

**TEHNISKIE NOTEIKUMI  
PAR KONCESIJAS LĪGUMATTIECĪBĀM, KAS NOSLĒGTAS SAISTĪBĀ AR  
AZARTSPĒĻU EKSPLUATĀCIJU UN TAJĀS GŪTO IENĒMUMU IEKASĒŠANU  
SASKAŅĀ AR LIKUMDOŠANAS DEKRĒTA NR. 41 (2024. GADA 25. MARTS)  
6. PANTA 3. PUNKTU**

## **SATURS**

PRIEKŠVārds	3
PIRMĀ DAĻA	4
1. KONCESIONĀRA PIENĀKUMI	5
1.1 IZPILDĀMIE UZDEVUMI, LAI RĪKOTĀJI SPĒLES VARĒTU PIEDĀVĀT	5
1.2 TEHNISKĀ ZIŅOJUMA SATURS	6
2. INFORMĀCIJAS APMAIŅA STARP KONCESIONĀRA SISTĒMU UN CENTRALIZĒTO SISTĒMU	9
3. NOTEIKUMI PAR TEHNISKO ATBILSTĪBAS PĀRBAUDI	10
OTRĀ DAĻA	12
4. KONCESIONĀRA SISTĒMA	13
5. AZARTSPĒĻU SISTĒMA	17
6. AZARTSPĒĻU PLATFORMA	18
7. AZARTSPĒĻU LIETOTNE	19
8. AZARTSPĒĻU APSTIPRINĀŠANAS SISTĒMA	20
9. PAKALPOJUMUS SNIEDZOŠAIS KONCESIONĀRS	21
10. SPĒĻU PIEDĀVĀJUMA RĀDĪŠANAS SISTĒMA (TĪMEKĻVIETNĒ UN/VAI LIETOTNĒ)	22
11. INFORMĀCIJAS PĀRSŪTĪŠANAI PAREDZĒTAIS TELEMĀTIKAS SAKARU TĪKLS	24
12. KONCESIONĀRA AZARTSPĒĻU KONTA SISTĒMA	26

### PRIEKŠVārds

Šajā dokumentā ir izklāstītas tehniskās specifikācijas, kas ietver **koncesionāram** noteiktos uzdevumus, funkcijas un tehniskās prasības, kuras izpildot, tam ir atļauts attālināti ekspluatēt publiskās azartspēles un no tām iekasēt ieņēmumus. Terminiem, kas dokumenta tekstā ir izcelti **treknrakstā** ir tāda pati nozīme kā vienotajā nomenklatūrā iekļautajām definīcijām.

Šā dokumenta pirmajā daļā ir sīki izklāstītas darbības un uzdevumi, kas jāpilda saskaņā ar koncesijas līgumu, bet otrajā daļā ir noteiktas minimālās tehniskās prasības darbībām, kuras **koncesionārs** nodrošina un garantē.

**PIRMĀ DAĻA**

**PUBLISKĀS DARBĪBAS UN UZDEVUMI, KAS JĀPILDA  
SASKAŅĀ AR KONCESIJAS LĪGUMU**



### 1. KONCESIONĀRA PIENĀKUMI

Lai **koncesionārs** varētu pildīt tam noteiktos uzdevums, tam:

- ir jāsadarbojas ar **Muitas un monopolu aģentūru (Agenzia delle Dogane e dei Monopoli - ADM)**, kura veic visas spēļu sistēmas un naudas plūsmu stratēģisko vadību un pārvaldību, kā arī uzraudzību un kontroli;
- ir jāizmanto **centralizētā sistēmā** - ADM IT sistēma, kas ir savienota ar **koncesionāra sistēmu** un ar kuras palīdzību, ievērojot spēkā esošos tiesību aktus, **koncesionārs** tiek pārbaudīts, tam tiek piešķirts unikālais kods (kad dalības apliecinājums ir apstiprināts), noteikta vienreizējā maksa u.tml.

#### 1.1 IZPILDĀMIE UZDEVUMI, LAI RĪKOTĀJI SPĒLES VARĒTU PIEDĀVĀT

Lai rīkotāji spēles varētu piedāvāt, **centralizētajā sistēmā**, ievērojot spēkā esošos tiesību aktus par ar azartspēļu ieņēmumu iekasēšanu, tiem tiek piešķirts un reģistrēts azartspēļu unikālais kods. Šī reģistrācija ir nepieciešama, lai rīkotājs varētu iekasēt likmi un izmaksāt spēlētājiem laimestus un kompensācijas.

Līdztekus tam, kas nepārprotami noteikts līgumā, **koncesionārs** nodrošina un garantē, ka viņš:

1. izveidos un pārvaldīs **koncesionāru sistēmu** saskaņā ar šajā dokumentā izklāstītajām tehniskajām specifikācijām;
2. izstrādās *ārkārtas situāciju seku novēršanas* sistēmu, ar kuras palīdzību varēs iegūt un rekonstruēt visus datus par darbībām līdz ārkārtas situācijas rašanās brīdim. Šai sistēmai jābūt tādai, lai tajā datu kopijas varētu glabāt reāllaikā vai intervālos, kas nepārsniedz 120 sekundes no brīža, kopš tie galvenajā datubāzē tika ģenerēti vai pārveidoti. Datu kopijas jāglabā vietā, kas ģeogrāfiski ir nošķirta no galvenās datu glabātuves;
3. informācijas pārraides nolūkos ieviesīs un pārvaldīs savu **telemātikas sakaru tīklu**, kā arī metodes saziņai ar **centralizēto sistēmu** saskaņā ar šajā dokumentā un saziņas protokolos izklāstītajām tehniskajām specifikācijām;
4. pielāgos **koncesionāru sistēmas** gadījumos, kad to nosaka grozījumi tiesību aktos vai šādas izmaiņas pieprasa ADM;
5. nodrošinās informācijas apmaiņu ar **centralizēto sistēmu**;



6. izveidos un pārvaldīs **koncesionāram** piederošu tīmekļvietni, kurai var piekļūt, izmantojot paša **koncesionāra** reģistrētu interneta domēnu, kura pirmā līmeņa paplašinājumam noteikti jāsakrīt ar augstākā līmeņa domēnu “.it”.
7. īstenos un pārvaldīs **lietotnes**, kurās ir redzami piedāvāto spēļu veidi, kā arī pārvaldīs katru no spēlēm;
8. īstenos un pārvaldīs **koncesionāra azartspēļu konta sistēmu**, kurā spēlētāji tiek reģistrēti un piekļūst saviem azartspēļu kontiem;
9. pieņems un iekasēs jebkādas likmes un iemaksas, tostarp bonusus, kurus spēlētājs iemaksā pret dalību spēlē; iepriekš minēto izpildīs tā, lai vienlaicīgi uz **centralizēto sistēmu** tiktu nosūtīta informācija par azartspēļu konta atlikumu, tostarp atlikušajiem bonusiem;
10. pārbaudīs visas iemaksas, laimestus un atmaksas, laimestu izmaksas, laimestu izmaksu un uzskaiti, tostarp arī par laimētajiem bonusiem, pēc tam, kad to ir apstiprinājusi **centralizēta sistēma**; iepriekš minēto izpildīs tā, lai vienlaicīgi uz **centralizēto sistēmu** tiktu nosūtīta informācija par azartspēļu konta atlikumu, tostarp atlikušajiem bonusiem;
11. darīs pieejamu kopsavilkumu par veiktajām likmēm, kurā ir iekļauts:
  - a) tikai unikālais kods, ko dalības apliecinājuma vai dalības tiesību apstiprināšanas laikā ir piešķīrusi **centralizētā sistēma**, un attiecīgā konta bilance;
  - b) azartspēļu konta identifikācijas numurs un nodokļa maksātāja kods saskaņā ar spēkā esošajiem tiesību aktiem;
  - c) jebkāda papildinformācija saistībā ar veikto likmi.
12. saskaņā ar spēkā esošajiem tiesību aktiem glabās analītiskos datus, kas saistīti ar spēlētāja darbībām un veiktajām likmēm, lai cita starpā spēlētājam sniegtu tādus analītiskos datus par viņa azartspēļu kontu, kuros ir fiksēta līdzekļu, tostarp spēlētāja veikto iemaksu pārskats, kas relatīvi pamato bilances summu;
13. iesniegs pieprasījumu par naudas iemaksu glabāšanu, izmaksu, bonusu piešķiršanu un azartspēļu konta pielāgojumiem. Azartspēļu kontu ir atļauts pārvietot tikai tad, kad **centralizētajā sistēmā** ir pareizi noglabāti dati par visām iepriekšminētajām darbībām;
14. Izstrādās tādu **koncesionāra sistēmu**, kas var iziet atbilstības pārbaudi, ko vada kāda no no ADM identificētajām iestādēm; šī

pārbaude, cita starpā, attiecas arī uz tīmekļvietni un **lietotnēm.**

Tāpat **koncesionārs:**

- tehniskajā ziņojumā, ko tas nodod *ADM* pirms tas paziņo par **telemātikas tīkla** darbības uzsākšanu, apraksta **koncesionāra sistēmu** un savu **telemātikas sakaru tīklu**, ar kura palīdzību tiks pārsūtīta informācija; ja tīklam veic ārkārtas vai organizatorisko uzkopšanu, koncesionārs *ADM* nosūta šā tehniskā ziņojuma jaunāko versiju;
- visus tehniskā ziņojuma papildinājumus nosūta *ADM* 10 dienu laikā no pieprasījuma iesniegšanas dienas.

## 1.2 TEHNISKĀ ZIŅOJUMA SATURS

Tehniskajā ziņojumā visās lappusēs iekļauj galveni, kurā norādīts vismaz:

- nosaukums,
- versija;
- datums;
- koncesijas kods;
- **koncesionāra** uzņēmuma nosaukums.

Tehniskajā ziņojumā iekļauj vismaz:

1. sarakstu ar jebkādām pārskatīšanām un izmaiņām salīdzinājumā ar iepriekšējo versiju;
2. **koncesionāra sistēmu;**
3. risinājumus, kas ieviesti, lai pārvaldītu ar koncesiju noteiktos uzdevumus, kā arī apliecinājumu par darbībām, kuras ir veicis **pakalpojumus sniedzošais koncesionārs;**
4. **koncesionāra azartspēļu kontu sistēmu;**
5. **azartspēļu sistēmas;**
6. **azartspēļu platformas;**
7. **azartspēļu pieteikumus;**
8. **azartspēļu pieņemšanas sistēmu;**
9. **telemātikas sakaru tīklu**, kurā tiek pārsūtīta informācija, un visus nepieciešamos savienojumus, kas nodrošina saziņu starp komponentiem, tostarp laiku, kad traucējumu gadījumā ir notikusi iejaukšanās;



10. **azartspēļu piedāvājuma rādīšanas sistēmu** (tīmekļvietne un lietotne);
11. komponentu atrašanās vietas;
12. loģisko, fizisko, perimetra un vides drošību;
13. tehnoloģiskā aprīkojuma aizsardzību;
14. izmantotās uzraudzības sistēmas, tostarp tās, kas paredzētas automātiskā pakalpojumu līmeņa noteikšanas rīkiem un ziņošanai;
15. informāciju par procedūrām, kas veiktas sniegto pakalpojumu atbalstam;
16. apstrādātajiem personas datiem piemērotajiem drošības un privātuma pasākumus;
17. uzdevumus un pienākumus.

Par katru **azartspēļu sistēmu**, tostarp sistēmām, kuras nodrošina **pakalpojumus sniedzošais koncesionārs, koncesionārs** sīki apraksta visas sistēmā iekļautās **azartspēļu platformas** un (attiecībā uz katru platformu) **azartspēļu lietotnes**, kas spēlētājiem darītas pieejamas, lai tiem nodrošinātu dažādas azartspēles, tostarp apraksta visu komponentu savstarpējo sasaisti. Turklāt, aprakstot **azartspēļu sistēmu**, vienmēr ir jāapraksta arī **azartspēles apstiprināšanas sistēma**.

Attiecībā uz **azartspēļu platformām**, kā arī **azartspēļu lietotnēm koncesionārs** norāda izstrādātāja (ja šī persona nav pats **koncesionārs**) uzņēmuma nosaukumu, nodokļu maksātāja numuru un PVN maksātāja numuru.

**Koncesionāram** ir jānorāda arī interneta domēns, kurā spēlētāji var piekļūt azartspēlēm, kā arī izsmeloši jāapraksta attiecīgās tīmekļa vietnes struktūra un funkcionalitāte. Tāpat **koncesionāram** smalki ir jāapraksta tās **lietotnes** (ja tādas ir) un visas to funkcijas, kas saistītas ar koncesiju un kurās spēlētāji var piekļūt azartspēļu piedāvājumam ar mobilo ierīču starpniecību.

**Koncesionāram** ir jāapraksta tehniskie un organizatoriskie risinājumi, kas pieņemti, lai, cik iespējams, samazinātu riskus, kas saistīti ar datu zudumu, bojājumiem zādzību vai apdraudējumu. Tostarp jāapraksta risinājumi, kurus ievieš, lai nodrošinātu pakalpojumu nepārtrauktību un darbības pārtraukšanas gadījumā atjaunot tos, nezaudējot datus. Jāapraksta arī procedūras automatizētai **koncesionāra sistēmas** komponentu integritātes verificācijai.

Tāpat jāapraksta, ar kādiem mehānismiem tiek aizsargāts **telemātikas sakaru tīkls** un informācija, kas šajā tīklā tiek pārsūtīta.



**Koncesionāriem**, kas darbojas kā **pakalpojumus sniedzošie koncesionāri** ir jāapraksta, kā tie izstrādā visus tās **azartspēļu sistēmas** komponentus, ko tie vēlas darīt pieejamus **koncesionāriem**.

## **2. INFORMĀCIJAS APMAIŅA STARP KONCESIONĀRA SISTĒMU UN CENTRALIZĒTO SISTĒMU**

Lai nodrošinātu informācijas apmaiņu starp **koncesionāra sistēmu** un **centralizēto sistēmu**, **koncesionārs** mēra un nodrošina **telemātikas sakaru tīklu** starp **koncesionāra sistēmu** un **centralizēto sistēmu**, kā arī ekspluatē to saskaņā ar šajā dokumentā un saziņas protokolos izklāstītajām tehniskajām specifikācijām.

Informācijas apmaiņu starp **koncesionāra azartspēļu konta sistēmu** un **centralizēto sistēmu** veic tikai un vienīgi **koncesionārs**.

Ja **pakalpojumus sniedzošā koncesionāra azartspēļu sistēma** ir **koncesionāra sistēmas** daļa, informācijas apmaiņu starp **azartspēļu sistēmu** un **centralizēto sistēmu** veic **pakalpojumus sniedzošais koncesionārs**; pārējos gadījumos informācijas apmaiņu veic **koncesionārs**.

Ja **koncesionārs** sadarbojas ar pakalpojumu sniedzošu koncesionāru, viņiem ir jānoslēdz līgums, kurā, cita starpā, ir ietvertas koncesionāra tiesības līgumu izbeigt, ja saņemtais pakalpojums nav atbildis līguma nosacījumiem, kā arī ir ietverta garantija, ka tas jebkurā brīdī varēs piekļūt azartspēļu datiem, kas uz to attiecas.

### 3. NOTEIKUMI PAR TEHNISKO ATBILSTĪBAS PĀRBAUDI

Lai iegūtu Likumdošanas dekrēta Nr. 41 (2024. gada 25. marts) 6. panta 1. punktā minētos spēļu veidus, **koncesionārs**, izmantojot datorizētās procedūras, kuras pieejamas darījusi *ADM*, lūdz, lai kāda no pārbaudes iestādēm, ar kurām *ADM* ir noslēgusi līgumu, vai, atsevišķos gadījumos, uzņēmums “SO.GE.I. S.p.A.” veic tehnisko pārbaudi.

Atbilstības tehniskajā pārbaudē apstiprina vismaz atbilstību šā dokumenta prasībām; to dara, izmantojot vismaz šādas metodes (ja tas attiecīgajam azartspēles veidam ir iespējams):

- a) pirmkoda analīze;
- b) dokumentu analīze ar atsauci uz katru komponentu;
- c) atbilstības pārbaude, tostarp izmantojot simulācijas rīkus un procedūras – attiecībā uz katru komponentu;
- d) pārbaude par pareizu saziņu un integrāciju starp visiem **koncesionāra sistēmas** komponentiem;
- e) pārbaude par to, cik precīzi tiek pārraidīti dati starp **koncesionāra sistēmu** un **centralizēto sistēmu**;
- f) pārbaude par to, vai azartspēļu noteikumi tiek ievēroti
- g) gadījumskaitļu ģeneratora (*RNG - random number generator*) statistikas testi;
- h) matemātiskā modeļa analīze, tostarp saistībā ar laimestu sadali;

Tehniskajā atbilstības pārbaudē nosaka veikto darbību rezultātu, katram komponentam (kas attiecas uz konkrēto azartspēles veidu) precizējot:

- a) identifikācijas datus un saistītos aparatūras un/vai programmatūras moduļus;
- b) kritiski svarīgas datnes;
- c) RNG statistiskās analīzes rezultātus;
- d) džekpota veidus
- e) spēlētājiem izsniegtā laimesta daļu, kas izteikta procentos un kurā atsevišķi izdalīti džekpota laimesti;
- f) laimesta varbūtību;
- g) analīžu rezultātus;

Ja ir plānots izmainīt tādas **koncesionāra sistēmas** komponentus, kura pārbaudē ir saņēmusi pozitīvu novērtējumu, grozījumu saskaņotības ar šajā dokumentā minētajiem tehniskajiem noteikumiem labad ir jāiesniedz pieprasījums pārbaudes iestādei vai (noteiktos

gadījumos) uzņēmumam “SO.GE.I. S.p.A.”, kas vajadzības gadījumā veiks jaunu tehnisko atbilstības pārbaudi.

Azartspēlēs gūtos ieņēmumus atbilstoši Likumdošanas dekrēta Nr. 41 (2024. gada 25. marts) 6. panta 3. punktam iekasē tikai pēc *ADM* apstiprinājuma, kurā iekļauts pozitīvs pārbaudes iznākums vai novērtējums, turklāt to dara atbilstoši sertifikācijā noteiktajām prasībām.

Ja **koncesionāra sistēma** strādā ar traucējumiem un/vai ir pārveidota un tāpēc vairs neatbilst tam, kas norādīts sertifikātā, **koncesionārs** nekavējoties nosaka problēmas cēloni, izmantojot pieejamos uzraudzības instrumentus, un gādā par to, lai attiecīgā problēma būtu apzināta gan visaptveroši, gan sīkāk, kā arī nosaka labākās metodes **koncesionāra sistēmas** vai tās komponenta traucējumu novēršanai un pareizas darbības atjaunošanai.

Ja nav traucēta ieņēmumu iekasēšana un azartspēļu norise, **koncesionārs** cik ātri vien iespējams risina radušās problēmas un novērš traucējumus, tostarp veicot izmaiņas **koncesionāra sistēmā**.

Turpretim, ja ieņēmumu iekasēšana un azartspēļu norise ir traucēta, **koncesionāra sistēmai** veic šajā dokumentā aprakstīto integritātes pārbaudi, un **koncesionārs** par šo gadījumu ziņo gan spēlētājam, gan *ADM*. Jebkuru spēlētāja iemaksas pilnu atmaksu vienmēr sedz **koncesionārs**.

Maksas, kas saistītas ar atbilstības tehniskajām pārbaudēm, sedz pieteikuma iesniedzēji.



AGENZIA

**ADM**

AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI

**Tehniskie noteikumi**

**OTRĀ DAĻA**

**TEHNISKĀS PRASĪBAS**

## 4. KONCESIONĀRA SISTĒMA

**Koncesionāra sistēma** sastāv no šādiem elementiem:

- azartspēļu sistēma(-as), kas paredzēta(-as) azartspēļu pakalpojumu sniegšanai un kas sastāv no šādiem elementiem:
  - azartspēļu platforma(-as), kurā(-ās) ir atsevišķas **azartspēļu lietotnes**;
  - **azartspēļu apstiprināšanas sistēma**;
- **azartspēļu piedāvājuma rādīšanas sistēma** (tīmekļvietne un/vai lietotne);
- **koncesionāra azartspēļu kontu sistēma**;
- uzskaites sistēma izmaksājamo summu noteikšanai saskaņā ar spēkā esošajiem tiesību aktiem;
- aparatūras un programmatūras infrastruktūras, kuru pamatā ir visu komponentu darbība, uzraudzības un kontroles sistēma;
- **telemātikas sakaru tīkls** informācijas pārsūtīšanai.

Visiem **koncesionāra sistēmas** elementiem darbības laiku fiksē atbilstoši koordinētajam universālajam laikam (UTC).

**Koncesionāra sistēmas** infrastruktūras izveidei nepieciešamajiem resursiem jāatrodas Eiropas Ekonomikas zonas teritorijā, pat ja tā tiek izveidota ar mākoņdatošanas risinājumiem. Visiem mākoņdatošanas risinājumiem jāatbilst tehniskajām prasībām un parametriem, ko noteikusi Digitālās Itālijas aģentūra (*Agenzia per l'Italia Digitale - AGID*) un Nacionālā kiberdrošības aģentūra (*Agenzia per la Cybersicurezza Nazionale - ACN*), lai tos varētu kvalificēt kā valsts pārvaldē izmantojamus un lai ar tiem varētu nodrošināt, ka visām uzraudzības un kontroles darbībām, ko veic *ADM*, nepieciešamā informācija ir pieejama.

Jo īpaši ir jāgarantē datu digitālā suverenitāte, tāpēc ir pieņemts noteikums, ka sistēmai ir jādarbojas atbilstoši prasībām par datu atrašanās vietu, datu pārsūtīšanu, piekļuvi datiem un datu drošību. Tas attiecas uz datiem, kuri ir jāšifrē gan pārsūtīšanas laikā, gan pēc to glabāšanas.

**Koncesionāra sistēmas** arhitektūrai jābūt tādai, lai, cik vien iespējams, varētu nodrošināt nepieciešamo jaudu, pieejamību, mērogojamību, veiktspēju, drošumu un kontrolējamību. Šai arhitektūrai ir jābūt arī tādai, ar kuru var izmantot augsta drošuma risinājumus, kas izstrādāti, dublējot visus komponentus, un tehnoloģiskus un organizatoriskus risinājumus, ar kuriem pakalpojumu var atgūt bez datu zaudējuma, lai tādējādi varētu garantēt pakalpojuma nepārtrauktību.

**Koncesionāra sistēmai** jābūt tādām funkcijām, kas spēj novērst datu zaudēšanu, bojājumus, zādzību vai apdraudējumu un darbības pārtraukšanu. Cita starpā to panāk, pareizi izvietojot aprīkojumu un to aizsargājot, lai samazinātu riskus, ko rada vides apdraudējumi un kaitējums, kā arī neatļauta piekļuve.

Atsevišķas **koncesionāra sistēmas** funkcijas tiek izpildītas ar modulārās pieejas metodēm, ar kurām iespējams identificēt atsevišķus sistēmas komponentus.

Azartspēļu ekspluatācijas laikā datubāžu atjauninājumi jāveic, transakciju veicot vienlaikus ar attiecīgo darbību, tādējādi nodrošinot, ka darbības tiek izpildītas pilnīgi un pareizi, kā arī nodrošinot, ka darbībām varēs sekot līdzī un varēs nekavējoties iejaukties, ja tiek konstatētas novirzes vai traucējumi saistībā ar ierasto norisi. Katrai transakcijai ir jāatbilst atsevišķajos saziņas protokolos izklāstītajiem noteikumiem.

**Koncesionāra sistēmai** ir jābūt tādai, ar ko ir iespējams iekasēt ieņēmumus no azartspēlēm, pārvaldīt azartspēļu norisi un sazināties ar **centralizēto sistēmu** saskaņā ar šajā dokumentā izklāstītajām tehniskajām specifikācijām, un tai jābūt arī tādām īpašībām, lai:

- varētu nodrošināt, ka informācija tiek apstrādāta saskaņā ar spēkā esošajiem tiesību aktiem par personas datu apstrādi, tostarp pirms to iespējamās iznīcināšanas datu nesējus, kas satur sensitīvus datus, likvidējot vai pārrakstot drošā veidā.  
Jo īpaši ir jāīsteno arī drošības pasākumi, lai personas datu apstrādes parametri, kurus pārvalda datu pārzinis vai datu apstrādātājs, atbilstu tiesību aktiem datu aizsardzības jomā. Šo pasākumu mērķis ir aizsargāt datus un to kopijas, garantējot konfidencialitāti, integritāti, pieejamību un autentiskumu;
- ar audita žurnālu palīdzību varētu uzraudzīt visu komponentu darbību un hronoloģiski reģistrētu **koncesionāra sistēmas** operatoru un administratoru darbības, šos reģistrus aizsargātu pret manipulācijām un neatļautu piekļuvi, tos izmantotu pārvaldībai, un īstenotu attiecīgus koriģējošus pasākumus;
- varētu pienācīgi dokumentēt dublēšanas politiku;
- aizsargātu komponentu un informācijas integritāti, tostarp izmantojot automātiskus mehānismus, kas novērš to pārveidošanu. Ja šāda pārbaude nav bijusi sekmīga, **koncesionāra sistēmas** komponentiem veic automatizētas integritātes pārbaudes procedūras, kurās novērtē mehānismus attiecīgā elementa bloķēšanai gadījumos. Jo īpaši šie mehānismi jāpiemēro atsevišķām **azartspēļu platformām** un **spēļu**

**lietotnēm**, kā arī **koncesionāra azartspēļu konta sistēmai** un programmatūrai, ko izmanto attiecīgo ziņojumu kopsavilkumu aprēķināšanai un nosūtīšanai uz centralizēto sistēmu.

Spēlētājs azartspēlēm un azartspēļu konta pārvaldības funkcijām var piekļūt tikai pēc tam, kad tas, izmantojot reģistrācijas laikā izveidotos piekļuves datus, ir iegājis savā azartspēļu kontā. Spēlētājam ir jāspēj piekļūt azartspēles funkcijām, par kurām nav nepieciešams veikt naudas iemaksu, arī tad, ja viņš nav savā kontā nav iegājis.

Kad spēlētājs ir iegājis savā azartspēļu kontā, tajā ne vēlāk kā 20 minūšu laikā ir jāveic kāda darbība. Pretējā gadījumā spēlētājam piekļuve azartspēlēm un azartspēļu pārvaldības funkcijām būs liegta; tas neattiecas uz lietotāja iespējām autonomi iestatīt citu vērtību, kas nepārsniedz 60 minūtes.

Lietotāja sesija tiek pārtraukta šādos gadījumos:

- a) ja spēlētājs **koncesionāra sistēmai** paziņo par lietotāja sesijas beigām;
- b) ja maksimālais noildzes laiks ir pārsniegts;
- c) ja **koncesionārs** ir noteicis un dokumentējis apstākļus, kuru dēļ lietotāja sesija ir jāpārtrauc;
- d) **vietnes** vai lietotnes piespiedu slēgšanas gadījumā.

Gadījumos, kad lietotāja sesija beidzas un tādēļ tiek pārtraukta arī azartspēles norise, ir jānodrošina, ka spēlētājs pārtraukto spēli var atsākt, kad tai ir piekļuvis vēlreiz, taču vienlaikus ir jānodrošina ierasta spēles norise.

Lietotāja sesijas laikā ir jābūt iespējai palaist īpašus brīdinājumus ikreiz, kad ir sasniegts tēriņu un/vai laika ierobežojums (atkarībā no spēlētāja vecuma un spēles ieradumiem); tēriņu limits nedrīkst pārsniegt 100 EUR par vienu lietotāja sesiju, bet laika ierobežojums nedrīkst būt garāks par vienu stundu.

Visa informācija, kas tiek glabāta par pēdējiem sešiem mēnešiem, kā arī grāmatvedības informācija par pēdējiem diviem gadiem ADM uzraudzības un kontroles labad ir jādara pieejama reāllaikā. Tomēr, šim laikposmam beidzoties, minētā informācija (ja tā vairs nav pieejama reāllaikā) ir jāglabā vismaz nākamajos piecus gadus, nodrošinot, ka tā ir vesela, salasāma un pieejama.

Jābūt iespējai iesniegt īpašus pieprasījumus par šo informāciju reāllaikā lietotāja noteiktos laika intervālos par katru atsevišķu **koncesionāra sistēmas** komponentu, paredzot arī iespēju pieprasījuma rezultātus redzēt ne ilgāk kā 48 stundu laikā un eksportēt šo pieprasījumu rezultātus.





Spēlētājam tiek nodrošināta iespēja pašam sev liegt dalību spēlē (pašizslēgšana) vai vienā vai vairākos Likumdošanas dekrēta Nr. 41 (2024. gada 25. marts) 6. panta 3. punktā minētajos spēļu veidus ar pagaidu un pastāvīgu pašizslēgšanas iespēju. Šai iespējai jābūt iekļautai arī **azartspēļu piedāvājuma rādīšanas sistēmā**.

Spēlētājam tiek nodrošināta arī iespēja pastāvīgi pašizslēgšanu atcelt; šai iespējai jābūt pieejamai ne agrāk kā deviņus mēnešus pēc tam, kad pašizslēgšana tika uzsākta. Jebkura atkārtota aktivizēšana pēc spēlētāja pieprasījuma deviņu mēnešu laikā pēc pastāvīgas pašizslēgšanas notiek septiņas dienas pēc paziņojuma nosūtīšanas koncesionāram. Pēc spēlētāja pieprasījuma pagaidu pašizslēgšanu var mainīt uz pastāvīgu pašizslēgšanu.

Spēlētājs sev var liegt dalību viena **koncesionāra** piedāvātajās azartspēlēs vai visu koncesionāru azartspēlēs. Spēlētājs, kas sev liedzis dalību azartspēlēs, ne tikai nevar piedalīties azartspēlēs, bet arī nevar atvērt jaunus kontus un nevar veikt noguldījumus un saņemt bonusus. **Koncesionārs** pašizslēgšanu var apstiprināt tikai fiziskām personām, kurām ir vai ir bijis konts šī **koncesionāra** platformā.

Ja pašizslēgšana attiecas uz aktīviem lietotājiem, ir jānodrošina, ka nekavējoties un automātiski tiek atslēgtas visas to sesijas un par pašizslēgšanu ir jāizsūta paziņojums **centralizētajā sistēmā**; vienmēr ir jānodrošina, ka tiek pabeigtas visas azartspēles, kas pirms pašizslēgšanas bija iesāktas. Jebkurā gadījumā spēlētājam ir jābūt iespējai piekļūt savam azartspēļu kontam, lai to pārvaldītu.

Spēlētājs, kurš vēlas izveidot kontu, bet ir sev liedzis dalību azartspēlēs, azartspēļu kontu nevar izveidot.

Spēlētājam tiek nodrošināta iespēja noteikt spēles pašierobežojumus attiecībā uz piekļuvi spēlei katru dienu, katru nedēļu, mēnesi vai gadu (ar to saprotot laikposmu starp spēļu sesijām), tēriņiem (ar to saprotot summas, no kurām atskaitītas laimētās un atmaksātās summas), naudas zaudējumu (ar to saprotot iemaksas, no kurām atskaitītas atmaksas) un iemaksas. Šai iespējai jābūt iekļautai arī **azartspēļu piedāvājuma rādīšanas sistēmā**. Iestatītajiem ierobežojumiem vienmēr ir jābūt noteiktai vērtībai.

Noguldījumus azartspēļu kontā veic, izmantojot maksāšanas rīkus, ar kuriem var sekot līdzi finanšu plūsmām, vai skaidrā naudā **vai, izmantojot citus maksāšanas līdzekļus, ja iemaksa tiek veikta tirdzniecības vietā un nepārsniedz kopējo nedēļas limitu - 100 EUR**; naudu no azartspēļu konta izņem, izmantojot maksājumu līdzekļus, ko spēļu konta turētājs jau iepriekš norādījis **koncesionāram** un ko **koncesionārs** jau ir apstiprinājis.



AGENZIA

**ADM**

AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI

## Tehniskie noteikumi

Ja spēlētājs ir pārsniedzis paša noteikto ierobežojumu, ir jānodrošina, ka jebkāda azartspēļu darbība visās aktīvajās lietotāju sesijās tiek pārtraukta un ka **centralizētai sistēmai** tiek nodota attiecīgā informācija; vienmēr ir jānodrošina, ka tiek pabeigtas visas spēļu darbības, kas bija iesāktas, pirms spēlētājs sasniedza paša noteikto ierobežojumu.

Spēlētājam vienmēr tiek nodrošināta iespēja piekļūt savam azartspēļu kontam, lai viņš varētu to pārvaldīt un vajadzības gadījumā mainīt noteiktos ierobežojumus. Ja spēlētājs nosaka stingrāku ierobežojumu, jaunajam ierobežojumam ir jāstājas spēkā uzreiz; pretējā gadījumā izmaiņas stājas spēkā no nākamās septiņas dienas; izņēmums ir gadījumi, kad tiek mainīti parametri, kas noteikti konta pirmajā aktivizēšanas reizē – tad izmaiņas stājas spēkā nākamajā dienā.

Ja spēlētājs sev liedz dalību azartspēlēs (pašizlēgšana), spēlētāja noteiktajiem ierobežojumiem ir jāpaliek spēkā pat tad, ja tas vēlāk pašizlēgšanu atceļ.

Citus pašierobežojumus azartspēlēm var noteikt **koncesionārs**; šādā gadījumā informācija ir jāpaziņo spēlētājam vismaz septiņas dienas pirms ierobežojumu noteikšanas.

**Koncesionāru sistēmā** jābūt iekļautām funkcijām, ar kurām azartspēļu konta līgumā paredzētajos gadījumos spēlētājam var liegt piekļuvi (apturēt/bloķēt) azartspēlēm. Ar šo funkciju palīdzību datorizētā reģistrā var reģistrēt apturēšanas/bloķēšanas iemeslus.

Apturēšanas/bloķēšanas perioda laikā spēlētājam nevar liegt izņemt laimestus no sava azartspēļu konta, izņemot gadījumos, kad apturēšanas/bloķēšanas iemesla dēļ tas tomēr ir pieļaujams.

**Koncesionāra sistēmā** spēlētāju nedrīkst mudināt vai piespiest pabeigt darbības, kas uzsāktas vietnes vai **lietotņu** izmantošanas laikā.

## **5. AZARTSPĒĻU SISTĒMA**

**Azartspēļu sistēmās** iekļauj Likumdošanas dekrētā Nr. 41 (2024. gada 25. marts) 6. panta 1. punktā minētos spēļu veidus, kurus grupē šādi:

- 1) sporta un citu veidu derības ar fiksētām likmēm un derības ar fiksētām likmēm, kurās notiek tieša spēlētāju mijiedarbība;
- 2) derības par simulētiem notikumiem;
- 3) derības ar fiksētām likmēm un totalizatoru derības par zirgu skriešanās sacīkstēm;
- 4) ar sportu saistīti azartspēļu fondi un ar zirgu skriešanās sacīkstēm nesaistītas totalizatora derības;
- 5) nacionālās zirgu skriešanās sacīkstes un prognožu konkursi par zirgu skriešanās sacīkstēm;
- 6) atjautības spēles, tostarp kāršu spēļu turnīri un cita veida kāršu spēļu sacensības, kā arī azartspēles ar fiksētu likmi un attālinātais bingo;
- 7) citas spēles virtuālā vai digitālā vidē, tostarp virtuālajā 3D pasaulē (metaversā).

Spēlētājam var būt pieejamas bezmaksas simulāciju spēles, kas nekādā ziņā nedrīkst atšķirties no spēlēm uz naudu, un tajās tiek ievēroti visi spēles noteikumi.

## **6. AZARTSPĒĻU PLATFORMA**

**Azartspēļu platformās** azartspēļu veidiem, kuros vinnesti tiek izmaksāti kā procentuālā daļa no spēlē iemaksātās summas, kas noteikta konkrētās spēles noteikumos, azartspēles iznākums tiek noteikts ar gadījumskaitļu ģeneratora (RNG) palīdzību.

RNG var ieviest ar datorprogrammām un/vai aparatūru, un tam nav obligāti jābūt integrētam **azartspēļu lietotnēs**; lai noteiktu derību rezultātus, gadījumskaitļi tiek ģenerēti, ievērojot nejaušības, statistiskās neatkarības, ekvivalences, reproducējamības, neprognozējamības un neatskaitāmības principu; gadījumskaitļi un rezultāti nedrīkst būt pieejami, pirms tos izmanto **azartspēļu lietotne**.

Spēlētājs vienmēr var redzēt pēdējās derības (ja to paredz atsevišķais spēles veids) un šīs derības tiek attēlotas vai nu kā vizuāla reprodukcija vai detalizēts tekstuāls apraksts, kurā ir iekļauta vismaz šāda informācija:

- a) derību datums un laiks;
- b) *ADM* piešķirtais derību identifikators, tostarp laika zīmogs;
- c) spēles iznākums, kas attēlots vai nu grafiskā vai tekstuālā veidā;
- d) kopējā iemaksātā summa un tās sadalījums;
- e) visu laimestu, tai skaitā džekpotu, kopsumma;
- f) derību starpposmu rezultāti.

Lai *ADM* varētu veikt uzraudzību un kontroli, vienmēr jānodrošina pēdējo sešu mēnešu laikā aizvadīto spēļu atkārtojums, (ne obligāti grafiskā formātā).

## **7. AZARTSPĒĻU LIETOTNE**

Laimestu procentuālajai peļņai no likmju summas (RTP) ir jāatbilst spēles noteikumos noteiktajiem ierobežojumiem.

Nav ļauts izstrādāt azartspēles, kurās spēlētāji tiek maldināt par izredzēm uz laimestu vai kurās, ar mērķi mudināt spēlētāju likt jaunas likmes, tam biežāk, nekā pieļauj spēles noteikumi, tiek radīts iespaids, ka viņš var iegūt maksimālo laimestu.

Katrā spēlē iekļauj tās noteikumus (tostarp džekpotu izmantošanas specifiku, norādes par RTP un spēļu balvu noteikšanas kārtību) un spēles instrukcijas. Šie noteikumi un norādījumi spēlētājam vienmēr ir pieejami.

Nekāds **azartspēļu lietotnē** ietvertais saturs (vizuālais, audiālais, tekstuālais vai zīmju) nedrīkst būt vulgārs, nelikumīgs vai aizskarošs.

Spēlētājam skaidri tiek parādīts **azartspēļu lietotnes** nosaukums.

Spēlētājam skaidri tiek parādīta likmju summa (un, ja iespējams, tās ekvivalents kredītpunktos). Ja azartspēlē ir redzami kredītpunkti, spēlētājam rāda konvertācijas vērtību.

**Azartspēļu lietotnē** attiecīgā gadījumā norāda derībās pieļaujamo minimālo un maksimālo likmes summu, iespējamus laimestus un spēles iznākumu.

Nav ļauts izmantot automatizētus līdzekļus, kas bez skaidras spēlētāja piekrišanas automātiski liek likmes vai likmju sekvences. Jo īpaši nav atļauts patvaļīgi atkārtot iepriekšējās likmes, kā arī nav pieļaujams, ka, iepriekš noteiktam laikam beidzoties, derības bez skaidras spēlētāja piekrišanas pārņem **azartspēļu lietotne** (piemēram, tā atkārtos pēdējo likmi).

Katru **azartspēļu lietotni** var atspējot un/vai izslēgt tikai tad, ja tajā nenoris neviena azartspēle.



AGENZIA

**ADM**

AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI

## **8. AZARTSPĒĻU APSTIPRINĀŠANAS SISTĒMA**

**Azartspēļu apstiprināšanas sistēma** ir **azartspēļu sistēma**, kas ar **centralizēto sistēmu** ir saistīta **koncesionāra telemātikas sakaru tīklā**.

Ja **koncesionārs** izmanto **pakalpojumus sniedzošā koncesionāra azartspēļu sistēmas**, savienojums ar **centralizēto sistēmu** tiek veidots ar **pakalpojumus sniedzošā koncesionāra telemātikas sakaru tīkla** starpniecību.

**Azartspēļu apstiprināšanas sistēmā** iekļauj vismaz:

- saskarni ar **azartspēļu platformām**;
- saskarni ar **koncesionāra azartspēļu konta sistēmu**;
- saskarni ar **centralizēto sistēmu** – katram spēles veidam.

Saskarnēm ar **azartspēļu platformām** jābūt modulārām un autonomām attiecībā uz katru **azartspēļu platformu**.

Saskarnēm ar **centralizēto sistēmu** ir jāatbilst attiecīgajiem saziņas protokoliem, un katrai no tām jābūt modulārai un neatkarīgai.

Tāpat **pakalpojumus sniedzošā koncesionāra azartspēļu konta sistēmas** saskarnei ir jābūt spējīgai, izmantojot tā paša koncesionāra **azartspēļu sistēmu**, veidot divvirziena saziņu ar **koncesionāra azartspēļu konta sistēmu**.

## **9. PAKALPOJUMUS SNIEDZOŠAIS KONCESIONĀRS**

Ja **pakalpojumus sniedzošais koncesionārs** citiem **koncesionāriem** dara pieejamas savas **azartspēļu sistēmas**, tām jābūt fiziski vai loģiski nodalītām (ja tas iespējams konkrētajam spēles veidam). Vienmēr jābūt iespējai nodalīt datus, kas attiecas uz katru **koncesionāru**.

**Pakalpojumus sniedzošā koncesionāra** infrastruktūru nav ļauts nodot citiem **pakalpojumus sniedzošiem koncesionāriem**, izņemot gadījumos, kad šī infrastruktūra ir balstīta mākondatošanas risinājumos.



### 10. SPĒĻU PIEDĀVĀJUMA RĀDĪŠANAS SISTĒMA (TĪMEKĻVIETNĒ UN/VAI LIETOTNĒ)

Tīmekļvietnē un **lietotnē** jābūt skaidri redzamai vismaz šādai informācijai:

- **koncesionāra** vārds/nosaukums, juridiskais statuss, nodokļu maksātāja numurs, PVN maksātāja reģistrācijas numurs un juridiskā adrese;
- koncesijas identifikators;
- **koncesionāra** logotips vai zīme;
- *ADM* logotips un logotips "Spēlē likumīgi un atbildīgi";
- aizliegums nepilngadīgajiem piedalīties azartspēlēs;
- spēles piedāvājuma elementi, tostarp elementi, kas raksturo katru spēles veidu, piemēram: izmaksas, kas saistītas ar dalību spēlē, balvas un to piešķiršanas veids, iespējamo bonusu pārvaldība;
- azartspēļu noteikumi un norādījumi dalībai tajās;
- ieteikumi, kā rīkoties traucējumu gadījumos;
- azartspēļu norises laiki;
- procedūras un termiņi laimestu un kompensāciju ieskaitīšanai un izmaksai no azartspēļu kontiem;
- minimālās prasības attālināto azartspēļu spēlētāju stacijām;
- spēlētāju atbalsta dienesta kontaktinformācija;
- funkcijas saistībā ar pašizslēgšanu un pašierobežojumiem;
- bieži uzdotie jautājumi;
- saites uz institūciju vietnēm saistībā ar azartspēlēm, it īpaši saites uz *ADM*;
- spēkā esošie tiesību akti attiecībā uz attālinātām azartspēlēm un jebkuru citu *ADM* pasākumu, kas ir saistīts ar tās pārvaldītajām spēlēm;
- koncesijas līgums;

Vietnē un **lietotnē** ir jābūt redzamam ne tikai aizliegumam nepilngadīgajiem piedalīties azartspēlēs, bet arī skaidri un nepārprotami jānorāda paziņojums un/vai saites, kurās ir vismaz:

- informācija par iespējamiem riskiem, kas saistīti ar azartspēlēm, un informāciju par to, kur spēlētāji var vērsties problēmu gadījumā;
- praktiska un precīza informācija par spēlēm, noteikumiem un laimesta iespējamību;
- spēlētāju aizsardzības pasākumu saraksts ar iespēju spēlētājam izmantot šos pasākumus;





AGENZIA

**ADM**

AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI

## Tehniskie noteikumi

- tieša saite uz noteikumiem un nosacījumiem, kuriem spēlētājs piekritis, piekļūstot vietnei vai **lietotnei** un spēlējot tajā;
- tieša saite uz personas datu aizsardzības noteikumiem, ko piemēro **koncesionārs**;
- tieša saite uz *ADM* tīmekļvietni;
- vienkārša un acīmredzama/redzama sistēma spēlētāju informēšanai par viņu tiesībām iesniegt sūdzības par **koncesionāru**; šajā sistēmā jāiekļauj saite uz *ADM* ziņojumu portālu.

Par visām atjautības spēlēm, tostarp kāršu spēļu turnīriem un cita veida kāršu spēļu sacensībām, kā arī azartspēlēm ar fiksētu likmi un attālināto bingo tīmekļvietnē un **lietotnēs** ir jābūt pieejamai galīgajai informācija par spēlētājiem piešķirtā vinnesta summu saistībā ar iekasēto summu.

Tīmekļvietnē un **lietotnēs** vienmēr ir jābūt iespējai sazināties ar atbalsta dienestu, kurš var risināt ar spēļu piekļuves un satura izmantošanu saistītus jautājumus.

Tīmekļvietnes un **lietotņu** saturam ir jābūt itāļu valodā; izņēmums ir plaši lietoti tehniskie termini.

Visām programmatūras funkcijām, kas vajadzīgas vietnes pienācīgai darbībai un **lietotnes**uzstādīšanai spēlētāja ierīcēs jābūt tādām, lai tiktu novērsts datu zudums, bojājumi, zādzība vai apdraudējums un samazināti riski, ko rada ļaunprātīgu kodu radīti apdraudējumi; to panāk nodrošinot ekskluzīvu savienojumu ar **koncesionāra sistēmu**.

## 11. INFORMĀCIJAS PĀRSŪTĪŠANAI PAREDZĒTAIS TELEMĀTIKAS SAKARU TĪKLS

**Telemātikas sakaru tīklam**, par kura sakariem atbild **koncesionārs**, jābūt balstītam uz tirgus standarta tehnoloģiskajiem risinājumiem, ko piedāvā telekomunikāciju operatori, un tajā jāievieš drošības tehnoloģijas, kas spēj nodrošināt pārsūtīto datu integritāti un konfidencialitāti, kā arī garantē pakalpojuma nepārtrauktību azartspēļu laikā jebkuros apstākļos neatkarīgi no **koncesionāra sistēmas** noslodzes.

Dialogs starp **koncesionāra sistēmu** un **centralizēto sistēmu** ir noteikts saziņas protokolos, ko definē un nodrošina *ADM*.

Ja dialogam starp **koncesionāra sistēmas** komponentiem izmanto patentētus saziņas protokolus, šiem protokoliem ir jābūt līdzīgiem tiem, ar kuriem informācija tiek pārsūtīta **telemātikas sakaru tīklā**.

Savienojuma specifikācijas starp perifēro aprīkojumu un **centralizētās sistēmas** vietu pašlaik balstās uz īpašiem *Lan-to-Lan FastEthernet* tīkliem ar ātrumu līdz 100 Mb/s, kur *Ethernet* vai *FastEthernet pieslēgvietas* ir pieejamas 3. slāņa komutatoros, vai uz VPN savienojumu internetā, izmantojot īpašu tehnoloģiju. Šie savienojumi ir savietojami ar **centralizēto sistēmu** un, lai nodrošinātu pastāvīgu un nepārtrauktu dialogu starp iesaistītajām sistēmām, tiem ir jābūt dublētiem.

Publiskās sakaru sistēmas (*Sistema Pubblico di Connettività - SPC*) savienojumu (ja tāds ir) var izmantot tikai derībām zirgu skriešanās sacīkstēs, lai pārsūtītu informāciju no **centralizētās sistēmas** un uz to. Šāda veida pieslēguma ierobežojums attiecas tikai uz Itālijas teritoriju.

**Telemātikas sakaru tīkls** ir pastāvīgi jāuzrauga, lai tas būtu aizsargāts pret ārējiem apdraudējumiem. Vienlaikus ir jānodrošina arī sistēmu (tostarp pārsūtāmās informācijas) un lietojumprogrammu, kas izmanto tīklu, drošība, tostarp pārsūtāmās informācijas drošība, lai novērstu nepilnīgas pārraides, maršrutēšanas kļūdas un jebkāda veida kiberuzbrukumus, kā arī nodrošinātu apmainīto ziņojumu integritāti un konfidencialitāti.

Lai ieviestu Likumdošanas dekrētā Nr. 41 (2024. gada 25. marts) minētajai spēļu ekspluatācijai un tajās gūto ieņēmumu iekasēšanai nepieciešamās funkcijas, starp **koncesionāra sistēmu** un **centralizēto sistēmu** reāllaikā ir jāveic nepārtraukta informācijas apmaiņa un tas jādara, izmantojot datu pārraides tīklu kas paredzēts tikai spēļu pārvaldībai. Šajā nolūkā **koncesionārs**:



1. uz **centralizēto sistēmu** saskaņā ar atsevišķu spēles veidu saziņas protokoliem nosūta informāciju kas sagatavota spēles ieņēmumu iekasēšanai (ja tas ir iespējams konkrētajam spēles veidam);
2. reāllaikā, izmantojot savu **telemātikas sakaru tīklu**, ievāc likmes;
3. reāllaikā pārsūta uz **centralizēto sistēmu** likmju datus, lai iegūtu unikālo kodu dalības apliecinājuma vai dalības tiesību apstiprināšanai;
4. pārvieto spēlētāja spēles kontu pēc tam, kad **centralizētā sistēmā** pēc likmju, tostarp jebkādu spēlētāja izlietos bonusu pieņemšanas un dalības vai tiesībām piedalīties spēlē apstiprināšanas, ir saņemts unikālais kods;
5. pārsūta uz **centralizēto sistēmu** informāciju, kas vajadzīga, lai noteiktu likmju statusu saskaņā ar atsevišķu spēļu veidu saziņas protokoliem (ja tas konkrētajam spēles veidam ir iespējams);
6. pārvieto spēlētāja azartspēļu kontu pēc tam, kad **centralizētajā sistēmā** ir apstiprinātas likmes vai atmaksājamās likmes, izmaksājot laimestus vai atmaksu, tostarp jebkādu spēlētāja laimēto bonusa summu.
7. tikai pēc tam, kad **centrālā sistēma** ir saņēmusi glabāšanas pieprasījuma apstiprinājumu, var pārvietot spēlētāja kontu, lai noguldītu, izņemtu vai piešķirtu bonusus un pielāgotu azartspēļu kontu.
8. Jebkurā situācija, kad spēlētāja kontā notiek līdzekļu plūsma, nosūta uz **centralizēto sistēmu** azartspēļu konta bilanci, kurā īpaši izcelti bonusi.

Ja **koncesionārs** izmanto vienu vai vairākas **azartspēļu sistēmas**, kuras nodrošina **pakalpojumus sniedzošais koncesionārs**, šā panta 1., 2., 3. un 5. punktā minētās darbības veic **pakalpojumus sniedzošais koncesionārs**. Attiecībā uz visām citām darbībām — informāciju, kas vajadzīga minēto darbību izpildei un kas ir **pakalpojumus sniedzošā koncesionārā rīcībā**, tas nosūta **koncesionāram**.

Informācija jānosūta saskaņā *ADM* definētajiem un nodrošinātajiem protokoliem; tajā ir jāapraksta, kāda veida dati tiek pārsūtīti uz **centralizēto sistēmu** (attiecībā gan uz atsevišķiem spēļu veidiem, gan ar **koncesionāra azartspēļu konta sistēmu**), lietotņu ziņojumu struktūra un saziņai izmantotie pārsūtīšanas līmeņi, kā arī pieņemtie drošības standarti.

Lai nodrošinātu, **koncesionāra sistēmas** un **centralizētās sistēmas** savstarpējās saziņas ziņojumos iekļauto datu autentifikāciju, konfidencialitāti un integritāti, ziņojumiem ir jābūt izstrādātiem, atbilstoši saziņas protokolos izklāstītajiem drošības mehānismiem un izmantošanas principiem.

## **12. KONCESIONĀRA AZARTSPĒĻU KONTA SISTĒMA**

Lai reģistrētu spēlētāju un atvērtu viņa azartspēļu kontu, **centralizētā sistēma** pārsūtīs spēlētāja identifikācijas datus un unikālo azartspēļu konta identifikācijas kodu, kā arī šo reģistrāciju ir jāapstiprina *ADM*. Šis azartspēļu konts tiek aktivizēts tikai pēc tam, kad spēlētājs ir apstiprinājis, ka ir saņēmis unikālo identifikācijas kodu, iestatījis viņa piekļuves akreditācijas datus un ir noteicis spēles pašierobežojumus, kas sākotnējā aktivizācijas posmā nevar pārsniegt trīs stundas dienā (ņemot vērā laiku, kas pagājis no lietotāja sesiju sākuma līdz beigām), tēriņu limitu, kas nedrīkst pārsniegt 100 EUR dienā (tā ir summa, no kuras tiek atskaitītas laimētās un atmaksātās summas) un iemaksas limitu – ne vairāk kā 200 EUR dienā.

**Koncesionāra azartspēļu konta sistēmā** katram spēlētājam var reģistrēt tikai vienu azartspēļu kontu.

Azartspēļu kontos, kuros reģistrēti 18-24 gadus jauni spēlētāji, sākotnējā aktivizācijas posmā obligāti ir jāietver maksimālais iemaksas limits (ne vairāk kā 50 EUR dienā), maksimālais laika limits (ne vairāk kā divas stundas dienā, ar to saprotot laiku, kas pagājis no lietotāja sesijas sākuma līdz beigām), un tēriņu limits, (ne vairāk kā 50 EUR dienā, ar to saprotot summu, no kuras tiek atskaitītas laimētās un atmaksātās summas).

**Koncesionāra azartspēļu konta sistēmā** jāiekļauj daudzfaktoru autentifikācijas metodes kā vienīgais konta piekļuves veids.

Pēc tam, kad spēlētājs savā azartspēļu kontā ir iegājis, tiek parādīts pēdējās piekļuves datums un precīzs piekļuves laiks (stunda-minūte-sekunde).

Visos gadījumos, kad **koncesionārs** uzskata, ka ir bijis pretlikumīgs mēģinājums iekļūt spēlētāja azartspēļu kontā, viņš par to spēlētāju informē veidā, ko pats uzskata par piemērotāko krāpniecisku darbību novēršanai.

**Koncesionāra azartspēļu konta sistēmā** spēlētājam jābūt iespējai pieteikt azartspēļu konta slēgšanu. Visi līdzekļi azartspēļu kontā, tostarp nauda, ko var ieskaitīt pēc konta slēgšanas, spēlētājam ir jāpārskaita spēkā esošajos tiesību aktos noteiktajā kārtībā un termiņos.

Spēlētājs slēgtajā azartspēļu kontā nedrīkst veikt iemaksas un/vai piedalīties spēlēs.

Nav atļauta piekļuve azartspēļu kontiem, kas trīs gadus ir bijuši neaktīvi.

**Koncesionāra azartspēļu konta sistēma** jāiekļauj maksājumu instrumentu pārvaldības funkcijas.



**Koncesionāra azartspēļu konta sistēma** pēc tam, kad centralizētā sistēma ir piešķīrusi likmei unikālo kodu, turpina spēlētāja azartspēļu kontā ieskaitīt attiecīgās iemaksas un jebkādas laimesta vai atmaksas kredītpunktus, kā arī visus turpmākos likmes identifikācijas elementus.

**Koncesionāra azartspēļu konta sistēmai** jābūt tādai, ka tajā tiek glabāta šāda informācija (tostarp informācija par katru transakciju):

- iemaksas;
- laimesti un atmaksas;
- likmju iemaksas;
- izmaksa;
- bonusu kopsumma;
- bonusi par katru spēles veidu; tie kopā veido bonusu kopsummu;

Visi iepriekš uzskaitītie elementi kopā veido spēlētāja bilanci.

Summas, ko spēlētājs pieprasījis izmaksas posmā, nedrīkst iekļaut ar bonusiem saistītās summas.

**Koncesionāra** izmantotos bonusu var izmantot tikai azartspēlēs.

**Koncesionārs** nodrošina, ka spēlētājs viegli var atrast bonusu bilanci un informāciju par prasībām, kas jāievēro, lai šos bonusus varētu iztērēt.

Ar laimestiem vai atmaksu saistītie kredītpunkti, ir jāiegrāmato vienas stundas laikā pēc tam, kad laimests vai atmaksa ir oficiāli reģistrēta, vai vienas stundas laikā kopš brīža, kad spēlētājs ir pieprasījis izmaksāt summu, kas pieejamas saistībā ar iegūtajām dalības tiesībām (ja vien noteikumos, kas attiecas uz konkrēto azartspēli nav noteikts citādi).

Naudu, ko spēlētājs pieprasa izņemt, jāpārskaita ne vēlāk kā septiņas dienas pēc pieprasījuma saņemšanas un ar valutēšanas datumu, kas ir vienāds ar dienu, kad izmaksa no spēlētāja konta tika pieprasīta (ja vien noteikumos attiecībā uz konkrēto spēli nav noteikts citādi).

**Koncesionārs** ir atbildīgs par to, lai ne vēlāk kā septiņas dienas pēc izmaksas pieprasījuma un ar valutēšanas datumu, kas ir vienāds ar pieprasījuma dienu, atbilstoši veidam, par ko puses ir vienojušās, tiktu pareizi uzskaitītas summas, kuras spēlētājs ir licis izmaksāt no sava konta (ja vien noteikumos, kas attiecas uz konkrēto spēli, nav noteikts citādi) Tāpat tas savā tīmekļvietnē un jebkādā citā attālinātā vietnē vai kanālā sniedza skaidru un pārredzamu informāciju par izmaksas kārtību.

Iemaksai un izmaksai var izmantot tikai tādas maksājumu metodes, ar kurām ir iespējams sekot līdzī finanšu plūsmām un kas ir reģistrētas uz konta turētāja vārda. **Ja iemaksa tiek veikta tirdzniecības vietā un**

**nepārsniedz kopējo nedēļas limitu - 100 EUR, ir atļautas skaidras naudas iemaksas vai iemaksas ar citiem maksājumu līdzekļiem.**

**Azartspēļu organizētāja konta sistēmā ne tikai jāglabā informācija par izmantoto maksāšanas līdzekli, bet arī jābūt ieviestiem kontroles mehānismiem, lai nepieļautu nedēļas limita (100 EUR) pārsniegšanu.**

Jāpieņem tehniski pasākumi attiecībā uz atsevišķu spēlētāju izmantoto ierīču IP adrešu ģeolokalizāciju; jāliedz piekļuve vietnēm un/vai **lietotnēm**, kuras tieši pārvalda **koncesionārs** vai kuras tiek pārvaldītas ar mātesuzņēmumu, meitasuzņēmumu vai citādi saistītu uzņēmumu, kuru piedāvātos azartspēļu pakalpojumus **ADM** nav apstiprinājusi, starpniecību; 2. panta 1. punkta a)-f) apakšpunktā minēto spēļu piedāvāšana vietnēs, kurās **koncesionārs** saskaņā ar **koncesijas līgumu** nedarbojas ir jānovērš, pat ja vietni pārvalda pats **koncesionārs**, tā mātesuzņēmumi, meitasuzņēmumi vai citi saistītie uzņēmumi.

**Koncesionāra azartspēļu konta sistēma** nekavējoties un automātiski spēlētājam padara pieejamu ierakstu par transakcijām, kas veiktas vismaz 30 dienu laikposmā, vai, ja ir pieprasījumi par ilgāku laikposmu, **koncesionārs** šo informāciju dara pieejamu termiņā, ko tas pats ir noteicis. Šajā ziņojumā hronoloģiskā secībā par katru darbību iekļauj vismaz šādus elementus:

- darbības laika zīmogs;
- azartspēles veids;
- darbības iemesls;
- likme;
- laimests un/vai atmaksa;
- **centralizētās sistēmas** izdotā dalības apliecinājuma vai dokumenta, kas apliecina dalības tiesības, unikālais identifikators;
- informācija par iemaksām;
- informācija par izmaksu;
- informācija par piešķirtajiem bonusu;
- sīkāka informācija par veikto transakciju.

**Koncesionāra azartspēļu konta sistēmā:**

- jāuztur sistēmas žurnāls, kurā norādīti visi atļaujas numuri, ko pakalpojumu operatori piešķir pēc darījuma apstiprināšanas;
- jābūt funkcijām, ar kurām iespējams automātiski identificēt azartspēļu kontus, kuri trīs gadus ir bijuši neaktīvi, un summas,

kas jāpārskaita Valsts kasei, vienlaikus šo informāciju pārsūtot arī **centralizētajai sistēmai**;

- tiek uzturēts digitāls azartspēļu konta transakciju reģistrs, kurā ar vienkāršu ziņošanas rīku palīdzību glabā šādu informāciju:
  - informācija ar spēlētāja identitāti (tostarp spēlētāja identitātes pārbaudes iznākums);
  - detalizēta informācija par azartspēļu kontu un aktuālo atlikumu;
  - izmaiņas azartspēļu konta datos, tostarp attiecībā uz piesaistītajiem maksāšanas līdzekļiem;
  - piekrišana personas datu izmantošanai saskaņā ar privātuma tiesību aktiem;
  - paša spēlētāja noteiktie ierobežojumi kopš reģistrācijas;
  - spēlētāja pašizslēgšana kopš reģistrācijas;
  - sīkas ziņas par spēlētāja iepriekšējiem azartspēļu kontiem, tostarp šo kontu slēgšanas iemesli;
  - iemaksu/izmaksu vēsture;
  - derību vēsture ar vismaz šādu informāciju: spēles veids, derības, kurās tika likta likme, likmju apmērs un attiecīgie laimesti un/vai atmaksa.

**Koncesionāra azartspēļu konta sistēma** jābūt iespējai šos ziņojumus sagatavot, izmantojot šādus ziņošanas rīkus:

- spēļu kontu pārskats par noteiktu datumu, ko var iestatīt ar ziņojuma rīka palīdzību; šajā pārskatā jāiekļauj informācija par azartspēļu konta statusu (atvērts, slēgts, apturēts vai neaktīvs trīs gadus) un datums, kad statuss ir mainīts, spēlētāja vārds, uzvārds, nodokļu maksātāja numurs, spēlētāja identifikators un konta reģistrēšanas datums;
- ja viena vai vairākas spēlētāja iemaksas, izmaksas vai laimesti pārsniedz noteiktu limitu – pārskats par visu spēļu kontu statusu noteiktā datumā, kuru var iestatīt ar vienkārša ziņošanas rīka palīdzību. Limitam jābūt saistītam ar atsevišķām transakcijām, kā arī visiem darījumiem lietotāja noteiktā laikposmā.