrives ændringer i det bilaget til standardrapporten, skal disse ændringer beskrives i klart sprog, således at det for Spillemyndigheden kan vurderes, hvori ændringen består. Hvis tilladelsesindehaver

har implementeret nye spil i løbet af tremånedersperioden, forventer Spillemyndigheden at kunne se navnet på spillet i bilaget til rapporten.

## **2.2 Akkrediterede testvirksomheder**

For at sikre, at de nødvendige kvalifikationer er til stede, når en certificering udføres, skal testvirksomheden og dennes ansatte leve op til kravene i dette afsnit.

### **2.2.1 Krav til testvirksomhed**

Testvirksomheder skal opnå ISO/IEC 17020-akkreditering eller ISO/IEC 17025-akkreditering. 'Spillemyndighedens certificeringsprogram – SCP.06.00.DK' skal fremgå eksplicit af akkrediteringsscopet.

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*.

Dokumentation for testvirksomhedens akkreditering vedlægges certificeringsrapporten. Alternativt kan der linkes til akkrediteringen i certificeringsrapporten.

### **2.2.2 Krav til personale der udfører certificeringsarbejdet**

Certificeringsarbejdet skal udføres af personale, der er tilstrækkeligt kvalificeret jf. kravene i afsnit 6 i ISO/IEC 17020 eller afsnit 6 i ISO/IEC 17025. Den akkrediterede testvirksomhed skal derfor ansætte tilstrækkeligt kvalificeret, kompetent og erfarent personale.

### **2.2.3 Krav til personale som superviserer og attesterer certificeringen**

Udførelsen af certificeringsarbejdet skal superviseres og certificeringsrapporten 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) have minimum 5 års erhvervsmæssig erfaring med at inspicere spilsystemer og
- c) være certificeret som
  - International Information Systems Security Certification Consortium (ISC)2 Certified Information Systems Security Professional (CISSP) eller
  - Information Systems Audit and Control Association (ISACA) Certified Information Systems Auditor (CISA).

Se afsnit 2.2 i de generelle krav for yderligere oplysninger.

## **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 tildelsesindehaveren skal:

- placere beføjelser og ansvar for styring af systemændringer,

## **Spillemyndighedens certificeringsprogram**

### **Program 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 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,
- integreres med eventuelle underleverandørers formelle ændringsplaner,
- fastlægge ansvarsfordelingen mellem tilladelsesindehaver og eventuel underleverandør, og
- så vidt muligt altid referere til tilladelsesindehavers og eventuelle 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 eventuelle 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,
- 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 forsat 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 med 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 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 ændringsforslaget, 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 ændringsregistreret, 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 Evaluering af ændringsforslaget**

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".

Evaluering af ændringsforslaget 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 evalueringer af ændringsforslag 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 ændringsregistret 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 evaluering af ændringsforslag, jf. afsnit 4.2 lægges til grund for ændringsgodkendelsen hos tilladelsesindehaver. Der skal i den sammenhæng udarbejdes en særskilt evaluering af ændringsforslaget i forhold til, hvordan den pågældende ændring vil påvirke tilladelsesindehavers samlede spilsystem.

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 tage stilling til berettigelsen af hver enkelt beslutning om ikke at følge underleverandørens anbefalinger.

Begrundelsen for ikke at følge underleverandørens anbefaling, samt den akkrediterede testvirksomheds stillingtagen, 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.

## Spillemyndighedens certificeringsprogram

### Program for styring af systemændringer

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 af standardrapporten, 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. Husk korrekt henvisning

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. Husk korrekt henvisning

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

Tilladelsesindehaver har pligt til at underrette Spillemyndigheden øjeblikkeligt når der opstår mistanke om eller konstateres fejl hos tilladelsesindehaveren og/eller hos dennes samarbejdspartnere fx spilleleverandører. Dette betyder blandt andet, at når der sker fejl på et spil, som udbydes af tilladelsesindehaveren, så skal Spillemyndigheden underrettes.

Tilladelsesindehavere har desuden pligt til at underrette Spillemyndigheden når der sker væsentlige ændringer af de forudsætninger, hvorpå tilladelsen er opnået. I nogle tilfælde kræver det Spillemyndighedens godkendelse før ændringer kan foretages.

### **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**

I forbindelse med implementering af nye spil eller ændringer i eksisterende udbud af spil kan der være behov for at få godkendelse af Spillemyndigheden, før de nye spil implementeres eller ændres. Dette skyldes bl.a., at det skal sikres, at datarapporteringen for spillene foretages korrekt.

Det fremgår af de tekniske krav for onlinekasino og væddemål, som findes på Spillemyndighedens hjemmeside, hvornår tilladelsesindehaver skal underrette og have godkendelse fra Spillemyndigheden.