

**DIRETTORE DELL'AUTORITÀ DI CONTROLLO DEL GIOCO D'AZZARDO, CHE FA
CAPO AL MINISTERO DELLE FINANZE DELLA REPUBBLICA DI LITUANIA**

**SULL'APPROVAZIONE DEI REQUISITI PER LE PIATTAFORME DI GIOCO
D'AZZARDO A DISTANZA**

Ai sensi dell'articolo 16, paragrafi 4, 6 e 7, della legge sui giochi della Repubblica di Lituania (come modificata dalla legge n. XIV-3080 del 7 novembre 2024):

1. Con la presente approvo i requisiti per le piattaforme di gioco d'azzardo a distanza (allegati).
2. Con la presente dichiaro che il presente decreto entra in vigore il 1° novembre 2025.

Il Direttore

REQUISITI PER LE PIATTAFORME DI GIOCO D'AZZARDO A DISTANZA

CAPITOLO I DISPOSIZIONI GENERALI

1. I requisiti per le piattaforme di gioco d'azzardo a distanza («requisiti») stabiliscono requisiti generali e tecnici per le piattaforme di gioco d'azzardo a distanza (di seguito: «piattaforme»), nonché la procedura per la registrazione e l'etichettatura di tali piattaforme.

2. I requisiti sono stati elaborati conformemente alla legge sui giochi della Repubblica di Lituania (di seguito: «la legge sui giochi»).

3. I requisiti si applicano alle società titolari di licenze e autorizzazioni per l'organizzazione di giochi d'azzardo che concedono il diritto di svolgere attività di gioco a distanza nella Repubblica di Lituania (di seguito: «società»).

4. Nei presenti requisiti sono utilizzati i seguenti termini:

4.1. **Software client:** software sviluppato per l'organizzazione di giochi a distanza e installato sul dispositivo del giocatore.

4.2. **Interfaccia del giocatore:** l'interfaccia del software o del browser Internet del giocatore in cui il giocatore interagisce con il dispositivo di gioco a distanza.

4.3. **Il ciclo di gioco:** tutte le attività e le comunicazioni di un dispositivo di gioco a distanza che si svolgono nel corso di un'unica sessione di gioco.

4.4. **Dispositivo del giocatore:** un dispositivo mediante il quale un giocatore partecipa ai giochi a distanza.

4.5. **Componente del ciclo di gioco:** un componente di gioco che può essere avviato solo dopo la presentazione del risultato di gioco principale e completata prima della fine del ciclo di gioco.

4.6. **Sessione del giocatore:** tutte le attività e le comunicazioni effettuate dal giocatore con un'identità stabilita e il dispositivo di gioco a distanza durante il periodo che va dalla connessione del giocatore con un'identità stabilita alla piattaforma fino alla sua disconnessione dalla piattaforma.

4.7. **Componenti esterni della piattaforma:** software esterno di terzi collegato alla piattaforma e da essa utilizzato.

4.8. **Conto di gioco del giocatore:** il conto in cui vengono registrati i fondi del giocatore durante le operazioni finanziarie.

4.9. **Cronologia delle modifiche:** una funzione di gestione delle informazioni sulla piattaforma che modifica i dati originali registrati nella banca dati aggiungendo o integrando nuovi dati.

4.10. **Operazioni monetarie:** qualsiasi pagamento, trasferimento o ricezione di denaro dall'istituto di pagamento del giocatore al conto di gioco del giocatore gestito dalla società e viceversa.

4.11. **Operazioni finanziarie:** operazioni monetarie o azioni effettuate dal giocatore e dalla società di gioco in relazione alla scommessa effettuata, al pagamento delle vincite, alla detrazione delle tasse o alla cancellazione della scommessa.

5. Altri termini utilizzati nei requisiti devono essere intesi come definiti nella legge sui giochi.

CAPITOLO II REQUISITI GENERALI PER LE PIATTAFORME

6. La piattaforma deve verificare automaticamente:

6.1. i componenti della piattaforma e della macchina da gioco a distanza e altri componenti che influenzano il risultato del gioco, garantendo l'autenticità e l'integrità dei dati mediante una firma digitale (ad esempio, checksum SHA) o altri metodi equivalenti, quando la macchina da gioco a distanza e la piattaforma sono attivate e almeno ogni 24 ore dopo l'attivazione;

6.2. l'autenticità del software del giocatore (se utilizzato per la comunicazione tra il dispositivo di gioco a distanza e il dispositivo del giocatore) mediante una firma digitale (ad esempio checksum SHA) o altri metodi equivalenti, quando il software del giocatore si connette al dispositivo e alla piattaforma di gioco a distanza e almeno ogni 24 ore dopo la connessione alla piattaforma e al dispositivo di gioco a distanza.

7. Tutti i risultati dei controlli di autenticità eseguiti dalla piattaforma e dal dispositivo di gioco a distanza devono essere conservati nel database della piattaforma per almeno 90 giorni di calendario e, in caso di ispezione da parte dell'operatore di gioco, fino al termine di tale ispezione.

8. Se la piattaforma rileva incongruenze (errori) nell'autenticità dei componenti che la compongono e/o del dispositivo di gioco a distanza, interromperà tutte le attività di gioco a distanza in cui sono state identificate incongruenze (errori) e i componenti che possono essere interessati da incongruenze (errori).

9. Se la piattaforma o il software del giocatore rilevano incongruenze nell'autenticità dei componenti del software del giocatore o malfunzionamenti nella connessione tra il dispositivo di gioco a distanza, il software del giocatore o la piattaforma, deve interrompere l'attività del software del giocatore.

10. La piattaforma deve essere progettata in modo tale da poter essere verificata in modo sicuro a livello locale e remoto, identificando il software installato, compresi i componenti software della piattaforma e il dispositivo di gioco remoto per la verifica automatica (di seguito: «il software del dispositivo di gioco a distanza») e le relative versioni, a livello sistematico utilizzando uno strumento di verifica esterno, di terze parti e affidabile (di seguito: «lo strumento di verifica esterno»). L'affidabilità dello strumento di verifica esterno deve essere valutata da un organismo accreditato (laboratorio).

11. Le informazioni memorizzate sulla piattaforma devono essere direttamente accessibili e gestite in maniera centralizzata. Se è memorizzato sui componenti esterni della piattaforma, deve essere direttamente collegato alla piattaforma in modo che le informazioni e il software del dispositivo di gioco a distanza possano essere verificati con uno strumento di verifica esterno o collegandosi direttamente alla piattaforma.

12. Le credenziali di accesso devono essere rilasciate all'Autorità di vigilanza per garantire che consentano l'accesso diretto allo strumento e alla piattaforma di verifica esterna.

13. La piattaforma deve garantire che solo le persone che dispongono di tale diritto possano modificare gli eventi operativi della piattaforma e del dispositivo di gioco remoto (attivazioni e disattivazioni del dispositivo di gioco remoto, malfunzionamenti, interruzioni e attivazioni del gioco) (di seguito: «eventi importanti»), i dati contabili e di rendicontazione, i dati dei componenti esterni della piattaforma e altri dati e file soggetti a modifiche. Tutte le modifiche apportate devono essere disponibili quando si genera un rapporto sulla cronologia delle modifiche. Quando si modificano i dati di cui sopra, la piattaforma deve registrare e memorizzare:

13.1. l'elemento di dati modificato;

13.2. il valore dell'elemento di dati prima della modifica;

13.3. il valore dell'elemento di dati dopo la modifica;

13.4. la data e l'ora della modifica dell'elemento di dati;

13.5. il nome della persona che ha effettuato la modifica.

13.6. Avviso informativo sul motivo della modifica.

14. La piattaforma deve disporre di un orologio interno che registri la data e l'ora o di una stazione di servizio di convalida temporale (di seguito: «orologio interno»), sincronizzato con il dispositivo di gioco a distanza e i componenti esterni della piattaforma, e utilizzato per:

14.1. creare marcature temporali per l'acquisizione dei dati della piattaforma;

- 14.2. redigere relazioni;
- 14.3. mostrare informazioni al giocatore durante la sessione del giocatore.
- 14.4. La piattaforma deve visualizzare l'ora nel fuso orario lituano, che deve essere permanentemente e in qualsiasi momento chiaramente visibile al giocatore durante la sessione del giocatore e mostrata secondo la procedura stabilita nelle linee guida per il gioco responsabile approvate dal servizio di vigilanza.
15. La piattaforma deve ripristinare i dati di almeno uno degli ultimi giochi che i giocatori hanno effettuato su un dispositivo di gioco a distanza:
 - 15.1. la data e l'ora dell'inizio e della fine della partita;
 - 15.2. la quantità di denaro o il numero di crediti posseduti dal giocatore prima e dopo la partita;
 - 15.3. l'importo totale delle scommesse;
 - 15.4. la somma di denaro vinta o il numero di crediti;
 - 15.5. l'importo totale di denaro vinto o il numero di crediti;
 - 15.6. la fornitura di giochi;
 - 15.7. l'evento di gioco e il suo esito;
 - 15.8. le scelte effettuate dal giocatore durante la partita e il suo esito;
 - 15.9. i risultati degli elementi del ciclo di gioco;
 - 15.10. ripetizione dell'intero gioco.
16. Il software e il dispositivo del giocatore non devono:
 - 16.1. contenere la logica che determina l'esito del gioco;
 - 16.2. continuare il gioco dopo aver perso la connessione a un dispositivo e a una piattaforma di gioco a distanza;
 - 16.3. memorizzare i dati che si intende raccogliere sulla piattaforma.
17. È vietato lo scambio di dati tra software, dispositivi e piattaforme dei giocatori, a eccezione delle funzioni di chat (testuali, audio, visive, ecc.) e dei file consentiti (foto e descrizioni dell'utente, altre foto, ecc.).
18. La funzionalità del software del giocatore, che non è correlata al gioco, non deve influire sul gioco.
19. Prima della creazione della sessione del giocatore, la piattaforma, insieme al software del giocatore e al dispositivo di gioco a distanza, deve identificare eventuali incompatibilità o restrizioni che impedirebbero al software del giocatore di funzionare correttamente con il dispositivo di gioco a distanza.
20. Se la piattaforma individua incompatibilità e limitazioni di un dispositivo di gioco a distanza, deve:
 - 20.1. informare il giocatore in merito alle incompatibilità e alle restrizioni individuate;
 - 20.2. non creare la sessione di un giocatore fino a quando non siano eliminate le incompatibilità e le restrizioni.
 - 20.3. La piattaforma del dispositivo di gioco a distanza deve essere in grado di sospendere e attivare tutti o alcuni giochi e sessioni dei giocatori.
21. Al momento della conclusione del contratto di gioco, durante l'identificazione del giocatore, il contratto di gioco e i dati identificativi forniti nei campi del modulo di registrazione del giocatore, verificati dalla società, devono essere inseriti nel database della piattaforma.
22. La trasmissione e l'archiviazione dei dati tra la piattaforma, altri componenti esterni della piattaforma, il dispositivo di gioco a distanza e il software del giocatore devono essere crittografati utilizzando algoritmi di crittografia avanzati e protocolli di comunicazione sicuri che impediscano l'intercettazione, la modifica o l'uso non autorizzati.
23. Tutti i dati e le relative copie devono essere memorizzati sulla piattaforma in un'architettura che protegga l'integrità di tali dati in caso di guasto e non comporti la perdita o il danneggiamento dei dati e/o delle relative copie a causa di un guasto parziale della piattaforma.
24. Quando un giocatore si connette a una piattaforma di gioco a distanza, l'autenticazione a due fattori deve essere utilizzata non meno di una volta al mese.

25. Quando il giocatore inizia a interagire con la piattaforma, è necessario registrare quanto segue:

25.1. data e ora di connessione;

25.2. indirizzo IP e cambiamenti di indirizzo IP in tempo reale, fino alla fine dell'interazione del giocatore con la piattaforma;

25.3. data e ora di disconnessione.

26. Sulla piattaforma e/o sui componenti esterni della piattaforma, devono essere raccolte e archiviate copie di questi documenti, la data del loro aggiornamento e altri dati generati digitalmente utilizzando diversi formati di file e voci di database:

26.1. al momento dell'identificazione del giocatore;

26.2. al momento della firma dell'accordo di gioco a distanza del giocatore e del suo rinnovo e modifica;

26.3. al momento dell'identificazione della fonte dei fondi e dei beni del giocatore;

26.4. In caso di modifica, cancellazione, recupero o altri impatti sulle copie e sui dati dei documenti, tutte le modifiche sono registrate e archiviate sulla piattaforma.

27. Le piattaforme e/o i componenti esterni della piattaforma devono registrare e memorizzare tutte le comunicazioni tra la società e i giocatori. La comunicazione con i giocatori deve essere memorizzata digitalmente in vari formati di file, voci di database o altri mezzi analoghi in modo tale che rimangano invariate al momento del rilevamento.

28. Tutte le modifiche, le cancellazioni, i recuperi o gli altri impatti sulla comunicazione della società con i giocatori memorizzati nei sistemi della piattaforma e/o nei componenti esterni della piattaforma devono essere registrati e archiviati sulla piattaforma.

29. La piattaforma non consente la creazione di un account di gioco per le persone di età inferiore ai 21 anni e le persone iscritte nel registro delle persone soggette a restrizioni di partecipazione al gioco d'azzardo (di seguito denominato registro).

30. La piattaforma, in modo automatico, prima di creare nuovi account di gioco dei giocatori e quando i giocatori esistenti si collegano alla piattaforma, consulta il registro e riceve una risposta che indica se le persone hanno limitato o meno la loro capacità di giocare. Se la piattaforma non svolge la funzione di invio e ricezione di una risposta, deve sospendere la possibilità di creare nuovi account di gioco dei giocatori e impedire ai giocatori di connettersi alla piattaforma.

31. Senza alcuna azione eseguita dal giocatore, la piattaforma disconnette automaticamente il giocatore dopo 15 minuti e gli consente di continuare a giocare solo dopo essersi ricollegato alla piattaforma.

32. La piattaforma deve attuare le misure di gioco responsabile stabilite nell'articolo 10⁴ della legge sui giochi, in conformità ai requisiti dell'Autorità di vigilanza e ai requisiti del sistema di controllo di garanzia del gioco responsabile delle società, mentre i dati su tutte le azioni restrittive scelte dai giocatori devono essere registrati e conservati nel database della piattaforma.

33. La piattaforma deve avere una funzione che consenta al giocatore di limitare le sue operazioni monetarie durante i seguenti periodi di calendario:

33.1. giorno (dalle 00:00 alle 24:00), che non può essere aumentato prima di 48 ore dalla presentazione della richiesta;

33.2. settimana (una settimana è considerata una sequenza di sette giorni dalle 0:00 del 1° giorno di ogni mese di calendario alle 24:00 del 7° giorno, successivamente a partire rispettivamente dal giorno 8, 15, 27 e 28, e la settimana che inizia il 28 terminerà l'ultimo giorno di quel mese), che può essere estesa alla settimana successiva 48 ore dopo la richiesta;

33.3. mese (dalle 00:00 del primo giorno del mese alle 24:00 dell'ultimo giorno del mese), che può essere aumentato il mese successivo 48 ore dopo la presentazione della richiesta.

34. La piattaforma deve avere una funzione che consenta al giocatore di limitare facoltativamente il tempo di sessione; se il giocatore richiede di aumentare il proprio tempo di sessione, le modifiche entrano in vigore dopo 48 ore.

35. La piattaforma deve essere in grado di monitorare, rilevare e identificare il software utilizzato dai giocatori per piazzare scommesse automatizzate secondo i seguenti criteri:

- 35.1. velocità e tempistica delle scommesse piazzate;
 - 35.2. coerenza delle scommesse piazzate;
 - 35.3. coerenza delle operazioni monetarie;
 - 35.4. attività del conto del giocatore;
 - 35.5. analisi del software e dell'indirizzo IP del giocatore.
36. La piattaforma deve essere progettata in modo tale che i dati, specificati nell'articolo 16, paragrafo 9, punti 1, 4, 7, 8, 9 e 10, della legge sui giochi siano caricati automaticamente sulla piattaforma LAKIS almeno ogni 30 giorni mediante un servizio web.

CAPITOLO III

PRESCRIZIONI RELATIVE AGLI ACCOUNT DEI GIOCATORI E ALLE OPERAZIONI FINANZIARIE

37. Un giocatore può avere un solo account di gioco attivo alla volta sulla piattaforma. Se il giocatore ha account di gioco inattivi del passato, questi devono essere collegati all'account di gioco attivo principale. Se un giocatore termina un contratto di gioco a distanza e non ha account di gioco attivi, i dati del suo vecchio account di gioco devono continuare a essere collegati logicamente nel database.

38. I giocatori non sono autorizzati a condurre alcuna operazione finanziaria o monetaria sulla piattaforma della società tra i vari conti di gioco dei giocatori.

39. La piattaforma deve consentire la creazione, l'utilizzo e la chiusura di account di gioco funzionali speciali per i giocatori, che sono specificamente identificati nel database della piattaforma e utilizzati dall'Autorità di vigilanza per eseguire azioni di vigilanza. Questi conti di gioco funzionali dei giocatori devono, per la loro modalità di funzionamento, essere identici ai conti di gioco del giocatore destinati al gioco.

40. Gli account di gioco funzionali speciali per i giocatori possono essere utilizzati anche da:

40.1. organismi accreditati (laboratori) che effettuano la certificazione della piattaforma e dei dispositivi di gioco a distanza;

40.2. produttori di dispositivi di gioco a distanza;

40.3. i fabbricanti di componenti esterni della piattaforma o dei sistemi ad essa collegati;

40.4. sviluppatori e supervisori di piattaforme e dispositivi di gioco a distanza;

40.5. operatori di giochi d'azzardo allo scopo di organizzare giochi d'azzardo.

41. Quando il giocatore esegue operazioni monetarie con il proprio conto, devono essere attuate misure per garantire la piena tracciabilità della ricezione o dell'accredito e del pagamento del denaro.

42. Il giocatore non può disporre del denaro nel conto di gioco del giocatore fino a quando non viene ricevuto dalla società o fino a quando la società non riceve un codice di conferma emesso dall'istituto di pagamento che indica che i fondi in questo istituto sono confermati. Il codice di convalida deve essere memorizzato nella banca dati della piattaforma.

43. Quando un giocatore esegue operazioni monetarie con il suo conto di gioco, queste operazioni devono essere effettuate direttamente sul conto aperto a nome del giocatore presso l'istituto di pagamento. Nell'effettuare operazioni in contanti, l'identità del giocatore (nome, cognome, numero di identificazione personale del giocatore (numero di identificazione personale di un cittadino estero o altra sequenza unica di caratteri assegnata al cittadino estero ai fini dell'identificazione della persona o, in mancanza, data di nascita del cittadino estero) deve essere stabilita per ciascuna operazione monetaria e i dati devono essere gli stessi specificati nel contratto di gioco a distanza.

44. Durante le operazioni monetarie del giocatore, i seguenti dati devono essere registrati e memorizzati sulla piattaforma:

44.1. ID dell'operazione;

44.2. il numero unico identificativo del giocatore (ID);

- 44.3. data, ora;
- 44.4. nome, cognome e numero di identificazione personale del giocatore (numero di identificazione personale di un cittadino estero o altra sequenza univoca di caratteri assegnata al cittadino estero allo scopo di identificare la persona o, in mancanza di ciò, la data di nascita del cittadino estero);
- 44.5. il tipo di operazione monetaria (pagamento o incasso) e l'importo;
- 44.6. il numero di conto o altre informazioni identificative del conto dal quale è stata effettuata l'operazione monetaria;
- 44.7. la commissione per l'esecuzione del trasferimento;
- 44.8. il saldo del conto del giocatore al termine dell'operazione;
- 44.9. lo stato dell'operazione monetaria (in corso, completata, ecc.);
- 45. quando il giocatore piazza scommesse e ottiene le vincite pagate sulla piattaforma, i seguenti dati devono essere registrati e archiviati:
 - 45.1. il numero unico identificativo del giocatore (ID);
 - 45.2. ID dell'operazione;
 - 45.3. data, ora;
 - 45.4. nome, cognome del giocatore, numero di identificazione personale (numero di identificazione personale di un cittadino estero o altra sequenza univoca di caratteri assegnata al cittadino estero allo scopo di identificare la persona o, in mancanza di questo, la data di nascita del cittadino estero);
 - 45.5. la scommessa piazzata;
 - 45.6. l'importo aggiuntivo di denaro o il numero di crediti destinati al gioco nella sessione di gioco in questione;
 - 45.7. il tipo di gioco;
 - 45.8. il nome del gioco e la versione del gioco o l'evento della scommessa o del gioco d'azzardo;
 - 45.9. pagamenti, commissioni o altre spese rimosse dalla società dalla scommessa effettuata dal giocatore;
 - 45.10. il numero di identificazione unico del gioco o del tavolo, se utilizzato;
 - 45.11. il numero di identificazione unico della tabella delle vincite;
 - 45.12. lo stato del gioco (in corso, completato, ecc.);
 - 45.13. la versione del software del giocatore, se utilizzata;
 - 45.14. informazioni sui motivi della sospensione e dell'attivazione del gioco e delle sessioni dei giocatori;
 - 45.15. le vincite pagate;
 - 45.16. altri pagamenti e le relative motivazioni;
 - 45.17. dopo il pagamento delle vincite, il saldo del conto del giocatore.
- 46. Se un giocatore non riesce a eseguire un'operazione finanziaria sulla piattaforma, deve essere registrato e memorizzato un messaggio descrittivo che spieghi perché l'operazione non è stata completata come inizialmente previsto.

CAPITOLO IV

PRESCRIZIONI IN MATERIA DI RELAZIONI

47. L'interfaccia utente della piattaforma e lo strumento di verifica esterno devono rispettare il concetto di semplicità, interattività e intuitività. Tutte le informazioni memorizzate sulla piattaforma devono essere messe a disposizione dell'Autorità di vigilanza con una chiara rappresentazione visiva, garantendo che un utente che si connette ad essa richieda solo competenze standard per lavorare con programmi informatici e siti web standard.

48. La piattaforma deve disporre di uno strumento che consenta la creazione di un rapporto di cronologia delle modifiche per la revisione, nonché il download di tabelle in formato file aperto, dai dati memorizzati sulla piattaforma in base a:

- 48.1. data e ora;
- 48.2. il nome, il cognome, il numero di identificazione personale (numero di identificazione personale estero o altra sequenza univoca di caratteri attribuiti al cittadino estero ai fini dell'identificazione della persona o, in mancanza, data di nascita del cittadino estero) e la cittadinanza;
- 48.3. componenti del fabbricante del dispositivo di gioco a distanza;
- 48.4. operazioni finanziarie;
- 48.5. le azioni restrittive del gioco intraprese dal giocatore, come specificato all'articolo 10⁴, paragrafo 3, della legge sui giochi.
- 49. La piattaforma deve disporre di uno strumento che consenta la creazione di un rapporto finanziario per la revisione, nonché il download di tabelle, in formato file aperto, dai dati sulla piattaforma in base a:
 - 49.1. data e ora;
 - 49.2. nome, cognome, numero di identificazione personale del giocatore (numero di identificazione personale estero o altra sequenza unica di caratteri assegnata al cittadino estero ai fini dell'identificazione della persona o, in mancanza, la data di nascita del cittadino estero) e cittadinanza;
 - 49.3. il tipo di gioco d'azzardo a distanza;
 - 49.4. gli importi pagati per la partecipazione al gioco;
 - 49.5. le vincite versate;
 - 49.6. il risultato dell'attività (dalle somme pagate per la partecipazione al gioco, dopo il pagamento delle vincite, si ottiene il risultato dell'attività).

CAPITOLO V

ETICHETTATURA E REGISTRAZIONE DELLA PIATTAFORMA

- 50. La piattaforma, autorizzata dall'Autorità di vigilanza, deve essere contrassegnata con apposita etichetta identificativa.
- 51. L'etichetta speciale di identificazione della piattaforma (di seguito: «etichetta») è un'iscrizione orizzontale con una serie (LPT PN) corrispondente al tipo di dispositivo e un numero a sei cifre.
- 52. La serie e il numero dell'etichetta sono specificati nel decreto del direttore dell'autorità di vigilanza in merito al rilascio, all'integrazione o alla modifica dell'autorizzazione all'organizzazione di giochi a distanza, che conferisce alla società il diritto di gestire la piattaforma.
- 53. Il numero dell'etichetta deve iniziare con 000001 e continuare in ordine crescente.
- 54. Le informazioni sulle etichette assegnate alle piattaforme (serie e numero) devono essere conservate nel registro delle piattaforme di gioco a distanza (di seguito: «registro»).
- 55. Le piattaforme devono essere etichettate prima di essere utilizzate.
- 56. Dopo aver stabilito l'identità della piattaforma, il rappresentante della società è tenuto a etichettarla elettronicamente. La scelta dei metodi di etichettatura per le piattaforme è a discrezione delle rispettive aziende. L'etichetta deve essere chiaramente visibile al personale responsabile dell'Autorità di vigilanza quando si collega alla piattaforma.
- 57. Le piattaforme sono registrate nel registro, dove devono essere registrate le seguenti informazioni sulla piattaforma:
 - 57.1. produttore;
 - 57.2. indirizzo IP;
 - 57.3. L'indirizzo del luogo,
 - 57.4. il numero e la data di rilascio del certificato che conferma che la piattaforma è conforme alla legge sui giochi e ai presenti requisiti, e il nome dell'organismo accreditato (laboratorio) che lo ha rilasciato;
 - 57.5. la serie e il numero dell'etichetta speciale di identificazione della piattaforma;

57.6. i dettagli della società che gestisce la piattaforma (nome, forma giuridica, sede legale, codice);

57.7. il numero dell'ordinanza del direttore dell'autorità di vigilanza che autorizza il funzionamento della piattaforma, la data della firma e la data di entrata in vigore;

57.8. il numero, la data della firma e la data di entrata in vigore dell'ordinanza del direttore dell'autorità di vigilanza che revoca l'autorizzazione a gestire la piattaforma.

57.9. Il registro contiene i dati pertinenti al momento della compilazione del registro.

57.10. Il registro è tenuto dal personale responsabile dell'autorità di vigilanza.

57.11. I dati del registro sono aggiornati entro un giorno lavorativo dalla data di ricevimento delle informazioni sulla modifica dei dati.

57.12. Le informazioni sulle serie e sui numeri delle etichette sono pubblicate sul sito web dell'Autorità di vigilanza.

57.13. L'etichetta cessa di essere valida a decorrere dalla data di entrata in vigore dell'ordinanza del direttore dell'autorità di vigilanza che revoca l'autorizzazione a gestire la piattaforma.

CAPITOLO VI DISPOSIZIONI FINALI

58. Le società che hanno violato i requisiti stabiliti nei requisiti saranno ritenute responsabili in conformità alla procedura stabilita nella legge sui giochi.
