

# **Spillemyndighedens certificeringsprogram**

## **Inspektionsstandarder for online væddemål**

SCP.02.01.DK.2.0

UDKAST

## **Indhold**

Indhold.....	2
1 Formålet med inspektionsstandarderne .....	4
1.1 Overblik over dette dokument .....	4
1.2 Version .....	4
1.3 Anvendelsesområde .....	5
2 Frekvens og testvirksomheder .....	5
2.1 Certificeringsfrekvens.....	5
2.1.1 Første certificering.....	5
2.1.2 Fornyet inspektion.....	5
2.2 Akkrediterede testvirksomheder.....	6
2.2.1 Krav til testvirksomhed.....	6
2.2.2 Krav til personale som udfører inspektion .....	6
2.2.3 Krav til personale som superviserer inspektionen og attesterer certificeringsrapporten .....	6
3 Spilkonti .....	7
3.1 Generelt .....	7
3.1.1 Tilladelsesindehaver generelle regler og vilkår .....	7
3.1.2 Tilladelse, tilsyn og mærkningsordning .....	8
3.1.3 Klager .....	8
3.2 Styring af spillekonti .....	8
3.2.1 Kunderegistrering .....	8
3.2.2 Kundeidentifikationsprocessen .....	9
3.2.3 Kundeadgang .....	9
3.2.4 Ændringer i kundeinformation .....	10
3.2.5 Aktivering og deaktivering .....	10
3.2.6 Suspendering .....	10
3.3 Ansvarligt spil.....	10
3.3.1 Kundeselvbegrænsning .....	10
3.3.2 Information om spillerbeskyttelse .....	12
3.4 Midler og transaktioner .....	12
3.4.1 Valutaer .....	12
3.4.2 Indbetalinger .....	12
3.4.3 Udbetalinger .....	13
3.4.4 Øvrige kundetransaktioner.....	14
3.4.5 Øvrige kontobevægelser, bonusser mv.....	14
3.4.6 Kontoudtog mv.....	14
3.5 Rapporter.....	15
3.5.1 Generelt.....	15
4 Skriftlig præsentation .....	16
4.1 Informationer, spilleregler og instruktioner .....	16
4.1.1 Generelt.....	16
4.1.2 Spilleregler og instruktioner .....	16
4.2 Indsatser og gevinster .....	16
4.2.1 oplysning om indsatser og gevinster .....	16
5 Visuel præsentation.....	17
5.1 Grafik .....	17
5.1.1 Generelt.....	17
5.1.2 Resultater .....	17
6 Generelle spilfunktioner .....	17

**Spillemyndighedens certificeringsprogram**  
**Inspektionsstandarder for online væddemål**

6.1 Spilafvikling.....	17
6.1.1 Generelt.....	17
7 Særlige spilfunktioner.....	17
7.1 Væddemål.....	17
7.1.1 Generelt.....	17
7.1.2 Lukning af væddemål .....	18
7.2 Peer-to-peer-spil.....	18
7.2.1 Generelt.....	18
7.2.2 Regler og information.....	18
7.2.3 Overvågning.....	19
8 Styring af spilfunktioner .....	19
8.1 Generelt.....	19
8.1.1 Aktivering og deaktivering af spil .....	19
8.1.2 Uafsluttede spil.....	19
8.1.3 Fejlhåndtering.....	20
8.1.4 Spilforløb .....	20
8.1.5 Registrering, vedligeholdelse og opbevaring af data .....	20

## 1 Formålet med inspektionsstandarderne

Inspektionsstandarder for online væddemål skal sikre, at spilsystemet indeholder funktioner, der understøtter en række væsentlige hensyn i lov om spil ved blandt andet at fastsætte krav til behandling af oplysninger om spilleren, håndteringen af spillerens midler, spillets afvikling og præsentation, samt logning af spil- og transaktionshistorik.

I forbindelse med Spillemyndighedens kontrol med tilladelsesindehavernes spiludbud er der fastsat en række tekniske krav i bilag 1 til bekendtgørelse nr. 66 af 25. januar **2012** om online væddemål, der omhandler, hvordan tilladelsesindehaver skal levere data til Spillemyndighedens spilkontrolsystem. Spillemyndighedens certificeringsprogram indeholder derfor ikke krav til levering af data i kontroløjemed, da dette alene er fastsat i bekendtgørelsen.

### 1.1 Overblik over dette dokument

Der er fastsat en række krav til, hvordan testvirksomheder bliver akkrediteret til at foretage inspektion af tilladelsesindehavers spilsystem, forretningsgange og forretningssystemer, samt hvor ofte inspektion skal foretages. Disse krav beskrives i afsnit 2 "Frekvens og testvirksomheder".

Tilladelsesindehavers spilsystem skal have en række funktioner i forhold til spilkonti, herunder funktioner i forhold til tilladelsesindehavers generelle regler og vilkår, styring af spilkonti, ansvarlig adfærd, midler og transaktioner, samt rapporter. Disse funktioner beskrives i afsnit 3 "Spilkonti".

Der stilles desuden en række krav til den skriftlige præsentation af bl.a. spilleregler, indsatser og gevinster. Disse krav er beskrevet i afsnit 4 "Skriftlig præsentation".

Udover kravene til den skriftlige præsentation, er der også fastsat generelle og specifikke krav til den visuelle præsentation. Disse krav beskrives i afsnit 5 "Visuel præsentation".

Spilsystemet skal have en række generelle spilfunktioner i forhold til spilafvikling. Disse funktioner beskrives i afsnit 6 "Generelle spilfunktioner".

Hertil kommer en række særlige spilfunktioner der knytter sig til peer-to-peer spil og væddemål. Disse funktioner beskrives i afsnit 7 "Særlige spilfunktioner".

Endelig skal spilsystemet indeholde funktioner til styring af spilfunktioner, herunder funktioner i forhold til aktivering og deaktivering af spil, uafsluttede spil, fejlhåndtering, spilforløb, samt optegnelser, logge og datafastholdelse. Disse funktioner beskrives i afsnit 8 "Styring af spilfunktioner".

### 1.2 Version

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

Dato	Version	Beskrivelse
2014.07.04	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.

**Spillemyndighedens certificeringsprogram**  
**Inspektionsstandarder for online væddemål**

2015.12.21	1.1	Udvidelse af anvendelsesområdet til også at dække væddemål på heste- og hundevæddeløb.
2018.01.01	1.2	Ændringer foretaget i forbindelse med liberalisering af onlinebingo, heste- og hundevæddeløb og væddemål på kapflyvning med brevduer.  Følgende krav er blevet tilpasset eller slettet på baggrund af ændringer i lov om spil og hvidvasklovgivningen: 3.2.1.1, 3.2.2.3, 3.2.2.4, 3.4.2.1, 3.4.3.1, 3.4.4.1, 3.5.1.2 og 3.5.1.3  Øvrige tilpasninger af vejledningstekster er også foretaget.
2020.01.01	1.3	Ændringer foretaget på baggrund af ændringer i bekendtgørelse om online væddemål i forhold til ansvarligt spil. Derudover er en række krav blevet omformuleret og enkelte krav er flyttet for at placere dem i rette kontekst.  Spillemyndigheden har desuden fjernet kravet om at testvirksomhedens akkreditering skal henvise til en specifik version jf. afsnit 2.2.
2023.01.01	2.0	

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

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

### **1.3 Anvendelsesområde**

Inspektionsstandarder for online væddemål finder anvendelse på udbud af:

- Online væddemål (§ 11 i lov om spil)

Inspektionsstandarder for online væddemål finder ikke anvendelse på udbud af:

- Lokale puljevæddemål (§ 13 i lov om spil)

## **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 inspektion**

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

## **Spillemyndighedens certificeringsprogram Inspektionsstandarder for online væddemål**

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

En fornyelse af inspektionen kan være baseret på stikprøver og efterlevelse af kravene i dokumentet "SCP.06.00.DK - Program for styring af systemændringer".

### **2.1.3 Udsættelse af fornyet inspektion**

Tilladelsesindehaver kan udsætte inspektionen op til to måneder fra tidspunktet, hvor der skulle være foretaget en ny inspektion. Den nye inspektion skal således være afsluttet senest 14 måneder fra seneste inspektion og standardrapporten skal være Spillemyndigheden i hænde inden samme frist.

Spillemyndigheden skal underrettes, inden inspektionen udsættes.

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

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

## **2.2 Akkrediterede testvirksomheder**

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

### **2.2.1 Krav til testvirksomhed**

Inspektion af online væddemål skal udføres som akkrediteret inspektion af et inspektionsorgan, der er akkrediteret som type A organ efter ISO/IEC 17020 til inspektion eller ISO/IEC 17065 i henhold til Spillemyndighedens certificeringsprogram SCP.02.01.DK. Akkrediteringen skal foretages af DANAK (Den Danske Akkrediteringsfond) eller et tilsvarende akkrediteringsorgan, som er medunderskriver af EA's (European co-operation for Accreditation) multilaterale aftale om gensidig anerkendelse mht. inspektion eller for inspektionsorganer udenfor EA's område af et akkrediteringsorgan, der er medunderskriver af ILAC's (the International Laboratory Accreditation Cooperation) multilaterale aftale om gensidig anerkendelse mht. inspektion.

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

### **2.2.2 Krav til personale som udfører inspektion**

Inspektion skal udføres af personale, der er tilstrækkeligt kvalificeret jf. kravene i afsnit 6 i ISO/IEC 17020 eller ISO/IEC 17065. Den akkrediterede testvirksomhed skal derfor ansætte tilstrækkeligt kvalificeret, kompetent og erfarent personale.

### **2.2.3 Krav til personale som superviserer inspektionen og attesterer certificeringsrapporten**

Udførelsen af inspektionen skal superviseres, og certificeringsrapporten skal attesteres af én eller flere personer, der indestår for, at inspektionen er udført fagligt forsvarligt. Disse personer skal opfylde følgende krav:

**Spillemyndighedens certificeringsprogram**  
**Inspektionsstandarder for online væddemål**

- 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 Spilkonti**

### **3.1 Generelt**

#### **3.1.1 Tilladelsesindehaver generelle regler og vilkår**

1	Spilsystemet skal kræve, at kunderne, i forbindelse med registreringen, accepterer tilladelsesindehavers regler og vilkår.
2	Spilsystemet skal kun tillade kunden at spille for penge, når denne har accepteret tilladelsesindehavers regler og vilkår. Spilsystemet skal registrere denne handling i en log.
3	Det skal fremgå af tilladelsesindehavers regler og vilkår, at kunden indgår kontrakt med tilladelsesindehaver.
4	Det skal fremgå af tilladelsesindehavers regler og vilkår, at en dansk tilladelse til udbud af spil kun er gældende i Danmark (og evt. Grønland).
5	Det skal fremgå af tilladelsesindehavers regler og vilkår, at kunden giver samtykke til, at tilladelsesindehaver indhenter oplysninger til verifikation af kundens identitet.
6	Det skal fremgå af tilladelsesindehavers regler og vilkår, at personer under 18 år ikke må deltage i spillene, at kunden kun må handle på egne vegne, samt hvordan tilladelsesindehavers ordensregler håndhæves.
7	Det skal fremgå af tilladelsesindehavers regler og vilkår, hvordan kundeklager håndteres.
8	Det skal fremgå af tilladelsesindehavers regler og vilkår, hvordan personfølsomme oplysninger håndteres.
9	Det skal fremgå af tilladelsesindehavers regler og vilkår, hvordan midler på spilkonti, der ikke længere er i brug, håndteres, herunder: <ul style="list-style-type: none"><li>• passive spilkonti</li><li>• suspenderede spilkonti</li><li>• selvudelukkede spilleres spilkonti</li><li>• spilkonti med ufærdige spil</li></ul>
10	Det skal fremgå af tilladelsesindehavers regler og vilkår, hvordan kunden kan udelukke sig selv og sætte indbetalingsgrænser.
11	Det skal fremgå af tilladelsesindehavers regler og vilkår, at der ikke kan spilles på kredit.
12	Det skal fremgå af tilladelsesindehavers regler og vilkår, hvordan overtrædelser af tilladelsesindehavers ordensregler håndteres.

### 3.1.2 Tilladelse, tilsyn og mærkningsordning

1	På forsiden af tilladelsesindehavers brugergrænseflade skal det fremgå, at tilladelsesindehaver har tilladelse fra og er under tilsyn af Spillemyndigheden, og der skal være link til Spillemyndighedens hjemmeside.
2	Spillemyndighedens mærke skal fremgå af tilladelsesindehavers brugergrænseflade.
3	Spillemyndighedens mærke skal være placeret på forsiden af tilladelsesindehavers hjemmeside.
4	På andre sider end forsiden af tilladelsesindehavers hjemmeside skal Spillemyndighedens mærke være let synligt for spilleren.

### 3.1.3 Klager

1	<p>Klager fra spillere skal registreres i en log, med angivelse af informationer om:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• årsagen til klagen,</li><li>• spilleridentifikation,</li><li>• tidspunkt for klage,</li><li>• tidspunkt for afgørelse og</li><li>• resultat (medhold/delvist medhold/afslag).</li></ul> <p>Vejledning: En klage er, når en spiller ikke er enig i virksomhedens sagsbehandling eller resultatet heraf. En klage kan starte som en henvendelse fra en kunde, der efter at have drøftet problemet med spiludbyderen fortsat ikke er enig i virksomhedens sagsbehandling eller resultatet heraf.</p>
---	--

## 3.2 Styring af spilkonti

### 3.2.1 Kunderegistrering

1	<p>Spilsystemet skal under registreringsprocessen indsamle og gemme følgende information om kunden:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• fulde navn</li><li>• adresse</li><li>• CPR-nummer</li><li>• bopælsland</li></ul> <p>Vejledning: I perioden mellem kunderegistreringen og kundeidentifikationen jf. afsnit 3.2.2 kan tilladelsesindehaver tillade at kunden spiller fra en midlertidig spilkonto.</p> <p>Vejledning: Hvis kunden ikke har et CPR-nummer, bør spilsystemet få et ID-nummer fra et dokument udstedt af kundens hjemland, der kan fungere som identifikation (fx kørekort, pas el.).</p> <p>Vejledning: Hvis kunden ikke har et CPR-nummer, skal kundens fødselsdato registreres og gemmes.</p>
2	<p>Spilsystemet skal sikre, at kunden er 18 år gammel eller ældre.</p> <p>Vejledning: Spilsystemet må ikke bruge tidsdata fra kundens enhed til udregning af alderen.</p>
3	<p>Spilsystemet skal registrere tidspunktet for modtagelse af kundens registreringsoplysninger. Denne information skal kun være tilgængelig for autoriserede brugere.</p>



**Spillemyndighedens certificeringsprogram**  
**Inspektionsstandarder for online væddemål**

4	Spilsystemet skal bekræfte, at kunden ikke er registreret i Spillemyndighedens register over frivilligt udelukkede spillere (ROFUS).
5	Spilsystemet skal stille en krypteret forbindelse (fx SSL) til rådighed for overførslen af kundens registreringsoplysninger via internettet.

### 3.2.2 Kundeidentifikationsprocessen

1	<p>Spilsystemet skal kunne gemme følgende dokumentation for kundeidentifikationen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• fulde navn</li> <li>• adresse</li> <li>• CPR-nummer</li> <li>• bopælsland</li> </ul> <p>Vejledning: Hvis kunden ikke har et CPR-nummer, skal spilsystemet opbevare en kopi af et dokument, udstedt af den pågældendes hjemland, der kan fungere som legitimation (fx kørekort, pas el.).</p>
2	Hvis tredjemand udfører kundeidentifikationen, skal dokumentationen gemmes, så der er et tydeligt revisionsspor til den dokumentation tredjemand har anvendt til kundeidentifikationen.
3	Hvis kundeidentifikationsprocessen ikke har fundet sted indenfor en måned fra oprettelsen, skal den midlertidige spilkonto lukkes.
4	Spilsystemet skal stille en krypteret forbindelse (fx SSL) til rådighed for overførslen af kundeidentifikationsoplysninger.
5	Oplysninger om gevinster tilbageholdt fra spillere, som konsekvens af lukningen af en midlertidig spilkonto, skal registreres i en log.

### 3.2.3 Kunde adgang

1	<p>Kundens adgang til spilkontoen autoriseres gennem en digital signatur med et sikkerhedsniveau svarende til OCES-standarden eller højere. Tilladelsesindehaver skal kontrollere at den anvendte digitale signatur tilhører kunden.</p> <p>Kundens adgang til spilkontoen på en teknisk platform, der ikke understøtter en digital signatur med et sikkerhedsniveau svarende til OCES-standarden eller højere, skal autoriseres gennem en af Spillemyndigheden godkendt login-løsning. Kundens adgang til spilkontoen skal tidligere have været autoriseret gennem en digital signatur med et sikkerhedsniveau svarende til OCES-standarden eller højere på en understøttet teknisk platform.</p> <p>Kundens adgang til spilkontoen fra Grønland, kan autoriseres gennem en af Spillemyndigheden godkendt login-løsning.</p> <p>Kunder uden CPR-nummers adgang til spilkonti autoriseres gennem et sikkert login.</p>
2	Spilsystemet skal, ved hvert login, bekræfte at kunden ikke er registreret i Spillemyndighedens register over frivilligt udelukkede spillere (ROFUS), før der gives mulighed for spil.
3	Spilsystemet skal i forbindelse med kundens login vise dato og klokkeslæt for det foregående login.
4	Kunden skal have adgang til oplysninger om vigtigheden af, at kunden holder spilkontooplysninger og loginoplysninger hemmelige.
5	Kunden skal have adgang til oplysninger om, hvordan kunden kan opdage uautoriseret brug af

**Spillemyndighedens certificeringsprogram**  
**Inspektionsstandarder for online væddemål**

	sin spilkonto.
--	----------------

### 3.2.4 Ændringer i kundeinformation

1	Spilsystemet skal begrænse de måder, hvorpå en kunde uden CPR-nummer kan genskabe og ændre adgangskoden til sin spilkonto, til: <ul style="list-style-type: none"><li>• autoriseret personale og</li><li>• gennem kendte kommunikationskanaler som kundens registrerede e-mailadresse, telefonnummer eller lignende.</li></ul>
2	Spilsystemet skal registrere og gemme oplysninger om ændringer af adgangskoder, som beskrevet i 3.2.4.1.
3	Spilsystemet skal gemme ændringer af kundens registreringsoplysninger i en revisionsegnet log.
4	Spilsystemet skal kunne gemme dokumentation (kundeidentifikationsoplysninger) for at ændringer i kundens registreringsoplysninger er korrekte.
5	Spilsystemet skal stille en krypteret forbindelse (fx SSL) til rådighed for ændringer af kundeidentifikationsoplysninger.

### 3.2.5 Aktivering og deaktivering

1	Spilsystemet skal gøre det muligt for autoriseret personale at aktivere og deaktivere spilkonti.  Vejledning: Med autoriseret personale menes personale, der i henhold til deres arbejdsbeskrivelse er tildelt brugeradgang til at foretage aktivering og deaktivering af spilkonti. Der henvises til afsnit 3.1 i dokument SCP.03.00.DK Ledelsesinformation for informationssikkerhed.
2	Spilsystemet skal registrere i en log hver gang en spilkonto deaktiveres, herunder saldo på spilkontoen, begrundelsen for deaktiveringen og medarbejderen, der foretager deaktiveringen.
3	Spilsystemet skal kunne danne rapporter, der oplister spilkonti grupperet efter "aktiveret" og "deaktiveret", saldo, begrundelser og medarbejder.
4	Spilsystemet skal deaktivere spilkonti, hvor kundeidentifikationsprocessen ikke har fundet sted indenfor en måned.

### 3.2.6 Suspendering

1	Spilsystemet skal have en funktion, hvormed autoriseret personale kan suspendere kunders adgang til spil.
2	Spilsystemet skal føre fortegnelse over suspenderede kunder og årsagen til deres suspendering.
3	Umiddelbart efter suspenderingen som nævnt i 3.2.6.1, må spilsystemet ikke kunne modtage nye indsatser eller indbetalinger fra kunderne.
4	En suspendering skal medføre, at kunden ikke kan overføre midler til og fra spilkontoen.

## 3.3 Ansvarligt spil

### 3.3.1 Kundeselvbegrænsning

1	Spilsystemet skal sikre, at kunden fastsætter en indbetalingsgrænse, inden spil kan påbegyndes.  Kunden skal som minimum fastsætte én af følgende indbetalingsgrænser: a. beløbsgrænse for samlede daglige indbetalinger på spilkontoen,
---	---

**Spillemyndighedens certificeringsprogram**  
**Inspektionsstandarder for online væddemål**

	<p>b. beløbsgrænse for samlede ugentlige indbetalinger på spilkontoen, eller</p> <p>c. beløbsgrænse for samlede månedlige indbetalinger på spilkontoen.</p> <p>Vejledning: Varighed afpasses efter den danske kalender.</p> <p>Vejledning: En daglig indbetalingsgrænse gælder fra midnat til midnat. En ugentlig indbetalingsgrænse gælder fra mandag til og med søndag. En månedlig indbetalingsgrænse følger kalendermånederne.</p> <p>Vejledning: Udbetalinger må ikke modregnes kundens indbetalingsgrænse.</p>
2	<p>Beløbene på indbetalingsgrænserne efter krav 3.3.1.1 må ikke være forudbestemt, og der må ikke være valgt et standardbeløb for spilleren.</p> <p>Vejledning: Spilsystemet må gerne tilbyde spilleren at vælge mellem beløbsintervaller. Der må gerne være fastsat en øvre indbetalingsgrænse.</p>
3	<p>Så snart spilsystemet modtager en anmodning fra en kunde om ændring til en lavere indbetalingsgrænse fastsat efter krav 3.3.1.1, skal grænsen implementeres for alle fremtidige spilleaktiviteter.</p> <p>Vejledning: Den nye indbetalingsgrænse kan implementeres ved kundens næste login, hvis kunden logges af spilsystemet i forbindelse med ændring af indbetalingsgrænsen.</p>
4	<p>Spilsystemet skal sikre, at der går mindst 24 timer, fra modtagelse af en anmodning om ændring til en højere indbetalingsgrænse fastsat efter krav 3.3.1.1, til denne bliver implementeret af spilsystemet.</p>
5	<p>Spilsystemet skal stille en funktion til rådighed for kunden, der giver denne mulighed for at udelukke sig fra spil.</p> <p>Kunden skal som minimum have mulighed for:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. kortvarig spilpause (afkølingsperiode) på 24 timer,</li> <li>b. udelukkelse i mindst 30 dage, og</li> <li>c. udelukkelse for en ubegrænset periode.</li> </ul> <p>Vejledning: Funktionen skal være en automatiseret proces, som spilleren selv kan aktivere. Kontakt til tilladelsesindehavers kundeservice via fx e-mail med anmodning om udelukkelse er ikke en automatiseret proces og derfor ikke tilstrækkelig.</p> <p>Vejledning: Varighed afpasses efter den danske kalender. Der må godt tilbydes andre spilpauser, dog skal én mulighed være præcis 24 timer, bortset fra afkølingsperioden på præcis 24 timer, så må spilpauser ikke være på mindre end 30 dage.</p>
6	<p>Straks efter modtagelsen af anmodning om selvudelukkelse jf. krav 3.3.1.5 må spilsystemet ikke acceptere nye indsatser eller indbetalinger fra kunden (uafsluttede spil kan afsluttes inden for spillereglerne og tilladelsesindehavers regler og vilkår). Kunden skal samtidigt informeres om rådgivnings- og behandlingstilbud for spilafhængighed på et dansk behandlingscenter.</p>
7	<p>Selvvalgte restriktioner kan ikke i sig selv forhindre kunden i at udbetale midler fra spilkontoen (adgangen til midlerne kan dog være begrænset af andre grunde, fx hvis en undersøgelse er i gang).</p>
8	<p>Hvis kunden endeligt udelukker sig fra spil (dvs. uden at begrænse varigheden), skal kundens spilkonto lukkes, og en spilkonto for den samme kunde må tidligst oprettes efter 1 år.</p>
9	<p>Straks efter modtagelsen af en anmodning om endelig udelukkelse skal spilsystemet meddele</p>

**Spillemyndighedens certificeringsprogram  
Inspektionsstandarder for online væddemål**

	kunden, at alle frigivne midler bliver udbetalt fra spilkontoen.  Vejledning: Tilladelsesindehaveren skal i denne situation straks igangsætte proceduren for udbetaling af alle frigivne midler, hvilket kan indebære at tage kontakt til spilleren for at afklare udbetalingsmetode.
10	Alle funktioner i spilsystemet, der vedrører selvudelukkelse (midlertidig og endelig), skal informere kunderne om muligheden for at registrere sig i Spillemyndighedens register over frivilligt udelukkede spillere (ROFUS) og linke til registret.

### 3.3.2 Information om spillerbeskyttelse

1	På tilladelsesindehavers brugergrænseflade skal det fremgå, at det ikke er tilladt for personer under 18 år at deltage i spillene.
2	På tilladelsesindehavers brugergrænseflade skal der informeres om ansvarligt spil og de potentielle skadevirkninger ved spil.
3	På tilladelsesindehavers brugergrænseflade skal der være link til en selvtest for spilafhængighed.
4	På tilladelsesindehavers brugergrænseflade skal der formidles information om og oplyses kontaktadresser på danske behandlingscentre.
5	På tilladelsesindehavers brugergrænseflade skal der formidles information om muligheden for at registrere sig i Spillemyndighedens register over frivilligt udelukkede spillere (ROFUS) og linke til registret.
6	På tilladelsesindehavers brugergrænseflade skal der formidles information om Spillemyndighedens hjælpelinje til ansvarligt spil.
7	På tilladelsesindehavers brugergrænseflade skal der linkes til et anerkendt filtreringsprogram eller øvrige programmer, der giver kunderne mulighed for at konfigurere deres computere for at forhindre adgang til spillesteder på internettet.
8	Tilladelsesindehavers brugergrænseflade skal indeholde information om, eller linke til, de for kunden gældende regler og vilkår.
9	Informationerne nævnt i kravene i dette afsnit skal have en fremtrædende placering på tilladelsesindehavers brugergrænseflade og skal kunne tilgås fra alle sider.  Vejledning: Informationer må ikke gives i et upræcist sprog eller være blandet sammen med andre oplysninger. Spilleren må ikke kunne overse informationerne.

## 3.4 Midler og transaktioner

### 3.4.1 Valutaer

1	Spilsystemet skal håndtere valutakurser på en utvetydig, automatisk og systematisk måde.
2	Kunden skal have adgang til oplysninger om, hvilke valutaer spilsystemet accepterer samt proceduren for omregning mellem valutaer.

### 3.4.2 Indbetalinger

1	Spilsystemet skal klart og tydeligt informere kunden om alle restriktioner for indbetalinger og adgang til midler i forbindelse med indbetaling af midler.  Vejledning: Hvis der er nogen forskydning mellem indbetaling af og rådighed over midler, der medfører forsinkelse i kundernes adgang til disse midler, skal kunden have klar information om dette før indbetalingen.
---	--

**Spillemyndighedens certificeringsprogram**  
**Inspektionsstandarder for online væddemål**

2	Spilsystemet skal, i forbindelse med indbetaling af midler, give kunden entydig information om alle gebyrer.  Vejledning: Hvis der er noget gebyr forbundet med en indbetaling eller en tilknyttet udbetaling og/eller frigivelse af midler, skal kunden utvetydigt informeres om dette før indbetaling til kontoen sker.
3	Spilsystemet skal kun acceptere indbetalinger på op til 10.000 DKK (eller tilsvarende i anden valuta) for en midlertidig spilkonto.  Vejledning: Denne grænse er en kumulativ sum af alle indbetalinger fra kunden.
4	Spilsystemet må alene kunne modtage indbetalinger til en spilkonto fra en udbyder af betalings-tjenester, der udbydes lovlig i Danmark.
5	Spilsystemet skal kreditere spilkontoen umiddelbart efter at kundens indbetaling er modtaget.
6	Spilsystemet skal have en revisionsegnet log over alle indbetalte midler. Loggen skal som minimum indeholde oplysninger om: <ul style="list-style-type: none"> <li>• dato og klokkeslæt</li> <li>• betalingskanal</li> <li>• kunde</li> <li>• beløb</li> <li>• transaktionstype (dvs. "indbetaling")</li> </ul>
7	Spilsystemet skal kunne danne rapporter som nøjagtigt viser indbetalte midler.
8	Spilsystemet skal kunne danne rapporter, som præcist angiver alle indbetalte midler på kundernes konti grupperet efter betalingskanal.
9	Spilsystemer skal kunne danne rapporter, som præcist angiver alle afviste indbetalingsforsøg.

### 3.4.3 Udbetalinger

1	Spilsystemet skal kun kunne udbetale fra spilkonti, hvor kundeidentifikation har fundet sted.  Vejledning: Der kan ikke foretages udbetaling fra en midlertidig spilkonto, men resterende indbetalte midler kan tilbageføres.
2	Spilsystemet må ikke tillade en udbetaling, der vil resultere i, at kundens saldo bliver negativ.
3	Spilsystemet skal give kunderne mulighed for at udbetale alle frigivne midler.  Vejledning: Dette begrænser ikke tilladelsesindehavers mulighed for at foretage kontrol af udbetalingsfrekvens og identitet mv.
4	Spilsystemet skal klart og tydeligt informere kunden om alle restriktioner for udbetalinger og adgang til midler i forbindelse med udbetaling af midler.  Vejledning: Hvis der er nogen forskydning mellem udbetaling af og rådighed over midler, der medfører forsinkelse i kundernes adgang til disse midler, skal kunden have klar information om dette før udbetalingen.
5	Spilsystemet skal, i forbindelse med udbetaling af midler, give kunden klar og tydelig information om alle gebyrer.  Vejledning: Hvis der er noget gebyr forbundet med en indbetaling eller en tilknyttet udbetaling og/eller frigivelse af midler, skal kunden utvetydigt informeres om dette før anmodningen om udbetaling finder sted.

**Spillemyndighedens certificeringsprogram**  
**Inspektionsstandarder for online væddemål**

6	Spilsystemet skal have en revisionsegnet log over alle udbetalte midler. Loggen skal som minimum indeholde oplysninger om: <ul style="list-style-type: none"> <li>• dato og klokkeslæt</li> <li>• betalingskanal</li> <li>• kunde</li> <li>• beløb</li> <li>• transaktionstype (dvs. "udbetaling")</li> </ul>
7	Spilsystemet skal kunne danne rapporter, som nøjagtigt viser udbetalte midler.
8	Spilsystemet skal kunne danne rapporter, som præcist angiver alle udbetalte midler på kundernes konti grupperet efter betalingskanal.
9	Spilsystemer skal kunne danne rapporter, som præcist angiver alle afviste udbetalingsforsøg.

#### 3.4.4 Øvrige kundetransaktioner

1	Spilsystemet må ikke tillade overførsler af midler mv. mellem forskellige spilleres spilkonti.
2	Spilsystemet skal debitere kundens spilkonto umiddelbart efter indsats er foretaget i et spil.
3	Spilsystemet må ikke tillade indsats i et spil, der kan resultere i, at kundes saldo bliver negativ.
4	Spilsystemet skal kreditere vundne gevinster til spilkontoen umiddelbart.  Vejledning: Gevinster kan tilbageholdes med henblik på yderligere undersøgelser af resultater mv.
5	Spilsystemet skal føre en log over alle overførsler mellem spilkonti og de enkelte spil.
6	Spilsystemet skal kunne danne rapporter som nøjagtigt viser overførslen af midler til og fra spil.

#### 3.4.5 Øvrige kontobevægelser, bonusser mv.

1	Spilsystemet skal give klar og tydelig information til kunderne om årsagen til eventuelle øvrige kontobevægelser. Vejledning: "Øvrige kontobevægelser" kan fx være debiteringer og krediteringer relateret til bonusser.
2	Spilsystemet skal give klar og tydelig information til kunderne om de vilkår, betingelser og begrænsninger, der forekommer i forbindelse med eventuelle øvrige kontobevægelser, bonusser osv.
3	Spilsystemet skal have en revisionsegnet log over alle øvrige kontobevægelser, bonusser osv.
4	Spilsystemet skal kunne danne rapporter som nøjagtigt viser alle øvrige kontobevægelser, bonusser osv. Rapporterne skal som minimum indeholde oplysninger om: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Transaktions ID</li> <li>• Bonussens størrelse</li> <li>• Bonus' status</li> </ul> Vejledning: Bonussens størrelse er det beløb, som tilladelsesindehaver tildeler spilleren. Beløbet angives uanset om spilleren lykkedes med at opfylde gennemspilskravet eller ej.  Vejledning: Det skal angives om bonus' er gennemspillet, igangværende eller udløbet uden gennemspilskravene er opfyldt.

#### 3.4.6 Kontoudtog mv.

1	Spilsystemet skal som minimum give kunden adgang til oplysninger om spilkontoens saldo,
---	---

**Spillemyndighedens certificeringsprogram**  
**Inspektionsstandarder for online væddemål**

	<p>spilhistorik (herunder indsatser, gevinster og tab), ind- og udbetalinger og øvrige transaktioner i tilknytning hertil.</p> <p>Oplysningerne skal være tilgængelige for spilleren på spilkontoen i mindst 90 dage.</p>
2	<p>Spilsystemet skal give kunden mulighed for at anmode om kontoudtog over alle transaktioner på spilkontoen.</p> <p>Vejledning: Selve processen med at danne dette kontoudtog og gøre det tilgængeligt for kunden kan være en manuel proces.</p>
3	Kunden skal have adgang til vejledende tekst om transaktioner på kundens spilkonto.

### 3.5 Rapporter

#### 3.5.1 Generelt

1	Rapporterne beskrevet i 3.4.2.7, 3.4.2.8, 3.4.2.9, 3.4.3.7, 3.4.3.8, 3.4.3.9, 3.4.4.6 og 3.4.5.4 skal tilsammen kunne danne et fuldstændigt billede af alle finansielle transaktioner og kundetilgodehavender.
2	<p>Spilsystemet skal kunne analysere inaktive spilkonti og på den baggrund danne rapporter.</p> <p>Vejledning: En inaktiv konto defineres som en konto, hvor der aldrig har været spilaktivitet eller hvor der ikke har været spilaktivitet i et år.</p>
3	Spilsystemet skal kunne danne rapporter, der identificerer spilkonti med en positiv saldo, som har været lukket i mere end 5 arbejdsdage.
4	Spilsystemet skal kunne danne rapporter over alle kunderegistreringer (fuldstændige eller ufuldstændige).
5	Spilsystemet skal kunne danne rapporter over alle registrerede kunder, deres kontooplysninger (herunder også inaktive og deaktiverede spilkonti), og dato for registrering.
6	Spilsystemet skal kunne danne rapporter over alle suspenderede og/eller selvudelukkede kunder.
7	Spilsystemet skal kunne danne rapporter over alle kunder med et selvvalgt begrænset spilforbrug.
8	Spilsystemet skal kunne danne rapporter over alle lukkede spilkonti indenfor et givent regnskabsår (inklusive begrundelsen for lukningen).
9	<p>Spilsystemet skal kunne danne rapporter for hver spilkonto, hvis dette er påkrævet.</p> <p>Vejledning: Rapporterne kan genereres ved at give oplysninger om:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• indbetalinger,</li> <li>• indskud,</li> <li>• kommission, rak mv.</li> <li>• gevinster,</li> <li>• udbetalinger,</li> <li>• Gebyrer</li> <li>• øvrige kontobevægelser</li> <li>• midler på konti, der har været inaktive i mere end 90 dage.</li> </ul>

## 4 Skriftlig præsentation

### 4.1 Informationer, spilleregler og instruktioner

#### 4.1.1 Generelt

1	Alle skriftlige informationer, spilleregler og instruktioner skal være retvisende og utvetydige.
2	Skriftlige informationer, spilleregler og instruktioner skal være på dansk og være både grammatisk og syntaktisk korrekt.  Vejledning: Dette udelukker ikke oversættelse til andre sprog.
3	Det grundlæggende sprog er dansk (hvis flere sprog anvendes). Undtagelse: Hvis der udbydes spil på Grønland, må det grundlæggende sprog godt være grønlandsk.
4	Alle skriftlige informationer, spilleregler og instruktioner, skal være de samme i alle sprogversioner, og skal vises i det sprog, som kunden har valgt.

#### 4.1.2 Spilleregler og instruktioner

1	Alle spil skal have tilhørende spilleregler og instruktioner for alle aspekter af spillet. Vejledning: I forhold til "alle aspekter" så skal det fx generelt anføres, hvad konsekvenserne for tab af kommunikation til spillet er. "Alle aspekter" skal således fortolkes bredt.
2	Spilsystemet skal sikre, at reglerne og instruktionerne (herunder restriktioner for spil og hvordan kunden spiller) er lettilgængelige fra alle spillesider, der er relateret til spillet.
3	Spilleregler og instruktioner skal være til rådighed for kunden gennem det samme medie og på den samme enhed som bruges til afviklingen af spillet.
4	Spilleregler og instruktioner skal være tilgængelige uden, at der er foretaget indsats (se 6.1.1.3).
5	Spilleregler og instruktioner skal være til rådighed under hele spillets afvikling. Vejledning: Spilleinstruktioner skal være synlige og lettilgængelige i alle sammenhænge.
6	Spilleregler og instruktioner må ikke ændre sig under afviklingen af spillet, med mindre at spillet midlertidigt ændrer karakter (se 4.1.2.7)
7	Hvis et spil midlertidigt ændrer karakter, skal spilleregler og instruktioner ændres tilsvarende.

### 4.2 Indsatser og gevinster

#### 4.2.1 oplysning om indsatser og gevinster

1	Spilsystemet skal vise spilindsatsenheden eller valutaen for spillet.
2	Spilsystemet skal vise kundens mulige indsats, faktiske indsats og eventuel omregning fra valuta til spilindsatsenheder.
3	Spilsystemet skal vise og beskrive alle muligheder for gevinst og alle mulige gevinstkombinationer, samt den størst mulige gevinst pr. spilleindsatsenhed.
4	Spillereglerne skal indeholde fyldestgørende oplysninger om alle funktioner hvormed gevinstchancer og gevinststørrelser i det enkelte spil forøges.
5	Spilsystemet skal vise spillets maksimale indsats.
6	Spilsystemet skal vise spillets minimumsindsats.



## 5 Visuel præsentation

### 5.1 Grafik

#### 5.1.1 Generelt

1	Spilsystemet skal sikre, at spilkontoens saldo vises eller er lettilgængelig fra alle spillesider.
2	Spilsystemet skal vise kunden, hvad denne indskyder, herunder spilindsatsenheden og den samlede spilindsats.

#### 5.1.2 Resultater

1	Spilsystemet skal vise spillets resultat på en klar og tydelig måde.
2	Spilsystemet skal vise spillets resultat i et passende tidsrum.
3	Spilsystemet skal vise gevinster på en klar og tydelig måde.

## 6 Generelle spilfunktioner

### 6.1 Spilafvikling

#### 6.1.1 Generelt

1	Spil skal til en hver tid afvikles i overensstemmelse med de gældende spilleregler.
2	Spilsystemet skal kun tillade spil fra en spilkonto, hvor kundeidentifikationsprocessen er gennemført korrekt.  Vejledning: Dette udelukker ikke spil fra midlertidige spilkonti.
3	Spilsystemet skal sikre, at deltagelse i alle spil sker ved informeret samtykke. Vejledning: Kunder må ikke være tvunget til at spille et spil bare ved at vælge det.
4	Spilsystemet skal sikre, at alle instruktioner, der er afledt af kundens handlinger, sker ved informeret samtykke.  Vejledning: Gentagne klik på en handlingsknap fx "køb væddemål", må ikke sættes i kø, så spilleren køber væddemålet flere gange. Kunden skal have rimelig tid til at orientere sig om konsekvenserne af kundens handling.

## 7 Særlige spilfunktioner

### 7.1 Væddemål

#### 7.1.1 Generelt

1	Spilsystemet skal føre en aktuel log over alle væddemål, der er købt af en spiller i henhold til en tilladelse udstedt af Spillemyndigheden.
---	--

**Spillemyndighedens certificeringsprogram**  
**Inspektionsstandarder for online væddemål**

2	Som minimum skal loggen (7.1.1.1) indeholde: <ul style="list-style-type: none"> <li>• dato og klokkeslæt,</li> <li>• mulige udfald,</li> <li>• kundens indsats,</li> <li>• tilladelsesindehaverens udbudte odds på købstidspunktet , og</li> <li>• resultatet.</li> </ul>
3	Spilsystemet skal udarbejde analyser og rapporter, der har til formål at afsløre match-fixing.
4	Spilsystemet skal vise resultaterne af begivenheder, der er udbudt væddemål på.

### 7.1.2 Lukning af væddemål

1	Det skal fremgå for spilleren, hvilken gevinst spilleren vinder, hvis spilleren vælger at lukke sit væddemål før væddemålet er afgjort.
2	Hvis der tilbydes en delvis lukning af et væddemål, skal det fremgå for spilleren, hvilken gevinst spilleren vinder, hvor meget indskud spilleren fortsat har på væddemålet og den potentielle gevinst på den fortsatte del af væddemålet.

## 7.2 Peer-to-peer-spil

### 7.2.1 Generelt

1	Spilsystemet skal føre en log og over alle deltagere i tilladelsesindehaverens spil.
2	Alle deltagere, der spiller mod en af tilladelsesindehaverens kunder, skal være forbundet med en udbyder og skal kunne identificeres entydigt af tilladelsesindehaver.  Vejledning: Dette forhindrer ikke at en given spiller er anonym i forhold til andre spillere.
3	Loggen, som omtalt i 7.2.1.1, skal holdes inden for tilladelsesindehaverens spilsystem.
4	Spilsystemet skal træffe foranstaltninger til at forhindre kunden i at spille mod sig selv.
5	Spilsystemet skal have metoder til at opdage, hvorvidt det samme udstyr bruges, af en eller flere deltagere, på peer-to-peer-systemet samtidigt.
6	Spilsystemet skal så vidt muligt begrænse, at det samme udstyr bruges, af en eller flere deltagere, på peer-to-peer-systemet samtidigt.

### 7.2.2 Regler og information

1	Regler og vilkår, som beskrevet i 3.1.1 og 4.1, er også gældende for peer-to-peer-spil.
2	Regler og vilkår skal indeholde forbud mod, at kunden spiller mod sig selv, uanset om det er gennem samme udbyder eller ej.
3	Regler og vilkår skal forbyde aftalt spil mv.
4	Regler og vilkår skal behandle kundens brug af tilføjelsesprogrammer ("bots" mv.) til automatisering af spil.
5	Regler og vilkår skal behandle håndteringen af afbrydelser af igangværende spil.
6	Det skal fremgå tydeligt af spillereglerne, hvis der opkræves kommission/gebyrer og med hvilket beløb/procentsats af indsatsen.  Vejledning: Kommission er et beløb som spilleren betaler for at kunne deltage i et spil fx online bingo eller poker (turneringsgebyr/rake). Beløbet betales oveni indskuddet til selve spillet. Kommission indgår ikke i præmiepuljen.

### 7.2.3 Overvågning

1	Spilsystemet skal have tekniske metoder til løbende (real time) at afsløre mistænkelige forhold.
2	Spilsystemet skal kunne analysere mistænkelige hændelser og på den baggrund danne rapporter.
3	Spilsystemet skal have tekniske metoder til at understøtte reglerne (7.2.2.4) for kundens brug af tilføjelsesprogrammer til automatisering af spil.

## 8 Styring af spilfunktioner

### 8.1 Generelt

#### 8.1.1 Aktivering og deaktivering af spil

1	Spilsystemet skal have en funktion, som kan deaktivere det enkelte spil øjeblikkeligt.
2	Spilsystemet skal have en funktion, som kan deaktivere alle spil øjeblikkeligt.
3	Spilsystemet skal have en funktion, som kan aktivere og deaktivere den enkelte kundes spilaktivitet øjeblikkeligt.
4	Oplysninger om aktivering og deaktivering skal gemmes i en log.
5	Når et spil er deaktiveret, må det ikke fremgå af brugergrænsefladen og det skal forblive utilgængelig i deaktiveringsperioden.
6	Når et spil deaktiveres, skal kunden kunne færdiggøre igangværende spil.
7	Når et multi-state spil (dvs. et spil, der består af flere tilstande) er deaktiveret, skal kunderne kunne fortsætte fra den aktuelle tilstand ved næste login. Denne mulighed kan dog bortfalde efter et i reglerne oplyst tidsrum på ikke mindre end 90 dage (se 8.1.2.3).

#### 8.1.2 Uafsluttede spil

1	<p>Spilsystemet skal give kunden mulighed for at færdiggøre uafsluttede spil.</p> <p>Vejledning: Uafsluttede spil omfatter: (a) tab af kommunikation, (b) genstart af systemer, (c) spil deaktiveret / aktiveret, (d) kunde genstarter, (e) unormal afslutning af klientprogram, osv. Efter genetablering skal systemerne vise kunden de uafsluttede spil.</p> <p>Vejledning: En situation, hvor en kunde mister forbindelsen til et peer-to-peer-spil på grund af forhold, der ikke kan tilskrives tilladelsesindehaver, betragtes ikke som et uafsluttet spil for den pågældende kunde.</p>
2	<p>Spilsystemet skal sikre, at der er redegjort for uafsluttede spil, og at kunden har let adgang til status for disse spil herunder kundens indsats.</p> <p>Vejledning: Uafsluttede spil og indsatsen i spillet skal fremgå særskilt af kundens spilkonto.</p>
3	Der skal inden 90 dage fra tidspunktet, hvor spillet blev afbrudt, være taget stilling til det uafsluttede spil. Det skal være anført i spilleregler og/eller vilkår, hvad der sker med kundens indsats.
4	Hvis spilsystemet er ude af stand til at afslutte et uafsluttet spil, skal spilsystemet være i stand til at opføre kundens tilgodehavender i henhold til spillereglerne.

**Spillemyndighedens certificeringsprogram**  
**Inspektionsstandarder for online væddemål**

### 8.1.3 Fejlhåndtering

1	Proceduren for håndtering af fejl i spilsystemet skal klart og tydeligt fremgå af spillereglerne.
2	Spilsystemet skal straks registrere alle fejl ved systemet. Årsag og løsning registreres, når disse er kendt.
3	Hvis et spil på grund af fejl ikke kan færdiggøres, henvises der til 8.1.2.
4	Spilsystemet skal kunne danne en rapport på baggrund af data indsamlet i henhold til 8.1.3.3.

### 8.1.4 Spilforløb

1	Spilsystemet skal sikre, at en kunde ikke kan starte et nyt spil, før det igangværende spil er færdigt, og alle logge og saldi er opdateret.  Vejledning: Dette forhindrer ikke, at en kunde kan spille flere forskellige spil på en gang.
2	Kundens spil og/eller økonomi må ikke påvirkes negativt i tilfælde af nedbrud eller genstart af spilsystemet eller dele heraf. (Se kravene i afsnit 8.1.2 om uafsluttede spil)

### 8.1.5 Registrering, vedligeholdelse og opbevaring af data

1	<p>Spilsystemet skal som minimum registrere følgende kundehandling i en log gennem en session. En session regnes fra en kunde logger ind til kunden ikke længere er logget ind (uanset årsag):</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kunde-id,</li><li>• sessionens start-og sluttidspunkt,</li><li>• detaljer om kundens udstyr,</li><li>• samlet beløb indskudt ved sessionen,</li><li>• samlet beløb vundet på sessionen,</li><li>• det samlede beløb, der er indbetalt på spilkonto under sessionen (tidsstemplet),</li><li>• det samlede beløb, der er udbetalt fra spilkonto under sessionen (tidsstemplet),</li><li>• tidspunkt for sidste bekræftelse af sessionen,</li><li>• årsagen til afslutningen af sessionen, og</li><li>• Information om spil under sessionen</li></ul> <p>Vejledning: Oplysninger om kundens session må ikke gå tabt hvis sessionen afbrydes (ved at kunden ikke logger af på normal vis).</p>
2	<p>Spilsystemet skal som minimum registrere følgende kundeoplysninger:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kundeoprettelse/oprettelse af spilkonto,</li><li>• kundeidentifikationsoplysninger,</li><li>• ændringer i kundeoplysninger,</li><li>• deaktivering/lukning af spilkonto,</li><li>• spilkontooplysninger og saldo,</li><li>• suspenderings- og selvudelukkelsesstatus,</li><li>• kundeselvudelukkelse herunder både anmodningen om og selve ophævelsen af udelukkelsen og</li><li>• kundesuspenderinger herunder både anmodningen om og selve ophævelsen af suspenderingen.</li><li>• tidligere spilkonti og årsagen til deaktivering, og</li><li>• sessionsinformation (8.1.5.1)</li></ul>

**Spillemyndighedens certificeringsprogram**  
**Inspektionsstandarder for online væddemål**

3	Spilsystemet skal opbevare kundeidentitets- og kontroloplysninger om kunden i mindst fem år efter at kundeforholdet er ophørt.
4	<p>Spilsystemet skal som minimum registrere og vedligeholde følgende informationer om:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kunde-ID,</li><li>• identificering af spil og version,</li><li>• spillets starttidspunkt baseret på spilsystemet,</li><li>• saldo ved spillets start,</li><li>• indsats (tidsstemplet),</li><li>• bidrag til Jackpotpuljer,</li><li>• spilstatus (uafsluttet, afsluttet mv.)</li><li>• spillets resultat (tidsstemplet),</li><li>• jackpot-gevinst (hvis relevant),</li><li>• spillets sluttidspunkt baseret på spilsystemet,</li><li>• gevinster,</li><li>• spillkontosaldo ved afslutning-af spillet, og</li><li>• spil, der ikke bliver færdiggjort og grunden dertil.</li></ul>
5	<p>Spilsystemet skal som minimum registrere oplysninger om følgende hændelser:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Overførsel af store pengebeløb (enkelte og samlede overførsler over en fastlagt tidsperiode),</li><li>• store gevinster (fastsættes af tilladelsesindehaver),</li><li>• ændringer af spilparametre,</li><li>• oprettelse af jackpot,</li><li>• ændringer af jackpotparametre,</li><li>• kunders jackpotdeltagelse,</li><li>• udløsning af jackpot (jackpot-gevinster),</li><li>• deaktivering / aktivering af jackpot,</li><li>• afbrydelse/opsigelse af jackpot</li><li>• tab af kommunikation med en kundes udstyr eller en timeout.</li></ul>
6	Spilsystemet skal opbevare dokumenter og registreringer vedrørende kundens spil og transaktioner i mindst fem år fra spillets eller transaktionens gennemførsel.