

Spillemyndighedens certificeringsprogram

Teststandarder for online væddemål

SCP.01.01.DK.2.0

**Spillemyndighedens certificeringsprogram
Teststandarder for online væddemål**

Indhold

Indhold.....	2
1 Formålet med teststandarderne	3
1.1 Overblik over dette dokument	3
1.2 Version.....	3
1.3 Anvendelsesområde	3
2 Frekvens og testvirksomheder	4
2.1 Certificeringsfrekvens.....	4
2.1.1 Første certificering.....	4
2.1.2 Fornyet certificering	4
2.2 Akkrediterede testvirksomheder.....	4
2.2.1 Krav til testvirksomheden.....	4
2.2.2 Krav til personale som udfører certificeringsarbejdet	5
2.2.3 Krav til personale som superviserer og attesterer certificeringen.....	5
3 Krav til test af spilfunktioner	5
3.1 Krav til RNG.....	5
3.1.1 RNG-egnethed i forhold til andre funktioner end resultatgenerering i spil.....	5
3.1.2 Procedure ved fejl på RNG.....	6
3.1.3 Seeding	6
3.1.4 Sikkerhed	6
3.2 Spilafvikling.....	6
3.2.1 Generelt.....	6
3.2.2 Spil uden indsats.....	6

1 Formålet med teststandarderne

Teststandarder for online væddemål skal sikre, at spilsystemets funktioner fungerer hensigtsmæssigt. Præsentation af spilfunktioner overfor spilleren kan forvrænges, hvis funktionerne ikke fungerer på en måde, som man med rette kan forvente. Derfor skal spilsystemets funktioner testes med henblik på at sikre, at de fungerer på en måde, der stemmer overens med de grafiske indtryk, som spilleren præsenteres med.

1.1 Overblik over dette dokument

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

Tilfældighedsfunktioner i tilladelsesindehavers spilsystem skal testes med henblik på at sikre at de rent faktisk er tilfældige, samt at spilafviklingen sker uafhængigt af kundens udstyr. Herudover skal det testes at spil uden indsats ikke giver et forvrænget indtryk af gevinstchancen i forhold til spil med indsats. Disse test beskrives i afsnit 3 "Krav til test af spilfunktioner".

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	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.
2020.01.01	1.3	Spillemyndigheden har fjernet kravet om at testvirksomhedens akkreditering skal henvise til en specifik version jf. afsnit 2.2.
2023.01.01	2.0	Opdatering af krav til akkrediterede testvirksomheder og personale. RNG-krav vedrørende resultatgenerering og RNG vedrørende andre funktioner er slået sammen i ét afsnit. Derudover er der foretaget generelle tilpasninger og specificeringer.

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

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

1.3 Anvendelsesområde

Teststandarder for online væddemål finder anvendelse på udbud af:

- Online væddemål (§ 11 i lov om spil)

Teststandarder 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 Fornyelse af prøvning

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

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

En fornyelse af prøvningen 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 fornyelse af prøvning

Tilladelsesindehaver kan udsætte prøvningen op til to måneder fra tidspunktet, hvor der skulle være foretaget en ny prøvning. 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 prøvningen udsættes.

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

Muligheden for udsættelse af prøvningen 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 prøvning udføres, skal testvirksomheden og dennes ansatte leve op til kravene i dette afsnit.

2.2.1 Krav til testvirksomheden

Prøvning af online væddemål skal udføres som akkrediteret prøvning af et laboratorium, der er akkrediteret efter ISO/IEC 17025 eller ISO/IEC 17065 i henhold til Spillemyndighedens certificeringsprogram

Spillemyndighedens certificeringsprogram Teststandarder for online væddemål

SCP.01.01.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. prøvning eller for laboratorier udenfor EA's område af et akkrediteringsorgan, der er medunderskriver af ILAC's (the International Laboratory Accreditation Cooperation) multilaterale aftale om gensidig anerkendelse mht. prøvning. Dokumentation for testvirksomhedens akkreditering vedlægges certificeringsrapporten. Alternativt kan der linkes til akkrediteringen i certificeringsrapporten.

2.2.2 Krav til personale som udfører prøvningen

Prøvningen skal udføres af personale, der er tilstrækkeligt kvalificeret jf. kravene i afsnit 6 i ISO/IEC 17025 eller ISO/IEC 17065. Den akkrediterede testvirksomhed skal derfor ansætte tilstrækkeligt kvalificeret, kompetent og erfarent personale.

2.2.3 Krav til personale som superviserer prøvningen og attesterer certificeringsrapporten

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

- a) Ved test af Random Number Generator skal supervisoren have en relevant kandidat- eller PhD-uddannelse, eller på anden måde kunne demonstrere relevante kvalifikationer og have minimum 5 års erhvervsmæssig erfaring med at inspicere spilsystemer.
- b) Ved test af andre spilfunktioner skal supervisoren have en relevant uddannelse eller på anden måde kunne demonstrere relevante kvalifikationer og have minimum 5 års erhvervsmæssig erfaring med at inspicere spilsystemer.

Se afsnit 2.2 i de generelle krav for yderligere oplysninger.

3 Krav til test af spilfunktioner

3.1 Krav til RNG

3.1.1 RNG-egnethed i forhold til andre funktioner end resultatgenerering i spil

1	Funktioner, der ikke er resultatgenererende, men har et element af tilfældighed, skal baseres på en certificeret RNG (Random Number Generator) og dertilhørende funktionalitet (seeding, kortlægning, blanding osv.) Vejledning: Dette kunne fx være i situationer, hvor en spiller køber et væddemål, hvor spilsystemet vælger, hvilke væddemål der spilles på og/eller udfaldet af de enkelte væddemål, der spilles på. Dvs. situationer hvor spilsystemet tilfældigt vælger væddemål for spilleren.
2	RNG skal være almindeligt anerkendt som værende en kryptografisk stærk kilde til udtrækning af tilfældige numre.
3	RNG-output skal bestå en af følgende statistiske test: <ul style="list-style-type: none">• DIEHARDER-testpakken,• NIST-testpakken (National Institute of Standards and Technology – Statistical Test Suite)

Spillemyndighedens certificeringsprogram
Teststandarder for online væddemål

	<p>eller</p> <ul style="list-style-type: none">• En tilsvarende testpakke på samme niveau. <p>Testene skal udføres på en datamængde, som den akkrediterede testvirksomhed vurderer, er tilstrækkelig til at sikre statistisk valide resultater.</p>
4	<p>Hvis RNG'en er afhængig af seeding, må der ved anvendelse af RNG'en ikke trækkes flere numre på samme seeding, end antallet af numre der blev trukket på samme seeding under de statistiske test beskrevet under krav 3.1.1.3.</p>

3.1.2 Procedure ved fejl på RNG

1	<p>I tilfælde af fejl på RNG-output, herunder manglende output, skal RNG'en deaktiveres.</p> <p>Vejledning: Det er muligt at overgå til en backup RNG, forudsat at denne overholder de krav, der stilles til RNG i dette dokument.</p>
---	--

3.1.3 Seeding

1	<p>Spilsystemet skal sikre RNG output ved at anvende en hensigtsmæssig og effektiv metode til at seede og re-seede.</p> <p>Vejledning: Dette krav gælder for teknologiske aspekter af re-seeding metode, ikke proces komponenter.</p>
---	---

3.1.4 Sikkerhed

1	<p>RNG-output skal sikres indtil det anvendes.</p> <p>Vejledning: RNG-output må ikke transmitteres ukrypteret mellem RNG-server og spil-server.</p>
2	<p>RNG-output, der kortlægges og skaleres til et symbol eller en begivenhed, skal anvendes straks og i overensstemmelse med spillereglerne.</p> <p>Vejledning: Dette forhindrer ikke, at spil, der midlertidigt ændrer karakter under afvikling, afvikles i henhold til spillereglerne for disse spil.</p>

3.2 Spilafvikling

3.2.1 Generelt

1	<p>Spil skal afvikles uafhængigt af kundens udstyr og/eller kommunikationskanal.</p> <p>Vejledning: Spillogikken skal således afvikles i spilsystemet og ikke på spillerens udstyr, hvilket bl.a. betyder, at spilsystemet ikke må bruge oplysninger om kunden eller kunders udstyr til brug for dannelse af spilhændelser.</p>
---	---

3.2.2 Spil uden indsats

1	<p>Spil uden indsats (gratis spil, spil for sjov, prøvespil mv.) skal fremstille gevinstchancen på en korrekt og balanceret måde således, at der ikke skabes et indtryk af, at gevinstchancen er større, end den i realiteten er i spil med indsats.</p>
---	--