

**Från:** Registrator <Registrator@spelinspektionen.se>  
**Skickat:** den 23 juni 2021 10:57  
**Ämne:** Remiss – förslag till nya tekniska föreskrifter  
**Bifogade filer:** Remissmissiv (LIFS 2018\_8)(901787) (0).pdf; Utkast föreskrifter (LIFS 2018\_8)(901789) (0).pdf; Konsekvensutredning (LIFS 2018\_8)(901791) (0).pdf

**Uppföljningsflagga:** Följ upp  
**Flagga:** Har meddelandeflagga

**Kategorier:** Blå kategori

Hej,

Översänder underlag för Remiss – förslag till nya tekniska föreskrifter

Skriftliga synpunkter på förslagen lämnas till Spelinspektionen via mejl till [registrator@spelinspektionen.se](mailto:registrator@spelinspektionen.se) senast den **1 september 2021**. Ange diarienummer 20Si1317.

Bilagor

- Missiv till remiss
- Spelinspektionens föreskrifter och allmänna råd (SIFS 2022:X) om tekniska krav samt ackreditering av organ för den som ska kontrollera, prova och certifiera spelverksamhet
- Konsekvensutredning

Samt länk till nu gällande föreskrift:

<https://www.spelinspektionen.se/globalassets/dokument/lagar--villkor/foreskrifter/gallande-foreskrifter/lifs-2018-8-foreskrifter-och-allmanna-rad-om-tekniska-krav-samt-ackreditering-av-organ-for-den-som-ska-kontrollera-prova-och-certifiera-spelverksamhet.pdf>

Mvh,  
Spelinspektionen

Registrator

Telefon +46 152 650 100  
E-post [registrator@spelinspektionen.se](mailto:registrator@spelinspektionen.se)



Spelinspektionen | Swedish Gambling Authority  
Box 199, SE 645 23 Strängnäs  
Besöksadress Finningevägen 54 B

[spelinspektionen.se](https://spelinspektionen.se)

[Läs om hur dina personuppgifter behandlas och om dina rättigheter angående behandlingen.](#)

## Remiss – förslag till nya tekniska föreskrifter

I och med den nya spelregleringen, som trädde ikraft den 1 januari 2019, fick Spelinspektionen föreskriftsrätt gällande bland annat sådana tekniska krav och rutiner som avses i 16 kap. 1 § spellagen (2018:1138), och den bedömning av överensstämmelse med tekniska krav som avses i 16 kap. 3 § spellagen (16 kap. 9 § spelförordningen [2018:1475]). Den 25 juli 2018 beslutade dåvarande Lotteriinspektionen föreskrifter och allmänna råd (LIFS 2018:8) om tekniska krav samt ackreditering av organ för den som ska kontrollera, prova och certifiera spelverksamhet.

I Spelmarknadsutredningen (SOU 2020:77) föreslås nu att Spelinspektionen ges mandat att meddela föreskrifter om undantag från det bedömningsförfarande som avses i 16 kap. 3 § spellagen och i så fall föreskriva vilka andra bedömningsförfaranden som i stället ska gälla.<sup>1</sup> Utredningen anger som motivering att det finns skäl att se över de nuvarande tekniska kraven och, under förutsättning att det bedöms möjligt med bibehållet konsumentskydd och säkerhet i spelen, anpassa dessa bättre till olika spelverksamheter.

Med utgångspunkt i erfarenheterna från myndighetens tillämpning av nuvarande föreskrifter, anser Spelinspektionen att föreskrifterna behöver ses över. Syftet med de föreslagna föreskrifterna är att de tekniska kraven för de aktörer som tillhandahåller spel för allmännyttiga ändamål anpassas mer efter den typ av spel som tillhandahålls och de olika risker som spelet kan medföra. I bifogad konsekvensutredning finns Spelinspektionens motivering och överväganden avseende den föreslagna regleringen. De föreskrifter som nu föreslås baseras på utredningens förslag till nytt bemyndigande i spelförordningen. **Detta innebär att den slutgiltiga utformningen av föreskrifterna kan komma att ändras.**

Skriftliga synpunkter på förslagen lämnas till Spelinspektionen via mejl till [registrator@spelinspektionen.se](mailto:registrator@spelinspektionen.se) senast den **1 september 2021**. Ange diarienummer 20Si1317. Vi ser gärna att synpunkter skickas in i både Word- och Pdf-format.

---

<sup>1</sup> Ökat skydd och stärkt reglering på den omreglerade spelmarknaden (SOU 2020:77), s. 48.

Vid frågor om remissen sänd i första hand till [registrator@spelinspektionen.se](mailto:registrator@spelinspektionen.se)  
Det går även bra att kontakta Johan Wallin 0152 650 168 efter den 9 augusti.

Patrik Gustavsson  
Chef för operativa avdelningen

#### Bilagor

- Spelinspektionens föreskrifter och allmänna råd (SIFS 2022:X) om tekniska krav samt ackreditering av organ för den som ska kontrollera, prova och certifiera spelverksamhet
- Konsekvensutredning
- Lotteriinspektionen föreskrifter och allmänna råd (LIFS 2018:8) om tekniska krav samt ackreditering av organ för den som ska kontrollera, prova och certifiera spelverksamhet

# Spelinspektionens författningssamling

Utgivare: Johan Röhr, **Spelinspektionen**, Box 199, 645 23 Strängnäs.  
ISSN

---

## SIFS 20XX:X

### **Spelinspektionens** föreskrifter och allmänna råd om tekniska krav samt ackreditering av organ för den som ska kontrollera, prova och certifiera spelverksamhet;

beslutade den **DATUM MÅNAD ÅR.**

**Spelinspektionen** föreskriver<sup>1</sup> följande med stöd av 16 kap. 9 § och 10 § 7 spelförordningen (2018:1475) och beslutar följande allmänna råd.

#### **1 kap. Tillämpningsområde och uttryck**

**1 §** Dessa föreskrifter och allmänna råd gäller den som ansöker om att bli ackrediterad för att utföra kontroll, provning och certifiering av spelverksamhet och den som ansöker om licens för att bedriva spelverksamhet samt den som har licens enligt spellagen (2018:1138).

Spelinspektionen får besluta om undantag från föreskrifterna, om det är motiverat ur säkerhetssynpunkt och i övrigt inte medför några risker för spelaren.

Föreskrifterna och de allmänna råden gäller inte för

1. landbaserat kasino i därför avsedd lokal enligt 5 kap. 1 § spellagen,
2. värdeautomatspel enligt 5 kap. 7–8 §§ spellagen,
3. lokalt poolspel enligt 6 kap. 8 § spellagen,
4. spel som omfattas av kommunal registrering enligt 6 kap. 9 § spellagen,
5. landbaserat kasinospel, varuspelsautomater och kortspel i turneringsform enligt 9 kap. 1 § spellagen, och
6. spel på fartyg i internationell trafik enligt 10 kap. 1 § spellagen.
7. **lotteri enligt 6 kap. 3 § spellagen som inte är onlinespel där den årliga beräknade bruttoomsättningen från lotteriverksamheten under licensperioden understiger tio (10) miljoner kronor per år och det högsta vinstvärdet inte överstiger en sjättedels prisbasbelopp.**
8. **bingo av tillfällig karaktär enligt 6 kap. 5 § spellagen där den årliga beräknade bruttoomsättningen från bingoverksamheten under licensperioden understiger tio (10) miljoner kronor per år och det högsta vinstvärdet inte överstiger en sjättedels prisbasbelopp.**

**2 §** För bingo enligt 6 kap. 5 § spellagen (2018:1138) där den årliga beräknade bruttoomsättningen från bingoverksamheten under licensperioden understiger tio (10) miljoner kronor per år gäller endast 1–2, 8, 11 och 13 kap.

---

<sup>1</sup> Se Europaparlamentets och rådets direktiv (EU) 2015/1535 av den 9 september 2015 om ett informationsförfarande beträffande tekniska föreskrifter och beträffande föreskrifter för informationssamhällets tjänster.

**3 §** För lotteri enligt 6 kap. 3 § spellagen som inte är onlinespel där den årliga beräknade bruttoomsättningen från lotteriverksamheten under licensperioden understiger tio (10) miljoner kronor per år gäller endast 1–2 och 13 kap. om det högsta vinstvärdet överstiger ett prisbasbelopp. Om det högsta vinstvärdet understiger ett prisbasbelopp gäller inte kraven i 2 kap. 1 och 2 §§.

**4 §** För bingo av tillfällig karaktär enligt 6 kap. 5 § spellagen som där den årliga beräknade bruttoomsättningen från bingoverksamheten under licensperioden understiger tio (10) miljoner kronor per år gäller endast 1–2 och 13 kap. om det högsta vinstvärdet överstiger ett prisbasbelopp. Om det högsta vinstvärdet understiger ett prisbasbelopp gäller inte kraven i 2 kap. 1 och 2 §§.

**5 §** Om inte annat anges har de uttryck och benämningar som används i föreskrifterna samma betydelse som i spellagen (2018:1138) och i spelförordningen (2018:1475).

I dessa föreskrifter och allmänna råd avses med

1. *bingo av tillfällig karaktär*: bingospel som endast anordnas vid enstaka tillfällen eller enstaka dagar i veckan under licensperioden,
2. *checksumma*: siffror som bifogas tal eller meddelande för att ändringar och fel ska kunna upptäckas. Checksummor räknas fram genom en bestämd matematisk procedur,
3. *informationstillgång*: information, och resurser som hanterar den, som är av värde för en organisation. Ett spel- och affärssystem består av en eller flera informationstillgångar som licenshavaren själv definierar i en förteckning,
4. *kryptering*: förvanskning av data och information med krypteringsalgoritm som är allmänt känd och publicerad,
5. *live kasinospel*: kasinospel som erbjuds som onlinespel via videolänk, dataöverförd kommunikationstjänst eller liknande där dragningsutrustning används istället för ett spelsystem,
6. *maximal belastning*: definieras av den certifierade licensinnehavaren och avser det tillfälle då spelsystemet automatiskt avvisar insatser från spelare,
7. *person i politiskt utsatt ställning (PEP)*: en person som har, eller har haft en viktig offentlig funktion i ett land, eller i ledningen i en internationell organisation,
8. *ombudsterminal*: en teknisk utrustning som används för att hantera olika typer av spel och spelarinformation, inte kan hanteras av spelaren, är en del av spelsystemet och som inte fungerar utan anslutning till det övriga spelsystemet,
9. *spelomgång*: en kombination av händelser från det att licenshavaren öppnar ett spel och spelaren lägger en insats tills det att resultatet av spelet genereras,
10. *inloggningstid*: den tid från det att spelaren loggar in i spelsystemet tills det att spelaren väljer att logga ut eller att spelsystemet loggar ut spelaren,
11. *slumptalsgenerator*: en algoritm eller fysisk enhet som är avsedd att generera en sekvens av element (ofta tal) som har vissa statistiska egenskaper gemensamma med talföljder, vilka uppstår rent slumpmässigt efter en given sannolikhetsfördelning,
12. *UTC*: världstid UTC (Coordinated Universal Time). UTC Sverige finns på tidsbyrån BIPM i Paris och hämtas på ett garanterat säkert sätt till RISE, Research Institutes of Sweden – Sveriges forsknings- och innovationspartner för näringsliv och samhälle, i Borås och kallas UTC(SP), och
13. *vinstpott*: alla eller delar av spelarnas insatser i enlighet med den aktuella spelformens

spelregler och där licenshavaren behåller dessa insatser till dess att hela eller delar av insatserna delas ut, kan t.ex. vara en jackpott, poolspel eller en fördelad jackpott.

## 2 kap. Kontroll, provning och certifiering

**1 §** Den som ansöker om licens till spellagen ska vända sig till ett ackrediterat organ för kontroll, provning och certifiering av spelsystem, affärssystem, rutiner, dragningsutrustning och fysiska lotter i enlighet med 16 kap. 3 § spellagen (2018:1138).

Bestämmelser om ackreditering enligt första stycket som utförs av Swedac finns i lagen (2011:791) om ackreditering och teknisk kontroll.

### Allmänt råd:

Är sökanden, eller den som utför tjänster för sökandens räkning, certifierat i förhållande till gällande ISO/IEC 27001:2014 kan kraven i 4-6 kap. dessa föreskrifter vara uppfyllda.

Giltigt ISO/IEC 27001:2014 certifikat, uttalande om tillämplighet<sup>2</sup> och dokumenterad riskbedömning ska finnas tillgängliga för det ackrediterade organet att utvärdera.

**2 §** Den som ansöker om licens enligt spellagen ska skicka underlag för utförd kontroll, provning och certifiering till Spelinspektionen.

I rapporten ska det tydligt anges vilka utvärderingsmetoder som använts i kontroll-, provnings- och certifieringsprocesserna.

För att säkerställa att det ackrediterade organet uppfyller samtliga krav i 3 kap. ska utfärdade certifikat och övrig dokumentation för verksamheten bifogas.

**3 §** Den som har licens enligt 6 kap. spellagen och som enligt 1 kap. 3 eller 4 §§ inte omfattas av kraven i 2 kap. 1 och 2 §§ ska, om sådan utrustning som avses i 13 kap. används, säkerställa att utrustningen uppfyller de krav som anges i 13 kap. För bingo av tillfällig karaktär enligt 6 kap. 5 § spellagen ska sådan utrustning som avses i 13 kap. användas om det högsta vinstvärdet överstiger en sjättedels prisbasbelopp.

Licenshavare som omfattas av första stycket och som använder sådan utrustning som avses i 13 kap. används ska dokumentera resultatet av en dragning i ett protokoll. Protokollet ska lagras under licenstiden.

**4 §** Kontroll-, provnings- och certifieringsprotokoll ska förnyas minst var tolfte månad.

Första stycket gäller inte för den som har licens enligt 6 kap. 1 § spellagen, och som inte tillhandahåller onlinespel. Förnyelse av kontroll-, provnings- och certifieringsprotokoll krävs då endast om en informationstillgång som klassificerats med viss relevans enligt 5 kap. 3 § andra stycket har uppdaterats eller förändrats, eller om en ny eller befintlig informationstillgång under licenstiden klassificeras med viss relevans. Förnyelsen ska ske utan dröjsmål.

**5 §** Om det ackrediterade organet i det löpande arbetet konstaterar brister eller felaktigheter som är av betydelse för licensen, ska licenshavaren omedelbart underrätta Spelinspektionen.

Licenshavaren ska omedelbart meddela Spelinspektionen om certifieringsorganet återkallar certifikat.

---

<sup>2</sup> Statement of Applicability.

### 3 kap. Ackrediterade organ

#### *Omfattning*

**1 §** Den ackrediterade processen ska omfatta informationssäkerhet, kontroll, provning och certifiering samt risk- och sårbarhetsanalys.

#### *Behörighetskrav för det ackrediterade organet*

**2 §** Den som ansöker om ackreditering ska ha erfarenhet av arbete med ledningssystem för informationssäkerhet, kontroll, provning, certifiering och risk- och sårbarhetsanalys.

#### Allmänt råd:

Med erfarenhet avses minst tre års erfarenhet av att testa och utvärdera ledningssystem för informationssäkerhet, minst två års erfarenhet med risk- och sårbarhetsanalys eller likvärdig erfarenhet.

#### *Behörighetskrav för personal hos det ackrediterade organet*

**3 §** Kontroll, provning och certifiering ska utföras av personal som har adekvat och dokumenterad utbildning.

Det ska finnas personal som har minst fem års erfarenhet av att kontrollera och prova spelsystem, spelverksamhet och onlineverksamhet eller motsvarande erfarenhet.

Det ska finnas personal som har minst fem års erfarenhet av risk- och sårbarhetsarbete eller motsvarande erfarenhet.

Åberopad erfarenhet och kompetens ska styrkas genom intyg eller liknande.

#### Allmänt råd:

Adekvat och relevant utbildning kan också vara andra kvalifikationer som gör att personal uppnår tillräcklig kompetens för uppgiften eller uppgifterna. För arbete med slumpfelsgeneratorer och annan dragningsutrustning bör ansvarig arbetsledare ha en masterexamen eller doktorsexamen inom matematik, statistik eller annan för uppdraget relevant utbildning. Sådana kvalifikationer ska på samma sätt som annan utbildning finnas dokumenterade och kan för arbete med informationssäkerhet vara certifieringar i enlighet med:

- International Information Systems Security Certification Consortium (ISC)<sup>2</sup> 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).

För arbete med risk- och sårbarhetsanalyser kan följande certifieringar vara aktuella:

- International Council of E-commerce (EC-Council) Certified Ethical Hacker (CEH),
- EC-Council Licensed Penetration Tester (LPT),
- Information Assurance Certification Review Board (IACRB) Certified Penetration Tester (CPT),
- Global Information assurance Certification (GIAC) Certified Penetration Tester (GPEN),
- CESG CHECK Team Leader,
- CESG CHECK Team Member,

- CREST Infrastructure Certification,
- CREST Registered Tester,
- Tiger Scheme Senior Security Tester, eller
- Tiger Scheme Qualified Security Tester.

Kontroll, provning och certifiering kan utföras av personal som sammantaget uppfyller fastställda krav.

#### **4 kap. Licenshavarens informationssäkerhet**

##### *Skydd av information*

**1 §** Viktig information ska skyddas mot fysiska och logiska intrång och annan yttre påverkan samt trygga att information är tillgänglig då den behövs.

##### *Personaladministration*

**2 §** Det ska finnas en policy och rutiner som reglerar anställdas behörighet i spel- och affärssystem.

Motsvarande policy, upprättande av behörighetsbeskrivning och rutiner enligt första stycket, ska finnas för övriga personer som behöver ha behörighet till spel- och affärssystem.

Policyer och rutiner ska vara dokumenterade och uppdateras regelbundet.

##### Allmänt råd:

En policy med tillhörande rutiner kan omfatta

1. detaljerade arbetsbeskrivningar för varje anställd,
2. vilken behörighet till information som krävs för respektive arbetsbeskrivning, det vill säga för utförande av arbetsuppgifter,
3. på vilket sätt förändringar i arbetsbeskrivningen också reflekteras i behörighet till vilken information den anställda ska ha tillgång till, och
4. beskrivning av vilka steg som tas om en anställning avslutas.

##### *Tillträdesbegränsning*

**3 §** Spel- och affärssystem ska vara placerade i utrymme som är anpassat för ändamålet.

Vid alla passerställen, eller liknande, till den plats där spel- och affärssystem hanteras eller förvaras, ska det finnas personell bevakning eller teknisk utrustning för tillträdeskontroll.

Tillträdeskontrollens omfattning ska vara anpassad till bestämmelserna om risk- och sårbarhetsarbete i 5 kap.

Kort, koder och nycklar till utrymmen där spel- och affärssystem hanteras eller förvaras ska kontrolleras så att inte obehöriga kan få åtkomst till dessa.

##### Allmänt råd:

Ett utrymme som är anpassat för ändamålet kan vara ett eller flera rum.

**4 §** System för drift och test ska hållas logiskt skilda från varandra.

System för test av generering och validering och faktisk generering och validering av underlag för fysiska lotter ska hållas logiskt skilda från varandra.

##### *Behörighetskontroll*

**5 §** Spel- och affärssystem ska vara försedda med tekniska och administrativa åtgärder för identifiering av användaren, användarens behörighet till systemen samt registrering av användarens aktiviteter.

All åtkomst till spel- och affärssystemen ska registreras.

Kod, lösenord eller motsvarande till spel- och affärssystem är personliga och får inte visas eller lämnas till andra och ska ges ett säkerhetsskydd som är anpassat till informationen.

**6 §** Spel- och affärssystemen ska ha en funktion som löpande registrerar användares identitet, datum och klockslag för inloggning och utloggning samt sådana aktiviteter i övrigt som är av betydelse för informationssäkerheten.

**7 §** Händelser utanför den tekniska utrustningen som påverkar spel- och affärssystemen ska registreras.

Allmänt råd:

Brand, vattenskador kan vara exempel på sådana händelser utanför den tekniska utrustningen som påverkar spel- och affärssystemen.

Registrering av händelser enligt 7 § kan göras manuellt.

*Kommunikation och drift*

**8 §** Spel- och affärssystem ska kunna stängas ned säkert i händelse av störning eller avbrott i elförsörjningen eller i kommunikationen.

Det ska finnas reservkraftsystem för att säkerställa dataintegritet, registrering av historik, säkerhetskopiering och för att pågående spel ska kunna avslutas.

**9 §** Spel- och affärssystem ska ha en funktion som registrerar alla försök till obehörig åtkomst till spelsystemet, övriga händelser och skapa händelserapporter med tidsregistrering.

**10 §** Spel- och affärssystem ska vara skyddat mot obehörigt intrång och införande av otillåten och skadlig kod.

Spel- och affärssystem ska ha en funktion som upptäcker skadlig kod.

Det ska finnas dokumenterade rutiner för uppdatering av skydd mot otillåten och skadlig kod.

**11 §** Alla systemändringar i enlighet med 6 kap. och övriga avvikelser i spel- och affärssystemen ska övervakas och registreras.

**12 §** Spel- och affärssystem ska säkerhetskopieras minst dagligen.

Det ska säkerställas att systemen kan återskapas från tiden för senaste säkerhetskopieringen till tidpunkten för ett eventuellt avbrott.

**13 §** Spel- och affärssystem ska förses med därför avsedd brandvägg.

Brandväggar ska inrättas på sådant sätt att inte annan utrustning inom samma nätverk kan skapa alternativa nätverksvägar.

Behörighet till brandväggar ska dokumenteras i upprättade arbets- och behörighetsbeskrivningar.

Tillträde till en brandvägg ska registreras.

Alla incidenter som påverkar eller syftar till att påverka brandväggar ska registreras.

**14 §** Information ska lagras och överföras på ett säkert sätt.

Filer med vinstinformation ska hanteras så att ingen obehörig kan kopiera den eller på annat sätt missbruka eller skada informationen.

Om publika nätverk används för överföring av information ska informationen vara krypterad och de skilda undersystemen ska verifiera sändning och mottagning och vara skyddade mot ofullständig sändning, störning samt kopiering av och utskick av svarsmeddelande som inte är auktoriserade.

**15 §** Det ska finnas dokumenterade rutiner för hantering av flyttbara datamedia.

Skickas vinstinformation på datamedia per post, eller motsvarande, ska ett transportalternativ väljas som säkerställer kraven i 14 § andra stycket.

Allmänt råd:

Flyttbara datamedier kan till exempel vara bärbara datorer och flyttbara minnen.

**16 §** Endast funktioner som är nödvändiga för syftet med installation av ny programvara ska aktiveras.

Underhåll och uppdatering av applikationer i ett spel- och affärssystem ska ske på ett säkert och kontrollerat sätt.

**17 §** En programvara ska vara identifierbar med namn och versionsnummer.

Spelsystemets programkod ska innehålla kommentarer som förklarar kodens funktion.

*Lagring av registrerade uppgifter, händelser och loggar*

**18 §** Registrerade uppgifter, händelser och loggar ska lagras i enlighet med 16 kap. 5 § spellagen (2018:1138) och hållas i oförändrat skick och ska skyddas mot olovligt intrång.

Registrerade uppgifter enligt 13 § fjärde stycket ska lagras i minst tre månader.

*Tidsreferens*

**19 §** Spelsystemet ska registrera tid.

Alla uppgifter, händelser och loggar ska registreras i realtid.

UTC ska användas som system för tidsreferens.

## **5 kap. Licenshavarens risk- och sårbarhetsarbete**

**1 §** Licenshavaren ska göra en risk- och sårbarhetsanalys och på ett systematiskt sätt identifiera och dokumentera spel- och affärssystemens informationstillgångar i en förteckning.

I arbetet ska även den egna verksamhetens beroenden av andra verksamheter beaktas.

Val av metod för risk- och sårbarhetsanalys ska dokumenteras.

Allmänt råd:

ISO 31000:2009 är en vägledning som innehåller principer och generella riktlinjer för riskhantering.

En risk- och sårbarhetsanalys och en förteckning enligt 1 § kan omfatta följande moment:

1. identifiering av informationstillgångar som alltid måste vara skyddade/funktionera (Vad ska skyddas?),
2. identifiering av riskkällor som kan påverka/hota identifierade informationstillgångar (Vad kan hända?),
3. riskanalys (Hur sannolikt är det och vilka är konsekvenserna om det inträffar?),
4. riskutvärdering för att bedöma vilka av de identifierade riskkällorna som ska behandlas vidare och vilka åtgärder som ska vidtas för identifierade risker,

5. bedömning av förmågan att motstå och hantera identifierade riskkällor, och
6. riskbehandling genom identifiering och prioritering av åtgärder med anledning av analysens resultat.

**2 §** För varje informationstillgång i förteckningen ska följande information finnas

1. en definition av informationstillgången,
2. unikt identifieringsnummer,
3. versionsnummer,
4. identifierande kännetecken för informationstillgången,
5. beslutsfattare som äger rätt att besluta om förändringar i informationstillgången,
6. intern riskvärdering,
7. checksumma för informationstillgångar klassificerade enligt 3 §, andra stycket 2–3, och
8. den geografiska placeringen av fysiska informationstillgångar.

**3 §** Varje definierad informationstillgång enligt 2 § ska klassificeras enligt följande fyra kriterier:

1. spelarinformation – skyddsvärd information,
2. spel- och affärssystemens integritet,
3. tillgänglighet av spelarinformation, eller
4. spårbarhet.

Varje klassificering ska bedömas enligt följande:

1. ingen relevans (informationstillgången har ingen betydelse för kriteriet i respektive punkt 1–4 i första stycket),
2. viss relevans (informationstillgången kan ha betydelse för kriteriet i respektive punkt 1–4 i första stycket), eller
3. hög relevans (kriteriet i respektive punkt 1–4 i första stycket är beroende av informationstillgången).

Allmänt råd:

Beroende på om och hur virtualisering, exempelvis så kallade molntjänster, används i spel- och affärssystemet kan redundans av och tillgänglighet till information påverkas. Olika metoder av virtualisering kan medföra förändrad klassificering av en informationstillgång. Licenshavaren bör vara uppmärksam på hur klassificeringen av en hårdvaruinformationstillgång påverkas och kan förändras beroende på val eller utveckling av virtualisering internt eller externt.

Används en extern molntjänstleverantör bör det säkerställas att denne lever upp till kraven i föreskrifterna.

**4 §** Licenshavaren ska utse en ansvarig beslutsfattare för risk- och sårbarhetsanalysarbete och hantering av information och uppkomna incidenter i detta kapitel.

Det ska finnas dokumenterade rutiner för övervakning, upptäckt, analys, hantering och rapportering samt registrering av säkerhets- och informationssäkerhetsincidenter.

**5 §** Det ska finnas en funktion och dokumenterade rutiner för hantering av intrång och försök till intrång i spel- och affärssystemen.

Alla intrång och försök till intrång i spel- och affärssystemen ska registreras.

## 6 kap. Licenshavarens systemändringar

**1 §** Det ska finnas en dokumenterad process för versionshantering och ett versionshanteringssystem för uppdateringar eller förändringar av de informationstillgångar som upprättats i en förteckning enligt 5 kap. 2 §.

**2 §** Uppdatering eller förändring av en informationstillgång som klassificerats som kritisk med hög relevans enligt 5 kap. 3 § andra stycket, ska utan dröjsmål granskas av ackrediterat organ.

Uppdatering eller förändring av en informationstillgång som klassificerats med viss relevans enligt 5 kap. 3 § andra stycket ska granskas i samband med ordinarie certifieringsprocess enligt 2 kap. 4 §.

**3 §** Om licenshavaren har en intern funktion som hanterar kvalitetssäkring av uppdateringar eller förändringar av informationstillgångar kan det ackrediterade organet godkänna att ändringar görs utan granskning enligt 2 § första stycket om

1. funktionen är organisatoriskt separerad från den funktion som implementerar uppdateringar eller förändringar och
2. funktionen har personal med adekvat utbildning och erfarenhet.

Uppdatering eller förändring av en informationstillgång enligt första stycket ska granskas i samband med ordinarie certifieringsprocess enligt 2 kap. 4 §.

**4 §** Vid uppdatering eller förändring av informationstillgångar enligt 1 § ska risk- och sårbarhetsanalys utföras.

**5 §** Det ska finnas en utsedd beslutsfattare som ansvarar för och beslutar om varje uppdatering eller förändring av en informationstillgång.

**6 §** Ett versionshanteringssystem ska innehålla information om begäran om ändringar, godkännande av ändringar, och utförda ändringar av informationstillgångar.

Tidigare versioner av informationstillgångar ska lagras och hållas tillgängliga för granskning.

### Allmänt råd:

Tidigare versioner av informationstillgångar i form av hårdvara kan destrueras.

## 7 kap. Funktioner för licenshavarens administration av spel

### *Aktivering och avaktivering av spel*

**1 §** Licenshavare ska utan dröjsmål kunna aktivera eller avaktivera varje spel eller dess spelare; antingen ett eller flera spel eller spelare var för sig eller alla på en gång.

Åtgärder enligt första stycket ska registreras och dokumenteras.

### Allmänt råd

Ett spel kan till exempel avaktiveras genom att tillfälligt döljas om licenshavaren upptäcker felaktigheter i spelet eller för en enskild spelare.

**2 §** Ett spel som avaktiveras ska kunna spelas färdigt.

Ett spel i flera steg som avaktiveras ska kunna spelas färdigt vid nästa inloggning.

### *Avbrutna spel*

**3 §** Ett avbrutet spel ska kunna spelas färdigt om inte något annat framgår av spelreglerna.

Ett avbrutet spel ska tillsammans med gjord insats visas för en spelare när spelsystemet återanslutits.

Insats som avses i andra stycket ska hållas åtskild och redovisas särskilt på spelarens spelkonto tills det spelats färdigt.

#### Allmänna råd:

Ett spel kan anses avbrutet exempelvis om spelsystemet tappar anslutningen mot spelarens utrustning, spelsystemet eller spelarens utrustning startar om och onormal nedstängning av spelsystem.

Ett spel kan också anses avbrutet om en match inte kunnat spelas färdigt eller ett lopp ställts in.

**4 §** Om ett avbrutet spel inte spelas färdigt inom 90 dagar ska det avslutas.

Det ska tydligt framgå av spelreglerna vad som händer med en spelares insats, om ett spel avslutas utan att det spelats färdigt.

### *Felhantering*

**5 §** För spel ska det finnas dokumenterade rutiner för hantering av fel och brister.

Det ska tydligt framgå av spelreglerna vad som gäller gentemot spelaren vid fel och brister.

**6 §** Uppkomna fel och brister ska registreras och dokumenteras.

Orsaker och lösningar på fel och brister i första stycket ska registreras och dokumenteras.

**7 §** Det ska säkerställas att ett avbrutet spel eller fel och brister i övrigt inte påverkar en spelares spelkonto eller spelsaldo negativt.

För det fall en spelare inte kan spela färdigt ett spel på grund av fel eller brister ska det finnas en funktion som beräknar hur mycket som ska betalas till en spelare.

**8 §** Värdet av en vinstpott ska inte kunna påverkas av fel och brister.

## **8 kap. Information som ett spelsystem ska kunna generera**

**1 §** Rapporter avseende misstänkta spelfuskbrott som avses i 19 kap. 6 § spellagen (2018:1138) ska kunna skapas i spelsystemet eller manuellt.

Rapporter om misstänkt spelfusk, otillåtet samarbete mellan spelare, försök till spelfusk och otillåtet samarbete mellan spelarna samt övriga registrerade överträdelser av användarvillkor och spelregler ska kunna skapas i spelsystemet eller manuellt.

Rapporter om otillbörlig påverkan av utgången av ett spel som är föremål för vadslagning ska kunna skapas i spelsystemet eller manuellt.

**2 §** Spelsystemet ska ha en funktion för att generera rapporter avseende avvikelser eller förändringar i en spelares spelvanor och spelmönster som föranleder spelansvarsåtgärder.

**3 §** Spelsystemet ska ha en funktion för att generera rapporter för alla spelarregistreringar.

Spelsystemet ska ha en funktion för att generera rapporter för befintliga och stängda tillfälliga spelkonton som avses i 13 kap. 4 § första stycket spellagen (2018:1138).

**4 §** Spelsystemet ska ha en funktion för att generera rapporter för alla registrerade spelare, spelarnas kontoinformation och datum för registrering.

**5 §** Spelsystemet ska ha en funktion för att generera rapporter med alla spelare som stängt av sig från spel 24 timmar, under viss tid eller stängt av sig från spel tillsvidare i enlighet med 14 kap. 12 § spellagen (2018:1138).

**6 §** Spelsystemet ska ha en funktion för att generera rapporter med alla spelare som begränsat sin gräns i tid, insatser eller insättningar till spelkonton.

Spelsystemet ska också ha en funktion för att generera rapporter med antal spelare som sänkt respektive höjt sin gräns i tid, insatser eller insättningar till spelkonton.

**7 §** Spelsystemet ska ha en funktion för att generera rapporter avseende inaktiva spelkonton.

Allmänt råd:

Det bör framgå av licenshavarens avtal med spelaren när ett spelkonto blir inaktivt och vad som händer med t.ex. tillgodohavande om kontot varit inaktivt under viss tid.

**8 §** Spelsystemet ska ha en funktion för att generera rapporter för samtliga spelkonton som avslutats.

Om ett spelkonto har avslutats ska det framgå varför det avslutats och om det har avslutats av spelaren eller av licenshavaren.

**9 §** Spelsystemet ska ha en funktion för att generera rapporter för spelkonton med ett positivt saldo som varit avslutade i mer än fem arbetsdagar.

**10 §** Spelsystemet ska ha en funktion för att generera en rapport för varje spelkonto.

Allmänt råd:

En rapport bör innehålla information om saldo, insättningar, insatser, vinster och uttag.

**11 §** Spelsystemet ska ha en funktion för att registrera en enskild spelares hela inloggningstid.

Följande ska kunna ingå i en eller flera rapporter enligt första stycket

1. spelar-ID,
2. tid då inloggningstiden påbörjats och avslutats,
3. spelarens utrustning,
4. total insats under inloggningstiden,
5. total utbetalad vinst under inloggningstiden,
6. total insättning på spelkonto under inloggningstiden (tidsregistrerad),
7. totalt uttag från spelkonto under inloggningstiden (tidsregistrerad),
8. tidpunkt för sista bekräftelse under inloggningstiden,
9. skäl för att en inloggning avslutats, och
10. identifiering av spel och version av spel som spelats under inloggningstiden.

**12 §** Spelsystemet ska ha en funktion för att registrera och kunna generera en eller flera rapporter med information om spelarens transaktioner under inloggningstiden.

Följande information ska kunna ingå i en rapport enligt första stycket

1. spelar-ID,
2. tidpunkt för spelets start,
3. spelarens saldo vid tidpunkten för spelstart,
4. insats (tidsregistrerat),
5. avsättning till vinstpott,
6. spelets status,
7. utfall i spelet (tidsregistrerat),
8. utbetalning av vinstpott,
9. sluttid för spelet,
10. vinster,
11. spelarens saldo vid tidpunkten för sluttid, och
12. alla avbrutna spel och orsaken för varför de inte spelats färdigt.

**13 §** Spelsystemet ska ha en funktion för att registrera och kunna generera en eller flera rapporter avseende händelser i spelsystemet.

Följande information ska kunna ingå i en rapport enligt första stycket

1. omfattande vinster,
2. stora överföringar av medel,
3. ändrade förutsättningar för spel,
4. ändrade förutsättningar för vinstpott,
5. nyetablerad vinstpott,
6. spelares deltagande i vinstpott,
7. utbetalning av vinstpott, och
8. avbrutna spel med vinstpott.

**14 §** Spelsystemet ska ha en funktion för att registrera och kunna generera individuella och sammanställda rapporter om en eller flera av licenshavarens spelomgångar.

Följande information ska kunna ingå i en rapport enligt första stycket

1. spelomgångens namn och löpnummer,
2. datum,
3. tidpunkten för spelomgångens start,
4. tidpunkten för spelomgångens slut,
5. total omsättning,
6. antal insatser,
7. licenshavarens insats,
8. finansiering av en vinstpott,
9. en vinstpotts värde innan spelstart,
10. en vinstpotts värde vid spelets slut,
11. möjliga utfall,
12. verkligt utfall,
13. totalt antal vinster,
14. totalt antal vinnare,
15. antal vinnare per nivå,
16. antal rätt,
17. total utdelning, och
18. antal spelare som inte fullföljt spelomgången samt orsaken för varför de inte fullföljt.

Allmänt råd:

Ett möjligt utfall kan vara en situation då det förekommer möjlighet till ett unikt utfall som inte direkt framgår av relevant vinstplan, t.ex. en fotbollsmatch där ett spel kan avse 1X2.

## **9 kap. Funktionskrav för licenshavaren gentemot spelare**

### *Registrering av spelaren och behörighet till spelsystemet*

#### **1 § Spelsystemet ska ha en funktion för att registrera en spelare.**

Verifiering av spelarens behörighet ska ske genom personlig och unik behörighetskod varje gång spelaren loggar in i spelsystemet.

#### **2 § Spelsystemet ska ha en funktion som kontrollerar spelarens ålder.**

**3 §** Om en kontroll av PEP enligt 3 kap. 10 § penningtvättslagen (2017:630) har gjorts ska kontrollen registreras i spelsystemet.

Allmänt råd:

Registrering kan göras genom att en ruta med PEP förs in i spelarregistret och att det där noteras ja eller nej.

**4 §** Alla inloggningar på ett spelkonto och alla försök till inloggning som har gjorts ska registreras.

Det ska finnas en funktion i spelsystemet för att upptäcka om någon utan behörighet försöker logga in på en spelares spelkonto.

Om någon obehörig har försökt ta sig in på en spelares spelkonto ska spelaren informeras om detta omedelbart och därefter i enlighet med licenshavarens avtal med spelaren.

Allmänt råd:

Meddelande om att någon obehörig försökt ta sig in på en spelares spelkonto kan göras på sätt som licenshavaren anser vara mest lämpligt vid tillfället, till exempel genom sms, e-postmeddelande eller information vid inloggning.

**5 §** En spelares identitet, datum och tidpunkt ska registreras vid varje inloggning och utloggning.

När en spelare loggar in i spelsystemet ska dennes senaste inloggning med tid och datum finnas tillgängligt för spelaren.

**6 §** Spelsystemet ska ha en funktion och dokumenterade rutiner för säkert byte av behörighetskod.

En spelares behörighetskod ska inte kunna ändras ensidigt av licenshavaren.

Allmänt råd:

Vid behov kan en engångskod skickas till spelarens registrerade e-postadress eller registrerade mobilnummer.

### *Spelkonto*

**7 §** Spelsystemet ska ha en funktion för att hantera och registrera alla ekonomiska transaktioner till och från ett spelkonto i enlighet med 13 kap. 3 § spellagen (2018:1138).

**8 §** Vid insättning av medel på ett spelkonto ska licenshavaren kunna säkerställa att innehavaren av uppgett bankkort/bankkonto eller annan betaltjänst är densamme som innehavaren av spelkontot.

Första stycket gäller även om spelaren byter bankkort, bankkonto eller annan betaltjänst.

Allmänt råd:

Säkerställande kan ske via bank-ID eller liknande.

**9 §** En spelare ska kunna se sitt saldo på spelkontot omedelbart efter varje utförd transaktion.

Det ska finnas en funktion som i enlighet med 13 kap 3 § första stycket spellagen (2018:1138) visar spelaren vilka spel denne deltagit i, alla insatser som gjorts och alla vinster som utbetalats.

*Begränsning av insättningar, förluster och inloggningstid*

**10 §** För onlinespel ska det finnas en funktion där spelaren på ett enkelt sätt ska ange hur stora insättningar som kan göras fördelat på dag, vecka och månad.

En spelare som inte angett gränser för insättningar enligt första stycket får inte spela.

**11 §** För onlinespel ska det finnas en funktion där spelaren på ett enkelt sätt kan begränsa sin inloggningstid.

**12 §** Det ska finnas en funktion som under inloggningstiden ska kunna visa spelaren varningar om vinster och förluster samt information om hur länge spelaren varit inloggad.

**13 §** Endast spelaren själv ska kunna bestämma begränsningarna enligt 10 och 11 §§.

*Avstängning från spel*

**14 §** Spelsystemet ska ha en funktion som på ett enkelt sätt tillåter en spelare att stänga av sig från spel under viss tid eller tills vidare.

**15 §** Spelsystemet ska ha en funktion som kontrollerar om en spelare har stängt av sig från spel eller begränsat sin speltid varje gång en spelare registrerar sig eller loggar in i spelsystemet.

*Påbörjat spel*

**16 §** Vid spel ska det finnas en funktion och dokumenterade rutiner som förhindrar att en insats kan läggas efter att licenshavarens bestämda tillfälle för att dragning eller händelse för ett framtida resultat har startats.

Allmänt råd:

När det är relevant kan vadslagning ske under en pågående match eller liknande, till exempel ett vad om vilket lag som gör nästa mål eller matchens spelare.

## **10 kap. Återbetalningsprocent**

**1 §** Vid spel med progressiv vinst ska återbetalningsprocentens miniminivå visas för spelaren.

2 § Spelsystemet ska ha en funktion för övervakning av återbetalningsprocenten på varje enskilt spel.

Data som genereras enligt första stycket ska lagras och finnas tillgängligt för granskning.

## 11 kap. Spelinstruktioner, vinstplan och vinstpott

### *Spelinstruktioner*

1 § Spelinstruktioner ska vara kompletta, tydliga och inte vilseledande.

#### Allmänt råd:

Spelinstruktioner får översättas till andra språk och ska då ha samma innehåll som de ursprungliga.

2 § Spelinstruktioner och spelregler ska finnas tillgängliga utan att en insats måste göras.

3 § Spelinstruktioner ska finnas tillgängliga på samma typ av medium som det aktuella spelet. Spelinstruktioner ska finnas lättillgängliga.

#### Allmänt råd:

Om ett spel tillfälligt ändrar karaktär, under pågående spel bör spelinstruktionerna per automatik anpassas till ändringen.

### *Vinstplan*

4 § Det ska finnas dokumenterade rutiner för att kvalitetssäkra att konfigureringsplaner är korrekta.

Det ska finnas dokumenterade rutiner för att säkerställa att beräkningarna av vinstplanerna är korrekta.

#### Allmänt råd:

Rutiner kan vara både automatiska och manuella.

### *Vinstpott*

5 § Det ska finnas spelregler för hur en spelare kan vinna en vinstpott.

Det ska tydligt framgå hur en vinstpott är finansierad och fördelad.

6 § Det ska tydligt framgå av spelreglerna hur en vinstpott ska fördelas, om den vinns av fler än en spelare.

7 § Det ska tydligt framgå av spelreglerna hur en licenshavare kan avbryta eller avsluta en vinstpott.

## 12 kap. Onormalt spelande och spelfusk

1 § Spelsystemet ska ha en funktion och det ska finnas dokumenterade rutiner för att upptäcka förekomsten av spelfusk och otillåtet samarbete mellan spelare, försök till spelfusk och otillåtet samarbete mellan spelarna samt andra överträdelser av användarvillkor och spelregler.

2 § Spelsystemet ska ha en funktion så att en spelare enkelt och omedelbart kan rapportera misstänkt spelfusk, spelfusk, otillåtet samarbete mellan spelare, försök till spelfusk och

otillåtet samarbete mellan spelarna samt andra överträdelser av användarvillkor och spelregler.

**3 §** Det ska finnas en funktion för att analysera och skapa underlag för rapportering om otillbörlig påverkan av resultat som utgör objekt för vadhållning.

**4 §** Det ska finnas dokumenterade rutiner för att upptäcka och motverka avvikelser och onormalt spelande genom manipulation av spel och programvara.

### **13 kap. Funktionalitetskrav för slumpalsgeneratorer**

**1 §** Resultat från en slumpalsgenerator ska vara slumpmässigt, statistiskt oberoende, ha korrekt standardavvikelse och ska vara korrekt sannolikhetsfördelat.

Resultatet från slumpalsgeneratoren ska inte vara förutsägbart utan kännedom om använd algoritm, implementering och initialvärden.

#### Allmänt råd:

Det finns flera statistiska tester som kan användas för att säkerställa resultatet av en slumpalsgenerator. DIEHARD-testpaketet (Marsaglia) och NIST-testpaketet (National Institute of Standards and Technology – Statistical Test Suit) är två tester som kan användas.

**2 §** Det ska finnas en dokumenterad referens till etablerad och vedertagen algoritm och eventuell programkod samt omräkningsförfarande för slumpalsgenerator.

Om slumpalsgeneratoren är inbyggd i programvaran, ska hela denna programkod, tillsammans med kommentarer och dokumentation, kunna redovisas.

#### Allmänt råd:

Den algoritm som slumpalsgeneratoren baseras på bör vara publicerad i någon internationellt erkänd publikation.

De utfallstest som kan bli aktuella för genererade slumpal är till exempel X2-test (chi-två-test), autokorrelationstest, runs-test.

Licenshavaren kan möjliggöra kontroll av att den fastställda vinstplanen genom att låta den ackrediterade testverksamheten eller Spelinspektionen granska program, tryckplåtar, loggar, kontrollistor eller annan dokumentation för vinstplanen.

**3 §** Slumpalsgeneratoren ska kunna klara fastställd maximal belastning.

**4 §** Funktioner som inte genererar utfall i spel men som beror på slumpmässiga element ska baseras på slumpalsgeneratorns resultat.

#### Allmänt råd:

Sådana funktioner kan vara till exempel en slumpad spelrad eller placering vid ett pokerbord i en pokerturning.

**5 §** Beräkningar från en slumpalsgenerator ska ha korrekt standardavvikelse och ska vara korrekt sannolikhetsfördelade.

Slumpalsgeneratorns utfall av nummer, symboler eller händelser ska korrespondera med de för aktuellt spel fastställda spelreglerna.

Allmänt råd:

Om slumpalen görs om till exempelvis kort bör det finnas fyra ess, fyra kungar etc. i en normal kortlek om nu spelet använder en normal kortlek.

**6 §** Slumptalsgeneratorns beräkningar ska överensstämma med registrerade händelser i spelsystemet.

**7 §** Om det enligt spelreglerna krävs att en sekvens av utfall från en slumptalsgenerator bestäms i förväg, är det endast tillåtet att skapa nya sekvenser om det framgår av spelreglerna.

**8 §** Om inget annat framgår av spelreglerna ska utfall av en slumptalsgenerator alltid vara oberoende av händelser i det aktuella spelet eller av tidigare spel.

*Dragningsutrustning utan slumptalsgenerator*

**9 §** Resultat från dragningsutrustning utan slumptalsgenerator ska vara slumpmässigt, statistiskt oberoende, ha korrekt standardavvikelse och vara korrekt sannolikhetsfördelat.

Allmänt råd:

De utfallstest som kan bli aktuella för genererade slumpal är till exempel X2-test (chi-två-test), autokorrelationstest, runs-test.

**10 §** Fristående dragningsutrustning utan slumptalsgeneratorer ska förvaras inlåst och med begränsad åtkomst.

*Dragningsutrustning live kasinospel*

**11 §** Dragningsutrustning i ett live kasinospel ska övervakas och spelas in.

Av det inspelade materialet ska det framgå att spelreglerna följs.

Inspelningen ska registrera datum och tid.

**12 §** Det ska finnas en fysisk behörighetskontroll till den lokal, som används för live kasinospel, med tillhörande utrymmen.

Det ska minst finnas skild behörighetskontroll för personer med olika arbetstagarfunktioner.

Allmänt råd:

Kortgivare, golvchef, föreståndare och övervakningspersonal är exempel på olika typer av arbetstagare som bör kategoriseras i olika behörighetsgrupper.

## **14 kap. Funktionalitetskrav när ombudsterminal används för insatser och kontroll**

*Ombudsterminal*

**1 §** En ombudsterminal ska på ett entydigt sätt kunna identifieras av spelsystemet.

Allmänt råd:

En ombudsterminal är en del av spelsystemet och identifiering kan ske genom validering av checksumma av terminalens individuella delar eller liknande förfarande som säkerställer hela systemets integritet.

**2 §** Kommunikation mellan en ombudsterminal och övriga delar av spelsystemet ska vid överföring skyddas av kryptering eller motsvarande.

**3 §** Spel- eller betaltransaktioner som skickas från en ombudsterminal till andra delar av spelsystemet ska efter transaktionsslut valideras av terminalen innan utskrift.

#### *Ombudsterminal för vinstvalidering*

**4 §** Om en ombudsterminal används för vinstvalidering ska den vara försedd med en bildskärm som är avsedd för att förmedla information till spelaren.

Följande information ska visas på den skärm som är vänd mot spelaren

1. spelform,
2. insats,
3. makulering,
4. vinstbelopp alternativt ”ingen vinst” och
5. spelet stängt.

### **15 kap. Funktionalitetskrav för onlinespel**

#### *Spelutförande*

**1 §** Spel med interaktiva val ska ha illustrationer som tydligt visar aktuella och möjliga insatser.

Spel enligt första stycket ska tydligt visa möjlighet till ändring eller återställande av aktuell insats.

**2 §** Varje spelomgång ska vara minst tre sekunder.

Första stycket gäller också för en autoplay-funktion.

**3 §** En spelares deltagande i ett spel och de val som spelaren gör i spelsystemet baseras på frivillighet.

En spelare ska ha skälig tid att överväga konsekvenserna av ett val.

Upprepade val som görs av en spelare i spelsystemet ska inte kunna hamna i kö för att bli utförda.

#### Allmänt råd:

Val som kan göras är till exempel köp, betala, ”spin”, ”play”, ”hold”, ”draw”, ”double”.

#### *Visuell presentation*

**4 §** Spelets namn ska visas på samtliga sidor som hör till det aktuella spelet.

**5 §** Spelsystemet ska ha en funktion som kontinuerligt visar spelaren hur länge denne varit inloggad.

**6 §** Spelsystemet ska ha en funktion som kontinuerligt visar spelarens saldo för spelaren under hela inloggningstiden.

**7 §** Ett spels insats ska visas tydligt.

Spelarens möjliga insats och faktiska insats samt vad som är minimiinsats och vad som är maxinsats ska visas tydligt.

Spelsystemet ska ha en funktion som gör spelarens insats inklusive den totala insatsen i spelet väl synliga.

Allmänt råd:

Exempel på när spelarens insats kan vara inkluderad i en total insats är när en spelare kan spela på flera händelser i kombination.

**8 §** En spelare ska informeras om förekomsten av faktorer utanför dennes kontroll som kan påverka det aktuella spelet och utfallet.

Allmänt råd:

Faktorer som kan påverka en spelare är till exempel användning av automatisering eller tilläggsapplikationer till automatisering.

**9 §** Ett spelresultat ska vara synligt under skälig tid.

**10 §** Ett datorsimulerat automatspel ska tydligt visa eller illustrera vilka symboler som innebär vinst.

Om olika kombinationer av symboler innebär vinst ska dessa tydligt visas eller illustreras.

**11 §** Om ett spel tillfälligt ändrar karaktär ska spelet tydligt visa aktuell status inför nästa spel.

**12 §** En symbol som används i ett spelsystem ska ha samma form och färg i hela det aktuella spelet.

**13 §** Antalet aktiva kortlekar samt vilka kort som ingår i aktuellt spel ska tydligt anges.

Kortets framsida ska tydligt visa färg och valör.

Av spelreglerna ska det tydligt framgå vid vilka tillfällen korten blandas.

Allmänt råd:

I olika spel kan andra kort än spelkortet ingå.

**14 §** Om inte en traditionell tärning används i ett tärningsspel ska detta klargöras för spelaren. Det ska tydligt anges vilken tärningssida som vinner ett spel.

**15 §** Ett spelsystem ska ha en funktion som förhindrar att en spelare spelar mot sig själv.

Ett spelsystem ska ha en funktion för att upptäcka och förhindra att en eller flera spelare använder samma spelutrustning samtidigt.

**16 §** Det aktuella vinstpottbeloppet ska vara synligt för deltagande spelare.

**17 §** En spelare ska informeras om en vunnen vinstpott utan dröjsmål.

Efter det att en vinstpott vunnits ska samtliga spelare informeras om dess nya värde.

Information enligt andra stycket ska också finnas tillgängligt för spelare som inte deltagit i den aktuella vinstpotten.

**18 §** Det ska tydligt framgå om en vinstpott inte är tillgänglig för en spelare.

Det ska säkerställas att all information till spelarna är korrekt oavsett om en vinstpott är tillgänglig eller inte.

---

**Ikraftträdande- och övergångsbestämmelser**

1. Dessa föreskrifter och allmänna råd träder ikraft den **DAG MÅNAD ÅR.**
2. Föreskrifterna får tillämpas även på ansökningar om licens som lämnas in till Spelinspektionen och som avser tid efter den **DAG MÅNAD ÅR.**
3. Genom föreskrifterna upphävs myndighetens föreskrifter (LIFS 2018:8) om tekniska krav samt ackreditering av organ för den som ska kontrollera, prova och certifiera spelverksamhet.

På Spelinspektionens vägnar

CAMILLA ROSENBERG

Johan Röhr

## Konsekvensutredning av Spelinspektionens föreskrifter och allmänna råd om tekniska krav samt ackreditering av organ för den som ska kontrollera, prova och certifiera spelverksamhet

### **1 Beskrivning av problemet och vad Spelinspektionen vill uppnå**

#### **1.1 Utgångspunkter**

I och med den nya spelregleringen, som trädde ikraft den 1 januari 2019, fick Spelinspektionen föreskriftsrätt gällande bland annat sådana tekniska krav och rutiner som avses i 16 kap. 1 § spellagen (2018:1138), och den bedömning av överensstämmelse med tekniska krav som avses i 16 kap. 3 § spellagen (16 kap. 9 § spelförordningen [2018:1475]). Den 25 juli 2018 beslutade dåvarande Lotteriinspektionen föreskrifter och allmänna råd (LIFS 2018:8) om tekniska krav samt ackreditering av organ för den som ska kontrollera, prova och certifiera spelverksamhet (tekniska föreskrifter).

Med utgångspunkt i erfarenheterna från myndighetens arbete med tillämningen av de tekniska föreskrifterna har Spelinspektionen sett ett behov av att se över föreskrifterna. Aktörer som tillhandahåller spel för allmännyttiga ändamål (främst ideella föreningar eller registrerade trossamfund<sup>1</sup>) har även påtalat att de tekniska kraven för närvarande är för högt ställda. Spelmarknadsutredningen (SOU 2020:77) föreslår nu att Spelinspektionen ska ges mandat att meddela föreskrifter om undantag från det bedömningsförfarande som avses i 16 kap. 3 § spellagen och i så fall föreskriva vilka andra bedömningsförfaranden som i stället ska gälla.<sup>2</sup> Detta innebär att det införs en större möjlighet för myndigheten att anpassa de tekniska kraven utifrån riskerna i spelen samtidigt som ett högt konsumentskydd kan upprätthållas. Spelinspektionens förslag på anpassade tekniska krav genom nya tekniska föreskrifter baseras på antagandet

---

<sup>1</sup> Även andra juridiska personer, som t ex ekonomiska föreningar, kan få licens för att tillhandahålla spel för allmännyttigt ändamål (6 kap. 2 § andra stycket spellagen).

<sup>2</sup> Ökat skydd och stärkt reglering på den omreglerade spelmarknaden (SOU 2020:77), s. 48.

att myndigheten ges det mer tydliga bemyndigandet som föreslås av Spelmarknadsutredningen.

## 1.2 Syftet med nya tekniska föreskrifter

Syftet med de tekniska kraven är att spelare ska kunna utgå från att de spel som tillhandahålls är säkra och att de inte kan manipuleras. För att uppnå ett starkt konsumentskydd och en hög säkerhet i spelet är det nödvändigt att säkerställa att spelsystem, och andra för spelets utförande viktiga funktioner, uppfyller höga krav på säkerhet. Detta innebär att även affärssystem bör omfattas av tekniska krav och kontroll. De tekniska kraven måste dock ställas i relation till identifierade risker. Om kraven i de tekniska föreskrifterna inte ändras och därmed är för höga finns det en risk att myndigheten uppställer krav som är oproportionerliga i förhållande till spelets risk och påverkan på konsumentskyddet. Hur omfattande kraven ska vara beror bl.a. på vilken typ av spelverksamhet som avses.<sup>3</sup>

## 1.3 Nuvarande undantag från befintliga föreskrifter

Spelinspektionen får besluta om undantag från de nuvarande tekniska föreskrifterna, om det är motiverat ur säkerhetssynpunkt och i övrigt inte medför några risker för spelaren (1 kap. 1 § andra stycket tekniska föreskrifterna). Myndigheten har, med stöd av möjligheten att meddela undantag, beslutat om undantag den 12 mars 2019 för s.k. bygdebingo som är av tillfällig karaktär. Beslutet innebär att vissa aktörer som tillhandahåller bingo av tillfällig karaktär inte behöver uppfylla kraven i 13 kap. tekniska föreskrifterna<sup>4</sup>, beroende på om teknisk bingokontrollutrustning används och hur stor den högsta vinsten är i bingospelet. Innan spellagen trädde ikraft var det länsstyrelserna som beslutade om de flesta tillstånden om att anordna bingo (se lotterilagen 42 § första stycket).

---

<sup>3</sup> Prop. 2017/18:220 s. 172.

<sup>4</sup> Merparten av de aktörer som tillhandahåller bingo av tillfällig karaktär omsätter under 5 miljoner kr, vilket innebär att endast 13 kap. tekniska föreskrifterna behöver vara uppfylld, se 1 kap. 1 § fjärde stycket tekniska föreskrifterna.

En del av de aktörer som tillhandahåller spel för allmännyttiga ändamål kontaktade myndigheten innan tillstånden enligt lotterilagen löpte ut och menade att kraven i de tekniska föreskrifterna är utformade för onlinespel då de är för långtgående för aktörer som tillhandahåller spel enligt 6 kap. spellagen. Enligt dessa aktörer står inte heller kostnaden för kontroll-, provnings- och certifiering i relation till mindre aktörers omsättning. Vad aktörerna framförde föranledde att Spelinspektionen beslutande, den 25 november 2019, om ett undantag vilket innebar att lotterier (som inte tillhandahålls online) och s.k. hallbingo med en omsättning under 50 miljoner kronor per år gavs en begränsad tid för anpassning till de tekniska kraven i föreskrifterna under vissa förutsättningar.

Dessa undantag kan anses ha föranletts av att de tekniska kraven är för högt uppställda för en del av de aktörer som tillhandahåller spel för allmännyttiga ändamål. I praktiken har besluten inneburit att flertalet av de aktörer som tillhandahåller spel för allmännyttiga ändamål enligt 6 kap. spellagen har varit undantagna kraven i de tekniska föreskrifterna. Avsikten har inte varit att dessa undantag ska göras permanenta. Vid en beskrivning av effekterna av om föreslagen reglering inte kommer till stånd (se punkt 2.2) kommer myndigheten därför att göra en jämförelse med utgångspunkt i licensbesluten som är baserade på ställningstagandena och befintliga tekniska föreskrifter.

## **2 Alternativa lösningar för att uppnå syftet och vilka effekterna blir om någon reglering inte kommer till stånd**

### **2.1 Alternativa lösningar**

De undantag som myndigheten redogjort för i avsnitt 1.2 har som tidigare angetts utgjort tillfälliga lösningar<sup>5</sup> för att hantera frågan om vilka tekniska krav som ska gälla för spel som tillhandahålls enligt 6 kap. spellagen. Att undanta spelformer helt från tekniska krav bör ske i föreskrifter. Det är därför inte ett alternativ att göra undantagen permanenta.

<sup>5</sup> Detta då bl.a. samma tekniska utrustning som beslutats om i tidigare typgodkännandebeslut (med stöd av lotterilagen) ska användas i spelverksamheten. Lotterilagen upphävdes i och med spellagens ikraftträdande den 1 januari 2019.

Kraven i de tekniska föreskrifterna har visats sig vara för högt ställda för vissa aktörer i förhållande till spelets risk. Merparten av de spel som avses tillhandahålls av aktörer med licens enligt 6 kap. spellagen. Om kraven i de tekniska föreskrifterna inte ändras finns det en risk att myndigheten uppställer krav som är oproportionerliga i förhållande till spelets risk och dess påverkan på konsumentskyddet.

En del aktörer som tillhandahåller spel enligt 6 kap. spellagen har gett uttryck för att det är tillräckligt om myndigheten i tillsynen kontrollerar om aktörerna uppfyller de tekniska kraven, istället för att ett ackrediterat organ ska granska detta både innan licens beviljas och under licensperioden.

Spelinspektionens förslag till anpassade tekniska krav baseras på det av Spelmarknadsutredningen föreslagna bemyndigandet. Om myndigheten inte får bemyndigandet kan t.ex. inte krav på användning av viss utrustning vid vissa nivåer uppställas utan att denna utrustning också måste certifieras. Spelinspektionen skulle inte kunna uppställa krav på andra bedömningsförfaranden än nuvarande förfarande i enlighet med 16 kap. 3 § spellagen och gränserna för certifiering skulle behöva bestämmas till lägre nivåer än vad som nu föreslås. Spelinspektionen skulle inte kunna bedöma efterlevnaden genom t.ex. utfallstester. Fler aktörer skulle därmed bli tvungna att certifiera sina verksamheter, vilket i vissa fall skulle kunna leda till oproportionerliga resultat.

Beaktat riskerna i sådant spel som kan tillhandahållas enligt 6 kap. spellagen och hur aktörernas spelverksamheter ser ut är det således inte ett alternativ att låta de tekniska föreskrifterna vara oförändrade. Även om det i 1 kap. 1 § tredje stycket tekniska föreskrifterna anges att endast 13 kap. gäller för lotteri enligt 6 kap. 1 § spellagen om aktörerna omsätter under fem (5) miljoner kronor – har det visat sig att de tekniska kraven alltför inte ändamålsenliga eller proportionerliga.

## 2.2 Effekter om regleringen inte kommer till stånd

Om de nya föreskrifterna inte kommer till stånd finns det en risk att myndigheten uppställer oproportionerligt höga tekniska krav i förhållande till

riskerna med säkerheten i sådant spel som en del aktörer enligt 6 kap. spellagen tillhandahåller. Resultatet av för högt uppställda tekniska krav i förhållande till identifierade risker är att flera av de aktörer som tillhandahåller spel för allmännyttiga ändamål riskerar att inte kunna fortsätta bedriva spelverksamhet. Aktörer som tillhandahåller spel för allmännyttiga ändamål är för sin verksamhet beroende av intäkter från spel.<sup>6</sup> Om de inte kan fortsätta bedriva spelverksamhet riskerar de även att inte kunna främja allmännyttigt ändamål. Detta kan få negativa konsekvenser för föreningslivet. I förlängningen kan detta även påverka konkurrensen på den svenska spelmarknaden negativt eftersom utbudet av visst allmännyttigt spel riskerar att försvinna.

### 3 Uppgifter om vilka som berörs av regleringen

Det föreligger stora skillnader mellan olika aktörer och spelformer som finns på spelmarknaden. Spel kan exempelvis tillhandahållas med licens för olika typer av spel enligt olika kapitel i spellagen, men det råder även stora skillnader mellan de olika aktörer och spelformer som tillhandahålls med licens endast enligt 6 kap. spellagen. Skillnaderna kan till exempel bestå i vilket system licenshavaren använder men även storleken på licenshavarna. Vissa "större" aktörer kan omsätta miljardbelopp, medan andra aktörer kan vara "mindre" och omsätta betydligt lägre belopp, tillhandahålla spel mer sällan än de större aktörerna och erbjuda lägre vinster. Då dessa skillnader medför att säkerheten i spelen kan påverkas i olika grad bör de tekniska kraven närmare anpassas till de olika spelformerna och spelverksamheterna med licens enligt 6 kap. spellagen.

#### 3.1 Licenshavare med licens enligt 6 kap. spellagen

De licenshavare som främst kommer att beröras av förslagen i de tekniska föreskrifterna är de som tillhandahåller eller ansöker om licens till följande kategorier av spel:

1. Lotteri enligt 6 kap. 3 § spellagen och som inte tillhandahålls online,
2. bingo enligt 6 kap. 5 § som inte är av tillfällig karaktär, och

---

<sup>6</sup> Se 6 kap. 2 § p 4 spellagen.

### 3. bingo enligt 6 kap. 5 § spellagen som är av tillfällig karaktär<sup>7</sup>.

Dessa aktörer uppgick i maj till totalt 247 stycken, fördelat på 37 stycken med licens att tillhandahålla lotteri, 24 stycken med licens att tillhandahålla bingo av ej tillfällig karaktär (s.k. hallbingo), och 186 stycken med licens att tillhandahålla bingo av tillfällig karaktär (s.k. bygdebingo).

Om man jämför med befintliga tekniska föreskrifter innebär föreslagen reglering lättnader för den absoluta majoriteten av de aktörer som har licens för att tillhandahålla spel enligt 6 kap. spellagen. Lättnaderna består i att de flesta inte kommer att behöva certifiera sin verksamhet. Merparten av de som fortfarande kommer omfattas av certifieringskraven kommer även de få lättnader i förhållande till dagens krav. Dessa lättnader kommer bestå i att de flesta av dessa aktörer inte kommer behöva efterleva lika många tekniska krav. Såvitt myndigheten känner till kommer troligtvis ingen befintlig aktör i praktiken att drabbas av striktare tekniska krav.

Om föreslagen reglering jämförs med myndighetens ställningstaganden och de undantag som dessa har inneburit för flertalet aktörer enligt 6 kap. spellagen kommer dock en del aktörer att behöva uppfylla flera tekniska krav än tidigare.

Nedan redogör vi för hur många aktörer för respektive spelform som kommer att påverkas och på vilket sätt.<sup>8</sup>

#### 3.1.1 Lotteri enligt 6 kap. 3 § spellagen

Det finns 37 gällande licenser för tillhandahållande av lotterier enligt 6 kap. 3 § spellagen. Av dessa 37 har tre aktörer licens för att tillhandahålla onlinespel. Dessa tre aktörer kommer omfattas av de tekniska kraven i sin helhet. Dessa tre är även de enda tre aktörerna av samtliga 276 aktörer som inte kommer att

---

<sup>7</sup> Vad som ska anses vara "bingo av tillfällig karaktär" förklaras i det allmänna rådet till 6 kap. 4 § Spelinspektionens föreskrifter och allmänna råd (SIFS 2019:1) om bingo för allmännyttiga ändamål. Samma definition föreslås användas i de nya föreskrifterna.

<sup>8</sup> Information om vilka aktörer som berörs och på vilket sätt är baserade på uppgifter som Spelinspektionen inhämtat från licenser i maj 2021.

påverkas av förslaget om att inte behöva förnya kontroll-, provnings- och certifieringsprotokollet minst var tolfte månad.<sup>9</sup>

Två lotteriaktörer, som inte tillhandahåller onlinespel och som idag är undantagna befintliga tekniska föreskrifter i enlighet med Spelinspektionens meddelade undantag, kommer påverkas av förslaget. Dessa aktörer omsätter mindre än 10 miljoner kronor per år och har vinster högre än ett prisbasbelopp. Om dessa aktörer fortsätter att tillhandahålla spel med vinster över ett prisbasbelopp kommer de behöva certifiera sin verksamhet enligt 1–2 och 13 kap. tekniska föreskrifterna.

### 3.1.2 Bingo enligt 6 kap. 5 § som inte är av tillfällig karaktär

Det finns 24 gällande licenser för att tillhandahålla bingo som inte är av tillfällig karaktär. Eftersom samtliga av dessa 24 aktörer omsätter mer än 5 miljoner kronor skulle inte 1 kap. 1 § fjärde stycket tekniska föreskrifterna kunna tillämpas på någon av dessa aktörer. De skulle därför ha omfattats av samtliga krav i de tekniska föreskrifterna om inte undantag hade meddelats med stöd av 1 kap. 1 § andra stycket. Eftersom samtliga aktörer omsätter mindre än 50 miljoner kronor under licensperioden (och använder tidigare typgodkänd utrustning) är dock samtliga aktörer idag temporärt undantagna de tekniska kraven i sin helhet med stöd av 1 kap. 1 § andra stycket tekniska föreskrifterna, i enlighet med Spelinspektionens meddelade undantag.

Samtliga 24 aktörer kommer enligt förslagen endast att behöva certifiera sin verksamhet enligt 1–2, 8, 11 och 13 kap. Detta kommer innebära faktiska lättnader för samtliga aktörer i jämförelse med de krav som framgår i nuvarande tekniska föreskrifter.

Samtliga 24 aktörer kommer att omfattas av förslaget om att inte behöva förnya kontroll-, provnings- och certifieringsprotokollet minst var tolfte månad.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Myndigheten har föreslagit en särskild reglering för när aktörer enligt 6 kap. spellagen, som inte tillhandahåller onlinespel, behöver omcertifiera sin spelverksamhet, se bilaga 1.

<sup>10</sup> Myndigheten har föreslagit en särskild reglering för när aktörer enligt 6 kap. spellagen, som inte tillhandahåller onlinespel, behöver omcertifiera sin spelverksamhet, se bilaga 1.

Sammanfattningsvis föreslås att samtliga 24 aktörer som tillhandahåller bingo får lättnader vad avser vilka delar av verksamheten de behöver certifiera. Samtliga kommer dock vara tvungna att certifiera delar av sin verksamhet, något som hittills inte har krävts av dessa aktörer eftersom de beviljats temporära undantag.

### 3.1.3 Bingo enligt 6 kap. 5 § av tillfällig karaktär

Det finns 186 gällande licenser för att tillhandahålla bingo av tillfällig karaktär. Av de 186 aktörer som har licens att tillhandahålla bingo av tillfällig karaktär har tre stycken ett högsta vinstvärde som överstiger ett prisbasbelopp och 64 aktörer har ett högsta vinstvärde som understiger 1/6 prisbasbelopp. 119 aktörer har således ett högsta vinstvärde mellan 1/6 prisbasbelopp och ett prisbasbelopp. Ingen aktör omsätter mer än 10 miljoner kronor per år.

De tre aktörer som har ett högsta vinstvärde som överstiger ett prisbasbelopp kommer att omfattas av kraven i 1–2 och 13 kap. samt av kraven att använda sådan utrustning som avses i 13 kap. Dessa tre kommer alltså behöva certifiera sin utrustning i enlighet med 13 kap. tekniska föreskrifterna under förutsättning att de fortsätter att tillhandahålla spel med högre vinster än ett prisbasbelopp.

De 64 aktörer som har ett högsta vinstvärde som understiger 1/6 prisbasbelopp kommer inte omfattas av några tekniska krav överhuvudtaget.

De 119 aktörer som har ett högsta vinstvärde mellan 1/6 prisbasbelopp och ett prisbasbelopp kommer inte omfattas av några certifieringskrav. Däremot kommer de omfattas av ett krav att använda sådan utrustning som avses i 13 kap. samt att denna utrustning ska uppfylla kraven som där anges.

Samtliga kommer att påverkas av förslaget om att inte behöva förnya kontroll-, provnings- och certifieringsprotokollet minst var tolfte månad.

Sammanfattningsvis kommer den föreslagna regleringen innebära att endast tre av samtliga 186 aktörer kommer omfattas av ett certifieringskrav, såvida de fortsatt har vinstvärden över ett prisbasbelopp. Merparten av aktörerna kommer

dock att omfattas av krav på användande av viss utrustning som uppfyller vissa krav.

### 3.2 Övriga aktörer som berörs av förslagen

Teoretiskt sett innebär förslagen vid en jämförelse med befintliga tekniska föreskrifter att även ackrediterade organ<sup>11</sup> indirekt berörs. I praktiken kommer detta inte vara fallet, eftersom merparten av de aktörer som tillhandahåller spel för allmännyttiga ändamål varit undantagna krav på granskning och certifiering. Om och när förslagen träder ikraft kommer myndighetens undantag att upphävas. Det kommer alltså att resultera i att flera aktörer än tidigare kommer att behöva genomgå granskning och certifiering av ett ackrediterat organ, om än i olika omfattning. För de ackrediterade organen innebär det ökade intäkter.

### 3.3 Påverkan på Spelinspektionen

Spelinspektionens behov av resurser kommer att öka, främst med anledning av Spelmarknadsutredningens föreslagna bemyndigande i 16 kap. 9 § 3 spelförordningen. Eftersom förslagen innebär att Spelinspektionen kan kontrollera efterlevnaden av tekniska krav genom utfallstester av den utrustning som används av licenshavare enligt 6 kap. spellagen kommer Spelinspektionens behov av resurser att öka. Det administrativa arbetet kommer även att öka i och med ett troligt ökat behov av vägledning till aktörerna rörande uppfyllnad av dessa tekniska krav, och information rörande Spelinspektionens tillsyn av dessa.

Vid en jämförelse med undantagen kommer flera aktörer att behöva komma in med certifieringsprotokoll. Detta kommer att innebära en ökad administrativ handläggning än tidigare. I sin tur kommer detta även att medföra att flera aktörer hamnar inom myndighetens tillsyn ifråga om efterlevnaden av tekniska krav vilket också resulterar i ett ökat resursbehov för myndigheten.

---

<sup>11</sup> Exempel på ackrediterad organ är GLI, Ecogra, BMM, Force, Quinell, Gaming Assioetes och Trisigma.

#### **4 Uppgifter om de bemyndiganden som Spelinspektionens beslutanderätt grundar sig på**

Av 21 kap. 14 § 1 spellagen framgår att regeringen eller den myndighet som regeringen bestämmer får meddela föreskrifter om sådana tekniska krav och rutiner som avses i 16 kap. 1 § och den bedömning av överensstämmelse med tekniska krav som avses i 16 kap. 3 §. Samma bemyndiganden har getts till Spelinspektionen i spelförordningen (16 kap. 9 §). Spelmarknadsutredningen har i december 2020 föreslagit att Spelinspektionen ska få ett utökat mandat som möjliggör att de tekniska reglerna och bedömningsförfarandena som omgärdar dessa anpassas till allmännyttans verksamheters skilda förutsättningar. Det föreslagna bemyndigandet är att Spelinspektionen får meddela föreskrifter om undantag från det bedömningsförfarande som avses i 16 kap. 3 § spellagen och i så fall föreskriva vilka andra bedömningsförfaranden som i stället ska gälla.<sup>12</sup>

Det föreslagna bemyndigandet syftar till att ge Spelinspektionen möjlighet att uppställa mer proportionerliga krav samtidigt som säkerheten i spelen bibehålls. Spelinspektionen ska enligt förslaget kunna ställa krav på att viss utrustning ska uppfylla vissa krav, och kontrollera att dessa krav efterlevs genom exempelvis stickprovskontroller.

Spelinspektionens rätt att besluta om de föreslagna föreskrifterna rörande de bedömningsförfaranden som ersätter de som avses i 16 kap. 3 § spellagen grundar sig på det av spelmarknadsutredningen föreslagna bemyndigandet.

---

<sup>12</sup> Se föreslagen lydelse av 16 kap. 9 § 3 spelförordningen, SOU 2020:77 s 48.

## **5 Uppgifter om vilka kostnadsmässiga och andra konsekvenser regleringen medför och en jämförelse av konsekvenser för de övervägda regleringsalternativen**

### **5.1 Uppgift om kostnadsmässiga och andra konsekvenser som förslagen medför**

Eftersom merparten av de aktörer som tillhandahåller spel för allmännyttiga ändamål har varit undantagna de tekniska kraven i föreskrifterna med stöd av myndighetens ställningstaganden kommer förslagen i praktiken att innebära ökade kostnader och administration för en del aktörer. Det är svårt att exakt ange hur många aktörer som med anledning av förslagen kommer att behöva genomgå certifiering. Detta då en del aktörer eventuellt kommer att välja att strukturera om sin spelverksamhet för att undgå tekniska krav, exempelvis genom att inte tillhandahålla vinster som överstiger ett visst prisbasbelopp. Vid en jämförelse med befintliga tekniska föreskrifter innebär förslagen att merparten av de aktörer som har varit undantagna de tekniska kraven endast kommer behöva uppfylla delar av de tekniska kraven i föreskrifterna. Den största skillnaden mot befintliga tekniska föreskrifter är att Spelinspektionen, och inte ett ackrediterat organ, kommer att kontrollera merparten av aktörernas efterlevnad av de tekniska föreskrifterna.

Spelinspektionen noterar att förslagen innebär betydande lättnader jämfört med dagens krav, och att den absoluta majoriteten av aktörerna med licens enligt 6 kap. spellagen med anledning av Spelinspektionens nya bemyndigande i 16 kap 9 § 3 spelförordningen, inte överhuvudtaget kommer behöva vända sig till ett ackrediterat organ för att certifiera sin verksamhet. Spelinspektionen bedömer att detta kommer innebära betydande minskade kostnader för dessa aktörer.

Vad förslagen kommer att innebära mer konkret kostnadsmässigt för de aktörer som kommer att omfattas av ett certifieringskrav går inte att precisera ytterligare. Anledningen till det är att de flesta aktörerna har varit undantagna de tekniska kraven och därmed kravet på certifiering. Av konsekvensutredningen som ligger till grund för befintliga tekniska föreskrifter<sup>13</sup> framgår att kostnaden för kontroll, provning eller certifiering uppskattas till

---

<sup>13</sup> Dnr 17Li2701.

51 400 kronor– 360 090 kronor beroende på omfattningen av de tester som behöver göras. Enligt uppgifter som myndigheten har fått från en del aktörer som tillhandhåller spel enligt 6 kap. spellagen är kostnaderna enligt aktörerna betydligt högre.

### 5.1.1 Inhämtade uppgifter om kostnader för certifiering

Spelinspektionen har under ärendets gång inhämtat uppgifter från Swedac<sup>14</sup> om aktörernas angivna kostnader för granskning och certifiering kan bedömas vara rimliga. Detta eftersom aktörernas angivna uppskattningar märkbart har skiljt sig åt från myndighetens uppskattning i konsekvensutredningen till befintliga tekniska föreskrifter. Swedac har uppgett att den inte har någon direkt uppfattning om vad som är en rimlig granskningskostnad, men att den initiala kostnaden torde vara för högt angiven. Spelinspektionen har därefter begärt in mer specificerade kostnadsuppgifter av de aktörer som tillhandahåller spel enligt 6 kap. spellagen och som har granskat och certifierat sin verksamhet enligt de tekniska föreskrifterna.<sup>15</sup> Aktörerna kom in med bl.a. följande svar; den initiala externa kostnaden har uppgått till ca 1–4 miljoner kronor. I denna kostnad ingår exempelvis systemanpassningar och migreringar, konsultstöd, projektledning och översättningar. Därtill har ca 1 200 – 4 000 timmar vad gäller interna resurser tagits i anspråk som en initial kostnad. Utöver den initiala kostnaden tillkommer årliga kostnader, både vad gäller externa kostnader och interna resurser. Denna kostnad är svårare att uppskatta eftersom revisionen inte infallit än, men bedöms uppgå till ca 300 000 kronor – 1 200 000 kronor och 750 timmar – 1 140 timmar. Av svaret framgår också att kostnaderna för granskning och certifiering inte är kända för bingoaktörerna. Aktörer som tillhandahåller bingo av tillfällig karaktär använder enklare teknisk utrustning som inte är certifierad.

De aktörer som kommit in med uppskattningar hör till de större aktörer som har granskat och certifierat sin verksamhet eftersom de inte omfattas av undantag från de tekniska kraven i ställningstagandena. Gransknings- och certifieringskostnaden för mindre aktörer lär med stor sannolikhet vara mindre.

---

<sup>14</sup> Sveriges nationella ackrediteringorgan.

<sup>15</sup> Frågan har ställts till Kombispel/Nordic Lottery, Miljonlotteriet och Folkspel Ideell förening.

### 5.1.2 Sammanfattande bedömning av kostnadsmässiga konsekvenser

Spelinspektionen bedömer att den uppskattade kostnadsuppgiften i konsekvensutredningen som låg till grund för befintliga tekniska föreskrifter troligtvis har baserats på kostnaderna för ett typgodkännande enligt de tidigare gällande bestämmelserna i lotterilagen. Detta bör innebära att kostnaderna troligen har uppskattats till lägre än de faktiska kostnaderna. För de aktörer som tillhandahåller spel för allmännyttiga ändamål har kostnadsbilden för kontroll, provning och certifiering med stor sannolikhet ökat i och med spellagens ikraftträdande. I dagsläget finns det inget svenskt ackrediteringsorgan vilket innebär att kommunikering mellan dessa aktörer sker på engelska, vilket för aktörerna kan medföra ökade översättningskostnader. Därtill har de mindre aktörerna som tillhandahåller lotterier och bingo sällan någon egen teknisk kompetens inom bolaget. Dessa omständigheter är några exempel på att kostnaden för granskningen i sin helhet troligtvis blivit dyrare än vad som uppskattats initialt.

Kostnaden för kontroll, provning eller certifiering kommer att variera beroende på hur omfattande spelsystem och vilka spelformer aktörerna vill ha licens för. Spelinspektionen uppskattar att kostnaden för att certifiera spelverksamhet enligt 1–2 och 13 kap. för en mellanstor eller mindre aktör uppgår till 500 000 – 1 000 000 kronor. Kostnaderna för en certifiering enligt 1–2, 8, 11 och 13 kap. för en mellanstor aktör uppskattas uppgå till en inledande kostnad om 4-5 miljoner kronor.

Förslagen kommer såvitt myndigheten kan se inte att föranleda att flera aktörer än tidigare behöver certifiera hela spelverksamheten. De aktörer som tillhandahåller spel enligt 6 kap. spellagen och har hela den tekniska föreskriften att förhålla sig till har redan genomgått en certifieringsprocess. Spelinspektionens förslag innebär att de aktörer enligt 6 kap. som tillhandahåller onlinespel inte kommer att omfattas av några undantag. Anledningen till det är att det inte är motiverat att göra en skillnad mellan det onlinespel som tillhandahålls av aktörer som tillhandahåller kommersiellt onlinespel och aktörer som tillhandahåller onlinespel med licens enligt 6 kap.

spellagen. I maj 2020 fanns det endast 3 stycken lotteriaktörer<sup>16</sup> som tillhandahöll onlinespel. Dessa har redan certifierat sin verksamhet enligt befintliga krav i tekniska föreskrifterna.

Därtill kommer nästan samtliga av de aktörer som varit undantagna kraven i de tekniska föreskrifterna få lättnader vad gäller omcertifieringskravet. Detta eftersom myndigheten föreslår att aktörer enligt 6 kap. spellagen inte måste genomföra en kontroll-, provning- och certifiering av verksamheten var tolfte månad. Detta kommer även innebära lägre kostnader vid en jämförelse med befintliga tekniska krav i föreskrifterna.

### 5.1.3 Uppgifter om andra konsekvenser

Utöver minskade kostnader kommer föreslagen reglering att medföra andra konsekvenser. Aktörerna som kommer att omfattas av föreslagen reglering kommer att behöva lägga ned tid på att lära sig det nya tekniska regelverket, oavsett om de omfattas av certifieringskravet eller inte. För en del mindre aktörer som inte har någon teknisk sakkunnig i verksamheten kan det innebära att kompetensen måste inhämtas utifrån i form av konsultstöd. De aktörer som kommer omfattas av ett certifieringskrav kommer att behöva vända sig till ett ackrediterat organ för att påbörja certifieringsprocessen. Det är svårt att uppskatta vilken utökad tid som föreslagen reglering kommer att medföra dessa aktörer då detta precis som fallet med uppskattade kostnader, beror på spelverksamhetens utformning och storlek samt den kompetens som redan finns. Mot bakgrund av att fler aktörer kommer vara undantagna certifieringskraven kommer dock resursåtgången generellt att minska.

## 5.2 En jämförelse av konsekvenser för de övervägda regleringsalternativen

Utgångspunkten är att den föreslagna regleringen jämförs med hur förhållandena hade sett ut om det tekniska regelverket – de tekniska föreskrifterna – hade gällt fullt ut för aktörer som tillhandahåller spel för allmännyttiga ändamål. Om de tekniska föreskrifterna hade gällt fullt ut istället

---

<sup>16</sup> Dvs lotterier eftersom onlinebingo inte får tillhandahållas med licens enligt 6 kap. spellagen, se 6 kap. 1 § 2.

för föreslagna reglering hade det inneburit ökade kostnader för flertalet av de aktörer som tillhandahåller spel för allmännyttiga ändamål. Sannolikheten är också stor att en del av dessa inte hade kunnat fortsätta bedriva spelverksamhet. Detta gäller framförallt de mindre aktörerna som tillhandahåller lotteri och bingo av tillfällig karaktär. Denna minskning skulle i sin tur påverka både konkurrensen på spelmarknaden och föreningslivet.

Spelinspektionens ställningstaganden har utgjort tillfälliga lösningar tills dess att en översyn av de tekniska föreskrifterna för aktörer som tillhandahåller spel för allmännyttiga ändamål genomförts. Det är inte ett alternativ att dessa ställningstaganden förlängs eller görs permanenta. Exempelvis framgår det av ställningstagandet den 25 november 2019 att lotterier med en uppskattad omsättning under 50 miljoner kronor per år och s.k. hallbingo<sup>17</sup> ges en begränsad tid för anpassning till de kraven i de tekniska föreskrifterna. En förutsättning för att undantag ska medges är att aktörerna använder teknisk utrustning som är oförändrad i förhållande till meddelade typgodkännandebeslut enligt lotterilagen. Ställningstagandena kommer att upphävas när föreslagen reglering träder ikraft. Det saknas därför anledning att jämföra föreslagen reglering med om aktörer som tillhandahåller spel för allmännyttiga ändamål alltså är undantagna samtliga tekniska krav.

### 5.3 Konsekvenser för samhället och konsumenterna

Förslagen reglering får effekt både på samhället och konsumenter. Om föreslagen reglering inte kommer till stånd och de tekniska föreskrifterna skulle gälla fullt ut finns det som myndigheten redogjort för ovan en risk att en del av de aktörer som tillhandahåller spel enligt 6 kap. inte kan fortsätta bedriva spelverksamhet.

De som har licens för att tillhandahålla lotterier, och inte bingo, bedriver verksamhet som huvudsakligen tillgodoser ett allmännyttigt ändamål och är för sin verksamhet beroende av intäkter från spel. Om dessa aktörer riskerar att inte kunna fortsätta tillhandahålla spel påverkar det föreningslivet negativt. De allmännyttiga ändamål dessa aktörer främjar är exempelvis barn- och ungdomsidrott, cancerforskning och kulturella ändamål. Med föreslagen

<sup>17</sup> Med s.k. hallbingo avses bingo som inte är av tillfällig karaktär i föreslagna föreskrifter.

reglering kan flera mindre aktörer verka på spelmarknaden, vilket gynnar konkurrensen och är en positiv samhällseffekt.

#### 5.4 Konsekvenser för Spelinspektionen

Förslagen kommer att medföra konsekvenser för Spelinspektionen av två anledningar; dels måste Spelinspektionen genomföra utfallstester för att kontrollera efterlevnaden av vissa bestämmelser, dels kommer det administrativa arbetet öka eftersom flera aktörer än tidigare i praktiken kommer att behöva genomgå granskning och därmed certifiera sin spelverksamhet enligt 16 kap. 3 § spellagen, om än i olika omfattning.

Att Spelinspektionen behöver genomföra utfallstester kommer att medföra ett ökat resursbehov inom ramen för myndighetens tillsyn. Detta kan även komma att innebära ökade kostnader för myndigheten i form av ersättningar till andra myndigheter som kan bistå Spelinspektionen med stöd vid de beräkningar som måste genomföras i samband med utfallstester. Myndighetens utökade tillsynsansvar till följd av det föreslagna bemyndigande kommer vidare även innebära ökade administrativa kostnader då fler aktörer kommer att vända sig till myndigheten med frågor om förfarandet.

Att fler aktörer kommer behöva genomgå granskning kommer att öka det administrativa arbetet eftersom detta med stor sannolikhet kommer innebära att flera aktörer kommer att vända sig till Spelinspektionen med frågor om certifieringsprocessen. Förslagen kommer även leda till att flera aktörer kommer in med certifieringsprotokoll i samband med ansökan om licens. Detta kommer att innebära en viss administrativ börda för myndigheten. Konsekvenserna för Spelinspektionen hade dock varit de samma om befintliga tekniska föreskrifter hade tillämpats fullt ut idag.

### 6 **Bedömning av om regleringen överensstämmer med eller går utöver de skyldigheter som följer av Sveriges anslutning till Europeiska unionen**

Regelverket avseende lotterier och annat spel om pengar är inte harmoniserat inom EU. Spel om pengar utgör en tjänst enligt fördraget om Europeiska

unionens funktionssätt (FEUF). Detta innebär att medlemsstaterna är fria att lagstifta på området, under förutsättning att bl.a. FEUF:s generella regler om de fyra friheterna och sekundärrätten beaktas. Nationella åtgärder som inskränker utövandet av de grundläggande friheter som garanteras av FEUF kan vara berättigade endast om de tillämpas på ett icke-diskriminerande sätt, motiveras av tvingande hänsyn av allmänintresse, vara ägnade att säkerställa förverkligandet av det mål som eftersträvas genom dem samt inte går utöver vad som är nödvändigt för att uppnå detta mål. Vid framtagandet av föreskrifterna har Spelinspektionen beaktat FEUF:s krav på legalitet, förutsebarhet och proportionalitet.

Av 3 kap. 1 § 1–2 spellagen framgår att spelverksamhet ska vara lämplig ur allmän synpunkt samt bedrivs på ett sunt och säkert sätt under offentlig kontroll. Detta innebär bl.a. att spelen ska ha ett starkt konsumentskydd och att det ska råda hög säkerhet i spelen.

I förarbetena till spellagen anges bl.a. att spelare ska kunna utgå från att de spel som tillhandahålls är säkra och att de inte kan manipuleras. Vidare anges att i syfte att uppnå ett starkt konsumentskydd och en hög säkerhet i spelet är det nödvändigt att säkerställa att spelsystem, och andra för ett spels utförande viktiga funktioner, uppfyller höga krav på säkerhet.

Befintliga tekniska föreskrifter har sedan tidigare bedömts överensstämma med de rekommendationer<sup>18</sup> som lämnats av kommissionen och därmed även de skyldigheter som följer av Sveriges medlemskap i Europeiska unionen.

De ändringar som nu föreslås i de tekniska föreskrifterna syftar till att underlätta för merparten av de aktörer som tillhandahåller lotterier, som inte är onlinespel, och bingo enligt 6 kap. spellagen genom att anpassa de tekniska kraven till sådan spelverksamhet och spelformer. Föreslagen ändring innebär även att dessa aktörer inte behöver kontrollera spelverksamheten lika ofta. I stort sett medför ändringarna att Spelinspektionen i praktiken uppställer färre

<sup>18</sup> Kommissionens rekommendation av den 14 juli 2014 om principer för att skydda konsumenter och spelare i samband med onlinetjänster och för att förhindra att underåriga spelar onlinespel om pengar (2014/478/EU).

inskränkningar för aktörer att bedriva spelverksamhet, vilket är förenligt med EU-rätten.

I den tekniska föreskriften förekommer redan idag en åtskillnad i vilka krav som uppställs för de olika aktörerna på spelmarknaden. Denna skillnad är nödvändig eftersom det finns skillnader i aktörernas spelverksamhet, exempelvis mellan de olika typer av utrustning som används samt de olika typer av spel som de tillhandahåller. Förslagen kommer att gälla lika för samtliga aktörer som tillhandahåller lotterier, som inte är onlinespel, och bingo enligt 6 kap. spellagen. Det innebär att de föreslagna föreskrifterna inte kommer att vara diskriminerande. Därtill innebär förslagen en bättre anpassning av de tekniska kraven till just dessa spelformer, utan att det bedöms påverka säkerheten i spelen.

Spelinspektionen kommer att anmäla dessa föreskrifter till Kommerskollegium i enlighet med Europaparlamentets och rådets direktiv (EU) 2015/1535 av den 9 september 2015 om ett informationsförfarande beträffande tekniska föreskrifter och beträffande föreskrifter för informationssamhällets tjänster.

## **7 Bedömning av om särskild hänsyn behöver tas när det gäller tidpunkten för ikraftträdande och om det finns behov av speciella informationsinsatser**

Spelmarknadsutredningen föreslagna bemyndigande i 16 kap. 9 § 3 spelförordningen behöver träda i kraft innan tidpunkten för ikraftträdande eftersom förslagen reglering bygger på att Spelinspektionen ges detta bemyndigande. Förordningsändringarna föreslås träda i kraft den 1 juli 2022.

I samband med att förslagen reglering träder ikraft ska befintliga tekniska föreskrifter upphävas. För att de undantag som har meddelats med stöd av nuvarande tekniska föreskrifter avseende lättnader av de tekniska kraven fortsatt ska gälla fram till 31 december 2022 föreslås de tekniska föreskrifterna träda ikraft den 1 januari 2023. Det har ansetts som nödvändigt att de licenshavare som är undantagna från tekniska krav behöver viss tid på sig från det att föreskrifterna beslutas tills att de börjar gälla för att kunna anpassa sin verksamhet.

Det finns ett särskilt behov av information- och vägledningssinsatser till aktörer som berörs av föreslagen. Det avser de aktörer som tillhandahåller spel för allmännyttigt ändamål och ackrediterade organ. Dessa aktörer bör i god tid informeras om förslagen och när de väntas träda ikraft. Informationsinsatsen rörande föreslagen reglering och den faktiska tidpunkten för ikraftträdandet är av särskild vikt för de aktörer som behöver genomgå certifiering i enlighet med den nya regleringen.

## **8 Antalet företag som berörs, vilka branscher företagen är verksamma i samt storleken på företagen**

Totalt berörs 247 aktörer direkt av föreslagen. Samtliga av dessa är verksamma på den svenska spelmarknaden. Samtliga är dessutom verksamma inom föreningslivet då de enligt sina stadgar har till huvudsakligt syfte att främja allmännyttiga ändamål inom landet och bedriver verksamhet som huvudsakligen tillgodoser sådant ändamål.

Storleken på de aktörer som tillhandahåller spel för allmännyttigt ändamål skiljer sig väsentligt åt. De största aktörerna kan omsätta miljardbelopp per år, och de minsta under 1 miljon kronor per år.

Enligt statistiska uppgifter som myndigheten publicerat för 2020<sup>19</sup> uppgick nettoomsättningen (spelares insatser – vinster) för bingoaktörer som inte tillhandahåller bingo av tillfällig karaktär uppgick 2020 till 182 miljoner kronor<sup>20</sup> och för övriga aktörer som tillhandahåller spel för allmännyttiga ändamål till cirka 3 551 miljoner kronor. Detta kan jämföras med en nettoomsättning för samma år avseende aktörer som tillhandahåller kommersiellt onlinespel och vadhållning, 15 159 miljoner kronor, samt statligt lotteri och värdeautomatspel, 5 435 miljoner kronor.

<sup>19</sup> <https://www.spelinspektionen.se/press/nyhetsarkiv/spelbolag-med-svensk-licens-omsatte-247-miljarder-kronor-under-2020/>

<sup>20</sup> Omsättningen för dessa aktörer har minskat med 22% under 2020 jämfört med 2019. Landbaserat spel har påverkats av restriktioner m a a spridningen av sjukdomen covid-19.

Därutöver kommer ackrediteringsorgan indirekt att beröras av föreslagna ändringar. Förslagen innebär att flera aktörer kommer att behöva certifiera sin spelverksamhet. De spelbolag som hittills har granskat och certifierat sin spelverksamhet har endast använt ackrediteringsorgan som har sitt säte utanför Sverige. Troligtvis granskar de främst spelbolag och verkar globalt.

## **9 Vilken tidsåtgång regleringen kan föra med sig för företagen och vad regleringen innebär för företagens administrativa kostnader**

De administrativa kostnaderna kan exempelvis bestå i köp av nya spelsystem, systemändringar, kostnader för ny personal, utbildning av personal samt arbete med nya interna rutiner och kontroller. Spelinspektionen bedömer att merparten av aktörernas administrativa kostnader ingår i kostnadsuppskattningen som redovisats under avsnitt 5.

Tidsåtgången kommer att variera kraftigt, främst med hänsyn till om en aktör behöver genomgå en certifiering, och om så är fallet även med hänsyn till hur omfattande spelsystem och vilka spelformer aktörerna vill ha licens för. Under avsnitt 5 framgår att större aktörer, de som redan idag har certifierat sin spelverksamhet enligt de tekniska föreskrifterna, kommer att ha lagt ned ca 1 200 – 4 000 timmar från interna resurser som en initial kostnad. Det ska tydliggöras att förslagen till största del kommer att påverka mindre aktörer som enligt förslagen inte kommer behöva genomgå en certifieringsprocess. Mindre aktörer kan dock behöva lägga ned mer tid eftersom nödvändig kompetens inte i dagsläget finns inom föreningen, som t ex teknisk kompetens. Detta kommer troligen endast krävas i de fall aktören omfattas av ett certifieringskrav.

Förslagen reglering kommer att innebära att merparten av de aktörer som tillhandahåller spel enligt 6 kap. inte behöver genomgå en omcertifiering efter tolv månader. Detta då dessa aktörer sällan gör väsentliga förändringar i spelverksamheten. Baserat på befintligt underlag är det svårt för Spelinspektionen att uppskatta tidsåtgång för efterlevnad av den föreslagna regleringen i denna del.

Förslagen kommer även att innebära att de ackrediterade organens tidsåtgång och administrativa kostnader ökar då flera aktörer kommer att behöva certifiera sin spelverksamhet än vad som är fallet i nuläget, då merparten av aktörerna med licens enligt 6 kap. spellagen är undantagna de tekniska kraven i enlighet med Spelinspektionens ställningstaganden.

#### **10 Vilka andra kostnader den föreslagna regleringen medför för företagen och vilka förändringar i verksamheten som företagen kan behöva vidta till följd av den föreslagna regleringen**

En del aktörer kan behöva strukturera om sin verksamhet om kostnaden för en certifiering fortfarande anses vara för hög. För en del aktörer kan det innebära att de kan sänka värdet på sina högsta vinster i syfte att undvika att omfattas av krav på att genomgå certifiering, att endast omfattas av vissa delar av certifieringskravet eller att undvika kraven att använda viss dragningsutrustning. I övrigt bedömer Spelinspektionen att den föreslagna regleringen inte medför några ytterligare kostnader för aktörerna än de som redogjorts för i tidigare avsnitt.

#### **11 I vilken utsträckning regleringen kan komma att påverka konkurrensförhållandena för företagen**

Konkurrensförhållandena på spelmarknaden ändrades i och med spellagens ikraftträdande den 1 januari 2019. Även om tillhandahållandet av spel enligt 6 kap. spellagen alltjämt är förbehållet ideella föreningar och registrerade trossamfund som främjar allmännyttiga ändamål<sup>21</sup>, får vadhållning och onlinespel numera tillhandahållas av aktörer med kommersiella intressen. Omregleringen på spelmarknaden har alltså medfört att flera aktörer med kommersiella intressen verkar på spelmarknaden.

I avsnitt 2.2 har myndigheten redogjort för att flertalet små aktörer som tillhandahåller spel för allmännyttiga ändamål riskerar att inte kunna fortsätta bedriva spelverksamhet eftersom den nuvarande tekniska regleringen är för

---

<sup>21</sup> Lotterier kan även tillhandahållas av staten enligt 5 kap. spellagen och, om särskilda skäl föreligger, t.ex. ekonomiska föreningar enligt 6 kap. spellagen.

omfattande, komplex och innebär höga kostnader i förhållande till aktörernas omsättning. I dagsläget har ca 186 aktörer fått licens för att tillhandahålla bingo av tillfällig karaktär. Mot bakgrund av hur sällan dessa aktörer tillhandahåller spel och de låga belopp spelen omsätter anses de höra till några av spelmarknadens minsta aktörer. Föreslagen reglering utgör en större möjlighet för både nya, mindre, aktörer att kunna träda in på svenska spelmarknaden och för de befintliga aktörerna att kunna fortsätta verka på den. Möjligheterna ökar eftersom föreslagen reglering innebär både minskade kostnader och en minskad administrativ börda eftersom färre tekniska regler behöver vara uppfyllda och uppföljning genom kontroll, prov och att endast vissa aktörer, som tillhandahåller spel med högre vinstvärden eller har en högre omsättning, behöver genomgå en certifieringsprocess. Föreslagen reglering tar därför särskild hänsyn till just mindre aktörer på spelmarknaden och medför att konkurrensförhållandena påverkas positivt.

## **12 Hur regleringen i andra avseenden kan komma att påverka företagen**

Spelinspektionen gör bedömningen att den föreslagna regleringen i förhållande till hur spellagen och de tekniska kraven är utformande inte kommer att påverka aktörerna i andra avseenden.

## **13 Om särskild hänsyn behöver tas till små företag vid regleringens utformning**

Föreslagen reglering innebär i stort att särskild hänsyn tas till spelmarknadens mindre aktörer, se avsnitt 11.