



App Review-teamets retningslinjer

Apps ændrer verden, beriger folks liv og gør det muligt for udviklere som dig at innovere som aldrig før. Derfor er App Store vokset til et spændende og levende økosystem for millioner af udviklere og mere end en milliard brugere. Uanset om du er førstegangsudvikler eller en del af et stort team af erfarne programmører, er vi glade for, at du opretter apps til vores platforme, og vi vil gerne hjælpe dig med at forstå vores retningslinjer, så du kan være sikker på, at din app kommer hurtigt igennem evalueringsprocessen.

Juni 2024

Introduktion	3
Inden din indsendelse	4
1. Sikkerhed	5
1.1 Stødende indhold	5
1.2 Brugergenereret indhold	6
1.3 Kategorien Børn	7
1.4 Fysisk skade 🚫	7
1.5 Udvikleroplysninger 🚫	8
1.6 Datasikkerhed 🚫	8
1.7 Rapportering af kriminel aktivitet	8
2. Ydeevne	8
2.1 Appens fuldstændighed	8
2.2 Betatest	9
2.3 Korrekte metadata 🚫	9
2.4 Hardwarekompatibilitet	11
2.5 Softwarekrav	12
3. Erhverv	14
3.1 Betalinger	15
3.2 Andre problemer med forretningsmodellen	19
4. Design	21
4.1 Kopiering	21
4.2 Mindstekrav til funktionalitet	21
4.3 Spam	23
4.4 Udvidelser 🚫	23
4.5 Apple-websteder og -tjenester 🚫	24
4.6 Udeladt forsætligt.	25
4.7 Miniapps, minispil, streamingspil, chatbots, tilbehør og spilemulatorer	25
4.8 Logintjenester 🚫	25
4.9 Apple Pay 🚫	26
4.10 Indtægtsgenerering fra indbyggede funktioner 🚫	26
5. Juridisk 🚫	27
5.1 Anonymitet 🚫	27
5.2 Immaterielle rettigheder	31
5.3 Spil, hasardspil og lotterier	32
5.4 VPN-apps 🚫	32
5.5 Administration af mobile enheder 🚫	33
5.6 Adfærdskodeks for udviklere 🚫	33
Efter din indsendelse	34

Introduktion

Det vejledende princip i App Store er enkelt – vi vil give brugerne en sikker oplevelse, når de skal have apps, og alle udviklere en god mulighed for at få succes. Det gør vi ved at tilbyde en App Store med nøje udvalgte apps, der alle bliver gennemgået af eksperter, og et redaktionsteam, der hjælper brugerne med at finde nye apps hver dag. Vi scanner også alle apps for malware og anden software, der kan påvirke brugernes sikkerhed og anonymitet. Disse bestræbelser har gjort Apples platforme til de sikreste for forbrugere i hele verden.

I EU kan udviklere også distribuere bekræftede iOS-apps fra alternative appmarkedspladser. Læs mere om [alternative appmarkedspladser](#) og [bekræftelse af iOS-apps](#). Du kan se, hvilke retningslinjer der gælder for bekræftelse af iOS-apps, ved at klikke på "Vis kun retningslinjer for evaluering af bekræftelse" i menuen til venstre.

Til alt det andet er der altid det åbne internet. Hvis App Store-modellen og -retningslinjerne eller alternative appmarkedspladser og bekræftelse af iOS-apps ikke er det, der passer bedst til din app eller forretningsidé, er det helt fint – vi tilbyder også Safari, der giver en fantastisk weboplevelse.

På de følgende sider finder du vores seneste retningslinjer opdelt i fem klart definerede afsnit: Sikkerhed, Ydeevne, Erhverv, Design og Juridisk. App Store ændres og forbedres hele tiden for at holde trit med vores kunders og vores produkters behov. Dine apps bør også ændre og forbedre sig for at forblive i App Store.

Andre ting, du bør tænke på, når du distribuerer din app på vores platforme:

- Der er mange børn, som downloader en masse apps. Børnesikring bidrager effektivt til at beskytte børn, men du skal også gøre din del. Du kan være sikker på, at vi holder øje med børnenes ve og vel.
- App Store er en fantastisk måde at nå ud til hundredvis af millioner af mennesker over hele verden. Hvis du udvikler en app, som du bare vil vise til familie og venner, er App Store ikke den bedste måde at gøre det på. Overvej at bruge Xcode til at installere din app gratis på en enhed, eller brug Ad Hoc-distribution, der er tilgængelig for medlemmer af Apple Developer Program. Hvis du kun lige er begyndt, kan du læse mere om [Apple Developer Program](#).
- Vi er store tilhængere af, at alle synspunkter er repræsenteret i App Store, så længe at appsene respekterer brugere med forskellige meninger, og kvaliteten af app-oplevelsen er fantastisk. Vi afviser apps for alt indhold eller adfærd, som vi mener går over grænsen. Hvor går grænsen, spørger du? Som en højesteretsdommer engang sagde: "Jeg ved det, når jeg ser det". Og vi tror, at du også vil vide det, når du krydser den.
- Hvis du forsøger at snyde systemet (f.eks. ved at forsøge at narre evalueringsprocessen, stjæle brugerdata, kopiere en anden udviklers arbejde, manipulere vurderinger eller opdagelse i App Store), bliver dine apps fjernet fra butikken, og du vil blive udvist af Apple Developer Program.
- Du er ansvarlig for at sikre, at alt i din app overholder disse retningslinjer, herunder annoncenetværk, analysetjenester og tredjeparts-SDK'er, så gennemgå og vælg dem nøje.

- Nogle funktioner og teknologier, som generelt ikke er tilgængelige for udviklere, kan tilbydes som rettighed i begrænsede tilfælde. Vi tilbyder f.eks. rettigheder til CarPlay Audio, HyperVisor og Privileged File Operations.

Vi håber, at disse retningslinjer hjælper dig med at sejle problemfrit igennem evalueringsprocessen, og at godkendelser og afvisninger forbliver ensartede overalt. Dette er et levende dokument. Nye apps, der medfører nye spørgsmål, kan når som helst resultere i nye regler. Måske bliver det din app, der udløser det. Det er vi også glade for, og vi vil gerne udvise respekt for dit arbejde. Vi forsøger at skabe den bedste platform i verden, så du kan lade dine talenter komme til udtryk og samtidig tjene til dagen og vejen.

Inden din indsendelse

For at gennemføre din appgodkendelse så gnidningsfrit som muligt skal du gennemgå de almindelige fejltrin, der er angivet nedenfor, som kan gøre gennemgangsprocessen langsommere eller udløse en afvisning. Dette erstatter ikke retningslinjerne og garanterer ikke godkendelse, men det er en god start at sørge for, at du har opfyldt alle punkter på listen. Hvis din app ikke længere fungerer efter hensigten, eller du ikke længere understøtter den aktivt, fjernes den fra App Store. [Læs mere om forbedringer i App Store.](#)

Sørg for, at:

- Teste din app for nedbrud og fejl
- Sikre, at alle appoplysninger og metadata er komplette og nøjagtige
- Opdatere dine kontaktoplysninger, hvis App Review-teamet får brug for at kontakte dig
- Give App Review-teamet fuld adgang til din app. Hvis din app indeholder kontobaserede funktioner, skal du angive enten en aktiv demokonto eller en demotilstand med alle funktioner samt anden hardware eller andre ressourcer, der kan være nødvendige for at gennemgå din app (f.eks. loginoplysninger eller en QR-prøvekode)
- Aktivér backend-tjenester, så de er live og tilgængelige under gennemgangen
- Inkluder detaljerede forklaringer på ikke-åbenlyse funktioner og køb i apps i Noter til App Review-teamet, herunder eventuelt supplerende dokumentation
- Tjek, om din app følger vejledning i anden dokumentation, f.eks.:

Udviklerdokumentation

[SwiftUI](#)

[UIKit](#)

[AppKit](#)

[App-udvidelser](#)

[Optimer din apps data til iCloud-sikkerhedskopiering](#)

[Apple File System](#)

[Hjælp til App Store Connect](#)



[Hjælp til udviklerkonto](#)

Design Guidelines (Retningslinjer for design)

[Human Interface Guidelines](#)

Brand and Marketing Guidelines (Retningslinjer for brand og markedsføring)

[Retningslinjer for marketingressourcer og identitet](#)

[Retningslinjer for markedsføring af Apple Pay](#)

[Retningslinjer for Føj til Apple Wallet](#)

[Retningslinjer for brug af Apple-varemærker og -ophavsrettigheder](#)

Retningslinjer, der omfatter , gælder for [bekræftelse af iOS-apps](#) i EU.

1. Sikkerhed

Når brugere installerer en app fra App Store, ønsker de at gøre det i forvisning om, at det er sikkert – at appen ikke indeholder ubehageligt eller krænkende indhold, ikke beskadiger deres enhed og ikke vil forårsage brugeren fysiske skader. Vi har beskrevet de vigtigste faldgruber nedenfor, men hvis du ønsker at chokere og fornærme folk, er App Store ikke det rette sted til din app. Nogle af disse regler er også inkluderet i bekræftelsen af iOS-apps.

1.1 Stødende indhold

Apps må ikke omfatte indhold, der er stødende, ufølsomt eller ubehageligt, har til formål at vække afsky, repræsenterer dårlig smag eller ganske enkelt er modbydeligt. Eksempler på denne type indhold omfatter:

1.1.1 Ærekrænkende, diskriminerende eller ondskabsfuldt indhold, herunder henvisninger til eller kommentarer om religion, race, seksuel orientering, køn, national/etnisk oprindelse eller andre målrettede grupper, især hvis appen sandsynligvis vil ydmyge, intimidere eller skade en målrettet person eller gruppe. Professionelle politiske satirikere og humorister er generelt undtaget fra dette krav.

1.1.2 Realistiske skildringer af mennesker eller dyr, der bliver dræbt, lemlæstet, tortureret eller misbrugt, eller indhold, der opfordrer til vold. "Fjender" inden for rammerne af et spil må ikke udelukkende være målrettet en bestemt race, kultur, en virkelig regering, virksomhed eller nogen anden virkelig enhed.

1.1.3 Skildringer, der tilskynder til ulovlig eller hensynsløs brug af våben og farlige genstande eller gør det lettere at købe skydevåben eller ammunition.

1.1.4 Åbenlyst seksuelt eller pornografisk materiale, defineret som "eksplicit beskrivelse eller visning af kønsorganer eller aktiviteter, der er beregnet til at stimulere erotiske snarere end æstetiske eller emotionelle følelser". Dette omfatter "score"-apps og andre apps, der kan omfatte pornografi eller bruges til at fremme prostitution eller menneskehandel og udnyttelse.

1.1.5 Opildnende religiøse kommentarer eller forkerte eller vildledende citater fra religiøse tekster.

1.1.6 🚫 Falske oplysninger og funktioner, herunder forkerte enhedsdata eller funktioner til tricks/jokes, f.eks. falske lokalitetstrackere. En erklæring om, at appens "formål er underholdning", betyder ikke, at vejledningen kan tilsidesættes. Apps, der giver mulighed for anonyme opkald, telefonfis eller falske SMS-/MMS-beskeder, afvises.

1.1.7 Skadelige koncepter, der udnytter eller har til formål at udnytte nylige eller aktuelle begivenheder, såsom voldelige konflikter, terrorangreb og epidemier.

1.2 Brugergenereret indhold

Apps med brugergenereret indhold udgør særlige udfordringer, lige fra krænkelse af intellektuel ejendomsret til anonym mobning. For at forhindre misbrug skal apps med brugergenereret indhold eller sociale netværkstjenester omfatte:

- En metode til at filtrere anstødeligt materiale, så det ikke sendes til appen
- En mekanisme til at rapportere stødende indhold og rettidig reaktion på bekymringer
- Muligheden for at forhindre brugere med skadelig adfærd i at bruge tjenesten
- Offentliggjorte kontaktoplysninger, så brugerne nemt kan nå dig

Apps med brugergenereret indhold eller tjenester, der ender med at blive brugt primært til pornografisk indhold, oplevelser i stil med chatroulette, objektivisering af virkelige personer (f.eks. "Hot-or-not"-afstemninger), fremsættelse af fysiske trusler eller mobning hører ikke hjemme i App Store og kan blive fjernet uden varsel. Hvis din app indeholder brugergenereret indhold fra en webbaseret tjeneste, må den vise tilfældigt voksenindhold (NSFW - Not Safe For Work), forudsat at indholdet er skjult som standard og kun vises, når brugeren aktiverer det via dit websted.

1.2.1 Udviklerindhold

Apps, der omfatter indhold fra et bestemt brugerfællesskab kaldet "udviklere", er en fantastisk mulighed, hvis det bliver modereret korrekt. Disse apps præsenterer en unik og samlet oplevelse for kunderne, så de kan interagere med forskellige slags udviklerindhold. De tilbyder værktøjer og programmer, der kan hjælpe denne gruppe af skabere, som ikke er udviklere, med at oprette, dele og tjene penge på brugergenererede oplevelser. Disse oplevelser må ikke ændre de vigtigste funktioner i den oprindelige app – de følger snarere indhold til disse strukturerede oplevelser. Disse oplevelser er ikke indbyggede "apps" kodet af udviklere – de er indhold i selve appen og behandles som brugergenereret indhold af App Review-teamet. Denne type udviklerindhold kan omfatte videoer, artikler, lyd og endda spil. App Store understøtter apps, der tilbyder denne type brugergenereret indhold, så længe de følger alle retningslinjer, herunder retningslinje 1.2 vedrørende moderering af brugergenereret indhold og retningslinje 3.1.1 vedrørende betalinger og køb i apps. Udviklerapps skal oplyse aldersgrænsen for udviklerindholdet med den højeste aldersgrænse, der er tilgængeligt i appen, og formidle til brugerne, hvilket indhold der kræver yderligere køb.

1.3 Kategorien Børn

Kategorien Børn er en rigtig god genvej til nemt at finde apps, der er designet til børn. Hvis du vil være en del af kategorien Børn, skal du fokusere på at skabe en fantastisk oplevelse, der er særligt målrettet yngre brugere. Disse apps må ikke indeholde links ud af appen, købsmuligheder eller andre distraktioner for børn, medmindre de er forbeholdt et bestemt område, der er styret af en forælder. Husk, at kunderne forventer, at din app overholder kravene til kategorien Børn. Det betyder, at den skal blive ved med at overholde alle krav og retningslinjer i denne kategori i alle efterfølgende opdateringer, også selvom du beslutter dig for at fravælge kategorien. Læs mere om [forældrestyring](#).

Du skal overholde gældende lovgivning om anonymitet globalt i forhold til indsamling af data fra børn online. Sørg for at gennemgå [afsnittet Anonymitet](#) i disse retningslinjer for at få flere oplysninger. Derudover må apps i kategorien Børn ikke sende personligt identificerbare oplysninger eller enhedsoplysninger til tredjeparter. Apps i kategorien Børn må ikke omfatte analyser fra tredjeparter eller reklamer fra tredjeparter. Dette giver børnene en mere sikker oplevelse. I begrænsede tilfælde kan analyser foretaget af tredjeparter tillades, forudsat at tjenesterne ikke indsamler eller overfører identifikatorer for annoncering (IDFA) eller identificerbare oplysninger om børn (f.eks. navn, fødselsdato, e-mailadresse), deres lokalitet eller deres enheder. Dette omfatter alle enheder, netværk eller andre oplysninger, der kan bruges direkte eller kombineres med andre oplysninger til at identificere brugere og deres enheder. Kontekstuelle reklamer fra tredjeparter kan også være tilladt i begrænsede tilfælde, forudsat at tjenesterne har offentligt dokumenterede metoder og politikker for apps i kategorien Børn, hvilket omfatter, at reklamerne er gennemgået af mennesker for at sikre, at de er alderspassende.

1.4 Fysisk skade 🚫

Hvis din app opfører sig på en måde, der udgør en risiko for fysisk skade, kan vi afvise den. Eksempel:

1.4.1 🚫 Medicinske apps, der kan give unøjagtige data eller oplysninger, eller som kan bruges til at diagnosticere eller behandle patienter, kan blive gennemgået mere grundigt.

- Apps skal på tydelig vis videregive data og metoder for at understøtte påstande om nøjagtighed i forbindelse med målinger, hvad angår en persons sundhed. Hvis nøjagtighedsniveauet eller -metoden ikke kan valideres, afviser vi din app. Apps, der hævder at kunne tage røntgenbilleder eller måle blodtryk, kropstemperatur, blodsukkerniveau eller iltniveau i blodet alene ved hjælp af sensorerne på enheden, ikke f.eks. tilladte.
- Apps skal minde brugerne om at kontakte en læge, inden de træffer helbredsmæssige beslutninger og ikke kun forlade sig på appen.

Hvis din medicinske app har modtaget officiel godkendelse fra myndighederne, skal du indsende et link til denne dokumentation sammen med din app.

1.4.2 🚫 Værktøjer til beregning af lægemiddeldosering skal komme fra lægemiddelproducenten, et hospital, et universitet, et sundhedsforsikringssselskab, et apotek eller en anden godkendt enhed eller skal have godkendelse fra FDA eller en af dets internationale modparter. I betragtning af den potentielle skade for patienterne er vi nødt til at være sikre på, at appen understøttes og opdateres på langt sigt.

1.4.3 Apps, der tilskynder til indtagelse af tobak og dampprodukter, ulovlige stoffer eller store mængder alkohol, er ikke tilladt. Apps, der opfordrer mindreårige til at indtage sådanne stoffer, afvises. Det er ikke tilladt at fremme salget af kontrollerede stoffer (med undtagelse af godkendte apoteker og godkendte eller på anden måde lovlige udbydere af cannabis) eller tobak.

1.4.4 🚫 Apps må kun vise polititjeksteder, der er offentliggjort af retshåndhævende myndigheder, og de må aldrig opfordre til at køre i beruset tilstand eller udvise anden hensynsløs adfærd, f.eks. for høj hastighed.

1.4.5 🚫 Apps må ikke opfordre kunderne til at deltage i aktiviteter (f.eks. væddemål, udfordringer osv.) eller bruge deres enheder på en måde, der udgør en risiko for fysisk skade for dem selv eller andre.

1.5 Udvikleroplysninger 🚫

Folk har brug for at vide, hvordan de kan kontakte dig med spørgsmål og supportproblemer. Sørg for, at din app og dens webadresse til support omfatter en nem måde at kontakte dig på. Dette er især vigtigt for apps, der kan blive brugt til undervisning. Manglende angivelse af korrekte og opdaterede kontaktoplysninger er ikke kun frustrerende for kunderne, men kan også være i strid med loven i nogle lande eller områder. Sørg også for, at Wallet-kort indeholder gyldige kontaktoplysninger fra udstederen og er signeret med et dedikeret certifikat, som er tildelt kortets brand eller varemærke.

1.6 Datasikkerhed 🚫

Apps skal implementere passende sikkerhedsforanstaltninger for at sikre korrekt håndtering af brugeroplysninger, der indsamles i henhold til licensaftalen for Apple Developer Program og disse retningslinjer (se retningslinje 5.1 for at få flere oplysninger), og forhindre uautoriseret brug, videregivelse eller adgang for tredjeparter.

1.7 Rapportering af kriminel aktivitet

Apps til rapportering af påstået kriminel aktivitet skal være tilknyttet lokal retshåndhævelse og kan kun tilbydes i lande eller områder, hvor en sådan tilknytning er aktiv.

2. Ydeevne

2.1 Appens fuldstændighed

(a) 🚫 Indsendelser til app-evaluering, herunder apps, du stiller til rådighed til forudbestilling, skal være endelige versioner med alle nødvendige metadata og med fuldt funktionelle webadresser. Tekst til pladsholdere, tomme websteder og andet midlertidigt indhold skal fjernes, inden apps indsendes. Sørg for, at din app er blevet testet for fejl og stabilitet på en enhed, inden du indsender den, og inkluder

oplysninger om demokonto (og slå din back-end-tjeneste til), hvis din app indeholder et login. Hvis du ikke kan levere en demokonto på grund af juridiske eller sikkerhedsmæssige forpligtelser, kan du inkludere en indbygget demotilstand i stedet for en demokonto med forudgående godkendelse fra Apple. Sørg for, at demotilstanden viser alle funktionerne i din app. Vi afviser ufuldstændige app-pakker og binære arkiver, der går ned eller udviser åbenlyse tekniske problemer.

(b) Hvis du tilbyder køb i appen i din app, skal du sørge for, at de er fuldstændige, opdaterede, synlige for evaluatoren og fungerer. Hvis konfigurerede køb i appen ikke kan findes eller gennemgås, skal du forklare årsagen i dine noter til gennemgangen.

2.2 Betatest

Demoer, betaversioner og prøveversioner af din app hører ikke hjemme i App Store – brug TestFlight i stedet. Alle apps, der indsendes til betadistribution via TestFlight, skal være beregnet til offentlig distribution og skal overholde App Review-teamets retningslinjer. Bemærk dog, at apps, der bruger TestFlight, ikke kan distribueres til testere til gengæld for kompensation af nogen art, herunder som en belønning for brugerbaseret finansiering. Der skal indsendes væsentlige opdateringer til din betaversion til evaluering af appen i TestFlight, før den distribueres til dine testere. Du kan få mere at vide på siden for [TestFlight-betatest](#).

2.3 Korrekte metadata 🚫

Kunderne skal vide, hvad de får, når de downloader eller køber din app, så sørg for, at alle metadata for din app, herunder oplysninger om anonymitet, din appbeskrivelse, skærmbilleder og eksempelvisninger nøjagtigt afspejler appens primære oplevelse, og husk at holde kunderne opdaterede med nye versioner.

2.3.1

(a) 🚫 Medtag ikke nogen skjulte, sovende eller udokumenterede funktioner i din app. Din apps funktionalitet skal være tydelig for slutbrugerne og App Review-teamet. Alle nye funktioner og produktændringer skal beskrives specifikt i afsnittet Noter til gennemgang i App Store Connect (generiske beskrivelser afvises) og være tilgængelige i forbindelse med gennemgangen. Hvis du markedsfører din app på en vildledende måde, f.eks. ved at promovere indhold eller tjenester, som den ikke tilbyder (f.eks. iOS-baserede virus- og malwarescannere), eller promoverer en falsk pris, uanset om den er i eller uden for App Store, kan det medføre, at din app fjernes fra App Store eller blokeres, så den ikke kan installeres via alternativ distribution, og at din udviklerkonto opsiges.

(b) Upassende eller gentagen adfærd kan medføre fjernelse fra Apple Developer Program. Vi arbejder hårdt på at gøre App Store til et pålideligt økosystem og forventer, at vores appudviklere gør det samme. Hvis du er uærlig, ønsker vi ikke at gøre forretninger med dig.

2.3.2 Hvis din app omfatter køb i appen, skal du sørge for, at din appbeskrivelse, skærmbilleder og eksempelvisninger tydeligt angiver, om viste elementer, niveauer, abonnementer osv. kræver yderligere køb. Hvis du beslutter dig for at promovere køb i appen i App Store, skal du sikre dig, at skærmenavnet, skærmbilledet og beskrivelsen vedrørende køb i appen passer til en offentlig målgruppe, og at du følger vejledningen i [Promovering af dine køb i appen](#), og at din app håndterer metoden [SKPaymentTransactionObserver](#) korrekt, så kunderne nemt kan gennemføre købet, når din app starter.

2.3.3 Skærmbilleder skal vise den app, der er i brug, og ikke kun titelgrafikken, loginsiden eller opstartsskærmen. De kan også indeholde tekst- og billedoverlejring (f.eks. for at demonstrere inputmekanismer som et animeret berøringspunkt eller Apple Pencil) og vise udvidede funktioner på enheden, f.eks. Touch Bar.

2.3.4 Eksempelvisninger er fantastiske til at vise kunderne, hvordan din app ser ud, og hvordan den fungerer. For at sikre, at folk forstår, hvad de får med din app, må eksempelvisninger kun bruge videoskræmbilleder fra selve appen. Klistermærker og iMessage-udvidelser kan vise brugeroplevelsen i appen Beskeder. Du kan tilføje fortællinger og video- eller tekstoverlejring for at hjælpe med at forklare elementer, der ikke fremgår tydeligt af videoen alene.

2.3.5 ➡ Vælg den kategori, der passer bedst til din app, og tjek [definitionerne på kategorier i App Store](#), hvis du har brug for hjælp. Hvis dit valg af kategori slet ikke er i overensstemmelse med beskrivelsen, kan vi ændre kategorien for dig.

2.3.6 ➡ Svar ærligt på spørgsmålene om aldersvurdering i App Store Connect, så din app er i overensstemmelse med børnesikringen. Hvis din app er vurderet forkert, kan kunderne blive overrasket over, hvad de får, eller det kan udløse en forespørgsel fra offentlige myndigheder. Hvis din app indeholder medier, der kræver visning af indholdsklassificeringer eller advarsler (f.eks. film, musik, spil osv.), er du ansvarlig for at overholde lokale krav i hvert enkelt område, hvor din app er tilgængelig.

2.3.7 ➡ Vælg et unikt appnavn, tildel søgeord, der præcist beskriver din app, og prøv ikke at inkludere varemærkebeskyttede udtryk, populære appnavne, prisoplysninger eller andre irrelevante formuleringer i dine metadata, bare for at narre systemet. Appnavne må højst være på 30 tegn. Metadata som f.eks. appnavne, undertekster, skærmbilleder og eksempelvisninger må ikke omfatte priser, vilkår eller beskrivelser, der ikke er specifikke for metadata typen. Undertekster i appen er velegnede til at give din app yderligere kontekst. Underteksterne skal følge vores standardregler for metadata og må ikke indeholde upassende indhold, henvise til andre apps eller fremsætte produktkrav, der ikke kan verificeres. Apple kan til enhver tid ændre upassende nøgleord eller tage andre relevante skridt for at forhindre misbrug.

2.3.8 ➡ Metadata skal være passende for alle målgrupper, så sørg for, at symbolerne for din app og køb i appen, skærmbilleder og eksempelvisninger overholder aldersvurderingen på 4+, selvom din app har en højere aldersgrænse. Hvis din app f.eks. er et spil, der omfatter vold, skal du vælge billeder, der ikke viser en makaber død eller en pistol, der peger på en bestemt karakter. Brug af udtryk som "Til børn" og "Til mindreårige" i appens metadata er forbeholdt kategorien Børn i App Store. Husk at sikre, at dine metadata, herunder appens navn og symboler (små bogstaver, store bogstaver, Apple Watch-appen, alternative symboler osv.), ligner hinanden, så du undgår forvirring.

2.3.9 Du er ansvarlig for at sikre dig rettighederne til at bruge alt materiale i dine appsymboler, skærmbilleder og eksempelvisninger, og du skal vise fiktive kontooplysninger i stedet for data fra en rigtig person.

2.3.10 Sørg for, at din app er fokuseret på funktionaliteten i de Apple-platforme, den understøtter, og at du ikke medtager navne, symboler eller billeder af andre mobile platforme eller alternative appmarkedspladser i din app eller metadata, medmindre der findes specifikke, godkendte interaktive funktioner. Sørg for, at din apps metadata er fokuseret på selve appen og dens oplevelse. Medtag ikke irrelevante oplysninger.

2.3.11 Apps, du indsender til forudbestilling i App Store, skal være fuldstændige og leveres som indsendt. Sørg for, at den app, du i sidste ende udgiver, ikke adskiller sig væsentligt fra den, du reklamerer for, mens appen er i forudbestilt tilstand. Hvis du foretager væsentlige ændringer i appen (f.eks. skifter forretningsmodeller), skal du starte forfra med dit salg til forudbestilling.

2.3.12 Apps skal tydeligt beskrive nye funktioner og produktændringer i teksten "Nyheder". Enkle fejlrettelser, sikkerhedsopdateringer og forbedringer af ydeevnen må gerne optræde i en generisk beskrivelse, men mere omfattende ændringer skal anføres i noterne.

2.3.13 Begivenheder i appen er rettidige begivenheder, der finder sted i din app. Hvis du vil præsentere din begivenhed i App Store, skal den falde inden for den begivenhedstype, der er angivet i App Store Connect. Alle begivenhedsmetadata skal være nøjagtige og vedrøre selve begivenheden snarere end appen mere generelt. Begivenheder skal finde sted på de tidspunkter og datoer, du vælger i App Store Connect, herunder på tværs af flere butiksfionter. Du kan tjene penge på din begivenhed, så længe du følger reglerne i afsnit 3 om Erhverv. Og det dybe link til din event skal dirigere brugerne til den korrekte destination i din app. Læs [Begivenheder i appen](#) for at få detaljeret vejledning om acceptable begivenhedsmetadata og dybe links til begivenheder.

2.4 Hardwarekompatibilitet

2.4.1 For at sikre, at brugerne får mest muligt ud af din app, skal iPhone-apps køre på iPad, når det er muligt. Vi opfordrer dig til at overveje at udvikle apps, så kunderne kan bruge dem på alle deres enheder.

2.4.2 ➡ Design din app, så den bruger strøm effektivt og bruges på en måde, der ikke medfører risiko for skader på enheden. Apps bør ikke dræne batteriet hurtigt, generere for høj varme eller belaste enhedens ressourcer unødigt. Apps må f.eks. ikke opfordre til at anbringe enheden under en madras eller pude under opladning eller udføre for store skrivecyklusser til SSD-drevet. Apps, herunder reklamer fra tredjeparter, der vises i dem, må ikke køre ikke-relaterede baggrundsprocesser, f.eks. mining af kryptovaluta.

2.4.3 Brugere skal kunne bruge din Apple TV-app uden behov for hardwareinputs ud over Siri Remote eller spilcontrollere fra tredjeparter, men du er velkommen til at tilbyde forbedret funktionalitet, når andre eksterne enheder er tilsluttet. Hvis der er behov for en spilcontroller, skal du sørge for tydeligt at forklare det i dine metadata, så kunderne ved, at de har brug for ekstra udstyr til at spille.

2.4.4 ➡ Apps må aldrig foreslå eller kræve en genstart af enheden eller ændringer af systemindstillingerne, der ikke er relateret til appens kernefunktionalitet. Du må f.eks. ikke opfordre brugerne til at slå Wi-Fi fra, deaktivere sikkerhedsfunktioner eller lignende.

2.4.5 Apps, der distribueres via Mac App Store, har nogle yderligere krav, du skal være opmærksom på:

- (i) De skal ligge korrekt i et sandbox-miljø og følge [macOS File System Documentation](#). De må også kun bruge de relevante macOS-API'er til at ændre brugerdata, der er lagret i andre apps (f.eks. bogmærker, adressebog eller kalenderposter).

(ii) De skal pakkes og indsendes ved hjælp af teknologier i Xcode. Installationsprogrammer fra tredjeparter er ikke tilladt. De skal også indeholde pakker med enkelt app-installation og må ikke installere kode eller ressourcer på delte placeringer.

(iii) De må ikke starte automatisk eller tillade, at andre koder kører automatisk ved opstart, eller logge ind uden samtykke eller udgive processer, der fortsætter med at køre uden samtykke, efter at en bruger har lukket appen. De må ikke automatisk føje deres symboler til Dock eller efterlade genveje på brugerens computer.

(iv) De må ikke downloade eller installere selvstændige apps, kerneudvidelser, yderligere kode eller ressourcer for at tilføje funktionalitet eller ændre appen væsentligt fra det, vi ser under evalueringsprocessen.

(v) De kan ikke anmode om eskalering til root-rettigheder eller bruge setuid-attributter.


(vi) De må ikke vise en licensskærm ved lanceringen, kræve licensnøgler eller implementere deres egen kopibeskyttelse.


(vii) De skal bruge Mac App Store til at distribuere opdateringer. Andre opdateringsmekanismer er ikke tilladt.

(viii) Apps skal køre med den aktuelle OS-version, og de må ikke bruge forældede eller valgfrit installerede teknologier (f.eks. Java)

(ix) Apps skal indeholde al understøttelse af sprog og lokalisering i en enkelt app-pakke.

2.5 Softwarekrav

2.5.1  Apps må kun bruge offentlige API'er og skal køre på den aktuelle OS-version. Læs mere om [offentlige API'er](#). Hold dine apps opdaterede, og sørg for at udfase alle forældede funktioner, frameworks eller teknologier, der ikke længere understøttes i fremtidige versioner af et operativsystem. Apps skal bruge API'er og frameworks til deres tilsigtede formål og angive denne integration i deres appbeskrivelse. HomeKit-frameworket skal f.eks. levere hjemmeautomatiseringstjenester, og HealthKit skal bruges til sundheds- og fitnessformål og integreres i appen Sundhed.

2.5.2  Apps skal være selvstændige i deres pakker og må ikke læse eller skrive data uden for det udpegede containerområde, og de må heller ikke downloade, installere eller køre kode, der introducerer eller ændrer appens funktioner, herunder andre apps. Undervisningsapps, der er designet til at undervise i, udvikle eller give elever mulighed for at teste eksekverbar kode, må under begrænsede omstændigheder downloade kode, forudsat at denne kode ikke bruges til andre formål. Sådanne apps skal gøre den kildekode, der leveres af appen, fuldstændig synlig, og den skal kunne redigeres af brugeren.

2.5.3 ➡ Apps, der overfører virusser, arkiver, computerkode eller programmer, der kan skade eller forstyrre operativsystemets normale drift og/eller hardwarefunktionerne, herunder push-notifikationer og Game Center, afvises. Alvorlige overtrædelser og gentagen adfærd vil medføre fjernelse fra Apple Developer Program.

2.5.4 ➡ Multitasking-apps må kun bruge baggrundstjenester til de tilsigtede formål: VoIP, lydafspilning, lokalitet, opgaveudførelse, lokale notifikationer osv.

2.5.5 Apps skal være fuldt funktionelle på netværk, der kun er IPv6.

2.5.6 ➡ Apps, der er på internettet, skal bruge det relevante WebKit-framework og WebKit-JavaScript. Du kan ansøge om rettighed til at bruge en alternativ webbrowsere i din app. [Læs mere om disse rettigheder.](#)

2.5.7 Udeladt forsætligt.

2.5.8 Apps, der opretter alternative miljøer på skrivebordet/hjemmeskærmen, afvises.

2.5.9 ➡ Apps, der ændrer eller deaktiverer funktionerne for standardknapper, f.eks. knapperne for Lydstyrke op/ned og Ring/Lydløs, eller andre indbyggede elementer eller funktioner i brugergrænsefladen, afvises. F.eks. må apps ikke blokere links ud til andre apps eller andre funktioner, som brugerne forventer vil fungere på en bestemt måde.

2.5.10 Apps må ikke indsendes med tomme reklamebannere eller testannoncer.

2.5.11 ➡ SiriKit og genveje

(i) Apps, der integrerer SiriKit og genveje, bør kun begive sig ud i hensigter, de kan håndtere uden understøttelse af en ekstra app, og som brugerne forventer på baggrund af den angivne funktionalitet. Hvis din app f.eks. er en app til måltidsplanlægning, må du ikke indarbejde en hensigt om at starte en træning, selvom appen deler integration med en fitnessapp.

(ii) Sørg for, at ordforråd og sætninger i din plist vedrører din app og Siri-funktionaliteten i henhold til de hensigter, som appen har angivet. Aliasser skal være direkte relateret til din app eller dit virksomhedsnavn og må ikke være generiske termer eller omfatte en tredjeparts appnavne eller -tjenester.

(iii) Løs Siri-anmodningen eller genvejen på den mest direkte måde, og indsæt ikke reklamer eller anden markedsføring mellem anmodningen og indfrielse af den. Du skal kun anmode om entydighed, når det er nødvendigt for at fuldføre opgaven (f.eks. bede brugeren om at angive en bestemt type træning).

2.5.12 ➡ Apps, der bruger CallKit eller omfatter en udvidelse til forebyggelse af SMS-svindel, må kun blokere telefonnumre, der er bekræftet som spam. Apps, der indeholder opkalds-, SMS- og MMS-blokeringsfunktioner eller identifikation af spam, skal tydeligt identificere disse funktioner i deres marketingtekst og forklare kriterierne for deres blokerede numre og spamliste. Du må ikke bruge de data, der er adgang til via disse værktøjer, til noget formål, der ikke er direkte relateret til at køre eller forbedre din app eller udvidelse (f.eks. må du ikke bruge, dele eller sælge dem til sporing, oprettelse af brugerprofiler osv.).

2.5.13 🚫 Apps, der bruger ansigtsgenkendelse til kontogodkendelse, skal bruge [LocalAuthentication](#) (og ikke ARKit eller anden teknologi til ansigtsgenkendelse), hvor det er muligt, og skal bruge en alternativ godkendelsesmetode til brugere under 13 år.

2.5.14 🚫 Apps skal anmode om udtrykkeligt samtykke fra brugerne og give en tydelig visuel og/eller hørbar indikation, når de optager, logfører eller på anden måde registrerer brugeraktivitet. Dette omfatter enhver brug af enhedens kamera, mikrofon, skærmoptagelser eller andre brugerinput.

2.5.15 Apps, der giver brugerne mulighed for at se og vælge arkiver, skal indeholde elementer fra appen Arkiver og brugerens iCloud-dokumenter.

2.5.16 🚫 Widgets, udvidelser og notifikationer skal være relateret til indholdet og funktionerne i din app.

(a) Derudover skal alle appklip-funktioner inkluderes i appens primære binærarkiv. Appklip må ikke indeholde reklamer.

2.5.17 🚫 Apps, der understøtter Matter, skal bruge Apples support-framework til Matter for at starte parring. Hvis du vælger at bruge en anden Matter-softwarekomponent i din app end den Matter SDK, der leveres af Apple, skal softwarekomponenten desuden være certificeret af [Connectivity Standards Alliance](#) for den platform, den kører på.

2.5.18 🚫 Displayannoncer skal være begrænset til appens primære binærarkiv og må ikke inkluderes i udvidelser, App Clips, widgets, notifikationer, tastaturer, watchOS-apps osv. Annoncer, der vises i en app, skal stemme overens med appens aldersklassificering, give brugeren mulighed for at se alle oplysninger, der bruges til at målrette den pågældende annonce mod brugeren (uden at brugeren skal forlade appen) og må ikke anvende målrettet eller adfærdsbaseret annoncering baseret på følsomme brugerdata som f.eks. sundhedsdata/medicinske data (f.eks. fra HealthKit-API'er), skole- og undervisningsdata (f.eks. fra ClassKit) eller fra børn (f.eks. fra apps i App Stores kategori Børn) osv. Interstitielle annoncer eller annoncer, der afbryder eller blokerer brugeroplevelsen, skal tydeligt angive, at de er en annonce, de må ikke manipulere eller narre brugerne til at trykke på dem, de skal have let tilgængelige og synlige knapper til at lukke eller springe annoncerne over, og knapperne skal være store nok til, at brugerne nemt kan afvise annoncen. Apps, der indeholder annoncer, skal også have mulighed for, at brugere kan rapportere upassende eller aldersupassende annoncer.

3. Erhverv

Der er mange måder at tjene penge på i din app i App Store. Hvis din forretningsmodel ikke er åbenlys, skal du sørge for at forklare den i metadataene og noterne til App Review-teamet. Hvis vi ikke kan forstå, hvordan din app fungerer, eller dine køb i appen ikke er umiddelbart åbenlyse, vil det forsinke evalueringen af din app, og det kan muligvis medføre en afvisning. Selvom prisen er op til dig, distribuerer vi ikke apps og køb i appen, der helt tydeligt er prissat for højt. Vi afviser dyre apps, der forsøger at snyde brugerne med urimeligt høje priser.

Hvis vi finder ud af, at du har forsøgt at manipulere anmeldelser, kunstigt forbedre din rangering ved hjælp af feedback gennem betaling, incitamenter, filtreringer eller falsk feedback eller anvender tredjepartstjenester til at gøre det på dine vegne, vil vi for at bevare integriteten af App Store gennemføre tiltag, som kan omfatte, at du ekskluderes fra Apple Developer Program.

3.1 Betalinger

3.1.1 Køb i appen

- Hvis du vil låse funktioner op i din app (f.eks. abonnementer, valutaer i et spil, spilniveauer, adgang til premium-indhold eller oplåsning af en fuld version), skal du bruge køb i appen. Apps må ikke bruge deres egne mekanismer til at låse op for indhold eller funktionalitet, f.eks. licensnøgler, augmented reality-markører, QR-koder, kryptovalutaer og kryptovaluta-wallets osv.
- Apps kan bruge valutaer til køb i appen for at give kunderne mulighed for at give udvikleren eller udbyderne af digitalt indhold i appen "drikkepenge".
- Kreditter eller valutaer i spillet, der er købt via køb i appen, må ikke udløbe, og du skal sørge for, at du har en gendannelsesmekanisme til køb, der kan gendannes i appen.
- Apps kan give mulighed for at forære varer, der kan købes i appen, som gave til andre. Sådanne gaver kan kun refunderes til den oprindelige køber og kan ikke ombyttes.
- Apps, der distribueres via Mac App Store, kan være værts-plugin-ins eller udvidelser, der aktiveres gennem andre mekanismer end App Store.
- Apps, der tilbyder "loot boxes" eller andre mekanismer, som leverer tilfældigt udvalgte virtuelle varer til køb, skal oplyse oddsene for at modtage hver enkelt type vare til kunderne inden købet.
- Digitale gavekort, certifikater, vouchers og kuponer, der kan indløses til digitale varer eller tjenester, kan kun sælges i din app via køb i appen. Fysiske gavekort, der sælges i en app og derefter sendes til kunderne, kan bruge andre betalingsmetoder end køb i appen.
- Apps, der ikke har abonnement, kan tilbyde en gratis tidsafgrænset prøveperiode, inden de præsenterer fuld oplåsning, ved at indstille en ikke-forbrugs-IAP-vare til prisniveau 0, der følger navnekonventionen: "XX-dages prøveperiode". Inden prøveperioden starter, skal din app tydeligt identificere varigheden, det indhold eller de tjenester, der ikke længere vil være tilgængelige, når prøveperioden udløber, og eventuelle afgifter, som brugeren derefter skal betale for at få fuld funktionalitet. Læs mere om administration af adgang til indhold og varigheden af prøveperioden ved hjælp af [Kvitteringer](#) og [Enhedstjek](#).
- Apps kan bruge køb i appen til at sælge og sælge tjenester i forbindelse med NFT'er (Non-Fungible Tokens), f.eks. prægning, notering og overførsel. Apps kan give brugerne mulighed for at se deres egne NFT'er, forudsat at ejerskabet af NFT'erne ikke låser op for funktioner i appen. Apps kan give brugerne mulighed for at gennemse NFT-samlinger, der ejes af andre, forudsat at appsene ikke indeholder knapper, eksterne links eller andre opfordringer til handling, der leder kunder til andre købsmekanismer end køb i appen.

3.1.1 (a) Link til andre købsmetoder

Udviklere kan ansøge om tilladelse til at indsætte et link i deres app til et websted, som udvikleren ejer eller er ansvarlig for, hvor man kan købe digitalt indhold eller tjenester. Se yderligere detaljer nedenfor.

- StoreKit External Purchase Link-rettigheder: Apps på App Store i specifikke regioner kan tilbyde køb i app og også bruge en StoreKit External Purchase Link-berettigelse til at inkludere et link til udviklerens websted, der informerer brugerne om andre måder at købe digitale varer eller tjenester på. Få mere at vide om disse [rettigheder](#). Linket kan i overensstemmelse med aftalerne om rettigheder informere brugerne om, hvor og hvordan de kan købe disse produkter i appen, og at sådanne produkter muligvis er tilgængelige til en sammenlignelig lavere pris. Rettighederne er begrænset til kun at blive brugt i iOS eller iPadOS App Store i specifikke butikker. I alle andre butikker må apps og deres metadata ikke omfatte knapper, eksterne links eller andre opfordringer til handling, der leder kunderne til andre købsmekanismer end køb i appen.
- Berettigelse til musikstreamingtjenester: Apps til streaming af musik i bestemte regioner kan bruge berettigelse til tjenester til streaming af musik til at inkludere et link (som kan have være en købsknop) til udviklerens websted, der informerer brugerne om andre måder at købe digital musik eller digitale tjenester på. Disse rettigheder tillader også udviklere af apps til streaming af musik at invitere brugere til at angive deres e-mailadresse med det udtrykkelige formål at sende dem et link til udviklerens websted for at købe digital musik eller digitale tjenester. Få mere at vide om disse [rettigheder](#). Linket kan i overensstemmelse med aftalerne om rettigheder informere brugerne om, hvor og hvordan de kan købe disse produkter i appen samt prisen på disse emner. Rettighederne er begrænset til kun at blive brugt i iOS eller iPadOS App Store i specifikke butikker. I alle andre butikker må apps til streaming af musik og deres metadata ikke omfatte knapper, eksterne links eller andre opfordringer til handling, der leder kunderne til andre købsmekanismer end køb i appen.
- Hvis din app benytter sig af vildledende markedsføring, svindel eller bedrageri i forbindelse med, at du gør brug af rettighederne, vil din app blive fjernet fra App Store, og du kan blive fjernet fra Apple Developer Program.

3.1.2 Abonnementer

Apps må gerne tilbyde automatisk fornyelse af abonnementer gennem køb i appen, uanset kategorien i App Store. Når du integrerer automatisk fornyelse af abonnementer i din app, skal du følge nedenstående retningslinjer.

3.1.2 (a) Tilladte anvendelser

Hvis du tilbyder et abonnement med automatisk fornyelse, skal du sikre kunden samme værdi i hele perioden, og abonnementsperioden skal være mindst syv dage og være tilgængelig på tværs af alle brugerens enheder. Selvom følgende liste ikke er udtømmende, kan eksempler på passende abonnementer omfatte: nye spilniveauer, episodisk indhold, understøttelse af flere spillere, apps, der tilbyder løbende, omfattende opdateringer, adgang til store samlinger af eller løbende opdateret medieindhold, Software as a Service-løsninger ("SaaS") og cloud-understøttelse. Ydermere:

- Abonnementer kan tilbydes sammen med et a la carte-tilbud (du kan f.eks. tilbyde et abonnement på et helt bibliotek med film samt køb eller leje af en enkelt film).
- Du kan tilbyde et enkelt abonnement, der deles på tværs af dine egne apps og tjenester.

- Spil, der tilbydes i et abonnement på en streamingtjeneste, kan tilbyde et enkelt abonnement, der deles på tværs af apps og tjenester fra tredjeparter. De skal dog downloades direkte fra App Store, skal være designet til at undgå dobbeltbetaling for abonnenten og må ikke gøre appen ringere for kunder, der ikke er abonnenter.
- Abonnementer skal fungere på alle brugerens enheder, hvor appen er tilgængelig. Få mere at vide om [deling af et abonnement på tværs af dine apps](#).
- Apps må ikke tvinge brugerne til at bedømme appen, anmelde appen, downloade andre apps eller andre lignende handlinger for at få adgang til funktioner, indhold eller brug af appen.
- Som det gælder for alle apps, skal udbydere af abonnementer give brugerne mulighed for at få det, de har betalt for, uden krav om yderligere opgaver, f.eks. opslag på sociale medier, upload af kontakter, indlogging i appen et bestemt antal gange osv.
- Abonnementer kan indeholde forbrugsvarekreditter, skjulte funktioner, valutaer i spillet osv., og du kan tilbyde abonnementer, der giver adgang til forbrugsvarer med rabat (f.eks. et platinmedlemskab, der viser pakker med skjulte funktioner til en reduceret pris).
- Hvis du ændrer din eksisterende app til en abonnementsbaseret forretningsmodel, må du ikke fjerne den primære funktionalitet, som eksisterende brugere allerede har betalt for. Lad f.eks. kunder, der allerede har købt "fuld oplåsning af spil", fortsætte med at have adgang til hele spillet, efter at du har introduceret en abonnementsmodel for nye kunder.
- Apps med automatisk fornyelse af abonnement kan tilbyde kunderne en gratis prøveperiode ved at angive de relevante oplysninger i App Store Connect. [Læs mere om at tilbyde abonnementer](#).
- Apps, der forsøger at snyde brugerne, fjernes fra App Store. Dette omfatter apps, der forsøger at narre brugere til at købe et abonnement under falske forudsætninger eller falde for "bait and switch"-svindel og anden form for svindel. Disse apps fjernes fra App Store, og du kan blive ekskluderet fra Apple Developer Program.
- Apps tilknyttet mobiludbydere kan inkludere musik- og videoabonnementer med automatisk fornyelse, når de købes i pakker med nye mobildataabonnementer, såfremt der er forudgående godkendelse fra Apple. Andre abonnementer med automatisk fornyelse kan også være inkluderet i pakker, når de købes med nye mobildataabonnementer, såfremt der er forudgående godkendelse af Apple. Dette gælder, hvis mobiludbydernes apps understøtter køb i appen for brugere. Sådanne abonnementer kan ikke omfatte adgang til eller rabatter på forbrugsvarer, og abonnementerne skal ophøre sammen med mobildataabonnementet.

3.1.2 (b) Opgraderinger og nedgraderinger

Brugerne skal uden problemer kunne opgradere/nedgradere, og det må ikke være muligt utilsigtet at komme til at abonnere på flere variationer af det samme. Gennemgå [bedste fremgangsmåder](#) om at administrere dine abonnementsopgraderinger og -nedgraderingsmuligheder.

3.1.2 (c) Oplysninger om abonnement

Før du beder en kunde om at abonnere, skal du tydeligt beskrive, hvad brugeren får for pengene. Hvor mange udgaver pr. måned? Hvor meget lagerplads i skyen? Hvilken slags adgang til din tjeneste? Sørg for, at du tydeligt formidler de krav, der er beskrevet i [bilag 2 til licensaftalen for Apple Developer Program](#).

3.1.3 Andre købsmetoder

Følgende apps kan bruge andre købsmetoder end køb i appen. Apps i dette afsnit må ikke i appen opfordre brugerne til at bruge en anden købsmetode end køb i appen, undtaget som angivet i 3.1.3 (a). Udviklere kan sende kommunikation uden for appen til deres brugerbase om andre købsmetoder end køb i appen.

3.1.3 (a) "Læserapps"

Apps kan give en bruger adgang til tidligere købt indhold eller abonnementer på indhold (specifikt magasiner, aviser, bøger, lyd, musik og video). Læserapps må gerne tilbyde oprettelse af konti til gratis niveauer og funktioner til kontoadministration for eksisterende kunder. Udviklere af læserapps kan anmode om "External Link Account Entitlement" for at levere et informativt link i deres app til et websted, som udvikleren ejer eller har ansvaret for, med henblik på at oprette eller administrere en konto. Læs mere om [External Link Account Entitlement](#).

3.1.3 (b) Tjenester til flere platforme

Apps, der fungerer på flere platforme, kan give brugerne adgang til indhold, abonnementer eller funktioner, som de har erhvervet i din app på andre platforme eller på dit websted, herunder forbrugsvarer i spil på flere platforme, forudsat at disse elementer også er tilgængelige i appen som [køb i appen](#).

3.1.3 (c) Virksomhedstjenester

Hvis din app kun sælges direkte af dig til organisationer eller grupper med henblik på deres medarbejdere eller elever (f.eks. fagdatabaser og værktøjer til administration af klasseundervisning), kan du give virksomhedsbrugerne adgang til tidligere købt indhold eller abonnementer. Ved salg til forbrugere, enkeltbrugere eller familiemedlemmer skal der bruges køb i appen.

3.1.3 (d) Tjenester fra person til person

Hvis din app muliggør køb af tjenester fra person til person i realtid mellem to personer (f.eks. vejledning af elever, lægekonsultationer, ejendomsture eller fitnessstræning), kan du bruge andre købsmetoder end køb i appen til at inddrive disse betalinger. Tjenester fra en til få og en til mange i realtid skal bruge køb i appen.

3.1.3 (e) Varer og tjenester uden for appen

Hvis din app giver brugere mulighed for at købe fysiske varer eller tjenester, der forbruges uden for appen, skal du bruge andre købsmetoder end køb i appen til at inddrive disse betalinger, f.eks. Apple Pay eller traditionel indtastning af kreditkortoplysninger.

3.1.3 (f) Gratis enkeltstående apps

Gratis apps, der fungerer som en enkeltstående relateret app til et betalt webbaseret værktøj, f.eks. VoiP, skylager, e-mailtjenester, webhosting, behøver ikke at bruge køb i appen, forudsat at der ikke er køb inden i appen eller opfordringer til handling uden for appen.

3.1.3 (g) Apps til reklameadministration

Apps, der udelukkende har til formål at tillade annoncører (personer eller virksomheder, som reklamerer for et produkt, en tjeneste eller en begivenhed) at købe og administrere reklamekampagner på tværs af medietyper (tv, udendørs, websteder, apps osv.), behøver ikke at bruge køb i appen. Disse apps er beregnet til kampagneadministration og viser ikke selve reklamerne. Digitale køb af indhold, der opleves eller forbruges i en app, herunder køb af reklamer, der skal vises i den samme app (f.eks. salg af "boosts" til opslag i en app til sociale medier) skal bruge køb i appen.

3.1.4 Hardwarespecifikt indhold

Under begrænsede omstændigheder, f.eks. når funktioner afhænger af, at specifik hardware fungerer, kan appen låse denne funktion op uden køb i appen (f.eks. en astronomiapp, der tilføjer funktioner, når den synkroniseres med et teleskop). Appfunktioner, der fungerer i kombination med et godkendt fysisk produkt (f.eks. et legetøj) på valgfrit grundlag kan låse op for funktioner uden brug af køb i appen, forudsat at der også er mulighed for køb i appen. Du må dog ikke kræve, at brugerne køber ikke-relaterede produkter eller deltager i reklame- eller markedsføringsaktiviteter, før de kan låse op for funktioner i appen.

3.1.5 Kryptovalutaer

(i) Wallets: Apps må gerne bruges til opbevaring af virtuel valuta, forudsat at de tilbydes af udviklere, der er tilmeldt en organisation.

(ii) Mining: Apps må ikke bruges til mining af kryptovaluta, medmindre behandlingen ikke udføres på enheden (f.eks. kan cloudbaseret mining være tilladt).

(iii) Børser: Apps må gerne give mulighed for transaktioner eller overførsler af kryptovaluta på en godkendt børs, forudsat at de kun tilbydes i lande eller områder, hvor appen har relevante licenser og tilladelser til at tilbyde veksling af kryptovaluta.

(iv) Indledende mønttilbud: Apps, der muliggør indledende mønttilbud ("ICO'er"), handel med futures på kryptovaluta og andre krypto-værdipapirer eller handel med kvasi-værdipapirer, skal oprinde fra etablerede banker, værdipapirselskaber, handlende i futuresprovisioner ("FCM") eller andre godkendte finansielle institutioner og skal overholde alle gældende love.

(v) Kryptovaluta-apps må ikke tilbyde valuta for udførelse af opgaver, f.eks. download af andre apps, opfordring til, at andre brugere downloader, opslag på sociale netværk osv.

3.2 Andre problemer med forretningsmodellen

Listerne nedenfor er ikke udtømmende, og din indsendelse kan muligvis udløse en ændring eller opdatering af vores politikker, men her er nogle yderligere ting, du skal huske på:

3.2.1 Acceptabel

(i) Visning af dine egne apps til køb eller reklame i din app, forudsat at appen ikke kun er et katalog over dine apps.

(ii) Visning eller anbefaling af en samling tredjepartsapps, der er designet til et specifikt godkendt behov (f.eks. sundhedsstyring, luftfart, tilgængelighed). Din app skal levere robust redaktionelt indhold, så det ikke bare virker som en butikfront.

(iii) Deaktivering af adgang til specifikt godkendt lejeindhold (f.eks. film, tv-programmer, musik, bøger), når lejeperioden er udløbet. Alle andre varer og tjenester må ikke udløbe.

(iv) Wallet-kort kan bruges til at foretage eller modtage betalinger, sende tilbud eller tilbyde identifikation (såsom filmbilletter, kuponer og VIP-brugeroplysninger). Andre anvendelser kan resultere i afvisning af appen og tilbagekaldelse af Wallet-brugeroplysninger.

(v) Forsikringsapps skal være gratis og overholde loven i de distribuerede områder og må ikke bruge køb i appen.

(vi) Godkendte nonprofitorganisationer kan indsamle penge direkte i deres egne apps eller tredjepartsapps, forudsat at disse indsamlingskampagner overholder alle App Review-teamets retningslinjer og tilbyder brug af Apple Pay. Disse apps skal oplyse, hvordan midlerne vil blive brugt, overholde alle påkrævede lokale og føderale love og sikre, at donorerne har adgang til passende skattekvitteringer. Yderligere oplysninger leveres til App Review-teamet efter anmodning. Nonprofitplatforme, der forbinder donorer med andre nonprofitorganisationer, skal sikre, at alle nonprofitorganisationer, der er anført i appen, også har gennemgået godkendelsesprocessen for nonprofitorganisationer. Læs mere om at blive [godkendt som nonprofitorganisation](#).

(vii) Apps kan gøre det muligt for individuelle brugere at give en anden person en pengegave uden at købe i appen, forudsat at (a) gaven er en helt valgfri beslutning fra giverens side, og (b) 100 % af midlerne går til modtageren af gaven. En gave, der på et hvilket som helst tidspunkt har forbindelse til eller er forbundet med modtagelse af digitalt indhold eller tjenester, skal dog bruge køb i appen.

(viii) Apps, der bruges til finansiel handel, investering eller pengeadministration, skal indsendes af den finansielle institution, der udfører sådanne tjenester.

3.2.2 Uacceptabelt

(i) Oprettelse af en grænseflade til visning af apps, udvidelser eller plug-ins fra tredjeparter, der minder om App Store eller som en samling af almen interesse.

(ii) Udeladt forsættigt.

(iii) Kunstigt øget antal visninger eller klik på reklamer samt apps, der overvejende er designet til visning af reklamer.

(iv) Medmindre du er en godkendt nonprofitorganisation eller på anden måde er godkendt i henhold til afsnit 3.2.1 (vi) ovenfor, skal du indsamle midler i appen til velgørhedsorganisationer og fundraisers. Apps, der søger at skaffe penge til sådanne formål, skal være gratis i App Store og må kun indsamle penge uden for appen, f.eks. via Safari eller SMS.

(v) Vilkårlig begrænsning af, hvem der kan bruge appen, f.eks. efter sted eller udbyder.

(vi) Udeladt forsættigt.

(vii) Kunstig manipulation af en brugers synlighed, status eller placering på andre tjenester, medmindre det er tilladt i henhold til denne tjenestes vilkår og betingelser.

(viii) Apps, der muliggør handel med binære optioner, er ikke tilladt i App Store. Overvej i stedet en webapp. Apps, der muliggør handel med CFD'er (contracts for difference) eller andre derivater (f.eks. FOREX), skal licenseres korrekt i alle jurisdiktioner, hvor tjenesten er tilgængelig.

(ix) Apps, der tilbyder personlige lån, skal klart og tydeligt oplyse alle lånevilkår, herunder, men ikke begrænset til, den tilsvarende maksimale årlige omkostninger i procent (ÅOP) og betalingsfrist. Apps må ikke opkræve en maks. ÅOP på over 36 %, inklusive omkostninger og gebyrer, og må ikke kræve fuld tilbagebetaling inden for 60 dage eller derunder.

4. Design

Apples kunder lægger stor vægt på produkter, der er enkle, raffinerede, innovative og nemme at bruge, og det er det, vi gerne vil se i App Store. Det er op til dig at finde på et fantastisk design, men følgende er minimumsstandarder for godkendelse til App Store. Og husk, at selv efter at din app er blevet godkendt, skal du opdatere din app for at sikre, at den forbliver funktionel og interessant for nye og eksisterende kunder. Apps, der holder op med at fungere eller leverer en forringet oplevelse, kan når som helst fjernes fra App Store.

4.1 Kopiering

(a) Brug dine egne idéer. Vi ved, at du har dine egne gode idéer, så få dem til at blive til virkelighed. Undlad blot at kopiere den seneste populære app i App Store eller lave mindre ændringer i en anden apps navn eller brugergrænseflade for at præsentere den som din egen. Ud over at risikere et krav om krænkelse af intellektuel ejendomsret gør det App Store sværere at navigere i, og det er ikke fair over for de andre udviklere.

(b) 🚫 Indsendelse af apps, der efterligner andre apps eller tjenester, betragtes som en overtrædelse af adfærdskodekset for udviklere og kan resultere i fjernelse fra Apple Developer Program.

4.2 Mindstekrav til funktionalitet

Din app skal indeholde funktioner, indhold og brugergrænseflade, der gør den til mere og andet end et omdannet websted. Hvis din app ikke er særlig nyttig, unik eller "app-lignende", hører den ikke hjemme i App Store. Hvis din app ikke tilbyder en form for vedvarende underholdningsværdi eller tilstrækkelig funktionalitet, accepteres den muligvis ikke. Apps, der blot er en sang eller film, skal sendes til iTunes Store. Apps, der blot er en bog eller spilvejledning, skal sendes til Apple Books Store.

4.2.1 Apps, der bruger ARKit, skal give omfattende og integrerede augmented reality-oplevelser. Det er ikke nok blot at lade en model blive vist i en AR-visning eller afspille en animation igen.

4.2.2 Bortset fra kataloger må apps ikke primært være markedsføringsmateriale, reklamer, webklip, indholdssamlere eller en samling links.

4.2.3

(i) Din app skal fungere alene, uden at den kræver installation af en anden app for at fungere.

(ii) Hvis din app har brug for at downloade yderligere ressourcer for at fungere ved den første start, skal du angive downloadstørrelsen og give brugerne besked om det, før overførslen begynder.

4.2.4 Udeladt forsætligt.

4.2.5 Udeladt forsætligt.

4.2.6 Apps, der er oprettet ud fra en kommerciel skabelon eller appgenereringstjeneste, afvises, medmindre de sendes direkte af udbyderen af appens indhold. Disse tjenester må ikke indsende apps på vegne af deres kunder og skal tilbyde værktøjer, der gør det muligt for deres kunder at lave tilpassede, innovative apps, der giver unikke kundeoplevelser. En anden acceptabel mulighed for udbydere af skabeloner er at oprette et enkelt binærarkiv til at hoste alt klientindhold i en samlet model eller en "picker"-model, f.eks. som en app til at finde restauranter med separate tilpassede indtastninger eller sider for hver klientrestaurant eller som en begivenhedsapp med separate indtastninger for hver klienthændelse.

4.2.7 Fjernskrivebordsklienter

Hvis din app til fjernskrivebord fungerer som en spejling af specifik software eller tjenester i stedet for en generisk spejling af værtsenheden, skal den overholde følgende:

(a) Appen må kun oprette forbindelse til en brugerejet værtsenhed, der er en personlig computer eller en dedikeret spilkonsol, som ejes af brugeren, og både værtsenheden og klienten skal være forbundet på et lokalt og LAN-baseret netværk.

(b) Enhver software eller tjeneste, der vises på klienten, udføres fuldt ud på værtsenheden, gengives på skærmen på værtsenheden og må ikke bruge API'er eller platformsfunktioner ud over, hvad der kræves for at streame fjernskrivebordet.

(c) Enhver kontooprettelse og -administration skal startes fra værtsenheden.

(d) Brugergrensefladen, der vises på klienten, ligner ikke en iOS- eller App Store-visning, indeholder ikke en butikslignende grænseflade eller omfatter muligheden for at gennemse, vælge eller købe software, som ikke allerede er ejet eller licenseret af brugeren. Af hensyn til klarheden behøver transaktioner, der finder sted inden for den afspejlede software, ikke brug af køb i appen, forudsat at transaktionerne behandles på værtsenheden.

(e) Tynde klienter til cloud-baserede apps er ikke passende for App Store.

4.3 Spam

(a) Du må ikke oprette flere pakke-id'er for den samme app. Hvis din app har forskellige versioner til bestemte lokationer, sportshold, universiteter osv., kan du overveje at indsende en enkelt app og angive variationerne gennem køb i appen.

(b) Undgå også at føje mere til en kategori, der allerede er overfyldt. App Store har allerede nok apps med prutter, bøvser, lommelygter, spådomme, dating, drikkespil, Kama Sutra osv. Vi afviser disse apps, medmindre de tilbyder en unik oplevelse af høj kvalitet. Spamming af butikken kan føre til, at du fjernes fra Apple Developer Program.

4.4 Udvidelser

Apps, der hoster eller indeholder udvidelser, skal overholde [vejledningen til appudvidelsesprogrammering](#), [dokumentation for Safari-appudvidelser](#) eller [dokumentation for Safari-webudvidelser](#) og skal, omfatte nogle funktioner såsom hjælpeskærme og indstillingsgrænseflader, hvor det er muligt. Du skal tydeligt og nøjagtigt oplyse, hvilke udvidelser der gøres tilgængelige i appens markedsføringstekst, og udvidelserne må ikke omfatte markedsføring, reklame eller køb i appen.

4.4.1 Tastaturudvidelser har nogle yderligere regler.

De skal:

- Lefvere funktioner til tastaturinput (f.eks. indtastede tegn)
- Følge retningslinjerne for klistermærker, hvis tastaturet indeholder billeder eller emojis
- Angive en metode til at gå videre til det næste tastatur
- Forblive funktionelle uden fuld netværksadgang og uden fuld adgang
- Kun indsamle brugeraktivitet for at forbedre funktionaliteten af brugerens tastaturudvidelse på iOS-enheden.

De må ikke:

- Starte andre apps ud over Indstillinger eller
- Give tastaturknapperne andre funktioner (f.eks. holde returtasten nede for at starte kameraet).

4.4.2 Safari-udvidelser skal køre på den aktuelle version af Safari på det relevante Apple-operativsystem. De må ikke forstyrre elementerne i system- eller Safari-brugergrænsefladen og må aldrig indeholde skadeligt eller vildledende indhold eller kode. Overtrædelse af denne regel vil medføre fjernelse fra Apple Developer Program. Safari-udvidelser må ikke kræve adgang til flere websteder, end det er strengt nødvendigt for at fungere.

4.4.3 Udeladt forsætligt.

4.5 Apple-websteder og -tjenester 🚫

4.5.1 🚫 Apps kan bruge godkendte Apple RSS-feeds som f.eks. iTunes Store RSS-feedet, men må ikke inkludere oplysninger fra Apple-websteder (f.eks. Apple.com, iTunes Store, App Store, App Store Connect, udviklerportal osv.) eller oprette ranglister ved hjælp af disse oplysninger.

4.5.2 🚫 Apple Music

(i) MusicKit på iOS giver brugerne mulighed for at afspille Apple Music og deres lokale musikbibliotek fra dine apps og spil. Når en bruger giver adgang til sin Apple Music-konto, kan din app oprette playlister, føje sange til brugerens bibliotek og afspille en af de millioner af sange i Apple Music-kataloget. Brugerne skal starte afspilningen af en Apple Music-stream og være i stand til at navigere ved hjælp af almindelige mediebetjeningsknapper som f.eks. "afspil", "pause" og "spring over". Derudover må din app ikke kræve betaling eller indirekte indtægtsgenerering for adgang til Apple Music-tjenesten (f.eks. køb i appen, reklamer, anmodning om brugeroplysninger osv.). Undlad at downloade, uploade eller aktivere deling af musikarkiver fra MusicKit-API'er, medmindre det er udtrykkeligt tilladt i [MusicKit](#)-dokumentationen.

(ii) Brug af MusicKit-API'erne er ikke en erstatning for at sikre dig de licenser, du har brug for til en dybere eller mere kompleks musikintegration. Hvis du f.eks. vil have, at din app skal afspille en bestemt sang på et bestemt tidspunkt, eller hvis du vil oprette lyd- eller videoarkiver, der kan deles på sociale medier, skal du kontakte rettighedshaverne direkte for at få deres tilladelse (f.eks. synkroniserings- eller tilpasningsrettigheder) og aktivere. Coverkunst og andre metadata må kun bruges i forbindelse med musikafspilning eller playlister (herunder skærmbilleder, der viser din apps funktionalitet) og må ikke bruges til markedsføring eller reklamer, uden at der er givet tilladelse fra rettighedsindehavere. Sørg for at følge [retningslinjerne for Apple Music-identiteten](#), når du integrerer Apple Music-tjenester i din app.

(iii) Apps, der har adgang til Apple Music-brugerdata, f.eks. playlister og favoritter, skal tydeligt angive denne adgang i formålsstrengen. Data, der indsamles, må ikke deles med tredjeparter til andet formål end at støtte eller forbedre appoplevelsen. Disse data må ikke bruges til at identificere brugere eller enheder eller til at målrette reklamer.

4.5.3 🚫 Brug ikke Apple-tjenester til spamming, phishing eller afsendelse af uopfordrede beskeder til kunder, herunder Game Center, push-notifikationer osv. Forsøg ikke at udføre reverse lookup, spore, relatere, tilknytte, udføre mining på, høste eller på anden måde udnytte spiller-id'er, aliaser eller andre oplysninger, der er indhentet via Game Center, da du ellers vil blive fjernet fra Apple Developer Program.

4.5.4 🚫 Push-notifikationer må ikke være påkrævede, for at appen kan fungere, og de må ikke bruges til at sende følsomme personlige eller fortrolige oplysninger. Push-notifikationer må ikke bruges til kampagner eller direkte markedsføring, medmindre kunderne udtrykkeligt har tilvalgt at modtage dem via det sprog, på hvilket der er givet samtykke, og som vises i din apps brugergrænseflade, og du angiver en metode i din app, så en bruger kan fravælge at modtage sådanne beskeder. Misbrug af disse tjenester kan resultere i tilbagekaldelse af dine rettigheder.

4.5.5 🚫 Brug kun Game Center Player-id'er på en måde, der er godkendt i henhold til Game Center-betingelserne, og vis dem ikke i appen eller til tredjeparter.

4.5.6 🚫 Apps kan bruge Unicode-tegn, der gengives som Apple-emoji i deres app- og app-metadata. Apple-emojis må ikke bruges på andre platforme eller integreres direkte i din apps binærarkiv.

4.6 Udeladt forsættigt.

4.7 Miniapps, minispil, streamingspil, chatbots, tilbehør og spilemulatorer

Apps kan tilbyde bestemt software, der ikke er integreret i de binære programmer, især HTML5-miniapps, minispil, streamingspil, chatbots og tilbehør. Derudover kan apps til emulering af retrospilkonsoller tilbyde at downloade spil. Du er ansvarlig for al software af denne type, der tilbydes i din app, herunder for at sikre, at softwaren overholder disse retningslinjer og alle gældende love. Software, der ikke overholder en eller flere retningslinjer, vil medføre afvisning af din app. Du skal også sikre dig, at softwaren overholder de yderligere regler, der følger i 4.7.1 til 4.7.5. Disse yderligere regler er vigtige for at opretholde den oplevelse, som App Store-kunder forventer, og for at hjælpe med at værne om brugernes sikkerhed.

4.7.1 Software, der tilbydes i apps i henhold til denne regel, skal:

- følge alle retningslinjer for anonymitet, herunder, men ikke begrænset til, reglerne, der er anført i retningslinje 5.1 vedrørende indsamling, brug og deling af oplysninger samt følsomme oplysninger (f.eks. helbreds- og personoplysninger fra børn)
- inkludere en metode til at filtrere anstødeligt materiale, en mekanisme til at rapportere indhold og rettidig reaktion på bekymringer samt muligheden for at blokere brugere med skadelig adfærd
- bruge køb i appen for at tilbyde digitale varer eller tjenester til slutbrugere.

4.7.2 Din app må ikke udvide eller udsætte indbyggede platform-API'er for softwaren uden forudgående tilladelse fra Apple.

4.7.3 Din app må ikke dele data- eller anonymitetstilladelser med individuel software, der tilbydes i din app, uden udtrykkeligt brugersamtykke i hvert tilfælde.

4.7.4 Du skal angive et indeks over software og metadata, der er tilgængelige i din app. Det skal indeholde universelle links, der fører til al den software, som tilbydes i din app.

4.7.5 Din app skal oplyse aldersgrænsen for det indhold i din app, der har den højeste aldersgrænse.

4.8 Logintjenester 🚫

Apps, der bruger en logintjeneste fra tredjepart eller til sociale tjenester (f.eks. Facebook-login, Google-login, login med Twitter, login med LinkedIn, login med Amazon eller WeChat-login) til at indstille eller godkende brugerens primære konto med appen, skal også tilbyde en anden logintjeneste som en tilsvarende mulighed med følgende funktioner:

- logintjenesten begrænser dataindsamling til brugerens navn og e-mailadresse;

- logintjenesten giver brugerne mulighed for at holde deres e-mailadresse privat som en del af opsætningen af en konto; og
- logintjenesten indsamler ikke interaktioner med din app til annonceringsformål uden samtykke.

En brugers primære konto er den konto, som brugeren angiver i din app med henblik på at identificere sig selv, logge ind og få adgang til dine funktioner og tilknyttede tjenester.

Der kræves ikke en anden logintjeneste, hvis:

- Din app udelukkende bruger din virksomheds egne systemer til kontoopsætning og login.
- Din app er en alternativ appmarkedsplads eller en app, der distribueres fra en alternativ appmarkedsplads, som bruger et markedspladsspecifikt login til konto-, download- og handelsfunktioner.
- Din app er en uddannelses-, virksomheds- eller erhvervsrettet app, der kræver, at brugeren logger ind med en eksisterende uddannelses- eller virksomhedskonto.
- Din app bruger et statsligt eller brancheunderstøttet system til identifikation af borgere eller elektronisk id til at godkende brugere.
- Din app er klient for en bestemt tredjepartstjeneste, og brugerne skal logge ind på deres mail, sociale medier eller en anden tredjepartskonto direkte for at få adgang til deres indhold.

4.9 Apple Pay

Apps, der bruger Apple Pay, skal levere alle væsentlige købsoplysninger til brugeren inden salg af varer eller tjenester og skal bruge Apple Pay-branding og brugergrænsefladeelementer korrekt som beskrevet i Retningslinjer for markedsføring af Apple Pay og Human Interface Guidelines. Apps, der bruger Apple Pay til at tilbyde tilbagevendende betalinger, skal som minimum oplyse følgende:

- Længden af fornyelsesperioden og det faktum, at den fortsætter, indtil den opsiges
- Hvad der vil blive leveret i hver periode
- De faktiske gebyrer, som kunden faktureres
- Annullering

4.10 Indtægtsgenerering fra indbyggede funktioner

Du må ikke generere indtægt fra indbyggede funktioner leveret af hardwaren eller operativsystemet, f.eks. push-notifikationer, kameraet eller gyroskopet, eller Apple-tjenester og -teknologier, f.eks. adgang til Apple Music, iCloud-lagring eller Skærmtid-API'er.

5. Juridisk ↗

Apps skal overholde alle lovmæssige krav i enhver lokation, hvor du gør dem tilgængelige (hvis du ikke er sikker, skal du kontakte en advokat). Vi ved, at disse ting er komplicerede, men det er dit ansvar at forstå og sikre, at din app overholder alle lokale love og ikke kun nedenstående retningslinjer. Og selvfølgelig afvises apps, der anmoder om, promoverer eller tilskynder til kriminel eller åbenlys hensynsløs adfærd. I ekstreme tilfælde, f.eks. apps, der viser sig at understøtte menneskehandel og/eller udnyttelse af børn, vil de relevante myndigheder blive underrettet.

5.1 Anonymitet ↗

Beskyttelse af brugernes anonymitet er altafgørende i Apples økosystem, og du skal være forsigtig med håndteringen af personoplysninger for at sikre, at du overholder [bedste praksis for anonymitet](#), gældende lovgivning og vilkårene i [licensaftalen for Apple Developer Program](#), for ikke at nævne opfyldelse af kundernes forventninger. Mere specifikt:

5.1.1 Dataindsamling og -lagring ↗

(i) Anonymitetspolitikker: Alle apps skal indeholde et link til deres anonymitetspolitik i App Store Connect-metadatafeltet og i appen på en let tilgængelig måde. Anonymitetspolitikken skal tydeligt og udtrykkeligt:

- Identificere, hvilke – om nogen – data appen/tjenesten indsamler, hvordan den indsamler disse data og al brug af disse data.
- Bekræfte, at en eventuel tredjepart, med hvilken en app deler brugerdata (i overensstemmelse med disse retningslinjer) – f.eks. analyseværktøjer, reklamenetværk og tredjeparts-SDK'er samt moderselskaber, datterselskaber eller andre relaterede enheder, der har adgang til brugerdata – giver samme eller lignende beskyttelse af brugerdata, sådan som det angivet i appens anonymitetspolitik og påkrævet i disse retningslinjer.
- Forklare politikkerne for opbevaring/sletning af data og beskrive, hvordan en bruger kan tilbagekalde sit samtykke og/eller anmode om sletning af brugerens data.

(ii) Tilladelse: Apps, der indsamler bruger- eller brugsdata, skal sikre brugernes samtykke til indsamlingen, også selvom sådanne data anses for at være anonyme på tidspunktet for eller umiddelbart efter indsamlingen. Betalte funktioner må ikke være afhængige af eller kræve, at en bruger giver adgang til disse data. Apps skal også give kunden en let tilgængelig og forståelig måde at trække sit samtykke tilbage på. Sørg for, at dine formålsstrengte tydeligt og fuldstændigt beskriver din brug af dataene. Apps, der indsamler data til en legitim interesse uden samtykke med udgangspunkt i betingelserne i EU's generelle forordning om databeskyttelse ("GDPR") eller lignende vedtægter, skal overholde alle vilkår i denne lov. Læs mere om [anmodning om tilladelse](#).

(iii) Minimering af data: Apps må kun anmode om adgang til data, der er relevante for kernefunktioner i appen, og må kun indsamle og bruge data, der er nødvendige for at udføre den relevante opgave. Hvis det er muligt, skal du bruge out-of-process-vælgeren eller et deleark i stedet for at anmode om fuld adgang til beskyttede ressourcer såsom Fotos eller Kontakter.

(iv) Adgang: Apps skal respektere brugerens tilladelsesindstillinger og ikke forsøge at manipulere, narre eller tvinge brugerne til at give samtykke til unødvendig dataadgang. Apps, der omfatter mulighed for at sende billeder på et socialt netværk, må f.eks. ikke kræve at få adgang til mikrofonen, for at brugeren kan overføre billeder. Hvis det er muligt, skal du tilbyde alternative løsninger til brugere, der ikke giver samtykke. Hvis en bruger f.eks. afviser at dele placering, skal du tilbyde muligheden for at indtaste en adresse manuelt.

(v) Login på konto: Hvis din app ikke indeholder vigtige kontobaserede funktioner, skal du lade brugerne anvende appen uden at logge ind. Hvis din app understøtter kontooprettelse, skal du også [tilbyde sletning af konto i appen](#). Apps må ikke kræve, at brugerne indtaster personoplysninger for, at appen fungerer, medmindre personoplysningerne er direkte relevante for appens kernefunktioner eller er påkrævet i henhold til lov. Hvis din apps kernefunktioner ikke er relateret til et specifikt socialt netværk (f.eks. Facebook, WeChat, Weibo, X osv.), skal du give adgang uden login eller via en anden mekanisme. Indhentning af grundlæggende profiloplysninger, deling på sociale netværk eller invitation af venner til at bruge appen betragtes ikke som en apps kernefunktioner. Appen skal også omfatte en mekanisme til at tilbagekalde legitimationsoplysninger for sociale netværk og deaktivere dataadgang mellem appen og det sociale netværk inde fra appen. En app må ikke gemme legitimationsoplysninger eller tokens på sociale netværk uden for enheden og må kun bruge sådanne loginoplysninger eller tokens til direkte forbindelse til det sociale netværk fra selve appen, mens appen er i brug.

(vi) Udviklere, der bruger deres apps til i hemmelighed at finde adgangskoder eller andre private data, fjernes fra Apple Developer Program.

(vii) SafariViewController skal bruges til at synliggøre oplysninger for brugerne. Controlleren må ikke være skjult eller skjules af andre visninger eller lag. Derudover må en app ikke bruge SafariViewController til at spore brugere uden deres viden og samtykke.

(viii) Apps, der indsamler personlige oplysninger fra en kilde, som ikke er direkte fra brugeren eller er uden brugerens udtrykkelige samtykke, også offentlige databaser, er ikke tilladt i App Store eller på alternative appmarkedspladser.

(ix) Apps, der leverer tjenester inden for meget regulerede områder (f.eks. bank- og finansielle tjenester, sundhedspleje, hasardspil, lovlig cannabisbrug og flyrejser), eller som kræver følsomme brugeroplysninger, skal indsendes af en juridisk enhed, der leverer tjenesterne, og ikke af en individuel udvikler. Apps, der muliggør lovligt salg af hash, skal være geografisk begrænset til den tilsvarende jurisdiktion.

(x) Apps må gerne anmode om grundlæggende kontaktoplysninger (f.eks. navn og e-mailadresse), så længe anmodningen er valgfri for brugeren, funktioner og tjenester ikke er betinget af at angive oplysningerne, og de overholder alle andre bestemmelser i disse retningslinjer, herunder begrænsninger for indsamling af oplysninger fra børn.

5.1.2 Dataanvendelse og -deling ↗

(i) Medmindre andet er tilladt i henhold til lov, må du ikke bruge, videregive eller dele en persons personoplysninger uden først at have indhentet dennes tilladelse. Du skal give adgang til oplysninger om, hvordan og hvor dataene vil blive brugt. Data, der indsamles fra apps, må kun deles med tredjeparter for at forbedre appen eller vise reklamer (i overensstemmelse med [licensaftalen for Apple Developer Program](#)). Du skal have udtrykkelig tilladelse fra brugerne via App Tracking Transparency-API'erne for at spore deres aktivitet. Få mere at vide om [sporing](#). Din app må ikke kræve, at brugerne aktiverer systemfunktioner (f.eks. push-notifikationer, lokalitetstjenester, sporing) for at få adgang til funktioner eller indhold, bruge appen eller modtage økonomisk eller anden kompensation, herunder, men ikke begrænset gavekort og koder. Apps, der deler brugerdata uden brugernes samtykke eller på anden måde ikke overholder love om databeskyttelse, kan fjernes fra salg og kan resultere i, at du fjernes fra Apple Developer Program.

(ii) Data, der indsamles til ét formål, må ikke anvendes til et nyt formål uden at indhente nyt samtykke, medmindre andet udtrykkeligt er tilladt i henhold til lov.

(iii) Apps må ikke forsøge at opbygge en brugerprofil på baggrund af indsamlede data og må ikke forsøge, muliggøre eller opfordre andre til at identificere anonyme brugere eller rekonstruere brugerprofiler baseret på data indsamlet fra Apple-leverede API'er eller data, som du siger, er blevet indsamlet på en "anonymiseret", "aggregeret" eller på anden ikke-identificerbar måde.

(iv) Brug ikke oplysninger fra Kontakter, Fotos eller andre API'er, der har adgang til brugerdata, til at opbygge en kontaktdatabase til eget brug eller til salg/distribution til tredjeparter, og indsaml ikke oplysninger om, hvilke andre apps der er installeret på en brugers enhed, med henblik på analyse eller reklame/markedsføring.

(v) Du må ikke kontakte personer ved hjælp af oplysninger, der indsamles via en brugers Kontakter eller Fotos, undtagen på denne individuelle brugers udtrykkelige initiativ. Du må ikke inkludere valgmuligheden Vælg alle eller gøre valg af alle kontakter til standardvalgmulighed. Du skal give brugeren en tydelig beskrivelse af, hvordan beskeden vil blive vist for modtageren, inden den sendes (f.eks. Hvad vil der stå i beskeden? Hvem vil fremgå som afsender?).

(vi) Data indsamlet fra HomeKit-API, HealthKit, Clinical Health Records-API, MovementDisorder-API'er, ClassKit eller fra dybde- og/eller ansigtsregistreringsværktøjer (f.eks. ARKit, Camera-API'er eller Photo-API'er) må ikke bruges til markedsføring, reklame eller brugsbaseret datamining, herunder af tredjeparter. Læs mere om bedste praksis for implementering [CallKit](#), [HealthKit](#), [ClassKit](#) og [ARKit](#).

(vii) Apps, der bruger Apple Pay, må kun dele brugerdata, der er indhentet via Apple Pay, med tredjeparter for at fremme eller forbedre levering af varer og tjenester.

5.1.3 Sundhed og sundhedsundersøgelser ↗

Sundhedsdata, fitnessdata og medicinske data er særligt følsomme, og apps inden for dette område er underlagt yderligere regler for at sikre, at kundens anonymitet er beskyttet:

(i) Apps må ikke bruge eller videregive data, der er indsamlet i forbindelse med sundhed, fitness og medicinsk forskning, til tredjeparter – herunder fra Clinical Health Records-API, HealthKit-API, Motion and Fitness, MovementDisorder-API'er eller sundhedsrelateret forskning på mennesker – til reklamer, markedsføring eller andre brugsbaserede dataminingformål, bortset fra at forbedre sundhedsadministrationen eller med henblik på sundhedsundersøgelser, og kun efter tilladelse. Apps må imidlertid gerne anvende en brugers sundheds- eller fitnessdata til at levere en fordel direkte til den pågældende bruger (f.eks. nedsat forsikringspræmie), forudsat at appen indsendes af den enhed, der leverer fordelene, og at dataene ikke videregives til en tredjepart. Du skal videregive de specifikke sundhedsdata, som du indsamler fra enheden.

(ii) Apps må ikke skrive falske eller unøjagtige data i HealthKit eller andre apps til medicinsk forskning eller sundhedsadministration og må ikke opbevare personlige sundhedsoplysninger i iCloud.

(iii) Apps, der udfører sundhedsrelateret forskning i mennesker, skal indhente samtykke fra deltagere eller – hvis det drejer sig om mindreårige – deres forælder eller værge. Et sådant samtykke skal omfatte (a) undersøgelsens art, formål og varighed, (b) procedurer, risici og fordele for deltageren, (c) oplysninger om anonymitet og håndtering af data (herunder deling med tredjeparter), (d) et kontaktpunkt for deltagernes spørgsmål og (e) processen for tilbagetrækning af samtykke.

(iv) Apps, der udfører sundhedsrelateret forskning i mennesker, skal indhente godkendelse fra et uafhængigt etisk vurderingsudvalg. Bevis for en sådan godkendelse skal fremlægges efter anmodning.

5.1.4 Børn

(a) ➡ Af mange årsager er det vigtigt at være omhyggelig i forbindelse med behandlingen af børns personoplysninger, og vi opfordrer dig til nøje at gennemgå alle kravene for at overholde love som f.eks. Children's Online Privacy Protection Act ("COPPA"), EU's generelle forordning om databeskyttelse ("GDPR") og andre gældende regler eller love.

Apps må kun anmode om fødselsdato og forældres kontaktoplysninger med henblik på at overholde disse vedtægter, men skal omfatte en vis funktionalitet eller underholdningsværdi uanset personens alder.

Apps, der primært er beregnet til børn, må ikke tillade, at tredjepartsapps foretager analyse eller målrettede reklamer. Dette giver børnene en mere sikker oplevelse.

(b) I begrænsede tilfælde kan tredjepartsanalyser og -reklamer tillades, forudsat at tjenesterne overholder de samme vilkår som beskrevet i [retningslinje 1.3](#).

Desuden skal apps i kategorien Børn eller apps, der indsamler, overfører eller giver mulighed for at dele personoplysninger (f.eks. navn, adresse, e-mail, placering, fotos, videoer, tegninger, muligheden for at chatte, andre personlige data eller vedvarende identifikatorer bruges i kombination med et af ovenstående) fra en mindreårig, indeholde en anonymitetspolitik og overholde alle gældende anonymitetsregler for børn. Af hensyn til klarheden skal det nævnes, at [kravet om forældrestyring](#) for kategorien Børn generelt ikke det samme som at indhente forældrenes samtykke til at indsamle personoplysninger i henhold til disse databeskyttelseslove.

Som en påmindelse kræver [Guideline 2.3.8](#), at brug af udtryk som "For børn" og "For børn" i app-metadata er reserveret til børnekategorien. Apps, der ikke er i kategorien Børn, må ikke indeholde udtryk i appens navn, undertekster, symbol, skærmbilleder eller beskrivelse, der antyder, at appens hovedmålgruppe er børn.

5.1.5 Lokaltetstjenester ↗

Brug kun Lokaltetstjenester i din app, hvis dette er direkte relevant for de funktioner og tjenester, som appen tilbyder. Lokaltetsbaserede API'er må ikke bruges til at yde alarmtjenester eller autonom styring af køretøjer, fly og andre enheder, undtagen for små enheder som f.eks. lette droner og legetøj eller fjernbetjening af bilalarmsystemer osv. Sørg for, at du giver besked om og indhenter samtykke, før du indsamler, overfører eller bruger lokaltetsdata. Hvis din app bruger lokaltetstjenester, skal du sørge for at forklare formålet i din app. Se [Human Interface Guidelines](#) for at læse om bedste praksis.

5.2 Immaterielle rettigheder

Sørg for, at din app kun omfatter indhold, som du har oprettet, eller som du har en licens til at bruge. Din app kan blive fjernet, hvis du har overtrådt grænsen og brugt indhold uden tilladelse. Det betyder selvfølgelig også, at en andens app kan fjernes, hvis denne har "lånt" fra dit arbejde. Hvis du mener, at din intellektuelle ejendomsret er blevet krænket af en anden udvikler i App Store, skal du indsende et krav via vores [webformular](#). Lovene varierer i forskellige lande og områder, men i det mindste skal du sørge for at undgå følgende almindelige fejl:

5.2.1 Generelt: Brug ikke beskyttet tredjepartsmateriale, f.eks. varemærker, ophavsretligt beskyttede værker eller patenterede idéer i din app uden tilladelse, og undlad at medtage vildledende, falske eller kopierede repræsentationer, navne eller metadata i din app-pakke eller udviklerens navn. Apps skal indsendes af den person eller juridiske enhed, der ejer eller har licens til de immaterielle rettigheder og andre relevante rettigheder.

5.2.2 Tredjepartswebsteder/-tjenester: Hvis din app bruger, har adgang til, tjener penge på adgang til eller viser indhold fra en tredjepartstjeneste, skal du sikre dig, at du specifikt har tilladelse hertil i henhold til tjenestens betingelser for brug. Godkendelse skal gives efter anmodning.

5.2.3 Download af lyd/video: Apps må ikke muliggøre ulovlig arkivdeling eller omfatte muligheden for at gemme, konvertere eller downloade medier fra tredjepartskilder (f.eks. Apple Music, YouTube, SoundCloud, Vimeo osv.) uden udtrykkelig tilladelse fra disse kilder. Streaming af lyd-/videoindehold kan også være i strid med betingelserne for brug, så sørg for at tjekke dette, før din app tilgår disse tjenester. Godkendelse skal gives efter anmodning.

5.2.4 Apple-anbefalinger:

(a) ↗ Du må ikke indikere eller antyde, at Apple er kilden til eller leverandør af din app, eller at Apple på nogen måde anbefaler eller yder garanti for appen med hensyn til kvalitet eller funktionalitet.

(b) Hvis din app er valgt som "Redaktørens valg", anvender Apple badget automatisk.

5.2.5 Apple-produkter 🚫 Du må ikke udvikle en app, der misvisende kan forveksles med et eksisterende Apple-produkt, en Apple-brugergænseflade (f.eks. Finder), en app (f.eks. App Store, iTunes Store eller Beskeder) eller et reklametema. Apps og udvidelser, herunder tastaturer fra tredjeparter og klistermærkepakker, må ikke omfatte Apple-emojis. Eksempler på musik fra iTunes og Apple Music må ikke bruges som underholdningsværdi (f.eks. som baggrundsmusik til en fotocollage eller lydsporet til et spil) eller på anden uautoriseret måde. Hvis du leverer eksempler på musik fra iTunes eller Apple Music, skal du vise et link til den tilsvarende musik i iTunes eller Apple Music. Hvis din app viser Aktivitetscirkler, må de ikke visualisere data for Bevægelse, Motion eller Stå på en måde, der minder om Aktivitetskontrol. [Human Interface Guidelines](#) indeholder flere oplysninger om, hvordan du bruger aktivitetscirkler. Hvis din app viser Apple Vejr-data, skal den følge tilskrivningskravene i [WeatherKit-dokumentationen](#).

5.3 Spil, hasardspil og lotterier

Spil, hasardspil og lotterier kan være vanskelige at administrere og er ofte et af de mest regulerede tilbud i App Store. Inkluder kun denne funktionalitet, hvis du har gennemgået dine juridiske forpligtelser omhyggeligt overalt, hvor du gør din app tilgængelig, og du er forberedt på, at evalueringsprocessen vil tage ekstra tid. Nogle ting, du skal huske på:

5.3.1 Sweepstakes og konkurrencer skal sponseres af udvikleren af appen.

5.3.2 Officielle regler for sweepstakes, konkurrencer og lodtrækninger skal præsenteres i appen og gøre det klart, at Apple ikke er sponsor eller involveret i aktiviteten.

5.3.3 Apps må ikke bruge køb i appen til at købe kredit eller valuta til brug i forbindelse med spil med rigtige penge.

5.3.4 Apps, der tilbyder spil med rigtige penge (f.eks. sportsvæddemål, poker, kasinospil, hestevæddeløb) eller lotterier, skal have de nødvendige licenser og tilladelser i de lokationer, hvor appen bruges, skal være geografisk begrænset til disse lokationer og skal være gratis i App Store. Ulovlige spilhjælpe midler, herunder korttællere, er ikke tilladt i App Store. Lotteri-apps skal have vederlag, tilfældighed og en præmie.

5.4 VPN-apps 🚫

VPN-apps, der tilbyder VPN-tjenester, skal bruge [NEVPNManager API](#) og må kun tilbydes af udviklere, der er tilmeldt som en organisation. Du skal afgive en klar erklæring om, hvilke brugerdata der indsamles, og hvordan de vil blive brugt på en appskærm, inden en bruger foretager en købshandling eller anden brug af tjenesten. Apps, der tilbyder VPN-tjenester, må ikke sælge, bruge eller videregive data til tredjeparter til noget formål og skal forpligte sig til dette i deres anonymitetspolitik. VPN-apps må ikke overtræde lokale love, og hvis du vælger at gøre din VPN-app tilgængelig i et område, der kræver en VPN-licens, skal du angive dine licensoplysninger i feltet Noter til App Review-teamet. Børnesikring, indholdsblokering og sikkerhedsapps og lignende fra godkendte udbydere kan også bruge NEVPNManager API. Apps, der ikke overholder denne retningslinje, fjernes fra App Store og blokeres, så den ikke kan installeres via alternativ distribution, og du kan blive fjernet fra Apple Developer Program.

5.5 Administration af mobile enheder 🚫

Apps til administration af mobile enheder, der tilbyder MDM-tjenester (Mobile Device Management), skal anmode om denne funktion fra Apple. Sådanne apps må kun tilbydes af kommercielle virksomheder, uddannelsesinstitutioner eller offentlige myndigheder og i begrænsede tilfælde virksomheder, der bruger MDM til børnesikringstjenester eller enhedssikkerhed. Du skal afgive en klar erklæring om, hvilke brugerdata der indsamles, og hvordan de vil blive brugt på en appskærm, inden en bruger foretager en købshandling eller anden brug af tjenesten. MDM-apps må ikke overtræde gældende lovgivning. Apps, der tilbyder MDM-tjenester, må ikke sælge, bruge eller videregive data til tredjeparter til noget formål og skal forpligte sig til dette i deres anonymitetspolitik. I begrænsede tilfælde kan analyser fra tredjeparter tillades, forudsat at tjenesterne kun indsamler eller overfører data om ydeevnen for udviklerens MDM-app, og ikke data om brugeren, brugerens enhed eller andre apps, der bruges på den pågældende enhed. Apps, der tilbyder konfigurationsprofiler, skal også overholde disse krav. Apps, der ikke overholder denne retningslinje, fjernes fra App Store og blokeres, så den ikke kan installeres via alternativ distribution, og du kan blive fjernet fra Apple Developer Program.

5.6 Adfærdskodeks for udviklere 🚫

Du skal behandle alle med respekt, uanset om det drejer sig om din respons på anmeldelser i App Store, kundeforhøring om support eller kommunikation med Apple, herunder dine svar i App Store Connect. Du må ikke deltage i chikane af nogen art, diskriminerende praksis, intimidering eller mobning, og du må ikke opfordre andre til ovenstående. Gentagen manipulerende eller vildledende adfærd eller anden bedragerisk adfærd vil medføre, at du fjernes fra Apple Developer Program.

Kundetilid er en hjørnesten i økosystemet for apps. Apps må aldrig udnytte brugerne eller forsøge at snyde kunder, narre dem til at foretage uønskede køb, tvinge dem til at dele unødvendige data, hæve priserne på en udspekuleret måde, opkræve betaling for funktioner eller indhold, der ikke leveres, eller udføre anden form for manipulerende praksis i eller uden for appen.

Din Developer Program-konto lukkes, hvis du deltager i aktiviteter eller handlinger, der ikke er i overensstemmelse med adfærdskodekset for udviklere. Hvis du ønsker, at din konto gendannes, skal du levere en skriftlig erklæring, der beskriver de forbedringer, du planlægger at foretage. Hvis din plan godkendes af Apple, og vi kan bekræfte, at ændringerne er foretaget, kan din konto blive gendannet.

5.6.1 Anmeldelser i App Store

Kundeanmeldelser i App Store kan være en afgørende del af appoplevelsen, så du skal behandle kunderne med respekt, når du svarer på deres kommentarer. Hold dine svar målrettet mod brugerens kommentarer, og medtag ikke personlige oplysninger, spam eller markedsføring i dit svar.

Brug den medfølgende API til at bede brugerne om at anmelde din app. Denne funktion giver kunderne mulighed for at bedømme og anmelde din app i App Store uden at skulle have besværet med at forlade din app, og vi tillader ikke tilpassede opfordringer til anmeldelser.

5.6.2 Udviklerens identitet ↩️

Det er afgørende for kundernes tillid, at du angiver verificerbare oplysninger til Apple og kunderne. Din repræsentation af dig selv, din virksomhed og dine tilbud i App Store eller på alternative appmarkedspladser skal være korrekt. De oplysninger, du angiver, skal være sandfærdige, relevante og opdaterede, så Apple og kunderne forstår, hvem de interagerer med, og kan kontakte dig angående eventuelle problemer.

5.6.3 Opdagelse af bedrageri

Deltagelse i App Store kræver integritet og engagement i at opbygge og bevare kundernes tillid. Det er ikke tilladt at manipulere med elementer af kundernes oplevelse i App Store, f.eks. diagrammer, søgninger, anmeldelser eller henvisninger til din app, og det undergraver kundernes tillid.

5.6.4 Appens kvalitet

Kunderne forventer den højeste kvalitet fra App Store, og vedligeholdelse af indhold, tjenester og oplevelser af høj kvalitet fremmer kundernes tillid. Indikationer på, at denne forventning ikke opfyldes, er blandt andet et stort antal kunderapporteringer om bekymringer i forhold til din app, f.eks. negative kundeanmeldelser og mange anmodninger om refusion. Manglende evne til at opretholde en høj kvalitet kan være afgørende for, om det vurderes, at en udvikler overholder adfærdskodekset for udviklere.

Efter din indsendelse

Når du har indsendt din app og dine metadata i App Store Connect, og din app er i gang med evalueringsprocessen, er der nogle ting, du skal huske på:

- **Tidshorisont:** App Review-teamet undersøger din app, så hurtigt vi kan. Men hvis din app er kompleks eller introducerer nye problemer, kan det kræve en større evaluering og flere overvejelser. Og husk, at hvis din app gentagne gange afvises på grund af den samme overtrædelse af retningslinjerne, eller hvis du har forsøgt at manipulere evalueringsprocessen, vil det tage længere tid at gennemføre evalueringen af din app. Læs mere om [App Review](#).
- **Statusopdateringer:** Den aktuelle status for din app afspejles i App Store Connect, så du kan holde øje med tingene derfra.
- **Fremskynd anmodninger:** Hvis du har et kritisk problem med tidshorisonten, kan du [anmode om en hurtig evaluering](#). Du bedes respektere dine medudviklere ved kun at anmode om en hurtig evaluering, hvis du virkelig har brug for det. Hvis vi finder ud af, at du misbruger dette system, kan vi afvise dine anmodninger fremover.
- **Udgivelsesdato:** Hvis din udgivelsesdato er indstillet til en dato i fremtiden, vises appen ikke i App Store før denne dato, selvom den er godkendt af App Review-teamet. Og husk, at det kan tage op til 24 timer, før din app vises i alle valgte butiksfionter.

- **Afvisninger:** Vores mål er at anvende disse retningslinjer på en retfærdig og konsekvent måde, men ingen er perfekte. Hvis din app er blevet afvist, og du har spørgsmål eller gerne vil give yderligere oplysninger, skal du bruge App Store Connect til at kommunikere direkte med App Review-teamet. Dette kan hjælpe med at få din app med i butikken og kan give os mulighed for at forbedre App Review-teamets proces eller for at identificere et behov for klarhed i vores politikker.
- **Appeller:** Hvis du er uenig i resultatet af din evaluering, kan du [indsende en appel](#). Dette kan hjælpe med at få din app med i butikken. Du kan også [foreslå ændringer af selve retningslinjerne](#) for at hjælpe os med at forbedre App Review-teamets proces eller for at identificere et behov for klarhed i vores politikker.
- **Indsendelser om rettelse af fejl:** For apps, der allerede findes i App Store eller på en alternativ appmarkedsplads, bliver fejlrettelser ikke forsinket på grund af overtrædelser af retningslinjerne, undtagen i de tilfælde der vedrører juridiske forhold eller sikkerhedsproblemer. Hvis din app er blevet afvist og er kvalificeret til denne proces, skal du bruge App Store Connect til at kommunikere direkte med App Review-teamet og på den måde vise, at du gerne vil drage fordel af denne proces og planlægger at have løst problemet i din næste indsendelse.

Vi glæder os til at se, hvad du finder på næste gang.

Sidst opdateret: [10. juni 2024](#)