

















# Riktlinjer för appgranskning

Appar förändrar världen, berikar vår tillvaro och ger utvecklare helt nya möjligheter att innovera. Till följd av detta har App Store vuxit till ett spännande och levande ekosystem för miljontals utvecklare och över en miljard användare. Oavsett om det är första gången du utvecklar en app eller om du ingår i ett stort team av erfarna programmerare är vi mycket glada över att du skapar appar för våra plattformar och vill hjälpa dig att förstå våra riktlinjer så att din app snabbt kan komma igenom granskningsprocessen.

**Juni 2024**

<b>Introduktion</b>	<b>3</b>
<b>Innan du skickar in appen</b>	<b>4</b>
<b>1. Säkerhet</b>	<b>5</b>
1.1 Stötande innehåll	5
1.2 Användargenererat innehåll	6
1.3 Kategorin för barn	7
1.4 Fysisk skada 	7
1.5 Utvecklarinformation 	8
1.6 Datasäkerhet 	8
1.7 Rapportering av brottslig aktivitet	8
<b>2. Prestanda</b>	<b>8</b>
2.1 Appens fullständighet	8
2.2 Betatestning	9
2.3 Korrekta metadata 	9
2.4 Kompatibilitet för hårdvara	11
2.5 Mjukvarukrav	12
<b>3. Företag</b>	<b>14</b>
3.1 Betalningar	15
3.2 Andra problem med affärsmodellen	19
<b>4. Design</b>	<b>21</b>
4.1 Härmapor	21
4.2 Minsta funktionalitet	21
4.3 Skräppost	22
4.4 Tillägg 	22
4.5 Apples webbplatser och tjänster 	23
4.6 Avsiktligt utelämnat.	24
4.7 Miniappar, minispel, streamingspel, chattbotar, insticksfiler och spelemulatorer	24
4.8 Inloggningstjänster 	25
4.9 Apple Pay 	26
4.10 Tjäna pengar på inbyggda funktioner 	26
<b>5. Juridisk information </b>	<b>26</b>
5.1 Integritet 	26
5.2 Immateriella rättigheter	30
5.3 Spel, hasardspel och lotterier	31
5.4 VPN-appar 	32
5.5 Hantering av mobila enheter 	32
5.6 Uppförandekod för utvecklare 	32
<b>När du har skickat in appen</b>	<b>33</b>

## Introduktion

Den vägledande principen för App Store är enkel. Vi vill ge användarna möjlighet att skaffa appar på ett säkert sätt och ge utvecklare goda möjligheter att lyckas. Det gör vi genom att erbjuda ett noggrant utvalt utbud i App Store där varje app granskas av experter och ett redaktionsteam hjälper användarna att upptäcka nya appar varje dag. Vi skannar också varje app efter skadlig mjukvara och annan mjukvara som kan påverka användarnas säkerhet och integritet. Detta arbete har gjort Apples plattformar till de säkraste för konsumenterna runtom i världen.

I EU kan utvecklare även distribuera attesterade iOS-appar från alternativa marknadsplatser för appar. Läs mer om [alternativa marknadsplatser för appar](#) och [attestering för iOS-appar](#). Du kan se vilka riktlinjer som gäller just attestering för iOS-appar genom att klicka på Visa endast granskningsriktlinjer gällande attestering i menyn till vänster.

För allt det andra finns internet. Det är okej om App Store-modellen och -riktlinjerna, eller alternativa marknadsplatser för appar och attestering för iOS-appar, inte är optimala för din app eller affärsidé – vi erbjuder även Safari för en bra webbupplevelse.

På följande sidor hittar du våra senaste riktlinjer i fem tydliga avsnitt: Säkerhet, Prestanda, Företag, Design och Juridisk information. App Store förändras och förbättras alltid för att hålla jämna steg med våra kunders och produkters behov. Även dina appar bör förändras och förbättras för att finnas kvar i App Store.

Några andra saker att tänka på när du distribuerar din app på våra plattformar:

- Vi har många barn som laddar ner många appar. Föräldrakontroll fungerar bra för att skydda barnen, men även du måste dra ditt strå till stacken. Så kom ihåg att vi håller koll på barnen.
- App Store är ett utmärkt sätt att nå hundratals miljoner människor runtom i världen. Om du däremot skapar en app som du bara vill visa för familj och vänner är App Store inte det bästa sättet. Du kan installera din app på en enhet kostnadsfritt med Xcode eller använda ad hoc-distribution som är tillgänglig för medlemmar i Apple Developer Program. Om du precis har börjat kan du läsa mer om [Apple Developer Program](#).
- Vi har ett starkt stöd för att låta alla perspektiv representeras på App Store så länge apparna visar respekt för användare med andra åsikter och appen erbjuder en suverän upplevelse. Vi kommer att avvisa appar för allt innehåll eller beteende som vi anser att går över gränsen. Var går då gränsen? En domare i Högsta domstolen sade en gång: "Jag vet när jag ser det". Vi tror att även du kommer att veta när du går över den.
- Om du försöker lura systemet (till exempel genom att försöka lura granskningsprocessen, stjäla användardata, kopiera en annan utvecklares arbete eller manipulera betyg eller App Store-upptäcktsprocessen) kommer dina appar att tas bort från butiken och du kommer att uteslutas från Apple Developer Program.
- Du ansvarar för att allt i din app följer dessa riktlinjer, inklusive annonsnätverk, analystjänster och SDK:er från tredje part, så granska och välj dem med omsorg.

- Vissa funktioner och tekniker som inte är tillgängliga för utvecklare i allmänhet kan erbjudas som en entitlement för begränsade användningsområden. Vi erbjuder till exempel rättigheter för CarPlay Audio, HyperVisor och Privileged File Operations.

Vi hoppas att de här riktlinjerna hjälper dig till en smidig resa genom granskningsprocessen och att godkännanden och avisanden kan vara konsekventa för alla. Det här är ett levande dokument. Nya appar som medför nya frågor kan när som helst resultera i nya regler. Kanske det är din app som kommer att vara orsaken. Vi gillar det med och uppskattar ditt arbete. Vi försöker verkligen göra vårt bästa för att skapa världens bästa plattform där din kompetens kan komma till sin rätt och du dessutom kan försörja dig.

---

## Innan du skickar in appen

Gå igenom de vanliga misstagen i listan nedan som kan dra ut på granskningsprocessen eller leda till avisande. Då kommer appgodkännandet att gå så smidigt som möjligt. Detta ersätter inte riktlinjerna och garanterar inte att appen godkänns, men det är en bra början att se till att du kontrollerar alla punkter i listan. Om appen inte längre fungerar som avsett eller om du inte längre ger aktiv support för den kommer den att tas bort från App Store. [Läs mer om förbättringar i App Store.](#)

Gör följande:

- Testa din app så att den inte kraschar eller innehåller buggar.
- Kontrollera att all appinformation och alla metadata är fullständiga och korrekta.
- Uppdatera din kontaktinformation utifall att appgranskningsteamet behöver kontakta dig.
- Ge appgranskningsteamet fullständig åtkomst till din app. Om din app har kontobaserade funktioner ska du ange antingen ett aktivt demokonto eller ett demoläge med samtliga funktioner samt annan hårdvara eller andra resurser som kan behövas för att granska appen (t.ex. inloggningsuppgifter eller en QR-exempelkod).
- Aktivera backend-tjänster så att de är igång och tillgängliga under granskningen.
- Inkludera detaljerade förklaringar av funktioner som inte är uppenbara och köp i appen i anteckningarna för appgranskningen, bland annat eventuell stöddokumentation.
- Kontrollera om din app följer riktlinjerna i annan dokumentation, till exempel:

### Utvecklardokumentation

[SwiftUI](#)

[UIKit](#)

[AppKit](#)

[Apptillägg](#)

[Optimerar din apps data för iCloud-säkerhetskopiering](#)

[Apple File System](#)



[Hjälpen för App Store Connect](#)

[Hjälpen för utvecklarkonton](#)

## Designriktlinjer

[Riktlinjer för det mänskliga gränssnittet](#)

## Riktlinjer för varumärke och marknadsföring

[Marknadsföringsresurser och identitetsriktlinjer](#)

[Riktlinjer för marknadsföring av Apple Pay](#)

[Riktlinjer för påfyllning i Apple Plånbok](#)

[Riktlinjer för användning av Apples varumärken och upphovsrätt](#)

Riktlinjer som omfattar  gäller [attestering för iOS-appar](#) i EU.

---

# 1. Säkerhet

Personer som installerar en app från App Store vill känna sig säkra på att det är tryggt att göra det – att appen inte innehåller upprörande eller kränkande innehåll, inte skadar deras enhet och troligen inte orsakar fysisk skada vid användning. Vi har beskrivit de viktigaste fallgroparna nedan, men om du är ute efter att chockera och förolämpa människor är App Store inte rätt plats för din app. Vissa av dessa regler ingår även i Attestering för iOS-appar.

## 1.1 Stötande innehåll

Appar bör inte ha innehåll som är kränkande, okänsligt, upprörande, avsett att äckla, utomordentligt osmakligt eller helt enkelt läskigt. Exempel på sådant innehåll följer nedan:

**1.1.1** Ärekränkande, diskriminerande eller elakt innehåll, inklusive referenser eller kommentarer om religion, ras, sexuell läggning, kön, nationellt/etniskt ursprung eller andra utsatta grupper, särskilt om appen sannolikt kommer att förnedra, skrämja eller skada en viss individ eller grupp. Detta krav gäller vanligtvis inte professionella politiska satiriker och humorister.

**1.1.2** Realistiska skildringar av människor eller djur som dödas, lemlästas, torteras eller ofredas eller innehåll som uppmuntrar till våld. "Fiender" inom ramen för ett spel får inte enbart avse en specifik ras, kultur, verklig regering, organisation eller någon annan verklig enhet.

**1.1.3** Avbildningar som uppmuntrar till olaglig eller vårdslös användning av vapen och farliga föremål eller som underlättar inköp av skjutvapen eller ammunition.

**1.1.4** Explicit sexuellt eller pornografiskt material, definierat som "explicita beskrivningar eller visningar av sexuella organ eller aktiviteter som är avsedda att stimulera erotiska snarare än estetiska eller emotionella känslor". Detta inkluderar appar för "tillfälliga relationer" och andra appar som kan innehålla pornografi eller användas för att underlätta prostitution eller människohandel och exploatering.

**1.1.5** Provocerande religiösa kommentarer eller felaktiga eller vilseledande citat av religiösa texter.

**1.1.6** ↻ Falska uppgifter och funktioner, inklusive felaktiga enhetsdata eller trick-/skämtfunktioner, såsom falsk platsspårning. Du kan inte kringgå denna riktlinje genom att uppge att appen är till "för underhållning". Appar som möjliggör anonyma samtal eller sms/mms-meddelanden, eller samtal eller sms/mms-meddelanden i syfte att spela någon ett spratt kommer att avvisas.

**1.1.7** Skadliga koncept där man drar nytta av eller försöker tjäna pengar på nyligen inträffade eller aktuella händelser, till exempel våldsamma konflikter, terroristattacker och epidemier.

## 1.2 Användargenererat innehåll

Appar med användargenererat innehåll innebär särskilda utmaningar, allt från intrång i immateriella rättigheter till anonym mobbning. För att förhindra missbruk måste appar med användargenererat innehåll eller sociala nätverkstjänster innehålla

- ett sätt att filtrera bort tveksamt innehåll så att det inte kan läggas upp i appen
- en mekanism för att rapportera kränkande innehåll och snabbt svara på funderingar
- ett sätt att blockera användare som bryter mot reglerna från tjänsten
- publicerad kontaktinformation så att användarna enkelt kan nå dig.

Appar med användargenererat innehåll eller tjänster som visar sig främst användas för pornografiskt innehåll, upplevelser i Chatroulette-stil, objektifiering av riktiga människor (t.ex. omröstningar om "snygg eller inte"), fysiska hot eller mobbning hör inte hemma i App Store och kan tas bort utan föregående meddelande. Om din app innehåller användargenererat innehåll från en webbaserad tjänst får den visa tillhörande moget innehåll av typen NSFW (Not Safe For Work), förutsatt att innehållet är dolt som standard och endast visas när användaren aktiverar det via din webbplats.

### 1.2.1 Innehåll från innehållsskapare

Appar med innehåll från en viss grupp användare som kallas "innehållsskapare" är en bra affärsmöjlighet om de modereras ordentligt. De här apparna erbjuder en unik och enhetlig upplevelse där kunderna kan interagera med olika typer av innehåll från innehållsskapare. De erbjuder verktyg och program som hjälper den här gruppen av innehållsskapare som inte är utvecklare att skapa, dela och tjäna pengar på användargenererade upplevelser. De här upplevelserna får inte ändra kärnfunktionerna och funktionaliteten i den inbyggda appen, utan de lägger i stället till innehåll i de strukturerade upplevelserna. Dessa upplevelser är inte inbyggda "appar" som kodats av utvecklare. De är innehåll i själva appen och behandlas som användargenererat innehåll av appgranskningsteamet. Sådant innehåll från innehållsskapare kan omfatta video, artiklar, ljud och till och med enklare spel. App Store stöder appar som erbjuder sådant användargenererat innehåll så länge de följer alla riktlinjer, inklusive riktlinjerna i 1.2 för moderering av användargenererat innehåll och riktlinjerna i 3.1.1 för betalningar och köp i appar. Appar för innehållsskapare

ska ha samma åldersgräns som det innehåll från en innehållskapare som har den högsta åldersklassificeringen i appen och informera användarna om vilket innehåll som kräver ytterligare köp.

### 1.3 Kategorin för barn

Kategorin för barn är ett bra sätt för användarna att enkelt hitta appar som är utformade för barn. Om du vill vara med i kategorin för barn bör du fokusera på att skapa en fantastisk upplevelse särskilt för yngre användare. Dessa appar får inte innehålla länkar till platser utanför appen, köpmöjligheter eller andra distraktioner för barn såvida de inte är reserverade för ett särskilt område bakom en föräldragrind. Tänk på att när kunderna förväntar sig att din app uppfyller kraven för kategorin för barn måste den fortsätta att följa dessa riktlinjer i efterföljande uppdateringar, även om du väljer att avmarkera kategorin. Läs mer om [föräldragrindar](#).

Du måste följa gällande integritetslagar över hela världen som rör insamling av data från barn online. Läs [avsnittet Integritet](#) i dessa riktlinjer för mer information. Dessutom får appar i kategorin för barn inte skicka personligt identifierbar information eller enhetsinformation till tredje part. Appar i kategorin för barn ska inte innehålla analyser från tredje part eller reklam från tredje part. Det ger barnen en säkrare upplevelse. I begränsade fall kan analyser från tredje part vara tillåtna, under förutsättning att tjänsterna inte samlar in eller överför IDFA eller någon identifierbar information om barn (såsom namn, födelsedatum, mejladress), deras plats eller deras enheter. Här ingår all information om enheter och nätverk eller annan information som kan användas direkt eller kombineras med annan information för att identifiera användare och deras enheter. Sammanhangsbaserade annonser från tredje part kan även vara tillåtna i begränsade fall, förutsatt att tjänsterna har offentligt dokumenterade rutiner och riktlinjer för appar i kategorin för barn. I dessa rutiner och riktlinjer måste det ingå att en människa granskar annonsmaterialets lämplighet för åldersgränsen.

### 1.4 Fysisk skada 🚫

Om din app betar sig på ett sätt som riskerar att leda till fysisk skada kan vi avvisa den. Exempel:

**1.4.1 🚫** Medicinska appar som kan ge felaktiga uppgifter eller felaktig information, eller som kan användas för att diagnostisera eller behandla patienter, kan granskas mer ingående.

- Data och metodik som visar att hälsomätningarna ger precisa resultat måste tydligt anges i apparna. Om precisionen eller metodiken inte kan valideras så avvisar vi din app. Till exempel tillåter vi inte appar som påstås ta röntgenbilder eller mäta blodtryck, kroppstemperatur, blodsockernivåer eller syrenivåer i blodet med hjälp av enbart sensorerna på enheten.
- Användarna bör få en påminnelse från apparna om att prata med en läkare utöver att använda appen och innan de fattar medicinska beslut.

Om din medicinska app har godkänts av myndigheter ska du skicka en länk till den dokumentationen tillsammans med din app.

**1.4.2 🚫** Appar som beräknar läkemedelsdoser måste komma från läkemedelstillverkaren, ett sjukhus, universitet, sjukförsäkringsbolag, apotek eller någon annan godkänd enhet eller ha godkänts av FDA eller någon av dess internationella motsvarigheter. Med tanke på potentiella patientskador måste vi vara säkra på att det ges support för appen och att den uppdateras under lång tid framöver.

**1.4.3** Appar som uppmuntrar till konsumtion av tobak och vape-produkter, olagliga droger eller alltför stora mängder alkohol är inte tillåtna. Appar som uppmuntrar minderåriga att konsumera någon av dessa substanser kommer att avvisas. Det är inte tillåtet att underlätta försäljningen av kontrollerade ämnen (med undantag för licensierade apotek och licensierade eller på annat sätt lagliga cannabisförsäljningsställen) eller tobak.

**1.4.4** Appar får endast visa platser för nykterhetskontroller som publicerats av brottsbekämpande myndigheter och bör aldrig uppmuntra till rattfylleri eller annat vårdslöst beteende såsom för höga hastigheter.

**1.4.5** Appar bör inte uppmana kunder att delta i aktiviteter (till exempel vadslagning, utmaningar o.s.v.) eller använda sina enheter på sätt som riskerar att leda till skada på dem själva eller andra.

## 1.5 Utvecklarinformation

Människor behöver veta hur de kan kontakta dig angående frågor och supportproblem. Se till att din app och dess supportwebbadress innehåller ett enkelt sätt att kontakta dig. Detta är särskilt viktigt för appar som kan användas i klassrum. Underlåtenhet att inkludera korrekta och uppdaterade kontaktuppgifter leder inte bara till frustration hos kunderna utan kan också utgöra ett lagbrott i vissa länder eller regioner. Se även till att Plånbok-kuponger innehåller giltiga kontaktuppgifter från utfärdaren och är signerade med ett särskilt certifikat som tilldelats kupongens varumärkesägare.

## 1.6 Datasäkerhet

Appar ska ha lämpliga säkerhetsåtgärder implementerade som säkerställer korrekt hantering av användarinformation som samlats in enligt Apple Developer Program License Agreement och dessa riktlinjer (mer information finns i riktlinjerna i 5.1) och förhindrar obehörig användning, upplysning eller åtkomst från tredje part.

## 1.7 Rapportering av brottslig aktivitet

Appar för rapportering av påstådd brottslig aktivitet måste involvera lokala brottsbekämpningsmyndigheter och kan endast erbjudas i länder eller regioner där sådana är aktivt involverade.

---

# 2. Prestanda

## 2.1 Appens fullständighet

(a) Appar som skickas in för appgranskning, inklusive appar som du gör tillgängliga för förbeställning, ska vara slutgiltiga versioner med alla nödvändiga metadata och fullt fungerande webbadresser. Platshållartext, tomma webbplatser och annat tillfälligt innehåll ska skrubbas innan de skickas in. Se till att



din app har testats för buggar och stabilitet på enheten innan du skickar in den och inkludera information om demokonton (och aktivera din backend-tjänst) om din app inkluderar inloggning. Om du inte kan tillhandahålla ett demokonto på grund av juridiska eller säkerhetsmässiga skyldigheter kan du inkludera ett inbyggt demoläge i stället för ett demokonto med föregående godkännande från Apple. Se till att demoläget visar alla appens funktioner. Vi avvisar ofullständiga apppaket och binärfiler som kraschar eller uppvisar uppenbara tekniska problem.

(b) Om du erbjuder köp i appar i din app ska du se till att de är fullständiga, uppdaterade och synliga för granskaren och funktionen. Om några konfigurerade artiklar i appen inte kan hittas eller granskas i din app förklarar du anledningen i dina granskningskommentarer.


## 2.2 Betatestning

Demonstrationer, betaversioner och provversioner av din app hör inte hemma i App Store – använd TestFlight i stället. Alla appar som skickas in för betadistribution via TestFlight ska vara avsedda för offentlig distribution och ska följa riktlinjerna för appgranskning. Observera dock att appar som använder TestFlight inte kan distribueras till testare i utbyte mot ersättning av något slag, inklusive som belöning för bidrag till crowdsourcing. Viktiga uppdateringar av din betaversion ska skickas till TestFlight-appgranskning innan de distribueras till testarna. Mer information finns på sidan om [TestFlight-betatestning](#).

## 2.3 Korrekta metadata

Kunderna ska veta vad de får när de hämtar eller köper din app, så se till att alla appens metadata, inklusive integritetsinformation, appbeskrivning, skärmbilder och förhandsvisningar, återspeglar appens huvudupplevelse och kom ihåg att hålla dem uppdaterade med nya versioner.

### 2.3.1

**(a)**  Inkludera inte dolda, inaktiva eller odokumenterade funktioner i din app. Appens funktioner ska vara tydliga för slutanvändare och appgranskningsteamet. Alla nya funktioner och produktändringar måste beskrivas detaljerat i avsnittet Anteckningar för granskning i App Store Connect (allmänna beskrivningar avvisas) och vara tillgängliga för granskning. Vilseledande marknadsföring av din app, bland annat genom att innehåll eller tjänster som den inte erbjuder (till exempel iOS-baserade genomsökningar efter virus och skadlig mjukvara) marknadsförs eller att fel pris anges, inom eller utanför App Store, kan leda till att appen tas bort från App Store eller blockeras från att installeras genom alternativ distribution och att ditt utvecklarkonto avslutas.

**(b)** Grovt eller upprepat beteende kan leda till borttagning från Apple Developer Program. Vi arbetar hårt för att göra App Store till ett tillförlitligt ekosystem och förväntar oss att våra apputvecklare gör detsamma. Om du är oärlig vill vi inte göra affärer med dig.

**2.3.2** Om din app inkluderar köp i appen ska du se till att appbeskrivningen, skärmbilderna och förhandsvisningarna tydligt visar om det finns objekt, nivåer, abonnemang o.s.v. som kräver ytterligare köp. Om du bestämmer dig för att marknadsföra köp i appen i App Store ska du se till att visningsnamn, skärmbild och beskrivning för köp i appen är lämpliga för en allmän målgrupp, att du följer anvisningarna i [Marknadsföra dina köp i appen](#) och att du hanterar [SKPaymentTransactionObserver-metoden](#) så att kunderna smidigt kan slutföra köpet när din app öppnas.

**2.3.3** Skärmavbilder ska visa appen när den används, och inte bara appbild, inloggningssida eller splashskärm. De kan även innehålla text- och bildöverlägg (t. ex. för att visa inmatningsmekanismer såsom en animerad pekpunkt eller Apple Pencil) och visa utökad funktionalitet på en enhet, till exempel Touch Bar.

**2.3.4** Förhandsvisningar är ett utmärkt sätt för kunder att se hur appen ser ut och hur den fungerar. För att säkerställa att människor förstår vad de får med din app får förhandsvisningar endast använda skärmavbilder av själva appen. Märken och iMessage-tillägg kan visa användarupplevelsen i appen Meddelanden. Du kan lägga till berättarröst och video- eller textöverlägg för att förklara det som inte framgår av enbart videon.

**2.3.5** ➡ Välj den kategori som passar bäst för din app och kolla in [Kategoridefinitioner i App Store](#) om du behöver hjälp. Om du väljer helt fel kategori ändrar vi den kanske åt dig.

**2.3.6** ➡ Svara ärligt på åldersgränsfrågorna i App Store Connect så att din app stämmer överens med föräldrakontrollerna. Om din app felklassificeras kanske kunderna blir förvånade över det de får, eller så kan det leda till en utredning från tillsynsmyndigheter. Om din app innehåller medier som kräver visning av innehållsklassificeringar eller varningar (t.ex. filmer, musik, spel o.s.v.) ansvarar du för att uppfylla lokala krav i varje område där din app är tillgänglig.

**2.3.7** ➡ Välj ett unikt appnamn, tilldela nyckelord som beskriver din app korrekt och försök inte packa några av dina metadata med varumärkesskyddade termer, populära appnamn, prisinformation eller andra irrelevanta fraser för att lura systemet. Appnamn måste begränsas till 30 tecken. Metadata såsom appnamn, undertexter, skärmavbilder och förhandsvisningar ska inte innehålla priser, termer eller beskrivningar som inte är specifika för metadataarten. Appundertexter är ett bra sätt att skapa ytterligare sammanhang för din app. De måste följa våra vanliga regler för metadata och bör inte innehålla olämpligt innehåll, hänvisa till andra appar eller göra produktanspråk som inte kan verifieras. Apple kan när som helst ändra olämpliga sökord eller vidta andra lämpliga åtgärder för att förhindra missbruk.

**2.3.8** ➡ Metadata ska vara lämpliga för alla målgrupper, så se till att symboler, skärmavbilder och förhandsvisningar för din app och köp i appen följer en åldersgräns på 4+ även om din app har högre klassificering. Om din app till exempel är ett spel som innehåller våld ska du inte välja bilder som visar en hemsk dödsscen eller en pistol som riktas mot en viss karaktär. Termer såsom "för barn" i appens metadata får bara användas i kategorin för barn i App Store. Kom ihåg att se till att dina metadata, inklusive appnamn och symboler (små, stora, Apple Watch-appen, alternativa symboler o.s.v.), liknar varandra för att undvika förvirring.

**2.3.9** Du ansvarar för att erhålla rätten att använda allt material i appsymboler, skärmavbilder och förhandsvisningar. Du bör visa fiktiv kontoinformation och inte data från en riktig person.

**2.3.10** Se till att din app är fokuserad på upplevelsen av de Apple-plattformar som den stöder och inkludera inte namn, symboler eller bilder på andra mobila plattformar eller alternativa appmarknadsplatser i din app eller metadata, såvida det inte finns specifika, godkända interaktiva funktioner. Se till att appens metadata är fokuserade på själva appen och dess upplevelse. Inkludera inte information som inte är relevant.

**2.3.11** Appar som du skickar in för förbeställning i App Store måste vara fullständiga och levereras i färdigt skick. Se till att den app du slutligen släpper inte väsentligt skiljer sig från det du annonserar när appen kan förbeställas. Om du gör väsentliga ändringar i appen (t.ex. byter affärsmodell) bör du starta om din förbeställningsprocess.

**2.3.12** Nya funktioner och produktändringar för appar måste tydligt beskrivas under "Nyheter". Enkla buggfixar, säkerhetsuppdateringar och prestandaförbättringar kan beskrivas generellt, men mer väsentliga ändringar måste anges i anteckningarna.

**2.3.13** Evenemang i appen är planerade evenemang som händer i din app. Ditt evenemang måste falla inom en evenemangstyp i App Store Connect för att det ska visas i App Store. Alla metadata för evenemang måste vara korrekta och avse själva evenemanget, och inte appen i allmänhet. Evenemang måste ske vid den tid och det datum som du väljer i App Store Connect, även i flera butiker. Du kan tjäna pengar på ditt evenemang så länge du följer reglerna i avsnitt 3 om företag. Din djuplänk till evenemanget måste leda användarna till rätt destination i din app. Läs [Evenemang i appen](#) för detaljerad vägledning om acceptabla metadata och djuplänkar för evenemang.

## 2.4 Kompatibilitet för hårdvara

**2.4.1** iPhone-appar ska kunna köras på iPad när det är möjligt för att se till att människor får ut mesta möjliga av din app. Vi uppmuntrar dig att överväga att bygga appar så att kunderna kan använda dem på [alla enheter](#).

**2.4.2** ➡ Utforma en energieffektiv app som kan användas på ett sätt som inte riskerar att skada enheten. Appar bör inte tömma batteriet snabbt, generera mycket värme eller lägga onödiga belastningar på enhetsresurserna. Till exempel bör appar inte uppmuntra att enheten placeras under en madrass eller kudde när den laddas eller utföra överdrivna skrivcykler till SSD-enheten. Appar, inklusive annonser från tredje part som visas i dem, får inte köra orelaterade bakgrundsprocesser såsom mining av kryptovaluta.

**2.4.3** Människor bör kunna använda din Apple TV-app utan att behöva hårdvara utöver Siri Remote eller spelkontroller från tredje part, men du får gärna ge förbättrad funktionalitet när annan kringutrustning är ansluten. Om det behövs en spelkontroll för din app ska du tydligt förklara det i dina metadata så att kunderna vet att de behöver extra utrustning för att spela.

**2.4.4** ➡ Appar bör aldrig föreslå eller kräva en omstart av enheten eller ändringar av systeminställningarna som inte är kopplade till appens huvudsakliga funktionalitet. Uppmuntra till exempel inte användarna att stänga av wifi, inaktivera säkerhetsfunktioner o.s.v.

**2.4.5** Appar som distribueras via Mac App Store har ytterligare krav att tänka på:

**(i)** De måste ha lämpliga sandlådor och följa [dokumentationen om macOS-filsystem](#). De ska också endast använda lämpliga API:er för macOS för att ändra användardata som lagras i andra appar (till exempel bokmärken, adressboken eller kalenderposter).

- (ii)** De måste förpackas och skickas med hjälp av teknik som tillhandahålls i Xcode. Tredjepartsinstallare tillåts inte. De måste även vara fristående installationspaket som innehåller en app och får inte installera kod eller resurser på delade platser.
- (iii)** De får inte öppnas automatiskt eller köra annan kod automatiskt vid uppstart eller inloggning utan samtycke och får inte heller ge upphov till processer som fortsätter köras utan samtycke när användaren har stängt appen. De ska inte automatiskt lägga till sina symboler i Dock eller lämna genvägar på skrivbordet.
- (iv)** De får inte ladda ner eller installera fristående appar, kexts, ytterligare kod eller resurser för att lägga till funktioner eller förändra appen avsevärt från det vi ser under granskningen.
- (v)** De får inte begära en eskalering till grundbehörigheter eller använda setuid-attribut.
- (vi)** De får inte visa en licensskärm när de öppnas, och får inte kräva licensnycklar eller implementera sitt eget kopieringsskydd.
- (vii)** De måste använda Mac App Store för att distribuera uppdateringar. Andra uppdateringsmekanismer tillåts inte.
- (viii)** Appar ska köras i det nuvarande operativsystemet och får inte använda föråldrade eller valfria installerade tekniker (till exempel Java).
- (ix)** Appar måste innehålla allt språk- och lokaliseringsstöd i ett enda apppaket.

## 2.5 Mjukvarukrav

**2.5.1** ➡ Appar får endast använda offentliga API:er och måste köras på det nuvarande operativsystemet. Läs mer om [offentliga API:er](#). Håll dina appar uppdaterade och se till att du fasar ut funktioner, ramverk eller teknik som inte längre stöds i framtida versioner av operativsystemet. Appar bör använda API:er och ramverk för avsedda ändamål och ange integreringen i appbeskrivningen. Till exempel bör HomeKit-ramverket tillhandahålla automatiseringstjänster för hemmet och HealthKit bör användas för hälso- och fitnessändamål och integreras med appen Hälsa.

**2.5.2** ➡ Appar ska vara fristående i sina paket och får inte läsa eller skriva data utanför det avsedda behållarområdet. De får inte heller ladda ner, installera eller köra kod som introducerar eller ändrar funktioner i appen, inklusive andra appar. Utbildningsappar som är utformade för att lära ut, utveckla eller låta elever testa körbar kod kan under begränsade omständigheter ladda ner kod under förutsättning att koden inte används i andra syften. Användare måste kunna se och redigera all källkod som tillhandahålls av sådana appar.

**2.5.3** ➡ Appar som överför virus, filer, datorkod eller program som kan skada eller störa den normala driften av operativsystemet och/eller hårdvarufunktioner, inklusive Pushnotiser och Game Center, kommer att avvisas. Allvarliga överträdelser och upprepade beteenden leder till borttagning från Apple Developer Program.

**2.5.4** ➡ Appar för att göra flera saker samtidigt får endast använda bakgrundstjänster för avsedda ändamål: VoIP, ljuduppspelning, plats, slutföra aktiviteter, lokala notiser o.s.v.

**2.5.5** Appar måste vara helt funktionsdugliga i IPv6-nätverk.

**2.5.6** ➡ Appar som surfar på webben måste använda lämpliga WebKit-ramverk och WebKit Javascript. Du kan ansöka om tillstånd att använda en alternativ webbläsarmotor i din app. [Läs mer om sådana tillstånd](#).

**2.5.7** Avsiktligt utelämnat.

**2.5.8** Appar som skapar alternativa miljöer för skrivbord/hemskärm kommer att avvisas.

**2.5.9** ➡ Appar som ändrar eller inaktiverar funktionerna för standardswitchar, såsom volym upp/ned och ring/tyst, eller andra inbyggda användargränssnittelement eller beteenden avvisas. Till exempel bör appar inte blockera länkar till andra appar eller andra funktioner som användarna förväntar sig att ska fungera på ett visst sätt.

**2.5.10** Appar ska inte skickas in med tomma annonsbanderoller eller testannonser.

**2.5.11** ➡ SiriKit och Genvägar

**(i)** Appar som integrerar SiriKit och Genvägar ska endast registreras för avsikter som de kan hantera utan stöd från en extra app och som användarna förväntar sig av den angivna funktionaliteten. Om din app till exempel är en app för måltidsplanering ska du inte inkludera en avsikt att starta ett träningspass, även om appen delar integrering med en fitnessapp.

**(ii)** Se till att ordval och fraser i din plist avser din app och Siri-funktionerna i de avsikter som appen har registrerats för. Alias måste relateras direkt till din app eller ditt företagsnamn och bör inte vara generella termer eller innehålla namn på appar eller tjänster från tredje part.

**(iii)** Lös Siri- eller Genväg-förfrågan på ett så direkt sätt som möjligt och lägg inte till annonser eller annan marknadsföring mellan förfrågan och dess fullbordan. Be bara om förtydligande när det krävs för att slutföra uppgiften (t.ex. be användaren att ange ett visst slags träningspass).

**2.5.12** ➡ Appar som använder CallKit eller som inkluderar ett sms-bedrägeritillägg bör endast blockera telefonnummer som bekräftats som skräppost. Appar som innehåller samtals-, sms- och mms-blockeringsfunktioner eller skräppostidentifiering måste tydligt identifiera dessa funktioner i marknadsföringstexten och förklara kriterierna för listorna med blockerade nummer och skräppost. Du får inte använda de data som nås via dessa verktyg för något syfte som inte är direkt relaterat till att driva eller förbättra din app eller tillägg (du får till exempel inte använda, dela eller sälja dem för spårningsändamål, skapa användarprofiler o.s.v.).

**2.5.13** ➡ Appar som använder ansiktsigenkänning för kontoautentisering måste använda [LocalAuthentication](#) (och inte ARKit eller annan ansiktsigenkänningsteknik) om möjligt, och måste använda en alternativ autentiseringsmetod för användare under 13 år.

**2.5.14** ➡ Appar måste begära uttryckligt samtycke från användare och ge en tydlig visuell och/eller hörbar indikation när de spelar in, loggar eller på annat sätt registrerar användarnas aktiviteter. Detta inkluderar all användning av enhetens kamera, mikrofon, skärminspelningar eller andra användarinmatningar.

**2.5.15** Appar som användare kan använda för att visa och välja filer ska inkludera objekt från appen Filer och användarens iCloud-dokument.

**2.5.16** ➡ Widgetar, tillägg och notiser ska vara relaterade till appens innehåll och funktionalitet.

**(a)** Dessutom måste alla Appklipp-funktioner inkluderas i den huvudsakliga appbinärfilen. Appklipp får inte innehålla annonser.

**2.5.17** ➡ Appar som har stöd för Matter måste använda Apples supportramverk för Matter för att inleda parkoppling. Om du väljer att använda någon annan Matter-mjukvarukomponent i din app än Matter SDK som tillhandahålls av Apple måste mjukvarukomponenten vara certifierad av [Connectivity Standards Alliance](#) för plattformen den körs på.

**2.5.18** ➡ Skärmanannonsering bör vara begränsad till din huvudsakliga appbinärfil och ska inte inkluderas i tillägg, Appklipp, widgetar, notiser, tangentbord, watchOS-appar o.s.v. Annonser som visas i en app måste vara lämpliga för appens åldersgräns. Dessutom måste användarna se all information som ligger till grund för att annonsen visas för dem (utan att användarna måste lämna appen) och det är inte tillåtet med riktad eller beteendebaserad annonsering baserad på känsliga användardata såsom hälsodata/ medicinska data (till exempel från API:er för HealthKit), skol- och klassrumsdata (till exempel från ClassKit) eller data från barn (till exempel från appar i kategorin för barn i App Store) osv. Mellanrumsannonser eller annonser som avbryter eller blockerar användarupplevelsen måste tydligt visa att de är en annons, får inte manipulera eller lura användare att trycka på dem och måste ha lättillgängliga och synliga knappar för att stänga/hoppa över annonsen som är tillräckligt stora för att annonsen enkelt ska kunna avvisas. Appar som innehåller annonser måste också innehålla möjligheten för användare att rapportera olämpliga eller åldersolämpliga annonser.

---

## 3. Företag

Det finns många sätt att tjäna pengar på din app i App Store. Om din affärsmodell inte är uppenbar måste du förklara den i appens metadata och anteckningarna för appgranskning. Om vi inte förstår hur din app fungerar eller om dina köp i appen inte är direkt uppenbara fördröjer det granskningen och kan leda till att appen avvisas. Priset är upp till dig, men vi distribuerar inte appar och objekt som kan köpas i appar som är alldeles för dyra. Vi avvisar dyra appar som försöker lura användare med orimligt höga priser.

Om vi upptäcker att du har försökt manipulera recensioner eller förbättra rangordningen genom att betala för, ge incitament för, filtrera eller förfälska feedback, eller har samarbetat med tredjepartstjänster som gör det åt dig, kommer vi att vidta åtgärder för att bevara App Stores integritet, vilket kan inkludera att utesluta dig från Apple Developer Program.

## 3.1 Betalningar

### 3.1.1 Köp i appen

- Om du vill göra funktioner i din app tillgängliga (t.ex. genom abonnemang, valutor i spelet, spelnivåer, åtkomst till premiuminnehåll eller åtkomst till en fullständig version) måste du använda köp i appen. Appar får inte använda sina egna mekanismer för att göra innehåll eller funktioner tillgängliga, såsom licensnycklar, markörer för förstärkt verklighet, QR-koder, kryptovalutor, kryptovalutaplånböcker o.s.v.
- Appar kan använda valutor för köp i appen för att göra det möjligt för kunder att ge utvecklare eller leverantörer av digitalt innehåll i appen "dricks".
- Eventuella krediter eller valutor i spelet som köpts via köp i appen får inte gå ut, och du bör se till att du har en återställningsmekanism för eventuella återställningsbara köp i appen.
- Appar kan göra det möjligt att ge objekt som kan köpas i appen i present till andra. Sådana gåvor får endast återbetalas till den ursprungliga köparen och får inte bytas ut.
- Appar som distribueras via Mac App Store kan innehålla insticksprogram eller tillägg som är aktiverade med andra mekanismer än App Store.
- Appar som erbjuder "loot boxes" eller andra mekanismer som tillhandahåller slumpmässiga virtuella artiklar för köp måste avslöja oddsen för varje typ av objekt till kunden innan köpet.
- Digitala presentkort, certifikat och kuponger som kan lösas in för digitala varor eller tjänster kan bara säljas i din app med köp i appen. Fysiska presentkort som säljs i en app och sedan skickas till kunderna kan använda andra betalningsmetoder än köp i appen.
- I appar utan abonnemang kan du erbjuda en kostnadsfri tidsbaserad provperiod innan du erbjuder ett alternativ att komma åt hela appen genom att ställa in ett IAP-objekt som inte kan förbrukas på prisnivå 0 med namn i formatet "XX-dagars provperiod". Innan provperioden påbörjas måste du i appen tydligt identifiera dess varaktighet, innehållet eller tjänsterna som inte längre är tillgängliga när provperioden upphör och eventuella avgifter som användaren behöver betala för full funktionalitet längre fram. Läs mer om hur du hanterar innehållsåtkomst och testperiodens längd med [kvitton](#) och [enhetskontroll](#).
- Appar kan använda köp i appen för att sälja tjänster relaterade till non-fungible tokens (NFT:er), till exempel myntning, annonsering och överföring. Appar kan låta användare visa sina egna NFT:er, förutsatt att NFT-äganderätt inte ger åtkomst till funktioner i appen. Appar kan låta användare bläddra i NFT-samlingar som ägs av andra, förutsatt att apparna inte innehåller knappar, externa länkar eller andra handlingsuppsmaningar som leder kunderna till andra köpmekanismer än köp i appen.

#### 3.1.1(a) Länk till andra köpmetoder

Utvecklare kan ansöka om tillstånd att tillhandahålla en länk för köp av sådana artiklar i sin app till en webbplats som utvecklaren äger eller ansvarar för i syfte att köpa digitalt innehåll eller digitala tjänster. Mer information finns nedan.

- Tillstånd för StoreKit External Purchase Link: Appar i App Store i specifika regioner kan erbjuda köp i appar och även använda ett StoreKit External Purchase Link-tillstånd för att inkludera en länk till utvecklarens webbplats som informerar användare om andra sätt att köpa digitala varor eller tjänster. Läs mer om dessa [tillstånd](#). I enlighet med tillståndsavtalen kan länken innehålla information till användarna om var och hur dessa artiklar kan köpas i appen och det faktum att sådana artiklar kan vara tillgängliga till ett jämförelsevis lägre pris. Tillstånden är begränsade till att endast användas i iOS eller iPadOS App Store i specifika skyltfönster. Andra butiker, appar och deras metadata får inte innehålla knappar, externa länkar eller andra handlingsuppmaningar som leder kunder till andra köpmekanismer än köp i appen.
- Tillstånd för musikstreamingtjänster: Musikstreamingappar i specifika regioner kan använda tillstånd för musikstreamingtjänster för att inkludera en länk (som kan se ut som en köpknapp) till utvecklarens webbplats som informerar användare om andra sätt att köpa digitalt musikinnehåll eller tjänster. Dessa tillstånd tillåter också utvecklare av musikstreamingappar att be användare att ange sin e-postadress i det uttryckliga syftet att skicka dem en länk till utvecklarens webbplats för att köpa digitalt musikinnehåll eller tjänster. Läs mer om dessa [tillstånd](#). I enlighet med tillståndsavtalen kan länken informera användare om var och hur man köper dessa artiklar i appen och priset på sådana artiklar. Tillstånden är begränsade till att endast användas i iOS eller iPadOS App Store i specifika skyltfönster. I alla andra butiksfönster får appar för att streama musik och deras metadata inte innehålla knappar, externa länkar eller andra uppmaningar till handling som leder kunderna till andra köpmekanismer än köp i appen.
- Om din app använder vilseledande marknadsföringsmetoder, bluffar eller bedrägerier i samband med tillståndet tas din app bort från App Store och du kan tas bort från Apple Developer Program.

### 3.1.2 Abonnemang

Appar kan erbjuda automatisk förnyelse av abonnemang på köp i appen, oavsett kategori i App Store. Följ riktlinjerna nedan när du använder abonnemang som förnyas automatiskt i din app.

#### 3.1.2(a) Tillåtna användningsområden

Om du erbjuder ett abonnemang som förnyas automatiskt måste du tillhandahålla fortlöpande värde för kunden och abonnemangsperioden måste vara minst sju dagar och vara tillgänglig på alla användarens enheter. Följande lista är inte uttömmande, men lämpliga abonnemang kan vara t.ex. nya spelnivåer, avsnittsinnehåll, stöd för flera spelare, appar som erbjuder konsekventa och omfattande uppdateringar, åtkomst till stora samlingar av eller kontinuerligt uppdaterat medieinnehåll, mjukvara som en tjänst ("SAAS") och molnstöd. Dessutom gäller följande:

- Abonnemang kan erbjudas tillsammans med à la carte-erbjudanden (du kan till exempel erbjuda ett abonnemang på ett helt filmbibliotek samt möjlighet att köpa eller hyra en enda film).
- Du kan erbjuda ett enda abonnemang som delas mellan dina appar och tjänster.
- Spel som erbjuds i ett abonnemang på streamingspelande kan erbjuda ett enda abonnemang som delas mellan appar och tjänster från tredje part. De måste dock laddas ner direkt från App Store, vara utformade för att undvika dubbel betalning från en abonnent och bör inte missgynna kunder som inte är abonnenter.
- Abonnemang måste fungera på alla användarens enheter där appen är tillgänglig. Läs mer om hur du [delar ett abonnemang mellan dina appar](#).



- Appar får inte tvinga användare att betygsätta appen, recensera den, ladda ner andra appar eller andra liknande åtgärder för att komma åt funktionalitet, komma åt innehåll eller använda appen.
- Som med alla appar bör de som erbjuder abonnemang låta användare få det de har betalat för utan att utföra ytterligare uppgifter, såsom att göra inlägg på sociala medier, ladda upp kontakter, checka in i appen ett visst antal gånger o.s.v.
- Abonnemang kan innehålla förbrukningsbara krediter, ädelstenar, valutor i spelet med mera, och du kan erbjuda abonnemang som inkluderar åtkomst till rabatterade förbrukningsvaror (t.ex. ett platinamedlemskap som exponerar ädelstenspaket till ett rabatterat pris).
- Om du ändrar din befintliga app till en abonnemangsbaserad affärsmodell ska du inte ta bort den primära funktionalitet som befintliga användare redan har betalat för. Låt till exempel kunder som redan har köpt en "fullständig åtkomst till spelet" fortsätta att få åtkomst till hela spelet när du har introducerat en abonnemangsmodell för nya kunder.
- Appar med abonnemang som förnyas automatiskt kan erbjuda kunderna en kostnadsfri provperiod genom att tillhandahålla relevant information som anges i App Store Connect. [Läs mer om att tillhandahålla abonnemangserbjudanden](#).
- Appar som försöker lura användare tas bort från App Store. Detta inkluderar appar som försöker lura användare att köpa ett abonnemang under falska förevändningar eller som erbjuder lockpris eller bluffar användare. Dessa tas bort från App Store och du kan tas bort från Apple Developer Program.
- Mobiloperatörsappar kan inkludera automatisk förnyelse av musik- och videoabonnemang när de köps i paket med mobildataabonnemang, med tidigare godkännande från Apple. Andra automatiskt förnyande abonnemang kan också inkluderas i paket när de köps med nya mobildataabonnemang, med tidigare godkännande från Apple, om mobiloperatörens appar stöder köp inuti appar för användare. Sådana abonnemang kan inte inkludera tillgång till eller rabatter på förbrukningsartiklar, och abonnemangen måste avslutas samtidigt med mobildataabonnemanget.

### **3.1.2(b) Uppgraderingar och nedgraderingar**

Användare bör ha en smidig uppgradering/nedgradering och bör inte oavsiktligt kunna abonnera på flera olika varianter av samma sak. Läs [bästa metoder](#) för hantering av uppgraderings- och nedgraderingsalternativ för abonnemang.

### **3.1.2(c) Abonnemangsinformation**

Innan du ber en kund att abonnera ska du tydligt beskriva vad användaren får för priset. Hur många utgåvor per månad? Hur mycket molnlagring? Vilken typ av åtkomst till din tjänst? Se till att du tydligt förklarar de krav som beskrivs i [tabell 2 i Apple Developer Program License Agreement](#).

### **3.1.3 Andra köpmetoder**

Följande appar kan använda andra köpmetoder än köp i appen. Appar i det här avsnittet får inte, i appen, uppmuntra användare att använda en annan köpmetod än köp i appen, förutom enligt vad som anges i 3.1.3(a). Utvecklare kan skicka meddelanden utanför appen till sin användarbas om andra köpmetoder än köp i appen.

### **3.1.3(a) Läsarappar**

Appar kan låta användare komma åt tidigare köpt innehåll eller innehållsabonnemang (särskilt tidskrifter, tidningar, böcker, ljud, musik och video). Läsarappar kan erbjuda kostnadsfria konton och funktioner för kontohantering för befintliga kunder. Utvecklare av läsarappar kan ansöka om kontobehörighet för externa länkar för att tillhandahålla en informationslänk i sin app till en webbplats som utvecklaren äger eller har ansvar för att skapa eller hantera ett konto. Läs mer om [kontobehörighet för externa länkar](#).

### **3.1.3(b) Tjänster för flera plattformar**

Appar som fungerar på flera plattformar kan ge användare åtkomst till innehåll, abonnemang eller funktioner som de har förvärvat i din app på andra plattformar eller på din webbplats, inklusive förbrukningsartiklar i spel för flera plattformar, förutsatt att de också finns som [köp i appen](#).

### **3.1.3(c) Företagstjänster**

Om din app bara säljs direkt av dig till organisationer eller grupper för deras medarbetare eller studenter (t.ex. professionella databaser och hanteringsverktyg för klassrum) kan du låta företagsanvändare komma åt innehåll eller abonnemang som har köpts tidigare. Vid försäljning till konsumenter, enskilda användare eller familjer måste du använda köp i appen.

### **3.1.3(d) Personliga tjänster**

Om din app gör det möjligt att köpa personliga tjänster i realtid mellan två personer (t.ex. handledning av studenter, medicinska konsultationer, fastighetsvisningar eller träningspass) kan du använda andra köpmetoder än köp i appen för att ta betalt. För tjänster i realtid för några stycken eller många användare måste du använda köp i appen.

### **3.1.3(e) Varor och tjänster utanför appen**

Om din app gör det möjligt för personer att köpa fysiska varor eller tjänster som förbrukas utanför appen måste du använda andra köpmetoder än köp i appen för att ta betalt, till exempel Apple Pay eller traditionellt kreditkort.

### **3.1.3(f) Kostnadsfria fristående appar**

Gratisappar som fungerar som ett fristående komplement till ett betalt webbaserat verktyg (t.ex. VoIP, molnlagring, e-posttjänster, webbhotell) behöver inte använda köp i appen, förutsatt att det inte finns några köp i appen eller uppmaning till handling för köp utanför appen.

### **3.1.3(g) Annonshanteringsappar**

Appar med det enda syftet att låta annonsörer (personer eller företag som annonserar en produkt, tjänst eller ett evenemang) köpa och hantera reklamkampanjer för olika typer av medier (tv, utomhus, webbplatser, appar o.s.v.) behöver inte använda köp i appen. Dessa appar är avsedda för kampanjhantering och visar inte själva annonserna. Digitala köp av innehåll som upplevs eller förbrukas i en app, inklusive köp av annonser som ska visas i samma app (till exempel försäljning av "boosts" för inlägg på en app för sociala medier), måste använda köp i appen.

## **3.1.4 Hårdvaruspecifikt innehåll**

Under begränsade omständigheter, till exempel när funktioner är beroende av specifik hårdvara för att fungera, kan appen göra den funktionen tillgänglig utan att använda köp i appen (t.ex. en astronomiapp som lägger till funktioner när den synkroniseras med ett teleskop). Appfunktioner som fungerar i kombination med en godkänd fysisk produkt (t.ex. en leksak) som tillval kan göra funktionalitet tillgänglig

utan att använda köp i appen, förutsatt att det även finns ett alternativ för köp i appen. Du får dock inte kräva att användarna köper produkter som inte är relaterade till appen eller ägnar sig åt annonsering eller marknadsföring för att göra appfunktioner tillgängliga.

### 3.1.5 Kryptovalutor

- (i)** Plånböcker: Appar kan underlätta lagring av virtuell valuta, förutsatt att de erbjuds av utvecklare som är registrerade som en organisation.
- (ii)** Mining: Appar får inte utföra mining av kryptovalutor såvida inte bearbetningen utförs utanför enheten (t.ex. molnbaserad mining).
- (iii)** Börser: Appar kan underlätta transaktioner eller överföringar av kryptovaluta på en godkänd börs, förutsatt att de endast erbjuds i länder eller regioner där appen har lämplig licens och behörighet att tillhandahålla börstjänster för kryptovaluta.
- (iv)** Initial Coin Offerings: Appar som förmedlar Initial Coin Offerings ("ICO:er") och handel med kryptovalutaterminer och andra kryptovärdepapper eller kvasivärdepappar måste komma från etablerade banker, värdepappersföretag, terminskommissionärer eller andra godkända finansinstitut och måste följa all tillämplig lagstiftning.
- (v)** Kryptovalutaappar får inte erbjuda pengar för att slutföra uppgifter, till exempel att ladda ner andra appar, uppmuntra andra användare att ladda ner dem, göra inlägg på sociala medier o.s.v.

## 3.2 Andra problem med affärsmodellen

Listorna nedan är inte uttömmande och ditt inskick kan leda till att våra policyer ändras eller uppdateras, men här följer några fler saker att tänka på:

### 3.2.1 Acceptabelt

- (i)** Visa dina egna appar för köp eller marknadsföring i din app, förutsatt att appen inte bara är en katalog med dina appar.
- (ii)** Visa eller rekommendera en samling tredjepartsappar som är utformade för ett specifikt godkänt behov (t.ex. hälsohantering, flygindustrin, hjälpmedel). Din app ska innehålla robust redaktionellt innehåll så att den inte bara verkar vara en butik.
- (iii)** Inaktivera åtkomst till specifikt godkänt hyresinnehåll (t.ex. filmer, tv-program, musik, böcker) efter att hyresperioden har gått ut. Andra artiklar och tjänster får inte gå ut.
- (iv)** Plånbok-kuponger kan användas för att göra eller ta emot betalningar, skicka erbjudanden eller erbjuda identifikation (t.ex. filmbiljetter, kuponger och VIP-pass). Annan användning kan leda till att appen avvisas och att Plånbok-uppgifterna återkallas.
- (v)** Försäkringsappar måste vara gratis och följa lagstiftning i regioner där de distribueras och får inte använda köp i appen.

**(vi)** Godkända ideella organisationer kan samla in pengar direkt i sina egna appar eller tredjepartsappar, förutsatt att dessa insamlingskampanjer följer alla riktlinjer för appgranskning och erbjuder Apple Pay-stöd. Apparna måste avslöja hur medlen ska användas, följa alla nödvändiga lokala och federala lagar och se till att givare får skattekvitton. Ytterligare information ska skickas till appgranskningsteamet på begäran. Ideella plattformar som sätter givare i kontakt med andra ideella organisationer måste se till att alla ideella organisationer som anges i appen också har godkänts som ideella organisationer. Läs mer om att bli en [godkänd ideell organisation](#).

**(vii)** Appar kan göra det möjligt för enskilda användare att ge en annan person pengar utan att använda köp i appen, förutsatt att (a) gåvan ges helt frivilligt av givaren och att (b) 100 procent av medlen går till gåvans mottagare. För gåvor som vid någon tidpunkt är kopplade till eller associeras med att ta emot digitalt innehåll eller tjänster måste dock köp i appen användas.

**(viii)** Appar som används för finansiell handel, investering eller pengahantering ska skickas in av det finansinstitut som utför tjänsterna.

### 3.2.2 Oacceptabelt

**(i)** Skapa ett gränssnitt för att visa appar, tillägg eller insticksprogram från tredje part som liknar App Store eller som en samling av allmänt intresse.

**(ii)** Avsiktligt utelämnat.

**(iii)** Artificiellt öka antalet visningar eller klickfrekvenser för annonser samt appar som huvudsakligen är utformade för att visa annonser.

**(iv)** Samla in pengar i appen för välgörenheter och välgörenhetsinsamlingar, såvida du inte är en godkänd ideell organisation eller på annat sätt har tillstånd enligt avsnitt 3.2.1 (vi) ovan. Appar som försöker samla in pengar för sådana syften måste vara gratis i App Store och får endast samla in pengar utanför appen, till exempel via Safari eller sms.

**(v)** Godtyckligt begränsa vem som kan använda appen, till exempel efter plats eller operatör.

**(vi)** Avsiktligt utelämnat.

**(vii)** Artificiellt manipulera en användares synlighet, status eller rangordning på andra tjänster såvida det inte tillåts av tjänstens villkor.

**(viii)** Appar som förmedlar handel med binära optioner tillåts inte i App Store. Fundera på att skapa en webbapp i stället. Appar som förmedlar handel med Contracts for Difference ("CFD:er") eller andra derivat (t.ex. valuta) måste ha tillämplig licens i alla jurisdiktioner där tjänsten är tillgänglig.

**(ix)** Appar som erbjuder privata lån måste klart och tydligt tillhandahålla alla lånevillkor, inklusive men inte begränsat till motsvarande högsta årsränta i procent (den effektiva räntan) och förfallodatum för betalningen. Appar får inte ta ut en högsta årsränta på mer än 36 procent, inklusive kostnader och avgifter, och de får inte kräva fullständig återbetalning inom 60 dagar.

---

## 4. Design

Apples kunder uppskattar produkter som är enkla, raffinerade, innovativa och lätta att använda, och det är det vi vill se i App Store. Det är upp till dig att hitta en snygg design, men följande är minimistandarder för att appar ska godkännas i App Store. Och kom ihåg att du bör uppdatera din app även efter att den har godkänts så att den förblir funktionell och engagerande för nya och befintliga kunder. Appar som slutar fungera eller erbjuder en försämrade upplevelse kan tas bort från App Store när som helst.

### 4.1 Härmapor

**(a)** Kom på dina egna idéer. Vi vet att du har dem, så förverkliga dem. Kopiera inte bara den senaste populära appen i App Store, och ändra inte bara någon annans appnamn eller användargränssnitt och låtsas att det är en ny app. Om du gör det riskerar du inte bara att anklagas för att ha gjort intrång på immateriella rättigheter utan det gör det även svårare att navigera i App Store och är inte rättvist mot andra utvecklare.

**(b)** ➡ Att skicka in appar som utger sig för att vara andra appar eller tjänster anses vara ett brott mot uppförandekoden för utvecklare och kan leda till borttagning från Apple Developer Program.

### 4.2 Minsta funktionalitet

Din app ska innehålla funktioner, innehåll och användargränssnitt som gör den till mer än bara en ompaketerad webbplats. Om appen inte är särskilt användbar, unik eller "appliknande" hör den inte hemma i App Store. Om din app inte tillhandahåller någon form av bestående underhållningsvärde eller är användbar kanske den inte accepteras. Appar som bara är en låt eller film ska skickas till iTunes Store. Appar som bara är en bok eller spelguide ska skickas till Apple Books Store.

**4.2.1** Appar som använder ARKit bör ge omfattande och integrerade upplevelser med förstärkt verklighet. Det räcker inte att bara släppa en modell i en AR-vy eller upprepade animeringar.

**4.2.2** Förutom kataloger bör appar inte i första hand vara marknadsföringsmaterial, annonser, webbklipp, innehållssamlare eller en samling länkar.

#### 4.2.3

**(i)** Din app ska fungera på egen hand utan att någon annan app behöver installeras.

**(ii)** Om din app behöver ladda ner ytterligare resurser för att kunna fungera första gången den öppnas ska du berätta hur stor nedladdningen är och informera användarna innan nedladdningen.

**4.2.4** Avsiktligt utelämnat.

**4.2.5** Avsiktligt utelämnat.

**4.2.6** Appar som skapas från en kommersiell mall eller appgenererande tjänst avvisas såvida de inte skickas in direkt av leverantören av appens innehåll. De här tjänsterna ska inte skicka in appar för klienternas räkning och bör erbjuda verktyg som klienterna kan använda för att skapa anpassade, innovativa appar som ger unika kundupplevelser. Ett annat acceptabelt alternativ för malleverantörer är att skapa en enda binärfil för allt klientinnehåll i en samlad eller utvald modell, till exempel som en app för att hitta restauranger med separata anpassade poster eller sidor för varje klientrestaurang eller som en evenemangssapp med separata poster för varje klientevenemang.

#### **4.2.7 Klienter med fjärrskrivbord**

Om din fjärrskrivbordsapp speglar specifik mjukvara eller tjänster i stället för hela värdenheten måste den uppfylla följande krav:

- (a)** Appen får endast anslutas till en värdenhet som är en persondator eller särskild spelkonsol som ägs av användaren, och både värdenheten och klienten måste vara anslutna till ett lokalt och LAN-baserat nätverk.
- (b)** Mjukvara eller tjänster som visas i klienten körs helt på värdenheten, återges på skärmen på värdenheten och får inte använda API:er eller plattformsfunktioner utöver vad som krävs för att streama fjärrskrivbordet.
- (c)** Konton måste skapas och hanteras från värdenheten.
- (d)** Användargränssnittet som visas på klienten liknar inte en iOS- eller App Store-vy, har inte ett butiksliknande gränssnitt och ger inte möjlighet att bläddra, välja eller köpa mjukvara som inte redan ägs eller licensieras av användaren. Förtydligande: Transaktioner som sker i speglad mjukvara behöver inte använda köp i appen, förutsatt att transaktionerna behandlas på värdenheten.
- (e)** Tunna klienter för molnbaserade appar är inte lämpliga för App Store.

### **4.3 Skräppost**

- (a)** 🚫 Skapa inte flera paket-ID:n för samma app. Om din app har olika versioner för specifika platser, idrottslag, universitet o.s.v. kan du överväga att skicka in en enda app och tillhandahålla varianterna med köp i appen.
- (b)** Undvik även att utöka en kategori som redan är mättad. App Store har redan tillräckligt med appar för fisar och rapar, ficklampa, spådomar, dejting, dryckeslekar, Kama Sutra o.s.v. Vi avvisar sådana appar såvida de inte ger en unik upplevelse av hög kvalitet. Om du skickar skräppost till butiken kan du tas bort från Apple Developer Program.

### **4.4 Tillägg 🚫**

Appar som är värd för eller innehåller tillägg måste följa [programmeringshandledningen för apptillägg](#), [handledningen för Safari-apptillägg](#) eller [handledningen för Safari-webbtillägg](#) och bör innehålla vissa funktioner, till exempel hjälpskärmar och inställningsgränssnitt om det är möjligt. Du bör tydligt och korrekt informera om vilka tillägg som görs tillgängliga i appens marknadsföringstext, och tilläggen får inte inkludera marknadsföring, annonser eller köp i appen.


#### 4.4.1 Det finns några ytterligare regler för tangentbordstillägg.

De måste

- tillhandahålla tangentbordsinmatning (t.ex. inskrivna tecken)
- följa riktlinjer för märken om tangentbordet innehåller bilder eller emoji
- tillhandahålla en metod för att gå vidare till nästa tangentbord
- fortsätta fungera utan fullständig nätverksåtkomst och utan att kräva fullständig åtkomst
- endast samla in användaraktivitet för att förbättra funktionaliteten för användarens tangentbordstillägg på iOS-enheten.


De får inte

- öppna andra appar förutom Inställningar
- använda tangentbordsknapparna för andra beteenden (t.ex. hålla ner returtangenten för att starta kameran).

**4.4.2 ** Safari-tillägg måste köras på den aktuella versionen av Safari på det relevanta Apple-operativsystemet. De får inte störa systemelement eller Safari-gränssnittselement och får aldrig innehålla skadligt eller vilseledande innehåll eller kod. Om du bryter mot denna regel kommer du att tas bort från Apple Developer Program. Safari-tillägg bör inte göra anspråk på åtkomst till fler webbplatser än vad som är absolut nödvändigt för att fungera.

**4.4.3** Avsiktligt utelämnat.

## 4.5 Apples webbplatser och tjänster

**4.5.1 ** Appar kan använda godkända RSS-flöden från Apple, till exempel RSS-flödet i iTunes Store, men får inte skrapa någon information från Apples webbplatser (t.ex. apple.se, iTunes Store, App Store, App Store Connect, utvecklarportalen o.s.v.) eller skapa rangordningar med den här informationen.

### 4.5.2 Apple Music

**(i)** Med MusicKit på iOS kan användare spela Apple Music och sina lokala musikkataloger direkt från sina appar och spel. När en användare ger behörighet till sitt Apple Music-konto kan din app skapa spellistor, lägga till låtar i deras bibliotek och spela upp de miljontals låtarna i Apple Music-katalogen. Användare måste starta uppspelningen av en Apple Music-stream och kunna navigera med vanliga mediekontroller såsom "spela upp", "pausa" och "hoppa över". Dessutom får inte din app kräva betalning eller indirekt tjäna pengar på åtkomst till Apple Music-tjänsten (t.ex. köp i appen, reklam, be om användarinformation o.s.v.). Musikfiler ska inte laddas ner, överföras eller delas från MusicKit API:erna, förutom enligt vad som uttryckligen tillåts i [MusicKit](#)-dokumentationen.

**(ii)** MusicKit API:er innebär inte att du inte behöver erhålla de licenser som du kan behöva för en djupare eller komplexare musikintegrering. Om du till exempel vill att din app ska spela upp en viss låt vid ett visst tillfälle eller skapa ljud- eller videofiler som kan delas med sociala medier måste du kontakta rättighetsinnehavarna direkt för att få deras tillstånd (t.ex. synkroniserings- eller anpassningsrättigheter) och tillgångar. Omslagsbilder och andra metadata får endast användas i samband med musikuppspelning eller spellistor (inklusive skärmbilder i som visar din apps funktionalitet) och ska inte användas i marknadsföring eller annonser utan särskilt tillstånd från rättighetsinnehavarna. Se till att följa [identitetsriktlinjerna för Apple Music](#) när du integrerar Apple Music-tjänster i din app.

**(iii)** Appar som har åtkomst till Apple Music-användardata, till exempel spellistor och favoriter, måste tydligt informera om denna åtkomst i syftessträngen. Data som samlas in får inte delas med tredje part i något annat syfte än att stödja eller förbättra appupplevelsen. Dessa data får inte användas för att identifiera användare eller enheter eller för att rikta reklam.

**4.5.3** ➡ Använd inte Apple-tjänster för att skicka skräppost, för nätfiske eller för att skicka oönskade meddelanden till kunder, inklusive Game Center, pushnotiser o.s.v. Försök inte göra en omvänd sökning, spåra, relatera, koppla, utvinna, skörda eller på annat sätt utnyttja spelares ID:n, alias eller annan information som erhållits via Game Center. Om du gör det tas du bort från Apple Developer Program.

**4.5.4** ➡ Pushnotiser får inte krävas för att appen ska fungera och ska inte användas för att skicka känslig personlig eller konfidentiell information. Pushnotiser ska inte användas för kampanjer eller direkt marknadsföring, såvida inte kunder uttryckligen har valt att ta emot dem via det samtycke som visas i appens användargränssnitt och du tillhandahåller en metod i din app för användare att välja att inte få sådana meddelanden. Missbruk av dessa tjänster kan leda till att dina behörigheter återkallas.

**4.5.5** ➡ Använd endast spelares ID:n för Game Center på ett sätt som godkänts av Game Center-villkoren och visa dem inte i appen eller för någon tredje part.

**4.5.6** ➡ Appar kan använda Unicode-tecken som återges som Apple-emojier i appen och appens metadata. Apple-emojier får inte användas på andra plattformar eller bäddas in direkt i appens binärfil.

## 4.6 Avsiktligt utelämnat.

## 4.7 Miniappar, minispel, streamingspel, chattbotar, insticksfiler och spelemulatorer

Appar kan erbjuda viss mjukvara som inte är inbäddad i binärfilen, särskilt HTML5-miniappar och minispel, streamingspel, chattbotar och insticksfiler. Dessutom kan appar för retrospelkonsoler erbjuda dig att ladda ner spel. Du ansvarar för all sådan mjukvara som erbjuds i din app, inklusive för att säkerställa att sådan mjukvara följer dessa riktlinjer och alla tillämpliga lagar. Mjukvara som inte följer en eller flera riktlinjer innebär att din app kommer att avvisas. Du måste också se till att mjukvaran följer de ytterligare regler som följer i 4.7.1 och upp till 4.7.5. Dessa ytterligare regler är viktiga för att bevara den upplevelse som App Store-kunder förväntar sig och för att säkerställa användarnas säkerhet.



#### **4.7.1** Mjukvara som erbjuds i appar enligt denna regel ska

- följa alla riktlinjer för integritet, inklusive men inte begränsat till de regler som anges i riktlinje 5.1 om insamling, användning och delning av data och känsliga data (till exempel hälso- och personuppgifter från barn)
- inkludera en metod för filtrering av stötande material, en mekanism för att rapportera innehåll och snabba svar på problem samt möjlighet att blockera användare som bryter mot reglerna
- använda köp i appen för att erbjuda slutanvändarna digitala varor eller tjänster.

**4.7.2** Din app får inte utöka eller exponera plattformens inbyggda API:er för mjukvaran utan att på förhand ha fått tillstånd från Apple.

**4.7.3** Din app får inte dela data- eller integritetsbehörigheter till någon enskild mjukvara som erbjuds i din app utan uttryckligt samtycke från användaren för varje instans.

**4.7.4** Du måste tillhandahålla ett index för mjukvara och metadata som är tillgängliga i din app. Det måste innehålla universella länkar som leder till all mjukvara som erbjuds i din app.

**4.7.5** Din app måste ha samma åldersgräns som innehållet som har den högsta åldersklassificeringen i din app.

## **4.8 Inloggningstjänster** ↩️

Appar som använder en tredje part eller sociala medier för inloggning (t.ex. Facebook Login, Google Sign-In, Sign in with Twitter, Sign In with LinkedIn, Login with Amazon eller WeChat Login) för att ställa in eller autentisera användarens primära konto med appen måste också erbjuda en annan inloggningstjänst där

- inloggningstjänsten begränsar datainsamlingen till användarens namn och mejladress;
- inloggningstjänsten gör det möjligt för användarna att hålla sin mejladress privat när kontot ställs in; och
- inloggningstjänsten inte samlar in interaktioner med din app för reklamändamål utan samtycke.

En användares primära konto är det konto hen skapar med din app för att identifiera sig, logga in och komma åt dina funktioner och tillhörande tjänster.

En annan inloggningstjänst krävs inte om

- din app endast använder företagets egna kontoinställnings- och inloggningssystem
- din app är en alternativ marknadsplats för appar, eller en app som distribueras från en alternativ marknadsplats för appar, som använder en marknadsspecifik inloggning för konto, nedladdning och handelsfunktioner.
- din app är en utbildnings-, företags- eller affärsapp som kräver att användaren loggar in med ett befintligt utbildnings- eller företagskonto

- din app använder ett system för medborgaridentifiering från myndigheter eller branscher eller elektroniskt ID för att autentisera användare
- din app är en klient för en viss tredjepartstjänst och användarna måste logga in direkt på sitt mejlkonto, sociala medier eller annat tredjepartskonto för att komma åt innehållet.

## 4.9 Apple Pay ↪

Appar som använder Apple Pay måste tillhandahålla all viktig inköpsinformation till användaren innan de säljer varor eller tjänster och måste använda Apple Pay-varumärket och användargränssnittselement på rätt sätt, i enlighet med Riktlinjer för Apple Pay-marknadsföring och Riktlinjer för det mänskliga gränssnittet. Appar som använder Apple Pay för att erbjuda återkommande betalningar måste, som minimum, ange följande information:

- Längden på förnyelseperioden och det faktum att den fortsätter tills den avslutas.
- Vad som tillhandahålls under varje period.
- De faktiska avgifterna som kunden faktureras.
- Hur kunden avslutar abonnemanget.

## 4.10 Tjäna pengar på inbyggda funktioner ↪

Du får inte tjäna pengar på inbyggda funktioner som tillhandahålls av hårdvaran eller operativsystemet, till exempel pushnotiser, kameran eller gyroskopet, eller Apple-tjänster och -teknik såsom Apple Music-åtkomst, iCloud-lagring eller API:er för Skärmtid.

---

## 5. Juridisk information ↪

Appar måste uppfylla alla juridiska krav på alla platser där du gör dem tillgängliga (rådfråga en jurist om du inte är säker). Vi vet att det här är komplicerat, men det är ditt ansvar att förstå och se till att din app följer all lokal lagstiftning, och inte bara riktlinjerna nedan. Och naturligtvis avvisas appar som efterfrågar, främjar eller uppmuntrar till brottsligt eller uppenbart hänsynslöst beteende. I extrema fall, till exempel appar som visar sig underlätta människohandel och/eller exploatering av barn, kommer lämpliga myndigheter att underrättas.

### 5.1 Integritet ↪

Det är viktigt att skydda användarnas integritet i Apples ekosystem, och du bör vara försiktig när du hanterar personuppgifter för att se till att du följer [bästa praxis för identiteten](#), tillämplig lagstiftning och villkoren i [Apple Developer Program License Agreement](#), för att inte tala om kundernas förväntningar. Mer specifikt:

## 5.1.1 Insamling och lagring av data ↩

**(i) Integritetspolicier:** Alla appar måste innehålla en lättillgänglig länk till deras integritetspolicy i App Store Connect-metadatasfältet och i appen. Integritetspolicyn måste klart och tydligt

- identifiera vilka data, om några, som appen/tjänsten samlar in, hur den samlar in data och all användning av dessa data
- bekräfta att eventuell tredje part som en app delar användardata med (i enlighet med dessa riktlinjer), till exempel analysverktyg, annonsnätverk och SDK:er från tredje part, samt moderbolag, dotterbolag eller andra relaterade enheter som har åtkomst till användardata, ger samma eller motsvarande skydd för användardata som anges i appens integritetspolicy och som krävs enligt dessa riktlinjer
- förklara riktlinjerna för datalagring/-radering och beskriva hur en användare kan återkalla sitt samtycke och/eller begära att användardata raderas.

**(ii) Tillstånd:** Appar som samlar in användardata eller användningsdata måste erhålla användarens samtycke till insamlingen, även om dessa data anses vara anonyma vid insamlingen eller omedelbart därefter. Betald funktionalitet får inte vara beroende av eller kräva att en användare ger åtkomst till dessa data. Appar måste också ge kunden ett lättillgängligt och begripligt sätt att återkalla sitt samtycke. Se till att dina syftessträngar klart och tydligt beskriver din användning av dessa data. Appar som samlar in data för ett berättigat intresse utan samtycke i enlighet med Europeiska unionens allmänna dataskyddsförordning ("GDPR") eller liknande föreskrifter måste följa alla villkor i lagen. Läs mer om att [begära tillstånd](#).

**(iii) Minimering av data:** Appar bör endast begära åtkomst till data som är relevanta för appens huvudfunktionalitet och bör endast samla in och använda data som krävs för att utföra den relevanta uppgiften. Om det är möjligt ska du använda väljaren utanför processen eller ett delningsblad i stället för att begära fullständig åtkomst till skyddade resurser såsom Bilder eller Kontakter.

**(iv) Åtkomst:** Appar måste respektera användarens tillståndsställningar och inte försöka manipulera, lura eller tvinga användare att samtycka till onödig åtkomst till data. Till exempel får appar som ger möjlighet att lägga upp bilder i ett socialt nätverk inte även kräva åtkomst till mikrofonen för att användaren ska kunna ladda upp bilder. Om det är möjligt ska du tillhandahålla alternativa lösningar för användare som inte ger sitt samtycke. Om en användare till exempel väljer att inte dela sin platsinformation kan du erbjuda möjligheten att ange en adress manuellt.

**(v) Kontoinloggning:** Om din app inte innehåller viktiga kontobaserade funktioner kan du låta användare använda den utan att logga in. Om det går att skapa konton i din app måste du även [ge möjlighet att radera konton i appen](#). Appar får inte kräva att användare anger personuppgifter för att fungera, förutom när det är direkt relevant för appens huvudfunktionalitet eller det krävs enligt lagstiftning. Om din grundläggande appfunktion inte är relaterad till ett specifikt socialt nätverk (till exempel Facebook, WeChat, Weibo, X osv.) måste du tillhandahålla åtkomst utan inloggning eller via någon annan mekanism. Att hämta grundläggande profilinformation, dela till det sociala nätverket eller bjuda in vänner att använda appen anses inte vara grundläggande appfunktion. Appen måste också ha en mekanism för att återkalla inloggningsuppgifter för sociala nätverk och inaktivera

dataåtkomst mellan appen och det sociala nätverket från appen. En app får inte lagra inloggningsuppgifter eller token till sociala nätverk utanför enheten och får bara använda sådana inloggningsuppgifter eller token för att direkt ansluta till det sociala nätverket från själva appen medan appen används.

**(vi)** Utvecklare som använder sina appar för att i hemlighet upptäcka lösenord eller annan privat information kommer att tas bort från Apple Developer Program.

**(vii)** SafariViewController måste användas för att synligt visa information för användare. Kontrollenheten får inte vara dold eller döljas av andra vyer eller lager. Dessutom får inte en app använda SafariViewController för att spåra användare utan deras vetskap och samtycke.

**(viii)** Appar som sammanställer personuppgifter från källor som inte är direkt från användaren eller utan användarens uttryckliga samtycke, även från offentliga databaser, tillåts inte i App Store eller på alternativa marknadsplatser för appar.

**(ix)** Appar som tillhandahåller tjänster inom mycket reglerade områden (såsom bankverksamhet och finansiella tjänster, hälso- och sjukvård, spel, legal användning av cannabis och flygresor) eller som kräver känslig användarinformation ska skickas in av en juridisk person som tillhandahåller tjänsterna, och inte av en enskild utvecklare. Appar som förmedlar laglig försäljning av cannabis måste vara geografiskt begränsade till motsvarande juridisk jurisdiktion.

**(x)** Appar kan be om grundläggande kontaktinformation (t.ex. namn och mejladress) så länge användaren inte måste tillhandahålla den, informationen inte måste anges för att funktioner och tjänster ska tillhandahållas och den uppfyller alla andra bestämmelser i dessa riktlinjer, inklusive begränsningar för insamling av information från barn.

### 5.1.2 Användning och delning av data ↗

**(i)** Såvida inte annat tillåts enligt lag får du inte använda, överföra eller dela någons personuppgifter utan att först ha fått hens tillstånd. Du måste ge åtkomst till information om hur och var data ska användas. Data som samlas in från appar får endast delas med tredje part för att förbättra appen eller visa reklam (i enlighet med [Apple Developer Program License Agreement](#)). Du måste få uttryckligt tillstånd från användarna via API:er för insyn i appspårning för att spåra deras aktivitet. Läs mer om [spårning](#). Din app får inte kräva att användarna aktiverar systemfunktioner (t.ex. pushnotiser, plattjänster, spårning) för att få fullständig funktionalitet, komma åt allt innehåll, använda appen eller ta emot pengar eller annan ersättning, inklusive men inte begränsat till presentkort och koder. Appar som delar användardata utan användarens samtycke eller på annat sätt inte följer dataskyddslagar kan tas bort från försäljning och du kan tas bort från Apple Developer Program.

**(ii)** Data som samlas in för ett syfte får inte användas för andra syften utan ytterligare samtycke om inte annat uttryckligen tillåts enligt lagstiftning.

**(iii)** Appar får inte i hemlighet försöka skapa en användarprofil baserad på insamlade data och får inte försöka, bidra till att eller uppmuntra andra att identifiera anonyma användare eller rekonstruera användarprofiler baserade på data som samlats in från Apple-tillhandahållna API:er eller data som du uppger att har samlats in på ett "anonymiserat", "aggregerat" eller på annat sätt icke-identifierbart sätt.

**(iv)** Använd inte information från Kontakter, Bilder eller andra API:er som använder användardata för att skapa en kontaktdatabas för eget bruk eller för försäljning/distribution till tredje part, och samla inte in information om vilka andra appar som är installerade på en användares enhet för analys eller reklam/marknadsföring.

**(v)** Kontakta inte personer med information som samlats in via en användares Kontakter eller Bilder, förutom om användaren uttryckligen föreslår det och i så fall på individuell basis. Inkludera inte alternativet Markera alla och ange inte alla kontakter som standardvalet. Du måste ge användaren en tydlig beskrivning av hur meddelandet kommer att visas för mottagaren innan det skickas (t.ex. vad det kommer att stå i meddelandet och vem som anges som avsändaren).

**(vi)** Data som samlats in från HomeKit API, HealthKit, Clinical Health Records API, MovementDisorder API:er, ClassKit eller från djupmappings- och/eller ansiktsgenkänningsverktyg (till exempel ARKit, Kamera API:er eller Bilder API:er) får inte användas för marknadsföring, reklam eller användningsbaserad datautvinning, inklusive av tredje part. Läs mer om bästa praxis för implementering av [CallKit](#), [HealthKit](#), [ClassKit](#) och [ARKit](#).

**(vii)** Appar som använder Apple Pay får endast dela användardata som erhållits via Apple Pay med tredje part för att underlätta eller förbättra tillhandahållandet av varor och tjänster.

### 5.1.3 Hälsa och hälsoforskning

Hälsodata, fitnessdata och medicinska data är särskilt känsliga och det finns ytterligare regler för appar inom dessa områden för att se till att kundens integritet skyddas:

**(i)** Appar får inte använda, eller dela med tredje part, data som samlats in under forskning kring hälsa, fitness och medicin, till exempel från Clinical Health Records API, HealthKit API, Rörelse och kondition, MovementDisorder API:er eller hälsorelaterade experiment med människor, för reklam, marknadsföring eller annan användningsbaserad datautvinning, förutom att förbättra hälsohanteringen eller för hälsoforskning och då endast med tillstånd. Appar kan dock använda en användares hälso- eller fitnessdata för att tillhandahålla en förmån direkt till användaren (t.ex. en lägre försäkringspremie), förutsatt att appen skickats in av den enhet som tillhandahåller förmånen och att data inte delas med en tredje part. Du måste ange vilka specifika hälsodata som du samlar in från enheten.

**(ii)** Appar får inte skriva falska eller felaktiga data i HealthKit eller andra appar för medicinsk forskning eller hälsohantering och får inte lagra personlig hälsoinformation i iCloud.

**(iii)** Appar som bedriver hälsorelaterade experiment med människor måste erhålla samtycke från deltagare eller, för minderåriga, deras förälder eller vårdnadshavare. Sådant samtycke måste omfatta (a) undersökningens art, syfte och varaktighet, (b) förfaranden, risker och fördelar för deltagaren, (c) information om konfidentialitet och hantering av data (inklusive eventuell delning med tredje part), (d) en kontaktpunkt om deltagarna har frågor och (e) processen för att ta tillbaka samtycket.

**(iv)** Appar som bedriver hälsorelaterade experiment med människor måste ha godkänts av en oberoende etikgranskningsnämnd. Ett bevis på sådant godkännande måste tillhandahållas på begäran.

### 5.1.4 Barn

**(a)** 🚫 Av många anledningar är det viktigt att vara försiktig när du hanterar personuppgifter från barn, och vi uppmuntrar dig att noggrant granska alla krav på att följa lagar såsom Children's Online Privacy Protection Act ("COPPA"), Europeiska unionens allmänna dataskyddsförordning ("GDPR") och andra tillämpliga bestämmelser eller lagar.

Appar får bara be om födelsedatum och föräldrars kontaktuppgifter i syfte att följa dessa föreskrifter, men måste inkludera användbar funktionalitet eller underhållningsvärde oavsett personens ålder.

Appar som främst är avsedda för barn ska inte innehålla analyser från tredje part eller reklam från tredje part. Det ger barnen en säkrare upplevelse.

**(b)** I begränsade fall kan analyser och reklam från tredje part tillåtas förutsatt att tjänsterna följer samma villkor som anges i [riktlinje 1.3](#).

Dessutom måste appar i kategorin för barn eller de som samlar in, överför eller har möjlighet att dela personlig information (t.ex. namn, adress, mejladress, plats, bilder, videor, teckningar, möjlighet att chatta, andra personuppgifter eller beständiga identifierare som används i kombination med något av ovanstående) från en minderårig inkludera en integritetspolicy och följa alla tillämpliga integritetsföreskrifter för barn. För att förtydliga: [Krav på föräldragrind](#) i kategorin för barn är i allmänhet inte samma sak som att erhålla föräldrarnas samtycke till att samla in personuppgifter enligt dessa integritetsföreskrifter.

Kom ihåg att enligt [riktlinje 2.3.8](#) får termer såsom "för barn" i appens metadata bara användas i kategorin för barn. Appar som inte ingår i kategorin för barn får inte inkludera några termer i appnamn, undertexter, symboler, skärmbilder eller beskrivningar som antyder att appens huvudmålgrupp är barn.

### 5.1.5 Platstjänster 🚫

Använd endast platstjänster i din app när det är direkt relevant för funktionerna och tjänsterna som tillhandahålls av appen. Platsbaserade API:er ska inte användas för att tillhandahålla räddningstjänster eller autonom kontroll över fordon, flygplan och andra enheter, förutom för små enheter såsom lätta drönare och leksaker, eller fjärrstyrda billarmsystem o.s.v. Se till att du meddelar användare och erhåller samtycke innan du samlar in, överför eller använder platsdata. Om din app använder platstjänster måste du förklara syftet i appen. Du kan läsa mer om bästa praxis för detta i [Riktlinjer för det mänskliga gränssnittet](#).

## 5.2 Immateriella rättigheter

Se till att appen endast innehåller innehåll som du har skapat eller som du har en licens för att använda. Din app kan tas bort om du har gått över gränsen och använt innehåll utan tillstånd. Det betyder naturligtvis också att någon annans app kan tas bort om de har "lånat" från dina verk. Om du anser att en annan utvecklare i App Store har gjort intrång på dina immateriella rättigheter ska du skicka in ett anspråk via vårt [webbformulär](#). Lagarna skiljer sig åt i olika länder och regioner, men se som minimum till att undvika följande vanliga fel:

**5.2.1 Generellt:** Använd inte skyddat tredjepartsmaterial såsom varumärken, upphovsrättsskyddade verk eller patenterade idéer i din app utan tillstånd och inkludera inte vilseledande eller falska representationer, namn eller metadata i ditt apppaketet eller utvecklarens namn. Appar ska skickas in av den person eller juridiska enhet som äger eller har licensierat de immateriella rättigheterna och andra relevanta rättigheter.

**5.2.2 Tredje parter webbplatser/tjänster:** Om din app använder, får åtkomst till, tjänar pengar på eller visar innehåll från en tredjepartstjänst ska du se till att du specifikt har tillstånd att göra det enligt tjänstens användarvillkor. Auktorisering måste tillhandahållas på begäran.

**5.2.3 Ladda ner ljud/video:** Appar bör inte underlätta olaglig fildelning eller inkludera möjligheten att spara, konvertera eller ladda ner medier från tredjepartskällor (t.ex. Apple Music, YouTube, SoundCloud, Vimeo o.s.v.) utan uttryckligt tillstånd från dessa källor. Streaming av ljud-/videoinnehåll kan även bryta mot användarvillkoren, så kontrollera innan din app använder dessa tjänster. Auktorisering måste tillhandahållas på begäran.

#### **5.2.4 Apple-rekommendationer:**

**(a)** ➡ Hävda eller antyd inte att Apple är en källa för eller leverantör av appen, eller att Apple stöder något särskilt uttalande om kvalitet eller funktionalitet.

**(b)** Om din app väljs ut som redaktörens val tillämpar Apple märket automatiskt.

**5.2.5 Apple-produkter** ➡ Skapa inte en app som är förvirrande lik en befintlig Apple-produkt, ett gränssnitt (t.ex. Finder), en app (till exempel App Store, iTunes Store eller Meddelanden) eller ett reklamtema. Appar och tillägg, inklusive tangentbord från tredje part och paket med märken, får inte innehålla Apple-emojier. Förhandsvisningar av musik från iTunes och Apple Music får inte användas som underhållningsvärde (t.ex. som bakgrundsmusik till ett bildkollage eller soundtrack för ett spel) eller på något annat obehörigt sätt. Om du tillhandahåller förhandsvisningar av musik från iTunes eller Apple Music måste du visa en länk till motsvarande musik i iTunes eller Apple Music. Om din app visar aktivitetsringar får de inte visualisera data för rörelse, träning eller stå på ett sätt som liknar Aktivitet. Det finns mer information om användning av aktivitetsringar i [Riktlinjer för det mänskliga gränssnittet](#). Om din app visar data från Apples Väder-app ska den följa tilldelningskraven i [WeatherKit-dokumentationen](#).

### **5.3 Spel, hasardspel och lotterier**

Det kan vara klurigt att hantera spel, hasardspel och lotterier och de är några av de mest reglerade apparna i App Store. Inkludera bara den här funktionaliteten om du har kontrollerat dina juridiska skyldigheter överallt där du gör din app tillgänglig och är villig att låta granskningen ta längre tid. Några saker att tänka på:

**5.3.1** Utlottningar och tävlingar måste sponsras av appens utvecklare.

**5.3.2** Officiella regler för tävlingar och utlottningar måste tillhandahållas i appen och tydliggöra att Apple inte sponsrar eller är involverade i aktiviteten på något sätt.

**5.3.3** Appar får inte använda köp i appen för att köpa kredit eller valuta för användning tillsammans med spel om riktiga pengar av något slag.

**5.3.4** Appar som erbjuder spel om riktiga pengar (t.ex. sportvadslagning, poker, kasinospel, hästkapplöpning) eller lotterier måste ha licens och behörighet på de platser där appen används, måste vara geografiskt begränsade till dessa platser och måste vara gratis i App Store. Olagliga spelhjälpmedel, inklusive korträknare, tillåts inte i App Store. Lotteriappar måste inkludera hänsyn, chans och ett pris.

## 5.4 VPN-appar ↻

Appar som erbjuder VPN-tjänster måste använda [NEVPNManager API](#) och får endast erbjudas av utvecklare som är registrerade som en organisation. Du måste på ett tydligt sätt informera om vilka användardata som kommer att samlas in och hur de kommer att användas på appskärmen innan användaren vidtar åtgärder för att köpa eller på annat sätt använda tjänsten. Appar som erbjuder VPN-tjänster får inte sälja, använda eller lämna ut data till tredje part för något syfte och måste förbinda sig till detta i sin integritetspolicy. VPN-appar får inte bryta mot lokala lagar och om du väljer att göra din VPN-app tillgänglig i ett område som kräver en VPN-licens måste du ange din licensinformation i anteckningsfältet för appgranskningen. Bland annat föräldrakontroll, innehållsblockering och säkerhetsappar från godkända leverantörer kan också använda NEVPNManager API. Appar som inte följer denna riktlinje tas bort från App Store och blockeras från att installeras genom alternativ distribution, och du kan tas bort från Apple Developer Program.

## 5.5 Hantering av mobila enheter ↻

Appar för hantering av mobila enheter som erbjuder MDM-tjänster (Mobile Device Management) måste begära denna funktion från Apple. Sådana appar får endast erbjudas av kommersiella företag, utbildningsinstitutioner eller myndigheter och i begränsade fall företag som använder MDM för föräldrakontrolltjänster eller enhetssäkerhet. Du måste på ett tydligt sätt informera om vilka användardata som kommer att samlas in och hur de kommer att användas på appskärmen innan användaren vidtar åtgärder för att köpa eller på annat sätt använda tjänsten. MDM-appar får inte bryta mot tillämpliga lagar. Appar som erbjuder MDM-tjänster får inte sälja, använda eller lämna ut data till tredje part för något syfte och måste förbinda sig till detta i sin integritetspolicy. I begränsade fall kan analyser från tredje part tillåtas under förutsättning att tjänsterna endast samlar in eller överför data om prestanda för utvecklarens MDM-app, och inte några data om användaren, användarens enhet eller andra appar som används på enheten. Appar som erbjuder konfigurationsprofiler måste också uppfylla dessa krav. Appar som inte följer denna riktlinje tas bort från App Store och blockeras från att installeras genom alternativ distribution, och du kan tas bort från Apple Developer Program.

## 5.6 Uppförandekod för utvecklare ↻

Behandla alla med respekt, både när du svarar på recensioner i App Store och kundsupportförfrågningar och när du kommunicerar med Apple, inklusive dina svar i App Store Connect. Delta inte i trakasserier av något slag, diskriminerande eller hotfullt beteende eller mobbning och uppmuntra inte andra att delta i något av ovanstående. Upprepat manipulativt eller vilseledande beteende eller annat bedrägligt beteende kommer att leda till att du tas bort från Apple Developer Program.

Kundernas förtroende är en hörnsten i appkosystemet. Appar får aldrig utnyttja användare eller försöka lura kunder på pengar, lura dem att göra oönskade köp, tvinga dem att dela onödiga data, höja priserna på ett slugt sätt, ta betalt för funktioner eller innehåll som inte tillhandahålls eller utöva någon annan manipulering inom eller utanför appen.

Ditt Developer Program-konto avslutas om du deltar i aktiviteter eller åtgärder som inte följer uppförandekoden för utvecklare. Du kan skicka in en skriftlig beskrivning av de förbättringar du planerar att göra för att återställa ditt konto. Om din plan godkänns av Apple och vi bekräftar att ändringarna har gjorts kan ditt konto återställas.



### 5.6.1 Recensioner i App Store

Kundrecensioner i App Store kan vara en viktig del av appupplevelsen, så du bör respektera kunderna när du svarar på deras kommentarer. Fokusera dina svar på användarnas kommentarer och inkludera inte personlig information, skräppost eller marknadsföring i svaren.

Använd det tillhandahållna API:et för att be användarna att recensera din app. Med denna funktion kan kunderna skriva en recension i App Store utan att behöva lämna din app. Vi tillåter inte anpassade uppmaningar om att recensera.

### 5.6.2 Utvecklarens identitet

Det är viktigt för kundens förtroende att tillhandahålla verifierbar information till Apple och kunder. Din representation av dig själv, ditt företag och dina erbjudanden i App Store eller på alternativa marknadsplatser för appar måste vara korrekt. Informationen du tillhandahåller måste vara sanningsenlig, relevant och uppdaterad så att Apple och kunder förstår vem de interagerar med och kan kontakta dig angående eventuella problem.

### 5.6.3 Identifieringsbedrägeri

Du måste ha integritet och engagemang för att bygga upp och bibehålla kundernas tillit för att delta i App Store. Det är inte tillåtet att manipulera delar av App Store-kundupplevelsen, såsom diagram, sökningar, recensioner eller hänvisningar till din app, och sådant beteende minskar kundernas tillit.

### 5.6.4 Appens kvalitet

Kunderna förväntar sig den högsta kvaliteten från App Store och du kan främja kundernas tillit genom att bibehålla hög kvalitet på innehåll, tjänster och upplevelser. Tecken på att denna förväntan inte uppfylls inkluderar oväntat många kundrapporter om problem med din app, till exempel negativa kundrecensioner och ovanligt många förfrågningar om återbetalning. Oförmåga att bibehålla hög kvalitet kan användas som en faktor för att avgöra om en utvecklare följer uppförandekoden för utvecklare.

---

## När du har skickat in appen

När du har skickat in din app och dina metadata i App Store Connect och granskningen har påbörjats bör du tänka på följande:

- **Tajming:** Appgranskningsteamet granskar din app så snart vi kan. Om din app är komplex eller innebär nya problem kan den dock kräva mer omfattande granskning och övervägande. Kom också ihåg att det tar längre tid att slutföra granskningen av din app om den har avvisats upprepade gånger på grund av brott mot samma riktlinje eller om du har försökt manipulera processen för appgranskning. Läs mer om [appgranskning](#).
- **Statusuppdateringar:** Den aktuella statusen för din app visas i App Store Connect, så du kan hålla koll på vad som händer där.

- **Påskynda förfrågningar:** Om du har bråttom kan du [be om en snabbare granskning](#). Respektera andra utvecklare och be bara om snabbare granskning när du verkligen behöver det. Om vi upptäcker att du missbrukar det här systemet kan vi avvisa dina förfrågningar framöver.
- **Lanseringsdatum:** Om ditt lanseringsdatum är i framtiden kommer appen inte att visas i App Store förrän det datumet, även om den godkänns av appgranskningsteamet. Kom också ihåg att det kan ta upp till 24 timmar innan din app visas i alla valda butiker.
- **Avslag:** Vårt mål är att tillämpa dessa riktlinjer rättvist och konsekvent, men ingen är perfekt. Om din app har avvisats och du har frågor eller vill tillhandahålla ytterligare information kan du använda App Store Connect för att kommunicera direkt med appgranskningsteamet. Det kan hjälpa dig att få din app i butiken och det kan hjälpa oss att förbättra appgranskningsprocessen eller identifiera saker som behöver förtydligas i våra policyer.
- **Överklaganden:** Om du inte håller med om resultatet av din granskning kan du [lämna in ett klagomål](#). Det kan hjälpa dig att få din app i butiken. Du kan också [föreslå ändringar i våra riktlinjer](#). Det kan hjälpa oss att förbättra appgranskningsprocessen eller identifiera saker som behöver förtydligas i våra policyer.
- **Inskick av buggfixar:** För appar som redan finns i App Store eller på en alternativ marknadsplats för appar kommer buggfixar inte längre att försenas på grund av riktlinjeöverträdelser, med undantag för juridiska eller säkerhetsrelaterade problem. Om din app har avvisats och är berättigad till den här processen kan du använda App Store Connect för att kommunicera direkt med appgranskningsteamet och ange att du vill använda den här processen och planerar att lösa problemet i ditt nästa inskick.

Vi ser fram emot att se vad du gör härnäst!

Senast uppdaterad: [10 juni 2024](#)