


















# Richtlijnen van App Review

Apps veranderen de wereld, verrijken het leven van mensen en stellen ontwikkelaars zoals jij in staat om te innoveren als nooit tevoren. Als gevolg hiervan is de App Store uitgegroeid tot een opwindend en levendig ecosysteem voor miljoenen ontwikkelaars en meer dan een miljard gebruikers. We zijn blij dat je apps voor onze platforms maakt en willen je helpen onze richtlijnen te begrijpen, zodat je erop kunt vertrouwen dat je app het beoordelingsproces snel doorloopt, of je nu een nieuwe ontwikkelaar bent of een groot team van ervaren programmeurs.

**Maart 2024**

<b>Inleiding</b>	<b>3</b>
<b>Voordat je de aanvraag indient</b>	<b>4</b>
<b>1. Veiligheid</b>	<b>5</b>
1.1 Aanstootgevende content	5
1.2 Door gebruikers gegenereerde content	6
1.3 Categorie Kinderen	7
1.4 Fysieke schade 	7
1.5 Informatie voor ontwikkelaars 	8
1.6 Gegevensbeveiliging 	8
1.7 Melden van criminele activiteiten	9
<b>2. Prestaties</b>	<b>9</b>
2.1 Compleetheid van apps	9
2.2 Bètatesten	9
2.3 Nauwkeurige metagegevens 	9
2.4 Hardwarecompatibiliteit	12
2.5 Softwarevereisten	13
<b>3. Zakelijk</b>	<b>15</b>
3.1 Betalingen	16
3.2 Andere problemen met het bedrijfsmodel	20
<b>4. Ontwerp</b>	<b>22</b>
4.1 Na-apers	22
4.2 Minimale functionaliteit	22
4.3 Spam	25
4.4 Extensies 	25
4.5  Apple sites en services	26
4.6 Alternatieve app-symbolen 	27
4.7 Mini-apps, minigames, streaming games, chatbots en plug-ins	27
4.8 Inlogdiensten 	28
4.9 Apple Pay 	29
4.10 Inkomsten genereren met ingebouwde mogelijkheden 	29
<b>5. Juridisch </b>	<b>29</b>
5.1 Privacy 	29
5.2 Intellectueel eigendom	34
5.3 Gamen, kansspelen en loterijen	35
5.4 VPN-apps 	35
5.5 Mobile Device Management 	36
5.6 Gedragscode voor ontwikkelaars 	36
<b>Nadat je je aanvraag hebt ingediend</b>	<b>37</b>

# Inleiding

Het basisprincipe van de App Store is eenvoudig: we willen gebruikers een veilige ervaring bieden om apps te downloaden en alle ontwikkelaars een geweldige kans aanreiken om succesvol te zijn. We doen dit door een zorgvuldig samengestelde App Store aan te bieden waar elke app wordt beoordeeld door experts en een redactieteam gebruikers elke dag helpt nieuwe apps te ontdekken. We scannen elke app ook op malware en andere software die van invloed kunnen zijn op de veiligheid, beveiliging en privacy van gebruikers. Dankzij deze inspanningen zijn de platforms van Apple de veiligste platforms voor consumenten over de hele wereld.

In de Europese Unie kunnen ontwikkelaars ook genotariseerde iOS-apps distribueren vanuit alternatieve app-marktplaatsen. Lees meer over [alternatieve app-marktplaatsen](#) en [notarisatie voor iOS-apps](#). Je kunt zien welke richtlijnen van toepassing zijn op notarisatie voor iOS-apps door te klikken op 'Show Notarization Review Guidelines Only' in het menu aan de linkerkant.

Voor al het andere is er altijd het openbare internet. Als het App Store-model en de richtlijnen of alternatieve app-marktplaatsen en notarisatie voor iOS-apps niet de beste optie zijn voor je app of bedrijfsidee, bieden we ook Safari voor een geweldige webervaring.

Op de volgende pagina's vind je onze nieuwste richtlijnen, ingedeeld in vijf duidelijke secties: Veiligheid, Prestaties, Zakelijk, Ontwerp en Juridisch. De App Store verandert en verbetert voortdurend om gelijke tred te houden met de behoeften van onze klanten en onze producten. Je apps moeten ook veranderen en verbeteren om in de App Store te blijven.

Een paar andere punten om in gedachten te houden over het distribueren van je app op onze platforms:

- Veel kinderen downloaden veel apps. Ouderlijk toezicht werkt prima om kinderen te beschermen, maar jij moet ook je steentje bijdragen. Weet dus dat we op de kinderen letten.
- De App Store is een geweldige manier om honderden miljoenen mensen over de hele wereld te bereiken. Als je een app maakt die je alleen aan familie en vrienden wilt laten zien, is de App Store niet de beste manier om dat te doen. Overweeg Xcode te gebruiken om je app gratis op een device te installeren of gebruik de ad-hocdistributie die beschikbaar is voor leden van het Apple Developer Program. Als je net begint, lees dan meer over het [Apple Developer Program](#).
- We steunen alle standpunten die in de App Store worden weergegeven van harte, zolang de apps maar respectvol zijn voor gebruikers met verschillende meningen en de kwaliteit van de app-ervaring goed is. Wij zullen apps weigeren voor inhoud of gedrag dat naar onze mening te ver gaat. Wat is te ver, vraag je? Zoals een rechter van het Hooggerechtshof ooit zei: "Ik weet het zodra ik het zie". En we denken dat je het ook wel weet wanneer je te ver gaat.
- Als je het systeem probeert te bedriegen (bijvoorbeeld door te proberen het beoordelingsproces te misleiden, gebruikersgegevens te stelen, het werk van een andere ontwikkelaar te kopiëren, beoordelingen te manipuleren of de App Store-detectie te manipuleren), worden je apps uit de Store verwijderd en word je uit het Apple Developer Program gezet.

- Het is jouw verantwoordelijkheid om ervoor te zorgen dat alles in je app voldoet aan deze richtlijnen, inclusief advertentienetwerken, analyseservices en SDK's van derden. Bekijk en kies ze dus zorgvuldig.
- Sommige features en technologieën die niet algemeen beschikbaar zijn voor ontwikkelaars, kunnen worden aangeboden als een recht voor beperkte gebruiksscenario's. We bieden bijvoorbeeld rechten voor CarPlay Audio, HyperVisor en Privileged File Operations. Bekijk onze documentatie op [developer.apple.com](https://developer.apple.com) voor meer informatie over rechten.

We hopen dat deze richtlijnen je helpen bij het doorlopen van het beoordelingsproces en dat goedkeuringen en afwijzingen over de hele linie consistent blijven. Dit is een levend document; nieuwe apps met nieuwe vragen kunnen op elk moment resulteren in nieuwe regels. Misschien leidt je app hiertoe. We houden ook van deze dingen en respecteren wat je doet. We doen echt ons best om het beste platform ter wereld te creëren waarop je je talenten kunt etaleren en ook de kost kunt verdienen.

---

## Voordat je de aanvraag indient

Om de goedkeuring van je app zo soepel mogelijk te laten verlopen, kun je de onderstaande veelvoorkomende misstappen doornemen die het beoordelingsproces kunnen vertragen of een afwijzing kunnen veroorzaken. Dit vervangt niet de richtlijnen of garandeert geen goedkeuring, maar het is een goed begin als je elk item op de lijst kunt afvinken. Als je app niet meer functioneert zoals bedoeld of je deze niet langer actief ondersteunt, wordt deze uit de App Store verwijderd. [Meer informatie over verbeteringen in de App Store.](#)

Doe het volgende:

- Test de app op crashes en bugs
- Controleer of alle app-informatie en de metagegevens volledig en nauwkeurig zijn
- Werk je contactgegevens bij voor het geval App Review contact met je moet opnemen
- Verleen App Review volledige toegang tot je app. Als je app op accounts gebaseerde features bevat, lever je een actieve demo-account of een volledig functionele demo-modus, plus eventuele andere hardware of informatiebronnen die nodig zijn om de app te beoordelen (bijvoorbeeld inloggegevens of een QR-voorbeeldcode)
- Schakel back-endservices in zodat ze live en toegankelijk zijn tijdens de beoordeling
- Neem gedetailleerde uitleg op van niet voor de hand liggende features en in-app aankopen in de App Review-notities, inclusief ondersteunende documentatie waar van toepassing
- Controleer of je app de richtlijnen in andere documentatie volgt, zoals:

### Development Guidelines (Ontwikkelingsrichtlijnen)

 [UIKit](#)

 [AppKit](#)



- [WatchKit](#)
- [App-extensies](#)
- [Richtlijnen voor gegevensopslag voor iOS](#)
- [Apple File System](#)
- [Hulp bij App Store Connect](#)
- [Hulp voor ontwikkelaarsaccounts](#)

## Design Guidelines (Ontwerprichtlijnen)

- [Human Interface Guidelines](#)

## Brand and Marketing Guidelines (Merk- en marketingrichtlijnen)

- [Richtlijnen voor marketingbronnen en identiteit](#)
- [Marketingrichtlijnen voor Apple Pay](#)
- [Richtlijnen voor toevoegen aan Apple Wallet](#)
- [Guidelines for Using Apple Trademarks and Copyrights \(Richtlijnen voor het gebruik van handelsmerken en auteursrechten van Apple\)](#)

Richtlijnen met een  zijn van toepassing op [notarisatie voor iOS-apps](#) in de EU.

---

# 1. Veiligheid

Wanneer mensen een app uit de App Store installeren, willen ze er zeker van zijn dat het veilig is om dit te doen. Ze willen dat de app geen verontrustende of aanstootgevende content bevat, hun device niet beschadigt en waarschijnlijk geen fysieke schade aanricht door het gebruik ervan. We hebben de belangrijkste valkuilen hieronder uiteengezet, maar als je mensen wilt choqueren en beledigen, is de App Store niet de juiste plek voor je app. Sommige van deze regels zijn ook opgenomen in de notarisatie voor iOS-apps.

## 1.1 Aanstootgevende content

Apps mogen geen content bevatten die aanstootgevend, tactloos of verontrustend is, bedoeld is om afkeer op te wekken, uitzonderlijk smakeloos of gewoon eng is. Voorbeelden van dergelijke content zijn:

**1.1.1** Lasterlijke, discriminerende of gemene content, inclusief verwijzingen of commentaar over religie, ras, seksuele geaardheid, geslacht, nationale/etnische afkomst of andere doelgroepen, met name als de kans groot is dat de app een individu of groep vernedert, intimideert of schade berokkent. Professionele politieke satirici en humoristen zijn over het algemeen vrijgesteld van deze vereiste.

**1.1.2** Realistische afbeeldingen van mensen of dieren die worden vermoord, verminkt, gemarteld of misbruikt, of content die aanzet tot geweld. 'Vijanden' binnen de context van een game mogen niet alleen gericht zijn op een specifiek ras, cultuur, bestaande overheid, bedrijf of andere bestaande entiteit.

**1.1.3** Afbeeldingen die illegaal of roekeloos gebruik van wapens en gevaarlijke voorwerpen aanmoedigen, of de aankoop van vuurwapens of munitie mogelijk maken.

**1.1.4** Openlijk seksueel of pornografisch materiaal, gedefinieerd als 'expliciete beschrijvingen of vertoningen van seksuele organen of activiteiten die bedoeld zijn om erotische in plaats van esthetische of emotionele gevoelens te stimuleren'. Dit geldt ook voor 'dating'-apps en andere apps die mogelijk pornografie bevatten of die worden gebruikt om prostitutie of mensenhandel en uitbuiting te faciliteren.

**1.1.5** Opruiend religieus commentaar of onnauwkeurige of misleidende citaten van religieuze teksten.

**1.1.6** ➡ Valse informatie en features, waaronder onnauwkeurige device-gegevens of trucs/moppen, zoals neplocatietrackers. Je kunt deze richtlijn niet omzeilen door te beweren dat de app 'voor amusementsdoeleinden' is. Apps die anonieme of nep telefoongesprekken of sms/mms-berichten mogelijk maken, worden geweigerd.

**1.1.7** Schadelijke concepten die recente of actuele gebeurtenissen, zoals gewelddadige conflicten, terroristische aanslagen en epidemieën, uitbuiten of er munt uit willen slaan.

## **1.2 Door gebruikers gegenereerde content**

Apps met door gebruikers gegenereerde content presenteren specifieke uitdagingen, variërend van schending van intellectueel eigendom tot anoniem pesten. Om misbruik te voorkomen, moeten apps met door gebruikers gegenereerde content of sociale netwerkservices het volgende bevatten:

- Een methode om te voorkomen dat aanstootgevend materiaal in de app wordt gepost
- Een mechanisme om aanstootgevende content te melden en om tijdig te kunnen reageren op zorgen
- De mogelijkheid om gebruikers te blokkeren die misbruik maken van de service
- Gepubliceerde contactgegevens zodat gebruikers je gemakkelijk kunnen bereiken

Apps met door gebruikers gegenereerde content of services die uiteindelijk voornamelijk worden gebruikt voor pornografische content, ervaringen in Chatroulette-stijl, het tot een object maken van echte mensen (bijvoorbeeld 'hot-or-not'-stemmen), het uiten van fysieke bedreigingen of pesten horen niet thuis in de App Store en kunnen zonder voorafgaande kennisgeving worden verwijderd. Als je app door gebruikers gegenereerde content van een webservice bevat, kan deze incidentele volwassen 'NSFW'-content (not safe for work – aanstootgevend materiaal) weergeven, mits de content standaard verborgen is en alleen wordt weergegeven wanneer de gebruiker deze via je website inschakelt.

### **1.2.1 Creator content**

Apps met content van een specifieke community van gebruikers die 'makers' worden genoemd, bieden een geweldige kans mits ze goed worden beheerd. Deze apps bieden klanten een unieke, uniforme ervaring voor interactie met verschillende soorten content van makers. Ze bieden tools en programma's om deze

community van makers die geen ontwikkelaars zijn, te helpen door gebruikers gegenereerde ervaringen te maken, te delen en er geld mee te verdienen. Deze ervaringen mogen de kernfeatures en functionaliteit van de native (oorspronkelijke) app niet veranderen; ze moeten content toevoegen aan die gestructureerde ervaringen. Deze ervaringen zijn geen native 'apps' die door ontwikkelaars zijn geschreven. Ze zijn content in de app zelf en worden door App Review behandeld als door de gebruiker gegenereerde content. Dergelijke content van makers kan video, artikelen, audio en zelfs spelletjes bevatten. De App Store ondersteunt apps die dergelijke door gebruikers gegenereerde content aanbieden, zolang ze maar voldoen aan alle richtlijnen, waaronder Richtlijn 1.2 voor het modereren van door gebruikers gegenereerde content en Richtlijn 3.1.1 voor betalingen en in-app aankopen. Apps van makers moeten de leeftijdsclassificatie delen van de makerscontent met de hoogste leeftijdsclassificatie die beschikbaar is in de app, en aan gebruikers communiceren voor welke content extra aankopen vereist zijn.

### 1.3 Categorie Kinderen

De categorie voor kinderen is een geweldige manier voor mensen om eenvoudig apps te vinden die zijn ontworpen voor kinderen. Als je wilt deelnemen aan de categorie Kinderen, moet je je richten op het creëren van een geweldige ervaring, speciaal voor jongere gebruikers. Deze apps mogen geen links van buiten de app, aankoopmogelijkheden of andere afleidingen voor kinderen bevatten, tenzij ze zijn gereserveerd voor een aangewezen gebied achter een ouderlijke poort. Houd er rekening mee dat zodra klanten verwachten dat je app aan de vereisten voor de categorie Kinderen voldoet, deze ook in volgende updates aan deze richtlijnen moet blijven voldoen, zelfs als je besluit de categorie te deselecteren. Lees meer over [ouderlijke poorten](#).

Je moet je houden aan de toepasselijke internationale privacywetgeving met betrekking tot het online verzamelen van gegevens van kinderen. Bestudeer het [hoofdstuk over privacy](#) in deze richtlijnen voor meer informatie. Daarnaast mogen apps uit de categorie Kinderen geen persoonlijk identificeerbare informatie of device-informatie naar derden sturen. Apps in de categorie Kinderen mogen geen analyses van derden of advertenties van derden bevatten. Dit biedt een veiligere ervaring voor kinderen. In een beperkt aantal gevallen kunnen analyses van derden worden toegestaan, op voorwaarde dat de services geen IDFA (identificatie voor adverteerders) of andere identificeerbare informatie over kinderen (zoals naam, geboortedatum, e-mailadres), hun locatie of hun devices verzamelen of verzenden. Dit omvat elk device, netwerk of andere informatie die direct of in combinatie met andere informatie kan worden gebruikt om gebruikers en hun devices te identificeren. Contextueel adverteren door derden kan in een beperkt aantal gevallen ook worden toegestaan, op voorwaarde dat de services openbaar gedocumenteerde praktijken en beleidsregels hebben voor apps in de categorie Kinderen, waarbij advertenties door mensen worden gecontroleerd op leeftijdscategorie.

### 1.4 Fysieke schade 🚫

Als je app werkt op een manier die fysieke schade kan toebrengen, kunnen we deze afwijzen. Bijvoorbeeld:

**1.4.1 🚫** Medische apps die onnauwkeurige gegevens of informatie kunnen verstrekken of die kunnen worden gebruikt voor het diagnosticeren of behandelen van patiënten, worden nauwkeuriger beoordeeld.

- Apps moeten duidelijk gegevens en methodologie bekendmaken om nauwkeurigheidclaims met betrekking tot gezondheidsmetingen te ondersteunen. Als het niveau van nauwkeurigheid of de methodologie niet kan worden gevalideerd, zullen we de app afwijzen. Apps die bijvoorbeeld beweren dat ze röntgenfoto's maken, de bloeddruk, de lichaamstemperatuur, de bloedsuikerspiegel of het zuurstofgehalte in het bloed meten met alleen de sensoren op het device, zijn niet toegestaan.

- Apps moeten gebruikers eraan herinneren om naast het gebruik van de app ook een arts te raadplegen voordat ze medische beslissingen nemen.

Als je medische app een wettelijke goedkeuring heeft gekregen, dien je een link naar die documentatie in bij de app.

**1.4.2** ➡ Hulpmiddelen om dosering van medicijnen uit te rekenen, moeten afkomstig zijn van de medicijnfabrikant, een ziekenhuis, universiteit, ziektekostenverzekeraar, apotheek of andere erkende instantie, of moeten zijn goedgekeurd door de Nederlandse Voedsel- en Warenautoriteit of een van haar internationale tegenhangers. Gezien de mogelijke schade voor patiënten, moeten we er zeker van zijn dat de app op de lange termijn wordt ondersteund en bijgewerkt.

**1.4.3** Apps die aanzetten tot het gebruik van tabak en vape-producten, illegale drugs of overmatige hoeveelheden alcohol zijn niet toegestaan. Apps die minderjarigen aanmoedigen om een van deze stoffen te gebruiken, worden afgewezen. Het faciliteren van de verkoop van gereguleerde stoffen (behalve voor gelicentieerde apotheken en gelicentieerde of anderszins legale cannabisapotheken) of tabak is niet toegestaan.

**1.4.4** ➡ Apps mogen alleen alcohol-controlepunten weergeven die zijn gepubliceerd door wetshandhavingsinstanties en mogen nooit rijden onder invloed of ander roekeloos gedrag, zoals te hoge snelheid, aanmoedigen.

**1.4.5** ➡ Apps mogen klanten niet aansporen om deel te nemen aan activiteiten (zoals weddenschappen, uitdagingen, enz.) of hun devices zo gebruiken dat ze zichzelf of anderen kunnen verwonden.

## **1.5 Informatie voor ontwikkelaars** ➡

Mensen moeten weten hoe ze je kunnen bereiken met vragen en supportproblemen. Zorg ervoor dat je app en de support-URL een eenvoudige manier bevatten om contact met je op te nemen; dit is vooral belangrijk voor apps die in de klas kunnen worden gebruikt. Het niet opnemen van nauwkeurige en actuele contactgegevens is niet alleen frustrerend voor klanten, maar kan ook in strijd zijn met de wet in sommige landen of regio's. Zorg er ook voor dat Wallet-passen geldige contactgegevens van de uitgever bevatten en zijn ondertekend met een speciaal certificaat dat is toegewezen aan de merk- of handelsmerkeigenaar van de pas.

## **1.6 Gegevensbeveiliging** ➡

Apps moeten passende beveiligingsmaatregelen implementeren om te zorgen voor een juiste omgang met gebruikersgegevens die zijn verzameld in overeenstemming met de licentieovereenkomst voor het Apple Developer Program en deze richtlijnen (zie Richtlijn 5.1 voor meer informatie) en om onbevoegd gebruik, openbaarmaking of toegang door derden te voorkomen.



## 1.7 Melden van criminele activiteiten

Bij apps voor het melden van vermeende criminele activiteiten moet de lokale wetshandhaving zijn betrokken. Dergelijke apps kunnen alleen worden aangeboden in landen of regio's waar een dergelijke betrokkenheid actief is.

---

## 2. Prestaties

### 2.1 Compleetheid van apps

Inzendingen voor App Review, inclusief apps die je beschikbaar stelt voor vooruitbestelling, moeten definitieve versies zijn met alle benodigde metagegevens en volledig functionele URL's; plaatsaanduidingstekst, lege websites en andere tijdelijke content moeten worden verwijderd voordat ze worden ingediend. Zorg ervoor dat je app op een device is getest op bugs en stabiliteit voordat je deze indient. Voeg ook demo-accountgegevens toe (en schakel je back-endservice in!) als je app een login bevat. Als je vanwege wettelijke of beveiligingsverplichtingen geen demo-account kunt verstrekken, kun je een ingebouwde demomodus toevoegen in plaats van een demo-account met voorafgaande goedkeuring van Apple. Zorg ervoor dat de demomodus de volledige features en functionaliteit van je app laat zien. Als je in-app aankopen aanbiedt in je app, zorg er dan voor dat deze volledig, up-to-date en zichtbaar zijn voor de beoordelaar, of dat je in je beoordelingsnotities uitlegt waarom niet. Behandel App Review niet als een service voor het testen van software. We weigeren onvolledige app-bundels en binaire bestanden die crashen of duidelijke technische problemen vertonen.

### 2.2 Bètatesten

Demo's, bètaversies en proefversies van je app horen niet thuis in de App Store. Gebruik hiervoor TestFlight. Elke app die via TestFlight voor bètadistributie wordt ingediend, moet bedoeld zijn voor openbare distributie en moet voldoen aan de richtlijnen van App Review. Houd er echter rekening mee dat apps die gebruikmaken van TestFlight niet kunnen worden gedistribueerd naar testers in ruil voor enige vorm van compensatie, ook niet als beloning voor financiering via crowdsourcing. Belangrijke updates voor je bètaversie moeten worden ingediend bij TestFlight App Review voordat ze worden gedistribueerd naar je testers. Ga voor meer informatie naar de pagina [TestFlight-bètatesten](#).

### 2.3 Nauwkeurige metagegevens 📌

Klanten moeten weten wat ze krijgen wanneer ze je app downloaden of kopen, dus zorg ervoor dat alle app-metagegevens, inclusief privacy-informatie, je app-beschrijving, schermafbeeldingen en previews, de kernervaring van de app weergeven en vergeet niet om ze up-to-date te houden met nieuwe versies.

### 2.3.1

**(a)** ➡️ Neem geen verborgen, inactieve of ongedocumenteerde features op in je app; de functionaliteit van je app moet duidelijk zijn voor eindgebruikers en App Review. Alle nieuwe features, functionaliteit en productwijzigingen moeten specifiek worden beschreven in de paragraaf Opmerkingen voor beoordeling van App Store Connect (algemene beschrijvingen worden afgewezen) en moeten toegankelijk zijn voor beoordeling. Evenzo is het op een misleidende manier promoten van je app, bijvoorbeeld door reclame te maken voor content of services die niet daadwerkelijk worden aangeboden (bijvoorbeeld op iOS gebaseerde virus- en malwarescanners) of het promoten van een verkeerde prijs, zowel binnen als buiten de App Store, reden voor het verwijderen van je app uit de App Store of het blokkeren van installatie via alternatieve distributie en het beëindigen van je ontwikkelaarsaccount.

**(b)** Schandelijk of herhaald wangedrag is een reden om uit het Apple Developer Program te worden verwijderd. We werken er hard aan om van de App Store een betrouwbaar ecosysteem te maken en verwachten dat onze app-ontwikkelaars dit voorbeeld volgen; als je oneerlijk bent, willen we geen zaken met je doen.

**2.3.2** Als je app in-app aankopen bevat, zorg er dan voor dat je app-beschrijving, schermafbeeldingen en previews duidelijk aangeven of uitgelichte items, niveaus, abonnementen, enz. extra aankopen vereisen. Als je besluit om in-app aankopen in de App Store te promoten, zorg er dan voor dat de weergavenaam, schermafbeelding en beschrijving van de in-app aankoop geschikt zijn voor een breed publiek, dat je de richtlijnen uit [Je in-app aankopen promoten](#) volgt en dat je app de [methode SKPaymentTransactionObserver](#) op de juiste manier verwerkt zodat klanten de aankoop naadloos kunnen voltooien wanneer je app wordt gestart.

**2.3.3** Schermafbeeldingen moeten de app in gebruik laten zien, niet alleen het artwork, de inlogpagina of het opstartscherm. Ze mogen ook tekst- en beeldoverlays bevatten (bijvoorbeeld om invoermechanismen te demonstreren, zoals een geanimeerd aanraakpunt of Apple Pencil) en uitgebreide functionaliteit op het device laten zien, zoals Touch Bar.

**2.3.4** Dankzij previews kunnen klanten zien hoe je app eruitziet en wat deze doet. Om ervoor te zorgen dat mensen begrijpen wat ze bij je app krijgen, mogen previews alleen videoschermafbeeldingen van de app zelf gebruiken. Stickers en iMessage-extensies kunnen de gebruikerservaring in de Berichten-app laten zien. Je kunt gesproken tekst en video, of tekstuele overlays toevoegen om alles uit te leggen wat niet duidelijk wordt aan de hand van alleen de video.

**2.3.5** ➡️ Selecteer de meest geschikte categorie voor je app en bekijk de [App Store-categoriedefinities](#) als je hulp nodig hebt. Als je er heel erg naast zit, kunnen we de categorie voor je wijzigen.

**2.3.6** ➡️ Beantwoord de vragen over leeftijdsclassificatie in App Store Connect eerlijk, zodat je app goed aansluit bij ouderlijk toezicht. Als je app een verkeerde beoordeling krijgt, kunnen klanten verrast zijn door wat ze krijgen, of kan dit leiden tot een onderzoek van overheidsinstanties. Als je app media bevat waarvoor contentclassificaties of waarschuwingen moeten worden weergegeven (bijvoorbeeld films, muziek, games, enzovoort), ben je verantwoordelijk voor het naleven van de lokale vereisten in elk gebied waar je app beschikbaar is.

**2.3.7** ➡ Kies een unieke app-naam, wijs trefwoorden toe die je app nauwkeurig beschrijven en probeer geen van je metagegevens te verpakken met handelsmerktermen, populaire app-namen, prijsinformatie of andere irrelevante zinnen om het systeem te omzeilen. App-namen mogen niet langer zijn dan 30 tekens. Metagegevens zoals app-namen, ondertitels, schermafbeeldingen en voorbeelden mogen geen prijzen, termen of beschrijvingen bevatten die niet specifiek zijn voor het type metagegevens. App-ondertitels zijn een geweldige manier om extra context te bieden voor je app; ze moeten onze standaardregels voor metagegevens volgen en mogen geen ongepaste content bevatten, naar andere apps verwijzen of niet-verifieerbare productclaims doen. Apple kan op elk moment ongepaste trefwoorden wijzigen of andere passende maatregelen nemen om misbruik te voorkomen.

**2.3.8** ➡ Metagegevens moeten geschikt zijn voor alle doelgroepen, dus zorg ervoor dat de pictogrammen, schermafbeeldingen en previews van je app en in-app aankopen voldoen aan een leeftijdsclassificatie van 4+, ook als je app hoger is beoordeeld. Als je app bijvoorbeeld een game is die geweld bevat, selecteer je afbeeldingen die geen gruwelijke dood of een geweer gericht op een specifiek personage afbeelden. Het gebruik van termen als 'Voor kinderen' in metagegevens van apps is in de App Store voorbehouden aan de categorie 'Kinderen'. Vergeet niet om ervoor te zorgen dat je metagegevens, inclusief de app-naam en symbolen (klein, groot, Apple Watch-app, alternatieve symbolen, enz.), vergelijkbaar zijn om verwarring te voorkomen.

**2.3.9** Je bent verantwoordelijk voor het verwerven van de rechten om al het materiaal in je app-symbolen, schermafbeeldingen en previews te gebruiken, en je moet fictieve accountgegevens weergeven in plaats van gegevens van een echte persoon.

**2.3.10** Zorg ervoor dat je app is gericht op de iOS-, iPadOS-, macOS-, tvOS- of watchOS-ervaring en neem geen namen, symbolen of afbeeldingen van andere mobiele platforms of alternatieve app-marktplaatsen op in je app of metagegevens, tenzij er specifieke, goedgekeurde interactieve functionaliteit is. Zorg ervoor dat de metagegevens van je app gericht zijn op de app zelf en de ervaring ervan. Voeg geen irrelevante informatie toe.

**2.3.11** Apps die je indient voor vooruitbestelling in de App Store, moeten compleet zijn en geleverd kunnen worden zoals ze zijn ingediend. Zorg ervoor dat de app die je uiteindelijk uitgeeft, niet wezenlijk verschilt van de app die je adverteert terwijl de app zich nog in de voorbestellingsfase bevindt. Als je wezenlijke wijzigingen aanbrengt in de app (bijvoorbeeld door businessmodellen te wijzigen), moet je de voorverkoop opnieuw starten.

**2.3.12** Apps moeten nieuwe features en productwijzigingen duidelijk beschrijven in de tekst 'Nieuw'. Eenvoudige bugfixes, beveiligingsupdates en prestatieverbeteringen kunnen afhankelijk zijn van een algemene beschrijving, maar grotere wijzigingen moeten in de opmerkingen worden vermeld.

**2.3.13** In-app events zijn actuele events die binnen je app plaatsvinden. Als je je event in de App Store wilt laten zien, moet het binnen een eventtype vallen dat in App Store Connect wordt aangeboden. Alle metagegevens van het event moeten nauwkeurig zijn en betrekking hebben op het event zelf, en niet op de app in het algemeen. Events moeten plaatsvinden op de tijden en datums die je selecteert in App Store Connect, ook in meerdere storefronts. Je mag geld verdienen met je event zolang je de regels volgt die zijn uiteengezet in paragraaf 3 over Zakelijk gebruik. En de deeplink van je event moet gebruikers naar de juiste bestemming in je app leiden. Lees [In-app events](#) voor meer informatie over acceptabele metagegevens van events en deeplinks voor events.

## 2.4 Hardwarecompatibiliteit

**2.4.1** Om ervoor te zorgen dat mensen het meeste uit je app halen, moeten iPhone-apps waar mogelijk op iPad worden uitgevoerd. We raden je aan universele apps te bouwen, zodat klanten deze op al hun devices kunnen gebruiken. Lees meer over [universele apps](#).

**2.4.2** ➡ Ontwerp je app om energie efficiënt te gebruiken en om zodanig te worden gebruikt dat er geen risico is op schade aan het device. Apps mogen niet een te hoog batterijgebruik hebben, overmatige hitte genereren of de resources van het device onnodig belasten. Apps moeten bijvoorbeeld niet aanmoedigen dat het device onder een matras of kussen wordt geplaatst tijdens het opladen of om buitensporige schrijfcycli uit te voeren naar de SSD. Apps, inclusief advertenties van derden die erin worden weergegeven, mogen geen niet-gerelateerde achtergrondprocessen uitvoeren, zoals mining van cryptovaluta.

**2.4.3** Mensen moeten je Apple TV-app kunnen gebruiken zonder de noodzaak van hardware-invoer buiten de Siri Remote of gamecontrollers van derden, maar voel je vrij om verbeterde functionaliteit te bieden wanneer andere randapparatuur is aangesloten. Als je een gamecontroller nodig hebt, zorg er dan voor dat je dat duidelijk uitlegt in je metagegevens, zodat klanten weten dat ze extra apparatuur nodig hebben om te gamen.

**2.4.4** ➡ Apps mogen nooit een herstart van het device of aanpassingen van de systeeminstellingen voorstellen of vereisen die geen verband houden met de kernfunctionaliteit van de app. Moedig gebruikers bijvoorbeeld niet aan om wifi uit te schakelen, beveiligingsfeatures uit te schakelen, enzovoort.

**2.4.5** Apps die via de Mac App Store worden gedistribueerd, moeten rekening houden met enkele aanvullende vereisten:

**(i)** Ze moeten op de juiste manier in de sandbox worden geplaatst en [macOS-bestandssysteemdocumentatie](#) volgen. Ze mogen ook alleen de juiste macOS-API's gebruiken voor het wijzigen van gebruikersgegevens die zijn opgeslagen door andere apps (bijvoorbeeld bladwijzers, adresboek of agenda-items).

**(ii)** Ze moeten worden verpakt en ingediend met behulp van technologieën die in Xcode worden geleverd; installatieprogramma's van derden zijn niet toegestaan. Ze moeten ook opzichzelfstaande bundels voor installatie van één app zijn en mogen geen code of resources op gedeelde locaties installeren.

**(iii)** Ze mogen niet automatisch starten of andere code automatisch laten uitvoeren bij het opstarten of inloggen zonder toestemming, noch mogen ze processen spawnen die zonder toestemming worden uitgevoerd nadat een gebruiker de app heeft afgesloten. Ze mogen hun symbolen niet automatisch aan het Dock toevoegen of snelkoppelingen op het bureaublad van de gebruiker plaatsen.

**(iv)** Ze mogen geen zelfstandige apps, kexts (kernelextensies), aanvullende code of resources downloaden of installeren om functionaliteit toe te voegen of de app aanzienlijk te veranderen ten opzichte van wat we tijdens het beoordelingsproces zien.

**(v)** Ze mogen geen escalatie naar rootprivileges vragen of setuid-attributen gebruiken.

**(vi)** Ze mogen bij de lancering geen licentiescherm presenteren, licentiesleutels vereisen of hun eigen kopieerbeveiliging implementeren.


**(vii)** Ze moeten de Mac App Store gebruiken om updates te distribueren; andere updatemechanismen zijn niet toegestaan.


**(viii)** Apps moeten worden uitgevoerd op het huidige besturingssysteem en mogen geen gebruik maken van verouderde of optioneel geïnstalleerde technologieën (bijvoorbeeld Java)


**(ix)** Apps moeten alle taal- en lokalisatiesupport in één app-bundel bevatten.

## 2.5 Softwarevereisten


**2.5.1**  Apps mogen alleen openbare API's gebruiken en moeten op het huidige besturingssysteem worden uitgevoerd. Lees meer over [openbare API's](#). Houd je apps up-to-date en zorg ervoor dat je verouderde features, frameworks of technologieën die niet langer worden ondersteund in toekomstige versies van een besturingssysteem, uitschakelt. Apps moeten API's en frameworks gebruiken voor de beoogde doeleinden en die integratie aangeven in hun app-beschrijving. Het HomeKit-framework moet bijvoorbeeld huisautomatiseringsdiensten bieden; en HealthKit moet worden gebruikt voor gezondheids- en fitnessdoeleinden en moet worden geïntegreerd met de Gezondheid-app.

**2.5.2**  Apps moeten op zichzelf staan in hun bundels en mogen geen gegevens lezen of schrijven buiten het aangewezen containergebied, noch mogen ze code downloaden, installeren of uitvoeren die features of functionaliteit van de app introduceert of wijzigt, inclusief andere apps. Educatieve apps die zijn ontworpen om les te geven, te ontwikkelen of leerlingen in staat te stellen uitvoerbare code te testen, mogen in beperkte omstandigheden code downloaden, op voorwaarde dat dergelijke code niet voor andere doeleinden wordt gebruikt. Dergelijke apps moeten de broncode van de app volledig zichtbaar en bewerkbaar maken door de gebruiker.

**2.5.3**  Apps die virussen, bestanden, computercode of programma's overbrengen die de normale werking van het besturingssysteem en/of de hardwarefeatures, waaronder pushmeldingen en Game Center, kunnen verstoren, worden geweigerd. Ernstige overtredingen en herhaald wangedrag leiden tot verwijdering uit het Apple Developer Program.

**2.5.4**  Multitasking-apps mogen achtergrondservices alleen gebruiken voor de beoogde doeleinden: VoIP, audioweergave, locatie, voltooiing van taken, lokale meldingen, enz.

**2.5.5** Apps moeten volledig functioneel zijn op IPv6-netwerken.

**2.5.6**  Apps die op internet surfen, moeten het juiste WebKit-framework en WebKit JavaScript gebruiken. Je kunt een recht aanvragen om een alternatieve webbrowsers-engine in je app te gebruiken. [Lees meer over deze rechten](#).

**2.5.7** Doelbewust weggelaten.

**2.5.8** Apps die alternatieve desktop-/beginschermomgevingen creëren of ervaringen met meerdere apps simuleren, worden afgewezen.

**2.5.9** 🚫 Apps die de functies van standaard-schakelaars wijzigen of uitschakelen, zoals de schakelaars Volume omhoog/omlaag en Beltoon/Stil, of andere native elementen of gedragingen van de gebruikersinterface, worden geweigerd. Apps mogen bijvoorbeeld geen links naar andere apps of andere features blokkeren waarvan gebruikers verwachten dat ze op een bepaalde manier werken.

**2.5.10** Apps mogen niet worden ingediend met lege advertentiebanner of testadvertenties.

**2.5.11** 🚫 SiriKit en snelkoppelingen

(i) Apps die SiriKit en snelkoppelingen integreren, moeten zich alleen aanmelden voor intenties die ze zonder de support van een extra app kunnen verwerken en die gebruikers zouden verwachten van de genoemde functionaliteit. Als je app bijvoorbeeld een app voor het plannen van maaltijden is, moet je niet de intentie om een work-out te starten incorporeren, zelfs niet als de app is geïntegreerd met een fitness-app.

(ii) Zorg ervoor dat de woordenschat en zinsdelen in je plist (eigenschappenlijst) betrekking hebben op je app en de Siri-functionaliteit van de intenties waarvoor de app is aangemeld. Aliassen moeten rechtstreeks verband houden met de naam van je app of bedrijf en mogen geen algemene termen zijn of namen van apps of services van derden.

(iii) Los het Siri-verzoek of de snelkoppeling op de meest directe manier op en voeg geen advertenties of andere marketing toe tussen het verzoek en de uitvoering ervan. Vraag alleen om ondubbelzinnigheid als dat nodig is om de taak te voltooien (bijvoorbeeld door de gebruiker te vragen een bepaald type work-out op te geven).

**2.5.12** 🚫 Apps die CallKit gebruiken of een extensie voor sms-fraude bevatten, mogen alleen telefoonnummers blokkeren die als spam zijn aangemerkt. Apps met een functie voor het blokkeren van oproepen, sms'en en mms'en of spam-identificatie moeten deze features duidelijk in hun marketingtekst identificeren en de criteria voor de blokkerings- en spamlijsten uitleggen. Je mag de gegevens waartoe je via deze tools toegang hebt, niet gebruiken voor doeleinden die niet rechtstreeks verband houden met de werking of verbetering van je app of extensie. (Je mag deze bijvoorbeeld niet gebruiken, delen of verkopen voor trackingdoeleinden, het aanmaken van gebruikersprofielen enz.).

**2.5.13** 🚫 Apps die gezichtsherkenning gebruiken voor accountverificatie moeten waar mogelijk gebruikmaken van [LocalAuthentication](#) (en niet ARKit of andere gezichtsherkenningstechnologie) en moeten een alternatieve verificatiemethode gebruiken voor gebruikers jonger dan 13 jaar.

**2.5.14** 🚫 Apps moeten expliciete toestemming van de gebruiker vragen en een duidelijke visuele en/of hoorbare indicatie geven wanneer gebruikersactiviteiten worden opgenomen, in een logboek worden vastgelegd of anderszins geregistreerd. Dit omvat elk gebruik van de devicecamera, de microfoon, schermopnamen of andere gebruikersinvoer.

**2.5.15** Apps waarmee gebruikers bestanden kunnen bekijken en selecteren, moeten items uit de Bestanden-app en de iCloud-documenten van de gebruiker bevatten.

**2.5.16** 🚫 Widgets, extensies en meldingen moeten verband houden met de content en functionaliteit van je app.

**(a)** Bovendien moeten alle App Clip-features en -functionaliteit zijn opgenomen in het binaire hoofdbestand van de app. Appclips mogen geen reclame bevatten.

**2.5.17** 🚫 Apps die Matter ondersteunen, moeten het supportframework van Apple voor Matter gebruiken om de koppeling te starten. Bovendien, als je ervoor kiest om een andere Matter-softwarecomponent in je app te gebruiken dan de Matter-SDK die door Apple wordt geleverd, moet de softwarecomponent worden gecertificeerd door de [Connectivity Standards Alliance](#) voor het platform waarop het draait.

**2.5.18** 🚫 Display-advertenties moeten worden beperkt tot het binaire bestand van je hoofdapp en mogen niet worden opgenomen in extensies, appclips, widgets, meldingen, toetsenborden, watchOS-apps, enz. Advertenties die in een app worden weergegeven, moeten geschikt zijn voor de leeftijdsclassificatie van de app, zodat de gebruiker alle informatie kan zien die is gebruikt om de app voor die advertentie te targeten (zonder dat de gebruiker de app hoeft te verlaten). Verder mag er geen sprake zijn van gerichte of gedragsgerichte advertenties op basis van gevoelige gebruikersgegevens, zoals gezondheids-/medische gegevens (bijvoorbeeld van de HealthKit-API's), gegevens van school en klas (bijvoorbeeld van ClassKit), of van kinderen (bijvoorbeeld van apps in de categorie 'Kinderen' in de App Store), enz. Interstitiële advertenties (overgangsadvertenties) of advertenties die de gebruikerservaring onderbreken of blokkeren, moeten duidelijk aangeven dat ze een advertentie zijn, mogen gebruikers niet manipuleren of misleiden om erop te tikken, en moeten gemakkelijk toegankelijke en zichtbare knoppen voor sluiten/overslaan bevatten die groot genoeg zijn om mensen de mogelijkheid te bieden de advertentie te sluiten. Apps die advertenties bevatten, moeten gebruikers ook de mogelijkheid bieden om ongepaste of leeftijdsgebonden advertenties te melden.

---

### 3. Zakelijk

Je kunt in de App Store op veel manieren geld verdienen met je app. Als je bedrijfsmodel niet voor de hand ligt, zorg er dan voor dat je dit uitlegt in de metagegevens en App Review-notities. Als we niet begrijpen hoe je app werkt of als je in-app aankopen niet meteen duidelijk zijn, wordt je beoordeling vertraagd en kan dit leiden tot een afwijzing. En hoewel de prijzen aan jou zijn, distribueren we geen apps en in-app aankopen die duidelijk afzetterij zijn. We wijzen dure apps af die gebruikers proberen te bedriegen met irrationeel hoge prijzen.

Als we ontdekken dat je hebt geprobeerd beoordelingen te manipuleren, je positie in charts hebt verhoogd met betaalde, gestimuleerde, gefilterde of nepfeedback, of dat je contact hebt met externe services om dit namens jou te doen, zullen we stappen ondernemen om de integriteit van de App Store te behouden, waarbij je mogelijk uit het Apple Developer Program wordt verwijderd.

## 3.1 Betalingen

### 3.1.1 In-app aankopen

- Als je features of functionaliteit in je app wilt ontgrendelen (bijvoorbeeld: abonnementen, in-game valuta, gamelevels, toegang tot premium content of een volledige versie ontgrendelen), moet je in-app aankopen gebruiken. Apps gebruiken mogelijk niet hun eigen mechanismen om content of functionaliteit te ontgrendelen, zoals licentiesleutels, augmented reality-markeringen, QR-codes, cryptovaluta en cryptocurrency-portefeuilles, enz.
- Apps kunnen in-app-aankopen gebruiken om klanten in staat te stellen de ontwikkelaar of aanbieders van digitale content in de app een 'fooi' te geven.
- Credits of in-game valuta die zijn gekocht via in-app aankopen, mogen niet verlopen. Je moet ervoor zorgen dat je een herstelmechanisme hebt voor herstelbare in-app aankopen.
- Apps kunnen het mogelijk maken om items die in aanmerking komen voor in-app aankopen aan anderen te schenken. Dergelijke geschenken kunnen alleen worden terugbetaald aan de oorspronkelijke koper en mogen niet worden geruild.
- Apps die via de Mac App Store worden gedistribueerd, kunnen plug-ins of extensies bevatten die zijn ingeschakeld met andere mechanismen dan de App Store.
- Apps die 'loot boxes' of andere mechanismen aanbieden die gerandomiseerde virtuele items voor aankoop bieden, moeten de kans op ontvangst van elk type item aan klanten bekendmaken voorafgaand aan de aankoop.
- Digitale cadeaubonnen, certificaten, vouchers en coupons die kunnen worden ingewisseld voor digitale goederen of diensten, kunnen alleen in je app worden verkocht met in-app aankopen. Fysieke cadeaubonnen die binnen een app worden verkocht en vervolgens per post naar klanten worden verzonden, kunnen andere betaalmethoden gebruiken dan in-app aankopen.
- Apps zonder abonnement kunnen een kosteloze, op tijd gebaseerde proefperiode aanbieden voordat een volledige ontgrendelingsoptie wordt gepresenteerd door een niet-verbruiksartikel in te stellen op prijsniveau 0 dat de naamgevingsconventie volgt: 'XX dagen op proef'. Voordat de proefperiode van start gaat, moet je app duidelijk aangeven wat de duur is, welke content of services niet langer toegankelijk zijn wanneer de proefperiode is afgelopen, en eventuele downstreamkosten die de gebruiker zou moeten betalen voor de volledige functionaliteit. Lees meer over het beheren van toegang tot content en de duur van de proefperiode met [Receipts](#) en [Device Check](#).
- Apps kunnen in-app aankopen gebruiken om services te verkopen die verband houden met niet-ervangbare tokens (NFT's), zoals minting, noteren en overzetten. Apps kunnen gebruikers toestaan hun eigen NFT's te bekijken, op voorwaarde dat NFT-eigendom geen features of functionaliteit binnen de app ontgrendelt. Apps kunnen gebruikers in staat stellen om door NFT-verzamelingen te bladeren die eigendom zijn van anderen, op voorwaarde dat de apps geen knoppen, externe links of andere oproepen tot actie bevatten die klanten naar andere aankoopmechanismen dan in-app aankopen leiden.



### **3.1.1 (a) Link naar andere aankoopmethoden**

Ontwikkelaars kunnen het recht aanvragen om in hun app een link te geven naar een website waarvan de ontwikkelaar eigenaar is of waarvoor de ontwikkelaar verantwoordelijk is om dergelijke items te kunnen kopen. Lees meer over het [recht](#). In overeenstemming met de rechtsovereenkomst kan de link gebruikers informeren over waar en hoe ze deze in-app aankopen kunnen doen, en over het feit dat dergelijke items mogelijk beschikbaar zijn voor een relatief lagere prijs. Het recht is beperkt tot uitsluitend gebruik in de iOS of iPadOS App Store in de storefront in de Verenigde Staten. In alle andere storefronts mogen apps en hun metagegevens geen knoppen, externe links of andere oproepen tot actie bevatten die klanten naar andere aankoopmechanismen dan in-app aankopen leiden.

Als je app zich bezighoudt met misleidende marketingpraktijken, oplichting of fraude met betrekking tot het recht, wordt je app uit de App Store verwijderd en kun je uit het Apple Developer Program worden verwijderd.

### **3.1.2 Abonnementen**

Apps kunnen automatisch verlengde in-app aankopen aanbieden, ongeacht de categorie in de App Store. Volg de onderstaande richtlijnen wanneer je automatisch verlengbare abonnementen in je app opneemt.

#### **3.1.2 (a) Toegestaan gebruik**

Als je een automatisch verlengend abonnement aanbiedt, moet je de klant doorlopende waarde bieden en moet de abonnementsperiode ten minste zeven dagen duren en beschikbaar zijn op alle devices van de gebruiker. Hoewel de volgende lijst niet uitputtend is, zijn dit voorbeelden van geschikte abonnementen: nieuwe spelniveaus; content met afleveringen; support voor meerdere spelers; apps die consistente, inhoudelijke updates bieden; toegang tot grote verzamelingen of voortdurend bijgewerkte mediacontent; Software as a Service ('SAAS'); en cloudsupport. Daarnaast:

- Abonnementen kunnen naast een à-la-carte aanbod worden aangeboden (je kunt bijvoorbeeld een abonnement op een volledige bibliotheek met films aanbieden, maar ook de mogelijkheid tot aankoop of huur van één film).
- Je kunt één abonnement aanbieden dat wordt gedeeld door je eigen apps en services.
- Games die worden aangeboden in een abonnement op een streaming-gameservice bieden mogelijk één abonnement dat wordt gedeeld door apps en services van derden; ze moeten echter rechtstreeks uit de App Store worden gedownload, moeten zo zijn ontworpen dat een abonnee niet dubbel betaalt en mogen niet-abonnees niet benadelen.
- Abonnementen moeten werken op alle devices van de gebruiker waarop de app beschikbaar is. Lees meer over [een abonnement delen voor al je apps](#).
- Apps mogen gebruikers niet dwingen de app te waarderen, de app te beoordelen, andere apps te downloaden of andere soortgelijke acties te ondernemen om toegang te krijgen tot functionaliteit, content of het gebruik van de app.
- Zoals bij alle apps, moeten de apps die abonnementen aanbieden een gebruiker in staat stellen te krijgen waarvoor hij of zij heeft betaald zonder extra taken uit te voeren, zoals posten op sociale media, het uploaden van contacten, een bepaald aantal keren inchecken bij de app, enz.

- Abonnementen kunnen verbruiksgoederen, edelstenen, in-game valuta, enz. omvatten, en je kunt abonnementen aanbieden die toegang bieden tot verbruiksgoederen met korting (bijvoorbeeld een platina-lidmaatschap waarbij edelstenenpakketten voor een gereduceerde prijs worden aangeboden).
- Als je je bestaande app verandert in een op abonnementen gebaseerd bedrijfsmodel, mag je de primaire functionaliteit waarvoor bestaande gebruikers al hebben betaald, niet wegnemen. Laat klanten die al een 'volledige gameontgrendeling' hebben gekocht, toegang blijven houden tot de volledige game nadat je een abonnementsmodel voor nieuwe klanten hebt geïntroduceerd.
- Apps waarvan het abonnement automatisch wordt verlengd kunnen een gratis proefperiode bieden door de relevante informatie te verstrekken die wordt vermeld in App Store Connect. [Lees meer over het aanbieden van abonnementsaanbiedingen](#).
- Apps die proberen gebruikers op te lichten, worden uit de App Store verwijderd. Dit geldt ook voor apps die gebruikers proberen te misleiden tot het kopen van een abonnement onder valse voorwendselen of die zich bezighouden met bait-and-switch en oplichting; deze worden uit de App Store verwijderd en je kunt uit het Apple Developer Program worden verwijderd.
- Apps van mobiele aanbieders die in combinatie met een data-abonnement worden aangeschaft, kunnen, met voorafgaande goedkeuring door Apple, muziek- en video-abonnementen met automatische verlenging bevatten. Ook andere abonnementen met automatische verlenging kunnen, met voorafgaande goedkeuring door Apple, in een bundel zijn opgenomen wanneer ze worden gekocht in combinatie met een nieuw data-abonnement, als de apps van de mobiele aanbieder ondersteuning bieden voor in-app-aankopen door gebruikers. Dergelijke abonnementen mogen geen toegang tot of kortingen op verbruiksartikelen bevatten en moeten tegelijk met het data-abonnement aflopen.

### **3.1.2 (b) Upgrades en downgrades**

Gebruikers moeten een naadloze upgrade/downgrade-ervaring hebben en het mag niet mogelijk zijn dat ze zich per ongeluk op meerdere varianten van hetzelfde abonneren. Bekijk [best practices](#) met betrekking tot het beheren van je opties voor het upgraden en downgraden van een abonnement.

### **3.1.2 (c) Abonnementsgegevens**

Voordat je een klant vraagt om zich te abonneren, moet je duidelijk beschrijven wat de gebruiker krijgt voor die prijs. Hoeveel uitgaven per maand? Hoeveel opslagruimte in de cloud? Wat voor toegang tot je service? Zorg ervoor dat je duidelijk de vereisten communiceert die worden beschreven in [Schema 2 van de licentieovereenkomst van het Apple Developer Program](#).

### **3.1.3 Andere aankoopmethoden**

De volgende apps gebruiken mogelijk andere aankoopmethoden dan in-app aankopen. Apps in deze paragraaf kunnen, binnen de app, gebruikers niet aanmoedigen om een andere aankoopmethode te gebruiken dan in-app aankopen, behalve zoals beschreven in 3.1.3 (a). Ontwikkelaars kunnen berichten buiten de app naar hun gebruikers sturen over andere aankoopmethoden dan in-app aankopen.

#### **3.1.3 (a) 'Reader'-apps**

Apps kunnen een gebruiker toegang geven tot eerder gekochte content of abonnementen op content (met name: tijdschriften, kranten, boeken, audio, muziek en video). Reader-apps kunnen het aanmaken van accounts voor gratis niveaus en accountbeheerfunctionaliteit voor bestaande klanten bieden.

Ontwikkelaars van Reader-apps kunnen het recht voor externe koppelingaccounts aanvragen om in hun app een informatieve link te geven naar een website waarvan de ontwikkelaar eigenaar is of waarvoor de ontwikkelaar verantwoordelijk is om een account aan te maken of te beheren. Lees meer over het [recht voor externe koppelingaccounts](#).

### **3.1.3 (b) Diensten voor meerdere platforms**

Met apps die op meerdere platforms werken, kunnen gebruikers toegang krijgen tot content, abonnementen of features die ze in je app hebben aangeschaft op andere platforms of op je website, inclusief verbruiksartikelen in games voor meerdere platforms, op voorwaarde dat deze items ook beschikbaar zijn als [in-app aankopen binnen de app](#).

### **3.1.3 (c) Zakelijke diensten**

Als je app alleen rechtstreeks door jou wordt verkocht aan organisaties of groepen voor hun werknemers of leerlingen (bijvoorbeeld professionele databases en tools voor klassikaal beheer), kun je zakelijke gebruikers toegang geven tot eerder gekochte content of abonnementen. Bij verkoop aan consumenten, individuele gebruikers of gezinsleden moet gebruik worden gemaakt van in-app aankopen.

### **3.1.3 (d) Persoonlijke diensten**

Als je app de aankoop van realtime persoonlijke diensten tussen twee personen mogelijk maakt (bijvoorbeeld bijles geven aan studenten, medische consulten, rondleidingen door onroerend goed of fitnessstraining), kun je andere aankoopmethoden gebruiken dan in-app aankopen om die betalingen te innen. Voor een-op-een- en een-op-veel realtime diensten moet gebruik worden gemaakt van in-app aankopen.

### **3.1.3 (e) Goederen en diensten buiten de app**

Als je app mensen in staat stelt fysieke goederen of diensten te kopen die buiten de app worden gebruikt, moet je andere aankoopmethoden dan in-app aankopen gebruiken om die betalingen te innen, zoals Apple Pay of traditionele creditcardinvoer.

### **3.1.3 (f) Gratis zelfstandige apps**

Gratis apps die fungeren als zelfstandige aanvulling op een betaalde webtool (bijv. VOIP, cloudopslag, e-mailservices, webhosting) hoeven geen gebruik te maken van in-app aankopen, op voorwaarde dat er geen aankopen plaatsvinden binnen de app of oproepen tot actie voor aankopen buiten de app.

### **3.1.3 (g) Apps voor advertentiebeheer**

Apps die uitsluitend bedoeld zijn om adverteerders (personen of bedrijven die reclame maken voor een product, dienst of evenement) in staat te stellen advertenciacampagnes te kopen en te beheren via verschillende mediatypen (televisie, buitengebruik, websites, apps, enz.) hoeven geen in-app aankopen te gebruiken. Deze apps zijn bedoeld voor campagnebeheer en geven de advertenties zelf niet weer. Bij digitale aankopen voor materiaal dat wordt ervaren of gebruikt in een app, inclusief het kopen van advertenties voor weergave in dezelfde app (zoals de verkoop van 'boosts' voor berichten in een app voor sociale media), moet gebruik worden gemaakt van in-app aankopen.

### **3.1.4 Hardware-specifieke content**

In beperkte omstandigheden, bijvoorbeeld wanneer features afhankelijk zijn van specifieke hardware om te functioneren, kan de app die functionaliteit ontgrendelen zonder in-app aankopen te gebruiken (bijvoorbeeld een astronomie-app die features toevoegt wanneer deze met een telescoop wordt

gesynchroniseerd). App-features die werken in combinatie met een goedgekeurd fysiek product (zoals speelgoed) op een optionele basis kunnen functionaliteit ontgrendelen zonder in-app aankopen te gebruiken, op voorwaarde dat er ook een in-app aankoopoptie beschikbaar is. Je mag gebruikers echter niet verplichten om niet-gerelateerde producten te kopen of deel te nemen aan reclame- of marketingactiviteiten om de app-functionaliteit te ontgrendelen.

### 3.1.5 Cryptovaluta

**(i)** Wallets: Apps kunnen de opslag van virtuele valuta faciliteren, op voorwaarde dat ze worden aangeboden door ontwikkelaars die als organisatie zijn ingeschreven.

**(ii)** Mining: Apps mogen geen cryptovaluta minen, tenzij de verwerking buiten het device wordt uitgevoerd (bijvoorbeeld mining in de cloud).

**(iii)** Wisselhandel: Apps kunnen transacties of overdrachten van cryptovaluta op een goedgekeurde beurs faciliteren, op voorwaarde dat ze alleen worden aangeboden in landen of regio's waar de app de juiste licenties en machtigingen heeft om een uitwisseling van cryptovaluta te bieden.

**(iv)** Initial Coin Offerings: Apps die Initial Coin Offerings ('ICO's'), handel in cryptovaluta-futures en andere crypto-effecten of quasi-effectenhandel mogelijk maken, moeten afkomstig zijn van gevestigde banken, effectenfirma's, handelaren in futures-commissies ('FCM'), of andere goedgekeurde financiële instellingen en moeten voldoen aan alle toepasselijke wetgeving.

**(v)** Cryptovaluta-apps mogen geen valuta bieden om taken te voltooien, zoals het downloaden van andere apps, het aanmoedigen van andere gebruikers om te downloaden, posten op sociale netwerken, enz.

## 3.2 Andere problemen met het bedrijfsmodel

De onderstaande lijsten zijn niet uitputtend en je inzending kan leiden tot een wijziging of update van ons beleid, maar hier zijn enkele aanvullende dingen die je wel en niet moet doen:

### 3.2.1 Aanvaardbaar

**(i)** Je eigen apps laten zien voor aankoop of promotie in je app, op voorwaarde dat de app niet slechts een catalogus van je apps is.

**(ii)** Een verzameling apps van derden weergeven of aanbevelen die zijn ontworpen voor een specifieke goedgekeurde behoefte (bijvoorbeeld gezondheidsbeheer, luchtvaart, toegankelijkheid). Je app moet robuuste redactionele content bevatten, zodat het niet alleen maar lijkt op een storefront.

**(iii)** Toegang tot specifieke goedgekeurde gehuurde content (bijvoorbeeld films, televisieprogramma's, muziek, boeken) uitschakelen nadat de huurperiode is verstreken; alle andere items en services verlopen mogelijk niet.

**(iv)** Wallet-passen kunnen worden gebruikt om betalingen te doen of te ontvangen, aanbiedingen te verzenden of identificatie van aanbiedingen te doen (zoals bioscoopkaartjes, coupons en VIP-inloggegevens). Bij ander gebruik kan de app worden geweigerd en kunnen Wallet-inloggegevens worden ingetrokken.

**(v)** Verzekeringsapps moeten gratis zijn, voldoen aan de wet in de regio's waarin de app wordt gedistribueerd en mogen geen in-app aankopen gebruiken.

**(vi)** Goedgekeurde non-profitorganisaties mogen rechtstreeks vanuit hun eigen apps of apps van derden geld inzamelen, op voorwaarde dat die inzamelingsacties zich houden aan alle richtlijnen van App Review en Apple Pay-support bieden. Deze apps moeten bekendmaken hoe het geld zal worden gebruikt, moeten voldoen aan alle vereiste lokale en federale wetten en ervoor zorgen dat de juiste belastingontvangsten beschikbaar zijn voor donateurs. Op verzoek moet aanvullende informatie worden verstrekt aan App Review. Non-profitorganisaties die donateurs in contact brengen met andere non-profitorganisaties moeten ervoor zorgen dat elke non-profitorganisatie die in de app wordt vermeld, ook het goedkeuringsproces voor non-profitorganisaties heeft doorlopen. Lees meer over hoe je een [goedgekeurde non-profitorganisatie](#) wordt.

**(vii)** Apps kunnen individuele gebruikers in staat stellen een geldelijk geschenk te geven aan een ander persoon zonder gebruik te maken van in-app aankopen, op voorwaarde dat (a) het geschenk een volledig optionele keuze is door de gever, en (b) 100% van het geld naar de ontvanger van het geschenk gaat. Voor een geschenk dat op enig moment is verbonden of gekoppeld aan het ontvangen van digitale content of services, moet gebruik worden gemaakt van in-app aankopen.

**(viii)** Apps die worden gebruikt voor financiële handel, investeringen of geldbeheer moeten worden ingediend door de financiële instelling die dergelijke diensten uitvoert.

### 3.2.2 Onaanvaardbaar

**(i)** Een interface maken voor het weergeven van apps, extensies of plug-ins van derden, vergelijkbaar met de App Store of als een algemene verzameling.

**(ii)** Doelbewust weggelaten.

**(iii)** Het aantal vertoningen of doorklikacties van advertenties kunstmatig verhogen, evenals apps die voornamelijk zijn ontworpen voor de weergave van advertenties.

**(iv)** Tenzij je een goedgekeurde non-profitorganisatie bent of anderszins toegestaan volgens Paragraaf 3.2.1 (vi) hierboven, het inzamelen van geld binnen de app voor goede doelen en inzamelingsacties. Apps die geld willen inzamelen voor dergelijke doelen, moeten gratis zijn in de App Store en mogen alleen geld ophalen buiten de app, bijvoorbeeld via Safari of sms.

**(v)** Het willekeurig beperken van wie de app mag gebruiken, bijvoorbeeld per locatie of provider.

**(vi)** Doelbewust weggelaten.

**(vii)** Het kunstmatig manipuleren van de zichtbaarheid, status of rangschikking van een gebruiker op andere services, tenzij toegestaan door de algemene voorwaarden van die service.

**(viii)** Apps die de handel in binaire opties faciliteren, zijn niet toegestaan in de App Store. Overweeg in plaats daarvan een web-app. Apps die het verhandelen van contracten voor verschil ('CFD's') of andere derivaten (bijvoorbeeld FOREX) faciliteren, moeten over de juiste licenties beschikken in alle rechtsgebieden waar de service beschikbaar is.

**(ix)** Apps die persoonlijke leningen aanbieden, moeten alle leenvoorwaarden duidelijk en opvallend vermelden, inclusief maar niet beperkt tot een gelijkwaardig jaarlijks percentage (APR) en de vervaldatum van de betaling. Apps mogen geen APR van meer dan 36% in rekening brengen, inclusief kosten en vergoedingen, en hoeven niet binnen 60 dagen of minder volledig te worden terugbetaald.


---

## 4. Ontwerp

Apple klanten hechten veel waarde aan producten die eenvoudig, verfijnd, innovatief en gebruiksvriendelijk zijn, en dat is wat we willen zien in de App Store. Het is aan jou om een geweldig ontwerp te bedenken, maar de volgende zijn minimumnormen voor goedkeuring door de App Store. En vergeet niet dat je, zelfs nadat je app is goedgekeurd, je app moet bijwerken om ervoor te zorgen dat deze functioneel en boeiend blijft voor nieuwe en bestaande klanten. Apps die niet meer werken of een slechtere ervaring bieden, kunnen op elk moment uit de App Store worden verwijderd.

### 4.1 Na-apers

**(a)** Bedenk je eigen ideeën. We weten dat je ze hebt, dus laat de jouwe tot leven komen. Maak geen kopie van de nieuwste populaire app in de App Store. Breng ook geen kleine wijzigingen aan in de naam of gebruikersinterface van een andere app om deze door te geven als de jouwe. Naast het riskeren van een claim wegens inbreuk op intellectueel eigendom, maakt het de App Store moeilijker te navigeren en is het gewoon niet eerlijk tegenover je collega-ontwikkelaars.

**(b)**  Het indienen van apps die zich voordoen als andere apps of services, wordt beschouwd als een schending van de Gedragscode voor ontwikkelaars en kan leiden tot verwijdering uit het Apple Developer Program.

### 4.2 Minimale functionaliteit

Je app moet features, content en een gebruikersinterface bevatten zodat de app meer is dan alleen een opnieuw verpakte website. Als je app niet nuttig, uniek of 'app-achtig' is, hoort hij niet thuis in de App Store. Als je app geen blijvende amusementswaarde of voldoende bruikbaarheid biedt, wordt deze mogelijk niet geaccepteerd. Apps die alleen maar een nummer of film zijn, moeten worden ingediend bij

de iTunes Store. Apps die alleen maar een boek of gamegids zijn, moeten worden ingediend bij de Apple Books Store.

**4.2.1** Apps die ARKit gebruiken, moeten rijke en geïntegreerde augmented reality-ervaringen bieden; alleen een model in een AR-weergave plaatsen of een animatie afspelen is niet genoeg.

**4.2.2** Behalve catalogi mogen apps niet in de eerste plaats marketingmateriaal, advertenties, webknipsels, contentaggregators of een verzameling links zijn.

### **4.2.3**

**(i)** Je app moet zelfstandig werken zonder dat een andere app hoeft te worden geïnstalleerd.

**(ii)** Als je app extra informatiebronnen moet downloaden om te kunnen functioneren bij de eerste keer opstarten, moet je de grootte van de download bekendmaken en de gebruikers informeren voordat je dit doet.

**4.2.4** Doelbewust weggelaten.

**4.2.5** Doelbewust weggelaten.

**4.2.6** Apps die zijn gemaakt op basis van een gecommercialiseerde sjabloon of service voor het genereren van apps, worden geweigerd, tenzij ze rechtstreeks worden ingediend door de aanbieder van de content van de app. Deze services mogen geen apps indienen namens hun klanten en moeten tools bieden waarmee hun klanten aangepaste, innovatieve apps kunnen maken die unieke klantervaringen bieden. Een andere acceptabele optie voor sjabloonaanbieders is om één binair bestand te maken om alle klantcontent te hosten in een geaggregeerd of 'picker'-model, bijvoorbeeld als een restaurantzoeker-app met afzonderlijke aangepaste vermeldingen of pagina's voor elk restaurant van clients, of als een event-app met afzonderlijke vermeldingen voor elk klantevent.

### **4.2.7 Remote Desktop-clients**

Als je externe desktop-app fungeert als een mirror van specifieke software of services in plaats van een algemene mirror van het hostdevice, moet deze voldoen aan het volgende:

**(a)** De app mag alleen verbinding maken met een hostdevice dat eigendom is van de gebruiker en dat een pc of een speciale gameconsole is die eigendom is van de gebruiker, en zowel het hostdevice als de client moeten zijn verbonden met een lokaal netwerk en een LAN-netwerk.

**(b)** Alle software of services die in de client worden weergegeven, worden volledig uitgevoerd op het hostdevice, weergegeven op het scherm van het hostdevice en mogen geen gebruik maken van API's of platformfeatures die verder gaan dan wat nodig is om de remote desktop te streamen.

**(c)** Het aanmaken en beheren van accounts moet worden gestart vanaf het hostdevice.

**(d)** De gebruikersinterface die op de client wordt weergegeven, lijkt niet op een iOS- of App Store-weergave, biedt geen Store-achtige interface en biedt ook niet de mogelijkheid om door software die al eigendom of in licentie van de gebruiker is te bladeren, deze te selecteren of te kopen. Voor de duidelijkheid: voor transacties die plaatsvinden binnen gespiegelde software, is in-app aankoop niet nodig, mits de transacties op het hostdevice worden verwerkt.



(e) Thin clients voor apps in de cloud zijn niet geschikt voor de App Store.

## 4.3 Spam

(a) ➡ Maak niet meerdere bundel-ID's aan van dezelfde app. Als je app verschillende versies heeft voor specifieke locaties, sportteams, universiteiten, enz., overweeg dan om één app in te dienen en de variaties aan te bieden met in-app aankopen.

(b) Ga ook niet iets maken voor een categorie die al verzadigd is; er staan in de App Store al genoeg apps met scheten, boeren, zaklampen, waarzeggerij, daten, drinkspelletjes en Kama Sutra, enz. in de App Store. We weigeren deze apps, tenzij ze een unieke, hoogwaardige ervaring bieden. Het spammen van de Store kan leiden tot verwijdering uit het Apple Developer Program.

## 4.4 Extensies ➡

Apps die extensies hosten of bevatten, moeten voldoen aan de [App Extension Programming Guide \(Programmeerhandleiding app-extensies\)](#), de [Safari App Extensions documentation \(Handleiding voor Safari-app-extensies\)](#) of de [Safari web extensions documentation \(Handleiding voor Safari-webextensies\)](#) en moeten voor zover mogelijk functionaliteit bevatten zoals helpschermen en instellingeninterfaces. Je moet in de marketingtekst van de app duidelijk en nauwkeurig aangeven welke extensies beschikbaar worden gesteld, en de extensies mogen geen marketing, reclame of in-app aankopen bevatten.

4.4.1 ➡ Voor toetsenbordextensies gelden enkele aanvullende regels.

Deze moeten:

- functionaliteit bieden voor toetsenbordinput (bijvoorbeeld getypte tekens);
- stickerrichtlijnen volgen als het toetsenbord afbeeldingen of emoji bevat;
- een methode bieden om verder te gaan naar het volgende toetsenbord;
- functioneel blijven zonder volledige netwerktoegang en zonder volledige toegang te vereisen;
- alleen gebruikersactiviteit verzamelen om de functionaliteit van de toetsenbordextensie van de gebruiker op het iOS-device te verbeteren.

Ze mogen niet:

- andere apps dan Instellingen starten; of
- de toetsenbordknoppen gebruiken voor ander gedrag (bijvoorbeeld de toets 'Return' ingedrukt houden om de camera te starten).

**4.4.2** Safari-extensies moeten werken in de huidige versie van Safari onder het betreffende Apple besturingssysteem. Ze mogen de elementen van de gebruikersinterface van het systeem of Safari niet verstoren en mogen nooit schadelijke of misleidende content of code bevatten. Overtreding van deze regel leidt tot verwijdering uit het Apple Developer Program. Safari-extensies mogen geen aanspraak maken op toegang tot meer websites dan strikt noodzakelijk is om te functioneren.

**4.4.3** Doelbewust weggelaten.

## **4.5 Apple sites en services**

**4.5.1** Apps mogen goedgekeurde Apple RSS-feeds gebruiken, zoals de iTunes Store RSS-feed, maar mogen geen informatie van Apple sites (bijvoorbeeld apple.com, de iTunes Store, App Store, App Store Connect, ontwikkelaarsportal, enz.) scrapen of ranglijsten aanmaken met behulp van deze informatie.

### **4.5.2 Apple Music**

**(i)** Met MusicKit op iOS kunnen gebruikers Apple Music en hun lokale muziekbibliotheek rechtstreeks afspelen vanuit je apps en games. Wanneer een gebruiker toestemming geeft voor zijn of haar Apple Music-account, kan je app afspeellijsten maken, nummers toevoegen aan zijn of haar bibliotheek en elk van de miljoenen nummers in de Apple Music-catalogus afspelen. Gebruikers moeten het afspelen van een Apple Music-stream kunnen starten en vervolgens kunnen navigeren met behulp van standaard mediaknoppen zoals 'afspelen', 'pauze' en 'overslaan'. Bovendien mag je app geen betaling vragen of indirect geld verdienen met toegang tot de Apple Music-service (bijvoorbeeld in-app aankopen, reclame, opvragen van gebruikersgegevens, enz.). Download, upload of schakel het delen van muziekbestanden uit de MusicKit-API's niet in, tenzij dit expliciet is toegestaan in de [MusicKit](#)-documentatie.

**(ii)** Het gebruik van de MusicKit-API's is geen vervanging voor het verkrijgen van de licenties die je nodig hebt voor een diepere of complexere muziekintegratie. Als je bijvoorbeeld wilt dat je app op een bepaald moment een specifiek nummer afspeelt, of als je audio- of videobestanden wilt maken die kunnen worden gedeeld met sociale media, moet je rechtstreeks contact opnemen met de rechthebbenden om hun toestemming (bijvoorbeeld synchronisatie- of aanpassingsrechten) en assets te krijgen. Coverillustraties en andere metagegevens mogen alleen worden gebruikt in combinatie met het afspelen van muziek of afspeellijsten (inclusief schermafbeeldingen van de die de functionaliteit van je app weergeven) en mogen niet worden gebruikt in marketing of reclame zonder specifieke toestemming van de houders van rechten. Zorg ervoor dat je de [Apple Music Identity Guidelines](#) volgt bij het integreren van Apple Music-diensten in je app.

**(iii)** Apps die toegang hebben tot Apple Music-gebruikersgegevens, zoals afspeellijsten en favorieten, moeten deze toegang duidelijk vermelden in de string met het doel van de app. Verzamelde gegevens mogen niet worden gedeeld met derden voor andere doeleinden dan het ondersteunen of verbeteren van de app-ervaring. Deze gegevens mogen niet worden gebruikt om gebruikers of devices te identificeren, of om gerichte reclame te maken.

**4.5.3** ➡ Gebruik geen Apple Services voor spammen, phishing of om ongevraagde berichten naar klanten te sturen, inclusief Game Center, pushmeldingen, enz. Doe geen pogingen tot uitvoeren van reverse look-up op speler-ID's of andere informatie verkregen via Game Center en ga deze ook niet traceren, koppelen, associëren, ernaar delven, oogsten of anderszins exploiteren, anders word je verwijderd uit het Apple Developer Program.

**4.5.4** ➡ Pushmeldingen moeten niet zijn vereist om de app te laten werken en mogen niet worden gebruikt om gevoelige persoonlijke of vertrouwelijke informatie te verzenden. Pushmeldingen mogen niet worden gebruikt voor promoties of directmarketingdoeleinden, tenzij klanten zich expliciet hebben aangemeld om ze te ontvangen via de toestemmingstaal die wordt weergegeven in de gebruikersinterface van je app, en je een methode in je app opgeeft waarmee een gebruiker kan afzien van het ontvangen van dergelijke berichten. Misbruik van deze services kan leiden tot intrekking van je rechten.

**4.5.5** ➡ Gebruik speler-ID's voor Game Center alleen op een manier die is goedgekeurd door de voorwaarden van Game Center en geef ze niet weer in de app of aan derden.

**4.5.6** ➡ Apps kunnen Unicode-tekens gebruiken die worden weergegeven als Apple emoji in de app en de app-metagegevens. Apple emoji mogen niet op andere platforms worden gebruikt of rechtstreeks in het binaire bestand van de app worden ingesloten.

## **4.6 Alternatieve app-symbolen** ➡

Apps kunnen aangepaste symbolen weergeven, bijvoorbeeld om de voorkeur van een sportteam weer te geven, op voorwaarde dat elke wijziging wordt geïnitieerd door de gebruiker en de app instellingen bevat om terug te keren naar het oorspronkelijke symbool. Alle symboolvarianten moeten verband houden met de content van de app en wijzigingen moeten consistent zijn voor alle systeemonderdelen, zodat de symbolen die worden weergegeven in Instellingen, Meldingen, enz. overeenkomen met het nieuwe Springboard-symbool.

## **4.7 Mini-apps, minigames, streaming games, chatbots en plug-ins**

Apps kunnen bepaalde software aanbieden die niet is ingebed in het binaire bestand, met name mini-apps, minigames, streaming games, chatbots en plug-ins. Je bent verantwoordelijk voor alle dergelijke software die in je app wordt aangeboden, inclusief het feit dat dergelijke software voldoet aan deze richtlijnen en alle toepasselijke wetten. Software die niet voldoet aan een of meerdere richtlijnen zal leiden tot afwijzing van je app. Je moet er ook voor zorgen dat de software voldoet aan de aanvullende regels die volgen in 4.7.1 en 4.7.5. Deze aanvullende regels zijn belangrijk om de ervaring die App Store-klanten verwachten te behouden en om de veiligheid van gebruikers te helpen garanderen.

**4.7.1** Software die wordt aangeboden in apps onder deze regel moet:

- alle privacyrichtlijnen volgen, inclusief maar niet beperkt tot de regels in richtlijn 5.1 met betrekking tot het verzamelen, gebruiken en delen van gegevens en gevoelige informatie (zoals gezondheids- en persoonlijke gegevens van kinderen);
- een methode bevatten om aanstootgevend materiaal te filteren, een mechanisme om content te rapporteren en tijdig te reageren op bezwaren, en de mogelijkheid om gebruikers die misbruik maken van de app te blokkeren; en

- in-app aankopen gebruiken om digitale goederen of diensten aan eindgebruikers aan te bieden.

**4.7.2** Je app mag native platform-API's niet uitbreiden of blootstellen aan de software zonder voorafgaande toestemming van Apple.

**4.7.3** Je app mag geen gegevens of privacyrechten delen met individuele software die in je app wordt aangeboden zonder uitdrukkelijke toestemming van de gebruiker in elk afzonderlijk geval.

**4.7.4** Je moet een index van software en metagegevens in je app verstrekken. Deze index moet universele links bevatten die leiden naar alle software die in je app wordt aangeboden.

**4.7.5** Je app moet de leeftijdsclassificatie delen van de content met de hoogste leeftijdsclassificatie die beschikbaar is in je app.

## 4.8 Inlogdiensten ↗

Apps die een inlogdienst van derden of een sociale inlogdienst (zoals inloggen met Facebook, Google, Twitter, LinkedIn, Amazon of WeChat) gebruiken om de primaire account van de gebruiker met de app in te stellen of te verifiëren, moeten als gelijkwaardige optie ook een andere inlogdienst met de volgende functies aanbieden:

- de inlogdienst beperkt het verzamelen van gegevens tot de naam en het e-mailadres van de gebruiker;
- met de inlogdienst kunnen gebruikers als onderdeel van het instellen van hun account hun e-mailadres privé houden; en
- de inlogdienst verzamelt geen interacties met je app voor advertentiedoeleinden zonder toestemming.

De primaire account van een gebruiker is de account die hij of zij bij je app aanmaakt om zichzelf te identificeren, in te loggen en toegang te krijgen tot de features en bijbehorende services.

Een andere inlogdienst is niet vereist als:

- Je app uitsluitend gebruikmaakt van de eigen accountconfiguratie en inlogsystemen van je bedrijf.
- Je app is een alternatieve app-marktplaats, of een app gedistribueerd via een alternatieve app-marktplaats, die een specifieke login gebruikt voor account-, download- en handelsfeatures van de marktplaats.
- Je app een onderwijs- of bedrijfs-app is waarvoor de gebruiker zich moet aanmelden met een bestaand onderwijs- of bedrijfsaccount.
- Je app gebruikmaakt van een door de overheid of de industrie ondersteund identificatiesysteem voor burgers of elektronische identiteitsbewijzen om gebruikers te verifiëren.

- Je app een client is voor een specifieke service van een derde partij en gebruikers zich rechtstreeks moeten aanmelden bij hun e-mail, sociale media of andere externe account om toegang te krijgen tot de content.

## 4.9 Apple Pay ↻

Apps die Apple Pay gebruiken, moeten alle materiële aankoopinformatie aan de gebruiker verstrekken voordat ze een product of dienst verkopen en moeten de merknaam en gebruikersinterface van Apple Pay correct gebruiken, zoals beschreven in de Apple Pay Marketing Guidelines (Marketingrichtlijnen van Apple Pay) en Human Interface Guidelines (HIG, Richtlijnen voor menselijke interface). Apps die Apple Pay gebruiken om terugkerende betalingen aan te bieden, moeten ten minste de volgende informatie bevatten:

- De duur van de verlengingstermijn en het feit dat deze doorgaat totdat deze wordt opgezegd
- Wat er tijdens elke periode wordt verstrekt
- De werkelijke kosten die aan de klant worden gefactureerd
- Hoe te annuleren

## 4.10 Inkomsten genereren met ingebouwde mogelijkheden ↻

Je mag geen inkomsten genereren met ingebouwde mogelijkheden die door de hardware of het besturingssysteem worden geleverd, zoals pushberichten, de camera of de gyroscoop; of met diensten en technologieën van Apple, zoals toegang tot Apple Music, iCloud-opslag of Schermtijd-API's.

---

## 5. Juridisch ↻

Apps moeten voldoen aan alle wettelijke vereisten op elke locatie waar je ze beschikbaar stelt (raadpleeg een advocaat als je het niet zeker weet). We weten dat dit ingewikkeld is, maar het is je eigen verantwoordelijkheid dat je alle lokale wetten begrijpt en dat je ervoor zorgt dat je app voldoet aan alle lokale wetten, niet alleen aan de onderstaande richtlijnen. En natuurlijk worden apps die crimineel of duidelijk roekeloos gedrag uitlokken, promoten of aanmoedigen, afgewezen. In extreme gevallen, zoals in het geval van apps die mensenhandel en/of uitbuiting van kinderen faciliteren, worden de bevoegde autoriteiten op de hoogte gebracht.

### 5.1 Privacy ↻

Het beschermen van de privacy van gebruikers is van het grootste belang in het Apple ecosysteem, en je moet voorzichtig omgaan met persoonlijke gegevens om ervoor te zorgen dat je voldoet aan [best practices op het gebied van privacy](#), de toepasselijke wetgeving en de voorwaarden van de [Licentieovereenkomst voor Apple Developer Program](#) en niet te vergeten de verwachtingen van de klant. Meer in het bijzonder:

## 5.1.1 Gegevensverzameling en -opslag ↗

**(i) Privacybeleid:** Alle apps moeten op een gemakkelijk toegankelijke manier een link naar het privacybeleid opnemen in het metagegevensveld van App Store Connect en in de app. Het privacybeleid moet duidelijk en expliciet:

- Aangeven welke gegevens de app/service eventueel verzamelt, hoe deze gegevens worden verzameld en hoe deze gegevens worden gebruikt.
- Bevestigen dat een derde partij waarmee een app gebruikersgegevens deelt (in overeenstemming met deze Richtlijnen), zoals analysetools, advertentienetwerken en SDK's van derden, evenals alle moedermaatschappijen, dochterondernemingen of andere gerelateerde entiteiten die toegang hebben tot de gebruikersgegevens, dezelfde of gelijkwaardige bescherming van gebruikersgegevens biedt zoals vermeld in het privacybeleid van de app en vereist door deze richtlijnen.
- Het beleid voor het bewaren/verwijderen van gegevens uitleggen en beschrijven hoe een gebruiker zijn of haar toestemming kan intrekken en/of om verwijdering van de gegevens van de gebruiker kan verzoeken.

**(ii) Toestemming:** Apps die gebruikers- of gebruiksgegevens verzamelen, moeten de toestemming van de gebruiker verkrijgen voor die verzameling, zelfs als dergelijke gegevens op het moment van of onmiddellijk na de verzameling als anoniem worden beschouwd. Betaalde functionaliteit mag niet afhankelijk zijn van of een gebruiker verplichten om toegang te verlenen tot deze gegevens. Apps moeten de klant ook een gemakkelijk toegankelijke en begrijpelijke manier bieden om toestemming in te trekken. Zorg ervoor dat de strings over je doel het gebruik van de gegevens duidelijk en volledig beschrijven. Apps die zonder toestemming gegevens verzamelen voor een legitiem belang door te vertrouwen op de voorwaarden van de Algemene verordening gegevensbescherming ('AVG') of een soortgelijk statuut, moeten voldoen aan alle voorwaarden van die wet. Lees meer over [Toestemming vragen](#).

**(iii) Gegevensminimalisatie:** Apps mogen alleen toegang vragen tot gegevens die relevant zijn voor de kernfunctionaliteit van de app en mogen alleen gegevens verzamelen en gebruiken die nodig zijn om de relevante taak uit te voeren. Gebruik waar mogelijk de out-of-process-kiezer of een deelvenster in plaats van volledige toegang te vragen tot beschermde bronnen zoals Foto's of Contacten.

**(iv) Toegang:** Apps moeten de toestemmingsinstellingen van de gebruiker respecteren en niet proberen mensen te manipuleren, te misleiden of te dwingen toestemming te geven voor onnodige gegevenstoegang. Apps die de mogelijkheid bieden om foto's op een sociaal netwerk te plaatsen, mogen bijvoorbeeld geen microfoontoegang vereisen voordat de gebruiker foto's kan uploaden. Bied waar mogelijk alternatieve oplossingen voor gebruikers die geen toestemming geven. Als een gebruiker bijvoorbeeld weigert de locatie te delen, bied je de mogelijkheid om handmatig een adres in te voeren.

**(v) Inloggen bij een account:** Als je app geen belangrijke op accounts gebaseerde features bevat, laat je mensen deze gebruiken zonder in te loggen. Als je app het aanmaken van een account ondersteunt, moet je ook [accountverwijdering binnen de app bieden](#). Apps mogen niet vereisen dat gebruikers persoonlijke gegevens invoeren om te functioneren, behalve wanneer deze rechtstreeks relevant zijn voor de kernfunctionaliteit van de app of wanneer dit wettelijk verplicht is. Als de kernfunctionaliteit van je app niet gerelateerd is aan een specifiek sociaal netwerk (bijvoorbeeld Facebook, WeChat, Weibo, X, enz.), moet je toegang verlenen zonder in te loggen of via een ander mechanisme. Het ophalen van basisprofielgegevens, delen met het sociale netwerk of vrienden uitnodigen om de app te gebruiken, worden niet beschouwd als kernfunctionaliteit van de app. De app moet ook een mechanisme bevatten om inloggegevens van sociale netwerken in te trekken en de gegevenstoegang tussen de app en het sociale netwerk vanuit de app uit te schakelen. Een app mag geen inloggegevens of tokens voor sociale netwerken buiten het device opslaan en mag dergelijke inloggegevens of tokens alleen gebruiken om rechtstreeks verbinding te maken met het sociale netwerk vanuit de app zelf terwijl de app in gebruik is.

**(vi)** Ontwikkelaars die hun apps gebruiken om stiekem wachtwoorden of andere privégegevens te ontdekken, worden verwijderd uit het Apple Developer Program.

**(vii)** SafariViewController moet worden gebruikt om informatie zichtbaar aan gebruikers te presenteren; de controller mag niet worden verborgen of bedekt door andere weergaven of lagen. Bovendien mag een app SafariViewController niet gebruiken om gebruikers te volgen zonder hun medeweten en toestemming.

**(viii)** Apps die persoonlijke gegevens verzamelen uit een bron die niet rechtstreeks afkomstig is van de gebruiker of zonder de uitdrukkelijke toestemming van de gebruiker, zelfs openbare databases, zijn niet toegestaan in de App Store of alternatieve app-marktplaatsen.

**(ix)** Apps die services verlenen op sterk gereguleerde gebieden (zoals bankieren en financiële diensten, gezondheidszorg, gokken, legaal cannabisgebruik en vliegereizen) of waarvoor gevoelige gebruikersinformatie vereist is, moeten worden ingediend door een juridische entiteit die de services levert, en niet door een individuele ontwikkelaar. Apps die de legale verkoop van cannabis mogelijk maken, moeten geografisch beperkt zijn tot het desbetreffende rechtsgebied.

**(x)** Apps mogen basiscontactinformatie opvragen (zoals naam en e-mailadres), zolang het verzoek optioneel is voor de gebruiker, features en services niet afhankelijk zijn van het verstrekken van de informatie, en het voldoet aan alle andere bepalingen van deze richtlijnen, inclusief beperkingen op het verzamelen van informatie van kinderen.

## 5.1.2 Gegevens gebruiken en delen →

**(i)** Tenzij de wet anders toestaat, mag je de persoonsgegevens van iemand niet gebruiken, doorgeven of delen zonder eerst zijn of haar toestemming te vragen. Je moet inzage geven in informatie over hoe en waar de gegevens worden gebruikt. Gegevens die via apps zijn verzameld, mogen alleen worden gedeeld met derden om de app te verbeteren of om advertenties weer te geven (in overeenstemming met de [Licentieovereenkomst voor Apple Developer Program](#)). Je moet expliciete toestemming krijgen van gebruikers via de App Tracking Transparency-API's om hun activiteiten bij te houden. Meer informatie over [tracking](#). Je app mag gebruikers niet verplichten om

systeemfunctionaliteiten (bijv. pushberichten, locatiediensten, tracking) in te schakelen om toegang te krijgen tot functionaliteit, content, de app te gebruiken of geldelijke of andere compensatie te ontvangen, met inbegrip van maar niet beperkt tot cadeaubonnen en codes. Apps die gebruikersgegevens delen zonder toestemming van de gebruiker of die anderszins niet voldoen aan de privacywetgeving, kunnen uit de verkoop worden gehaald en dit kan ertoe leiden dat je uit het Apple Developer Program wordt verwijderd.

**(ii)** Gegevens die voor een bepaald doel zijn verzameld, mogen niet worden hergebruikt zonder verdere toestemming, tenzij uitdrukkelijk anders is toegestaan door de wet.

**(iii)** Apps mogen niet proberen om stiekem een gebruikersprofiel samen te stellen op basis van verzamelde gegevens en mogen niet proberen, faciliteren of anderen aanmoedigen om anonieme gebruikers te identificeren of gebruikersprofielen te reconstrueren op basis van gegevens die zijn verzameld via door Apple verstrekte API's of gegevens die volgens jou zijn verzameld op een 'geanonimiseerde', 'geaggregeerde' of anderszins niet-identificeerbare manier.

**(iv)** Gebruik geen informatie uit Contacten, Foto's of andere API's die toegang hebben tot gebruikersgegevens om een contactdatabase op te bouwen voor eigen gebruik of voor verkoop/distributie aan derden, en verzamel geen informatie over welke andere apps op het device van een gebruiker zijn geïnstalleerd ten behoeve van analyses of reclame/marketing.

**(v)** Neem geen contact op met mensen aan de hand van informatie die is verzameld via de Contacten of Foto's van een gebruiker, behalve op uitdrukkelijk initiatief van die gebruiker op individuele basis; neem niet de optie 'Selecteer alles' op en selecteer ook niet standaard alle contacten. Je moet de gebruiker een duidelijke beschrijving geven van hoe de ontvanger het bericht ziet voordat het wordt verstuurd (bijv. Wat staat er in het bericht? Wie lijkt de afzender te zijn?).

**(vi)** Gegevens die zijn verzameld via de HomeKit-API, HealthKit, Clinical Health Records-API, MovementDisorder-API's, ClassKit of uit tools voor dieptewerking en/of gezichtsherkenning (zoals ARKit, Camera-API's of Foto-API's) mogen niet worden gebruikt voor marketing, reclame of op gebruikers gebaseerde datamining, ook niet door derden. Lees meer over best practices voor implementatie [CallKit](#), [HealthKit](#), [ClassKit](#) en [ARKit](#).

**(vii)** Apps die Apple Pay gebruiken, mogen alleen gebruikersgegevens die via Apple Pay zijn verkregen, delen met derden om de levering van goederen en services te vergemakkelijken of te verbeteren.

### 5.1.3 Gezondheid en gezondheidsonderzoek 🚫

Gezondheids-, fitness- en medische gegevens zijn bijzonder gevoelig en apps in deze ruimte hebben enkele aanvullende regels om ervoor te zorgen dat de privacy van klanten wordt beschermd:

**(i)** Apps mogen geen gegevens gebruiken of bekendmaken aan derden die zijn verzameld in het kader van gezondheids-, fitness- en medisch onderzoek, waaronder de Clinical Health Records-API, HealthKit-API, Motion and Fitness, MovementDisorder-API's of gezondheidsgerelateerd onderzoek naar mensen, marketing of andere op gebruik gebaseerde dataminingdoeleinden anders dan het verbeteren van gezondheidsbeheer of ten behoeve van gezondheidsonderzoek, en dan alleen met toestemming. Apps mogen echter de gezondheids- of fitnessgegevens van een gebruiker gebruiken om die gebruiker rechtstreeks een voordeel te bieden (zoals een verlaagde verzekeringspremie), op



voorwaarde dat de app wordt ingediend door de entiteit die het voordeel verstrekt en de gegevens niet worden gedeeld met een derde partij. Je moet bekendmaken welke specifieke gezondheidsgegevens je verzamelt van het device.

**(ii)** Apps mogen geen valse of onnauwkeurige gegevens schrijven naar HealthKit of andere apps voor medisch onderzoek of gezondheidsbeheer en mogen geen persoonlijke gezondheidsinformatie opslaan in iCloud.

**(iii)** Apps die gezondheidsgelateerd onderzoek doen, moeten toestemming krijgen van de deelnemers of, in het geval van minderjarigen, hun ouder of voogd. Een dergelijke toestemming moet de (a) aard, het doel en de duur van het onderzoek; (b) procedures, risico's en voordelen voor de deelnemer; (c) informatie over vertrouwelijkheid en verwerking van gegevens (inclusief het delen met derden); (d) een contactpunt voor vragen van deelnemers; en (e) het herroepingsproces omvatten.

**(iv)** Apps die gezondheidsgelateerd onderzoek doen, moeten worden goedgekeurd door een onafhankelijke ethische commissie. Het bewijs van een dergelijke goedkeuring moet op verzoek worden geleverd.

#### 5.1.4 Kinderen

**(a)** ➡ Om vele redenen is het van cruciaal belang om voorzichtig te zijn met persoonsgegevens van kinderen, en we raden je aan om alle vereisten voor naleving van wetten, zoals de Children's Online Privacy Protection Act ('COPPA'), de Algemene verordening gegevensbescherming ('AVG') van de Europese Unie en andere toepasselijke regelgevingen of wetten zorgvuldig door te nemen.

Apps mogen alleen om de geboortedatum en contactgegevens van ouders vragen om aan deze statuten te voldoen, maar moeten een aantal nuttige functies of entertainmentwaarden bevatten, ongeacht de leeftijd van een persoon.

Apps die voornamelijk voor kinderen bedoeld zijn, mogen geen analyses van derden of advertenties van derden bevatten. Dit biedt een veiligere ervaring voor kinderen.

**(b)** In een beperkt aantal gevallen zijn analyses van derden en reclame van derden toegestaan, op voorwaarde dat de services voldoen aan dezelfde voorwaarden die zijn uiteengezet in [Richtlijn 1.3](#).

Bovendien moeten apps in de categorie Kinderen of apps die persoonlijke gegevens van een minderjarige verzamelen, verzenden of kunnen delen (bijvoorbeeld naam, adres, e-mail, locatie, foto's, video's, tekeningen, de mogelijkheid om te chatten, andere persoonlijke gegevens of permanente identificatiegegevens gebruikt in combinatie met een van de bovenstaande) een privacybeleid bevatten en voldoen aan alle toepasselijke privacystatuten voor kinderen. Voor de duidelijkheid: de [vereiste van een ouderlijke poort](#) voor de categorie 'Kinderen' is over het algemeen niet hetzelfde als het verkrijgen van toestemming van de ouders om persoonsgegevens te verzamelen op grond van deze privacystatuten.

Ter herinnering, [Richtlijn 2.3.8](#) vereist dat het gebruik van termen als 'Voor kinderen' in de metagegevens van apps wordt gereserveerd voor de categorie 'Kinderen'. Apps die niet in de categorie Kinderen zijn opgenomen, mogen geen termen in de naam, ondertitel, symbool, schermafbeeldingen of beschrijving van de app bevatten die erop wijzen dat de belangrijkste doelgroep voor de app kinderen zijn.

### 5.1.5 Locatievoorzieningen ↗

Gebruik Locatievoorzieningen in de app alleen als deze direct relevant zijn voor de features en services die door de app worden geleverd. Locatiegebaseerde API's mogen niet worden gebruikt voor hulpdiensten of autonome controle over voertuigen, vliegtuigen en andere apparaten, met uitzondering van kleine apparaten zoals lichtgewicht drones en speelgoed, of auto-alarmsystemen met afstandsbediening, enz. Zorg ervoor dat je de gebruiker informeert en om toestemming vraagt voordat je locatiegegevens verzamelt, verzendt of gebruikt. Als je app Locatievoorzieningen gebruikt, moet je het doel in je app uitleggen; raadpleeg de [Human Interface Guidelines \(HIG, Richtlijnen voor menselijke interface\)](#) voor best practices.

## 5.2 Intellectueel eigendom

Zorg ervoor dat je app alleen content bevat die je zelf hebt gemaakt of waarvoor je een licentie hebt. Je app kan worden verwijderd als je over de schreef bent gegaan en zonder toestemming content hebt gebruikt. Dit betekent natuurlijk ook dat de app van iemand anders kan worden verwijderd als deze van je werk heeft 'geleend'. Als je denkt dat je intellectuele eigendom is geschonden door een andere ontwikkelaar in de App Store, dien je een claim in via ons [webformulier](#). Wetten verschillen in de verschillende landen en regio's, maar zorg ervoor dat je in ieder geval de volgende veelvoorkomende fouten vermijdt:

**5.2.1 Algemeen:** Gebruik zonder toestemming geen beschermd materiaal van derden, zoals handelsmerken, auteursrechtelijk beschermde werken of gepatenteerde ideeën, en neem geen misleidende of valse voorstellingen, namen of metagegevens op in je app-bundel of ontwikkelaarsnaam. Apps moeten worden ingediend door de persoon of rechtspersoon die eigenaar is van, of een licentie heeft voor, het intellectuele eigendom en andere relevante rechten.

**5.2.2 Sites/services van derden:** Als je app content van een externe service gebruikt, er toegang toe krijgt of er inkomsten mee genereert, moet je ervoor zorgen dat je hiervoor specifiek toestemming hebt gekregen volgens de gebruiksvoorwaarden van de service. Autorisatie moet op verzoek worden verstrekt.

**5.2.3 Audio/video downloaden:** Apps mogen het illegaal delen van bestanden niet faciliteren of de mogelijkheid bieden om media van externe bronnen op te slaan, te converteren of te downloaden (bijvoorbeeld Apple Music, YouTube, SoundCloud, Vimeo, enz.) zonder uitdrukkelijke toestemming van die bronnen. Het streamen van audio-/videocontent kan ook in strijd zijn met de gebruiksvoorwaarden, dus zorg ervoor dat je dit controleert voordat je app toegang krijgt tot die services. Autorisatie moet op verzoek worden verstrekt.

### 5.2.4 Aanbevelingen van Apple:

(a) ↗ Suggereer of impliceer niet dat Apple een bron of leverancier van de App is, of dat Apple een bepaalde verklaring met betrekking tot kwaliteit of functionaliteit onderschrijft.

(b) Als je app is geselecteerd als 'Keuze van de redacteur', past Apple de badge automatisch toe.

**5.2.5 Apple producten ↗** Maak geen app die verwarrend veel lijkt op een bestaand Apple product, een interface (bijvoorbeeld Finder), een app (zoals de App Store, iTunes Store of Berichten) of advertentiethema. Apps en extensies, waaronder toetsenborden van derden en stickerpakketten, mogen

geen Apple emoji bevatten. Muziek uit iTunes en Apple Music-voorvertoningen mogen niet worden gebruikt voor hun amusementswaarde (bijvoorbeeld als achtergrondmuziek bij een fotocollage of als soundtrack bij een game) of op een andere ongeoorloofde manier. Als je muziekvoorbeelden van iTunes of Apple Music aanbiedt, moet je een link naar de bijbehorende muziek in iTunes of Apple Music weergeven. Als je app activiteitsringen weergeeft, mogen deze de gegevens voor Bewegen, Trainen of Staan niet weergeven op een manier die lijkt op de Activiteit-regelaar. In [Human Interface Guidelines \(HIG, Richtlijnen voor menselijke interface\)](#) vind je meer informatie over het gebruik van activiteitsringen. Als je app gegevens van Apple Weather weergeeft, moet deze voldoen aan de attributievereisten in de [WeatherKit-documentatie](#).

## 5.3 Gamen, kansspelen en loterijen

Gamen, kansspelen en loterijen kunnen lastig te beheren zijn en behoren tot het meest gereguleerde aanbod in de App Store. Neem deze functionaliteit alleen op als je je wettelijke verplichtingen overal waar je je app beschikbaar stelt volledig hebt gecontroleerd en voorbereid bent op extra tijd tijdens het beoordelingsproces. Enkele dingen om in gedachten te houden:

**5.3.1** Sweepstakes en prijsvragen moeten worden gesponsord door de ontwikkelaar van de app.

**5.3.2** Officiële regels voor sweepstakes, prijsvragen en loterijen moeten in de app worden gepresenteerd en duidelijk maken dat Apple geen sponsor is en op geen enkele manier bij de activiteit betrokken is.

**5.3.3** Apps mogen in-app aankopen niet gebruiken om tegoed of valuta te kopen voor gebruik in combinatie met gamen met echt geld.

**5.3.4** Apps die gamen met echt geld aanbieden (zoals sportweddenschappen, poker, casinospellen, paardenraces) of loterijen moeten beschikken over de benodigde licenties en toestemmingen op de locaties waar de app wordt gebruikt, moeten geografisch beperkt zijn tot die locaties en moeten gratis zijn in de App Store. Illegale gokhulpmiddelen, waaronder kaartentellers, zijn niet toegestaan in de App Store. Loterij-apps moeten compensatie, kans en een prijs hebben.

## 5.4 VPN-apps

Apps die VPN-services aanbieden, moeten gebruikmaken van de [NEVPNManager-API](#) en mogen alleen worden aangeboden door ontwikkelaars die als organisatie zijn aangemeld. Je moet een duidelijke verklaring afleggen over welke gebruikersgegevens worden verzameld en hoe deze worden gebruikt op een app-scherm voordat een gebruiker actie onderneemt om de service te kopen of anderszins te gebruiken. Apps die VPN-services aanbieden, mogen voor geen enkel doel gegevens verkopen, gebruiken of openbaar maken aan derden en moeten zich hieraan houden in hun privacybeleid. VPN-apps mogen de lokale wetgeving niet schenden en als je ervoor kiest om je VPN-app beschikbaar te stellen in een gebied waarvoor een VPN-licentie is vereist, moet je je licentiegegevens opgeven in het veld App Review Notes. Ouderlijk toezicht, contentblokkering en beveiligingsapps van onder andere goedgekeurde providers kunnen ook de NEVPNManager-API gebruiken. Apps die niet aan deze richtlijn voldoen, worden uit de App Store verwijderd en installatie via alternatieve distributie wordt geblokkeerd. Ook kun je uit het Apple Developer Program worden verwijderd.

## 5.5 Mobile Device Management ↻

Mobile Device Management-apps die Mobile Device Management-services (MDM) bieden, moeten deze mogelijkheid bij Apple aanvragen. Dergelijke apps mogen alleen worden aangeboden door commerciële ondernemingen, onderwijsinstellingen of overheidsinstanties, en in beperkte gevallen door bedrijven die MDM gebruiken voor ouderlijk toezicht of devicebeveiliging. Je moet een duidelijke verklaring afleggen over welke gebruikersgegevens worden verzameld en hoe deze worden gebruikt op een app-scherm voordat een gebruiker actie onderneemt om de service te kopen of anderszins te gebruiken. MDM-apps mogen geen toepasselijke wetgeving schenden. Apps die MDM-services aanbieden, mogen voor geen enkel doel gegevens verkopen, gebruiken of openbaar maken aan derden en moeten zich hieraan in hun privacybeleid houden. In een beperkt aantal gevallen zijn analyses van derden toegestaan, op voorwaarde dat de services alleen gegevens verzamelen of verzenden over de prestaties van de MDM-app van de ontwikkelaar, en geen gegevens over de gebruiker, het device van de gebruiker of andere apps die op dat device worden gebruikt. Apps die configuratieprofielen aanbieden, moeten ook aan deze vereisten voldoen. Apps die niet aan deze richtlijn voldoen, worden uit de App Store verwijderd en installatie via alternatieve distributie wordt geblokkeerd. Ook kun je uit het Apple Developer Program worden verwijderd.

## 5.6 Gedragscode voor ontwikkelaars ↻

Behandel iedereen met respect, of het nu gaat om hoe je reageert op App Store-reviews, supportverzoeken van klanten of wanneer je communiceert met Apple, inclusief je antwoorden in App Store Connect. Laat je niet in met enige vorm van pesten, discrimineren, intimideren en treiteren, en moedig anderen niet aan om zich in te laten met het bovenstaande. Herhaaldelijk manipulatief of misleidend gedrag of ander frauduleus gedrag zal leiden tot verwijdering uit het Apple Developer Program.

Klantvertrouwen is een hoeksteen van het ecosysteem van de App Store. Apps mogen gebruikers nooit misbruiken of proberen klanten af te zetten, hen te misleiden tot het doen van ongewenste aankopen, hen te dwingen onnodige gegevens te delen, prijzen op een gemene manier te verhogen, kosten in rekening te brengen voor features of content die niet worden geleverd, of andere manipulatieve maatregelen te nemen binnen of buiten de app.

Je Developer Program-account wordt beëindigd als je deelneemt aan activiteiten of acties die niet in overeenstemming zijn met de Gedragscode voor ontwikkelaars. Om je account te herstellen, kun je een schriftelijke verklaring overleggen over de verbeteringen die je wilt aanbrengen. Als je plan is goedgekeurd door Apple en wij bevestigen dat de wijzigingen zijn doorgevoerd, kan je account worden hersteld.

### 5.6.1 App Store-recensies

App Store-klantrecensies kunnen een integraal onderdeel zijn van de app-ervaring, dus je moet klanten met respect behandelen wanneer je op hun opmerkingen reageert. Houd je reacties gericht op de opmerkingen van de gebruiker en gebruik geen persoonlijke informatie, spam of marketing in je reactie.

Gebruik de meegeleverde API om gebruikers te vragen je app te beoordelen; met deze functionaliteit kunnen klanten een waardering en beoordeling geven in de App Store zonder het ongemak van het verlaten van je app, we staan geen ook aangepaste beoordelingsaanwijzingen toe.

### 5.6.2 Identiteit van ontwikkelaars ↗

Het verstrekken van verifieerbare informatie aan Apple en klanten is essentieel voor het vertrouwen van de klant. Jouw weergave van jezelf, je bedrijf en je aanbod in de App Store of alternatieve app-marktplaatsen moet nauwkeurig zijn. De informatie die je verstrekt, moet waarheidsgetrouw, relevant en up-to-date zijn, zodat Apple en klanten begrijpen met wie ze contact hebben en contact met je kunnen opnemen over eventuele problemen.

### 5.6.3 Opsporingsfraude

Deelnemen aan de App Store vereist integriteit en toewijding aan het opbouwen en behouden van het vertrouwen van de klant. Het manipuleren van elementen van de klantervaring in de App Store, zoals grafieken, zoekopdrachten, recensies of verwijzingen naar je app, tast het vertrouwen van de klant aan en is niet toegestaan.

### 5.6.4 App-kwaliteit

Klanten verwachten de hoogste kwaliteit van de App Store en het behoud van hoogwaardige content, services en ervaringen bevordert het vertrouwen van de klant. Indicaties dat aan deze verwachting niet wordt voldaan, zijn onder meer een te groot aantal klantrapporten over zorgen over je app, zoals negatieve klantrecensies en buitensporige teruggaveverzoeken. Het onvermogen om hoge kwaliteit te behouden, kan een factor zijn bij de beslissing of een ontwikkelaar zich aan de Gedragscode voor ontwikkelaars houdt.

---

## Nadat je je aanvraag hebt ingediend

Nadat je je app en metagegevens hebt ingediend in App Store Connect en je in het beoordelingsproces zit, moet je rekening houden met het volgende:

- **Timing:** App Review zal je app zo snel mogelijk beoordelen. Als je app complex is of nieuwe problemen met zich meebrengt, moet je er wellicht langer over nadenken. En onthoud dat als je herhaaldelijk wordt afgewezen vanwege dezelfde schending van de richtlijn of als je hebt geprobeerd het beoordelingsproces te manipuleren, dat het dan langer duurt voordat de beoordeling van je app is voltooid. Lees meer over [App Review](#).
- **Statusupdates:** De huidige status van je app wordt weergegeven in App Store Connect, zodat je van daaruit alles in de gaten kunt houden.
- **Verzoeken versnellen:** Als je een kritisch timingprobleem hebt, kun je [een versnelde beoordeling aanvragen](#). Respecteer je collega-ontwikkelaars door alleen een versnelde beoordeling te vragen als je die echt nodig hebt. Als we merken dat je dit systeem misbruikt, is het mogelijk dat we je verzoeken gaan afwijzen.

- **Releasedatum:** Als je releasedatum is ingesteld voor de toekomst, verschijnt de app pas op die datum in de App Store, ook als deze is goedgekeurd door App Review. En vergeet niet dat het tot 24 uur kan duren voordat je app in alle geselecteerde storefronts wordt weergegeven.
- **Afwijzingen:** Ons doel is om deze richtlijnen eerlijk en consistent toe te passen, maar niemand is perfect. Als je app is geweigerd en je hebt vragen of je wilt aanvullende informatie, gebruik dan App Store Connect om rechtstreeks met het App Review-team te communiceren. Dit kan helpen om je app in de Store te krijgen en het kan ons helpen het proces van App Review te verbeteren of om duidelijkheid te krijgen over ons beleid.
- **Bezwaar:** Als je het niet eens bent met de uitkomst van je beoordeling, [kun je een bezwaar indienen](#). Dit kan helpen om je app in de App Store te krijgen. Je kunt ook zelf [wijzigingen in de richtlijnen](#) voorstellen om ons te helpen het App Review-proces te verbeteren of om een behoefte aan duidelijkheid in ons beleid in kaart te brengen.
- **Inzendingen met bugfixes:** Voor apps die al in de App Store of een alternatieve app-marktplaats staan, worden bugfixes niet langer uitgesteld vanwege schendingen van de richtlijnen, behalve als het gaat om juridische of veiligheidskwesties. Als je app is afgewezen en in aanmerking komt voor dit proces, gebruik je App Store Connect om rechtstreeks met het App Review-team te communiceren en geef je aan dat je van dit proces gebruik wilt maken en het probleem in je volgende inzending aanpakt.

We zijn benieuwd naar waar je mee gaat komen!

Laatst bijgewerkt: [5 maart 2024](#)