



**DIRECTORUL AUTORITĂȚII PENTRU CONTROLUL JOCURILOR DE NOROC DIN
SUBORDINEA MINISTERULUI FINANTELOR AL REPUBLICII LITUANIA**

**ORDIN
PRIVIND APROBAREA CERINȚELOR PENTRU PLATFORMELE DE JOCURI DE
NOROC
LA DISTANȚĂ**

Nr. DIE-202 din 22 mai 2025
Vilnius

În conformitate cu articolul 16 alineatele (4), (6) și (7) din Legea privind jocurile de noroc a Republicii Lituania (modificată prin Legea nr. XIV-3080 din 7 noiembrie 2024):

1. Prin prezenta, aprob Cerințele pentru platformele de jocuri de noroc la distanță (anexate).
2. Declar că prezentul ordin intră în vigoare la 1 noiembrie 2025.

Director Virginijus Daukšys

APROBAT prin
Ordinul nr. DIE-202 din 22 mai 2025
al Directorului Autorității pentru Controlul
Jocurilor de Noroc
din subordinea Ministerului Finanțelor al
Republicii Lituania

CERINȚE PRIVIND PLATFORMELE DE JOCURI DE NOROC LA DISTANȚĂ

CAPITOLUL I DISPOZIȚII GENERALE

1. Cerințele pentru platformele de jocuri de noroc la distanță („cerințele”) stabilesc cerințe generale și tehnice pentru platformele de jocuri de noroc la distanță (denumite în continuare „platforme”), precum și procedura de înregistrare și etichetare a acestor platforme.
2. Cerințele au fost elaborate în conformitate cu Legea privind jocurile de noroc din Republica Lituania (denumită în continuare „Legea privind jocurile de noroc”).
3. Cerințele se aplică societăților care dețin licențe și autorizații pentru organizarea de jocuri de noroc, acordând dreptul de a desfășura activități de jocuri de noroc la distanță în Republica Lituania (denumite în continuare „societățile”).
4. În prezentele cerințe sunt utilizați următorii termeni:
 - 4.1. **„software client”** înseamnă software dezvoltat pentru organizarea jocurilor la distanță și instalat pe dispozitivul jucătorului;
 - 4.2. **„interfața jucătorului”** înseamnă interfața software-ului sau a browserului de internet al jucătorului în care jucătorul interacționează cu dispozitivul de joc la distanță;
 - 4.3. **„ciclu de joc”** înseamnă ansamblul activităților și comunicațiilor unui dispozitiv de joc la distanță care au loc pe parcursul unei singure sesiuni de joc;
 - 4.4. **„dispozitiv al jucătorului”** înseamnă un dispozitiv prin care un jucător participă la jocuri de noroc la distanță;
 - 4.5. **„componentă a ciclului de joc”** înseamnă o componentă de joc care poate fi începută numai după prezentarea rezultatului principal al jocului și finalizată înainte de sfârșitul ciclului de joc.
 - 4.6. **„sesiunea jucătorului”** înseamnă toate activitățile și comunicările efectuate de jucătorul cu identitate stabilită și de aparatul de jocuri la distanță în perioada cuprinsă între conectarea jucătorului cu identitate stabilită la platformă și deconectarea sa de la platformă;
 - 4.7. **„componente externe ale platformei”** înseamnă programe software externe ale unor terți, conectate la platformă și utilizate de aceasta;
 - 4.8. **„contul de joc al jucătorului”** înseamnă contul în care sunt înregistrate fondurile jucătorului în timpul operațiunilor financiare;
 - 4.9. **„istoric modificări”** înseamnă o funcție de gestionare a informațiilor disponibilă pe platformă, care modifică datele inițiale înregistrate în baza de date prin adăugarea sau completarea acestora cu date noi;
 - 4.10. **„operațiuni monetare”** înseamnă orice plată, transfer sau primire de bani de la instituția de plată a jucătorului către contul de joc al jucătorului gestionat de companie și din acesta;
 - 4.11. **„operațiuni financiare”** înseamnă operațiuni monetare sau acțiuni efectuate de jucător și de compania de jocuri de noroc în legătură cu pariul efectuat, plata câștigurilor, deducerea impozitului sau anularea pariului.
5. Alți termeni utilizați în cerințe au sensul prevăzut în Legea privind jocurile de noroc.

CAPITOLUL II CERINȚE GENERALE PRIVIND EXECUȚIA

6. Platforma trebuie să verifice automat:

6.1. componentele platformei și ale dispozitivului de joc la distanță, precum și alte componente care influențează rezultatul jocului, asigurând autenticitatea și integritatea datelor prin intermediul unei semnături digitale (de exemplu, sumele de control SHA) sau al altor metode echivalente, atunci când dispozitivul de joc la distanță și platforma sunt activate și cel puțin o dată la 24 de ore de la activare;

6.2. autenticitatea software-ului jucătorului (în cazul în care acesta este utilizat pentru comunicarea dintre dispozitivul de joc la distanță și dispozitivul jucătorului) prin intermediul unei semnături digitale (de exemplu, sumele de control SHA) sau al altor metode echivalente, atunci când software-ul jucătorului se conectează la dispozitivul de joc la distanță și la platformă, precum și cel puțin o dată la 24 de ore după conectarea la platformă și la dispozitivul de joc la distanță.

7. Toate rezultatele verificărilor de autenticitate efectuate de platformă și de dispozitivul de joc la distanță trebuie stocate în baza de date a platformei timp de cel puțin 90 de zile calendaristice și, în cazul unei inspecții efectuate de operatorul de jocuri de noroc, până la încheierea respectivei inspecții.
8. În cazul în care platforma detectează neconcordanțe (erori) în ceea ce privește autenticitatea componentelor care o alcătuiesc și/sau a dispozitivului de jocuri la distanță, aceasta va opri toate activitățile de jocuri la distanță în cadrul cărora au fost identificate neconcordanțe (erori), precum și componentele care ar putea fi afectate de aceste neconcordanțe (erori).
9. Dacă platforma sau software-ul jucătorului detectează neconcordanțe în autenticitatea componentelor software-ului jucătorului sau orice defecțiune în conexiunea dintre dispozitivul de joc la distanță, software-ul jucătorului sau platforma, aceasta trebuie să oprească activitatea software a jucătorului.
10. Platforma trebuie să fie concepută astfel încât să poată fi verificată în condiții de siguranță atât la nivel local, cât și de la distanță, prin identificarea software-ului instalat, inclusiv a componentelor software ale platformei și ale dispozitivului de jocuri la distanță destinate verificării automate (denumite în continuare „software-ul dispozitivului de jocuri la distanță”) și a versiunilor acestora, la nivel sistematic, cu ajutorul unui instrument de verificare extern, de la un terț, de încredere (denumit în continuare „instrumentul de verificare extern”). Fiabilitatea instrumentului de verificare extern este evaluată de către organismul (laboratorul) de certificare.
11. Informațiile stocate pe platformă trebuie să fie direct accesibile și gestionate centralizat. În cazul în care este stocată pe componentele externe ale platformei, aceasta trebuie să fie conectată direct la platformă, astfel încât informațiile respective, precum și informațiile platformei și software-ul dispozitivului de joc la distanță să poată fi verificate cu ajutorul unui instrument extern de verificare sau prin conectarea directă la platformă.
12. Datele de autentificare trebuie furnizate autorității de supraveghere pentru a se asigura că acestea permit accesul direct la instrumentul și platforma de verificare externă.
13. Platforma trebuie să se asigure că numai persoanele împuternicite în acest sens pot modifica evenimentele operaționale ale platformei și ale dispozitivului de jocuri la distanță (activarea și dezactivarea dispozitivului de jocuri la distanță, defecțiuni, întreruperi și reluări ale jocului) (denumite în continuare „evenimente importante”), datele contabile și de raportare, datele privind componentele externe ale platformei, precum și alte date și fișiere care pot fi modificate. Toate modificările efectuate trebuie să fie disponibile la generarea unui raport privind istoricul modificărilor. La modificarea datelor menționate mai sus, platforma trebuie să înregistreze și să stocheze:
 - 13.1. elementul de date modificat;
 - 13.2. valoarea elementului de date înainte de modificare;
 - 13.3. valoarea elementului de date după modificare;
 - 13.4. data și ora începerii modificării elementului de date;
 - 13.5. numele persoanei care a făcut înregistrarea.
 - 13.6. notificare de informare cu privire la motivul modificării.

14. Platforma trebuie să aibă un ceas intern care înregistrează data și ora sau o stație de serviciu de marcare temporală (denumit în continuare „ceas intern”), care este sincronizat cu dispozitivul de jocuri la distanță și cu componentele externe ale platformei și este utilizat pentru:
 - 14.1. crearea de mărci temporale pentru captarea datelor platformei;
 - 14.2. rapoarte privind pregătirea;
 - 14.3. afișare pentru jucător în timpul sesiunii jucătorului;
 - 14.4. platforma trebuie să afișeze ora în fusul orar lituanian, care trebuie să fie în permanență și în orice moment clar vizibilă pentru jucător în timpul sesiunii jucătorului și afișată în conformitate cu procedura prevăzută în Orientările privind jocurile de noroc responsabile aprobate de Serviciul de supraveghere.
15. Platforma trebuie să recupereze datele referitoare la cel puțin una dintre ultimele sesiuni de joc ale jucătorilor pe un dispozitiv de joc la distanță:
 - 15.1. data și ora de începere și de încheiere a jocului;
 - 15.2. suma de bani sau numărul de credite pe care jucătorul le avea în posesie înainte și după joc;
 - 15.3. suma totală a pariurilor;
 - 15.4. suma de bani câștigată sau numărul de credite;
 - 15.5. suma totală de bani câștigată sau numărul de credite;
 - 15.6. oferta de jocuri de noroc;
 - 15.7. evenimentul de joc și rezultatul acestuia;
 - 15.8. alegerile făcute de jucător în timpul jocului și rezultatul acestuia;
 - 15.9. rezultatele elementelor ciclului de jocuri de noroc;
 - 15.10. repetarea întregului joc.
16. Software-ul și dispozitivul jucătorului nu trebuie:
 - 16.1. să conțină logica care determină rezultatul jocului;
 - 16.2. să continue jocurile după pierderea conexiunii la un dispozitiv și o platformă de jocuri de noroc la distanță;
 - 16.3. să stocheze pe platformă datele care urmează să fie colectate.
17. Este interzis schimbul de date între programele informatice, dispozitivele și platformele jucătorilor, cu excepția funcțiilor de chat (textuale, audio, vizuale etc.) și a fișierelor permise (fotografii și descrieri ale utilizatorilor, alte fotografii etc.).
18. Funcționalitatea software-ului jucătorului, care nu este legată de jocurile de noroc, nu trebuie să afecteze jocurile de noroc.
19. Înainte de crearea sesiunii jucătorului, platforma, împreună cu software-ul jucătorului și dispozitivul de joc la distanță, trebuie să identifice orice incompatibilitate sau restricție care ar împiedica funcționarea corespunzătoare a software-ului jucătorului cu dispozitivul de joc la distanță.
20. În cazul în care platforma identifică incompatibilitățile și limitările unui dispozitiv de jocuri de noroc de la distanță, aceasta trebuie:
 - 20.1. să informeze jucătorul cu privire la incompatibilitățile și restricțiile identificate;
 - 20.2. să nu se creeze sesiunea unui jucător până când nu sunt eliminate incompatibilitățile și restricțiile.
 - 20.3. Platforma din dispozitivul de jocuri la distanță trebuie să poată suspenda și reactiva toate jocurile sau anumite jocuri, precum și sesiunile jucătorilor.
21. La momentul încheierii contractului de jocuri de noroc, în cadrul procesului de identificare a jucătorului, contractul de jocuri de noroc și datele de identificare furnizate în câmpurile formularului de înregistrare al jucătorului, verificate de companie, trebuie introduse în baza de date a platformei.
22. Transmiterea și stocarea datelor între platformă, alte componente externe ale platformei, dispozitivul de joc la distanță și software-ul jucătorului trebuie să fie criptate folosind algoritmi avansați de criptare și protocoale de comunicare sigure, care să împiedice interceptarea, modificarea sau utilizarea neautorizată.

23. Toate datele și copiile acestora trebuie stocate pe platformă într-o arhitectură care să protejeze integritatea acestor date în cazul unei defecțiuni și care să nu conducă la pierderea sau deteriorarea datelor și/sau a copiilor acestora din cauza unei defecțiuni parțiale a platformei.
24. Atunci când un jucător se conectează la o platformă de jocuri de noroc la distanță, autentificarea cu doi factori trebuie utilizată cel puțin o dată pe lună.
25. Atunci când jucătorul începe să interacționeze cu platforma, trebuie înregistrate următoarele:
 - 25.1. data și ora de conectare;
 - 25.2. adresa IP și modificările adresei IP, în timp real, până la încheierea interacțiunii jucătorului cu platforma;
 - 25.3. data și ora de deconectare.
26. Pe platformă și/sau pe componentele externe ale platformei, trebuie colectate și stocate copii ale acestor documente, data actualizării lor și alte date generate digital utilizând diferite formate de fișiere și intrări de baze de date:
 - 26.1. la momentul identificării jucătorului;
 - 26.2. la momentul semnării contractului de jocuri de noroc la distanță al jucătorului, precum și la reînnoirea și modificarea acestuia;
 - 26.3. la momentul identificării sursei fondurilor și activelor jucătorului;
 - 26.4. în cazul modificării, ștergerii, recuperării sau al altor intervenții asupra copiilor și datelor documentelor, toate modificările vor fi înregistrate și stocate pe platformă.
27. Platformele și/sau componentele externe ale platformei trebuie să înregistreze și să stocheze toate comunicările dintre companie și jucători. Comunicarea cu jucătorii trebuie să fie stocată digital în diferite formate de fișiere, înregistrări în baze de date sau alte mijloace similare, astfel încât să rămână neschimbată în momentul captării.
28. Toate modificările, ștergerile, recuperările sau alte intervenții asupra comunicării companiei cu jucătorii, stocate în sistemele platformei și/sau în sistemele componente externe ale acesteia, trebuie înregistrate și stocate pe platformă.
29. Platforma nu permite crearea unui cont de joc pentru persoanele cu vârsta sub 21 de ani și pentru persoanele înscrise în Registrul persoanelor excluse de la participarea la jocuri de noroc (denumit în continuare „Registrul”).
30. Platforma, în mod automat, înainte de crearea conturilor de joc ale noilor jucători și atunci când jucătorii existenți se conectează la platformă, interoghează registrul și primește un răspuns cu privire la faptul dacă persoanele respective și-au restricționat sau nu accesul la jocuri de noroc. În cazul în care platforma nu îndeplinește funcția de a trimite solicitări și de a primi răspunsuri, aceasta trebuie să suspende posibilitatea creării de conturi de jocuri de noroc noi pentru jucători și să împiedice jucătorii să se conecteze la platformă.
31. Fără nicio acțiune efectuată de jucător, platforma deconectează automat jucătorul după 15 minute și îi permite să continue să joace numai după reconectarea la platformă.
32. Platforma trebuie să pună în aplicare măsurile privind jocul responsabil prevăzute la articolul 10⁴ din Legea privind jocurile de noroc, în conformitate cu cerințele Autorității de supraveghere și cu cerințele sistemului de control al asigurării jocului responsabil al companiilor; în același timp, datele privind toate măsurile restrictive alese de jucători trebuie înregistrate și stocate în baza de date a platformei.
33. Platforma trebuie să aibă o funcție care să îi permită jucătorului să își limiteze operațiunile monetare în următoarele perioade calendaristice:
 - 33.1. zilnic (de la ora 00:00 la ora 24:00), această durată neputând fi prelungită mai devreme de 48 de ore de la depunerea cererii;
 - 33.2. săptămânal (o săptămână este considerată a fi o perioadă de șapte zile, începând de la ora 0:00 a primei zile a fiecărei luni calendaristice până la ora 24:00 a celei de-a șaptea zile, iar ulterior începând cu zilele 8, 15, 27 și, respectiv, 28, iar săptămâna care începe în data de 28 se încheie în ultima zi a lunii respective), care poate fi prelungită cu săptămâna următoare la 48 de ore de la formularea cererii;

- 33.3. lunar (de la ora 00:00 în prima zi a lunii până la ora 24:00 în ultima zi a aceleiași luni), care poate fi majorată în luna următoare la 48 de ore de la depunerea cererii.
34. Platforma trebuie să aibă o funcție care să îi permită jucătorului să limiteze opțional timpul de sesiune al jucătorului; dacă jucătorul solicită creșterea timpului de sesiune, modificările intră în vigoare după 48 de ore.
35. Platforma trebuie să poată monitoriza, detecta și identifica programele software utilizate de jucători pentru a plasa pariuri automate, în conformitate cu următoarele criterii:
- 35.1. viteza și calendarul pariurilor organizate;
 - 35.2. consistența pariurilor plasate;
 - 35.3. coerența operațiunilor monetare;
 - 35.4. activitatea contului jucătorului;
 - 35.5. analiza software-ului jucătorului și a adresei IP.
36. Platforma trebuie proiectată astfel încât datele prevăzute la articolul 16 alineatul (9) punctele 1, 4, 7, 8, 9 și 10 din Legea privind jocurile de noroc să fie încărcate automat pe platforma LAKIS cel puțin o dată la 30 de zile, prin intermediul unui serviciu web.

CAPITOLUL III

CERINȚE PRIVIND CONTURILE JUCĂTORILOR ȘI OPERAȚIUNILE FINANCIARE

37. Un jucător poate deține un singur cont de joc activ pe platformă în același timp. Dacă jucătorul are conturi de joc inactive din trecut, acesta trebuie să fie conectat la contul principal de joc activ. Dacă un jucător reziliază un contract de jocuri la distanță și nu are conturi de jocuri active, datele fostului său cont de jocuri trebuie să fie conectate în continuare în mod logic în baza de date.
38. Jucătorilor nu li se permite să efectueze operațiuni financiare sau monetare pe platforma societății între conturile de jocuri ale jucătorilor.
39. Platforma trebuie să permită crearea, utilizarea și închiderea conturilor funcționale speciale pentru jucători, care sunt identificate în mod specific în baza de date a platformei și utilizate de autoritatea de supraveghere pentru a efectua acțiuni de supraveghere. Aceste conturi de joc funcționale ale jucătorilor trebuie, prin modul lor de funcționare, să fie identice cu conturile de joc ale jucătorului destinate jocului.
40. Conturile de joc funcționale speciale pentru jucători pot fi, de asemenea, utilizate de:
- 40.1. organisme acreditate (laboratoare) care realizează certificarea platformei și a dispozitivelor de jocuri de noroc la distanță;
 - 40.2. producătorii de dispozitive de jocuri la distanță;
 - 40.3. producătorii de componente externe ale platformei sau de sisteme legate de aceasta;
 - 40.4. dezvoltatorii și supraveghetorii platformelor și ai dispozitivelor de jocuri de noroc de la distanță;
 - 40.5. operatorilor de jocuri de noroc în scopul organizării de jocuri de noroc.
41. Atunci când jucătorul efectuează operațiuni monetare prin intermediul contului său, trebuie luate măsuri pentru a asigura trasabilitatea completă a încasării sau creditării și a plății sumelor respective.
42. Jucătorul nu poate dispune de banii din contul său de joc până când aceștia nu sunt primiți de companie sau până când compania nu primește un cod de confirmare emis de instituția de plată, care să indice că fondurile respective au fost confirmate de această instituție. Codul de validare trebuie stocat în baza de date a platformei.
43. Atunci când un jucător efectuează operațiuni monetare cu contul său de joc, aceste operațiuni trebuie efectuate direct în contul deschis în numele jucătorului la instituția de plată. La efectuarea tranzacțiilor în numerar, pentru fiecare operațiune monetară trebuie stabilită identitatea jucătorului [numele, prenumele și codul de identificare personal al jucătorului (codul de identificare personal al cetățeanului străin sau o altă secvență unică de caractere atribuită cetățeanului străin în scopul identificării persoanei sau, în cazul în care aceste date nu sunt

disponibile, data nașterii străinului)], iar datele trebuie să corespundă celor specificate în contractul de jocuri de noroc la distanță.

44. În timpul operațiunilor monetare ale jucătorului, următoarele date trebuie înregistrate și stocate pe platformă:

44.1. ID-ul tranzacției;

44.2. numărul unic de identificare (ID) al jucătorului;

44.3. data, ora;

44.4. numele, prenumele și numărul personal de identificare al jucătorului (numărul personal de identificare al unui cetățean străin sau altă secvență unică de caractere atribuită cetățeanului străin în scopul identificării persoanei sau, în cazul în care aceste date nu sunt disponibile, data nașterii cetățeanului străin);

44.5. tipul operațiunii monetare (plată sau retragere) și suma;

44.6. numărul de cont sau alte informații de identificare ale contului din care a fost efectuată operațiunea monetară;

44.7. taxa pentru execuția transferului;

44.8. soldul contului de jocuri la finalul jocului operațiunii;

44.9. stadiul operațiunii monetare (în curs, finalizată etc.).

45. Atunci când jucătorul plasează pariuri și obține câștiguri pe platforma plătită, trebuie înregistrate și stocate următoarele date:

45.1. numărul unic de identificare (ID) al jucătorului;

45.2. ID-ul tranzacției;

45.3. data, ora;

45.4. numele, prenumele și numărul personal de identificare al jucătorului (numărul personal de identificare al unui cetățean străin sau altă secvență unică de caractere atribuită cetățeanului străin în scopul identificării persoanei sau, în cazul în care aceste date nu sunt disponibile, data nașterii cetățeanului străin);

45.5. pariurile efectuate;

45.6. o sumă suplimentară de bani sau un număr suplimentar de credite destinate jocurilor în ciclul de joc respectiv;

45.7. tipul jocului;

45.8. numele jocului și versiunea jocului sau a evenimentului de pariare sau de joc de noroc;

45.9. plățile, comisioanele sau alte taxe percepute de companie din pariul plasat de jucător;

45.10. numărul unic de identificare al jocului sau al tabelului, dacă este utilizat;

45.11. numărul unic de identificare al tabelului câștigurilor;

45.12. starea jocului (în curs, finalizat etc.);

45.13. versiunea software-ului jucătorului, dacă este utilizată;

45.14. informații privind motivele suspendării și activării sesiunilor de jocuri de noroc și ale jucătorilor;

45.15. câștigurile plătite;

45.16. alte plăți și motivele acestora;

45.17. după plata câștigurilor, soldul din contul jucătorului.

46. În cazul în care un jucător nu reușește să efectueze o operațiune financiară pe platformă, trebuie înregistrat și stocat un mesaj explicativ care să precizeze motivul pentru care operațiunea nu a fost finalizată conform inițierii.

CAPITOLUL IV

CERINȚE DE RAPORTARE

47. Interfața cu utilizatorul a platformei și instrumentul de verificare externă trebuie să respecte principiile simplității, interactivității și intuiției. Toate informațiile stocate pe platformă trebuie puse la dispoziția autorității de supraveghere sub forma unei reprezentări vizuale clare, astfel

încât un utilizator care accesează platforma să aibă nevoie doar de cunoștințe de bază privind utilizarea programelor informatice și a site-urilor web obișnuite.

48. Platforma trebuie să dispună de un instrument care să permită crearea unui raport privind istoricul modificărilor pentru revizuire, precum și descărcarea tabelor în format de fișier deschis din datele stocate pe platformă în conformitate cu:

48.1. data și ora;

48.2. numele, prenumele jucătorului, numărul personal de identificare (numărul personal de identificare al unui resortisant străin sau o altă secvență unică de caractere atribuită cetățeanului străin în scopul identificării persoanei sau, dacă aceste date nu sunt disponibile, data de naștere a cetățeanului străin) și cetățenia acestuia;

48.3. componente de la producătorul dispozitivului de jocuri la distanță;

48.4. operațiuni financiare;

48.5. măsurile restrictive privind jocurile de noroc luate de jucător, astfel cum se specifică la articolul ¹⁰ 4 alineatul (3) din Legea privind jocurile de noroc.

49. Platforma trebuie să dispună de un instrument care să permită crearea unui raport financiar pentru revizuire, precum și descărcarea tabelor, într-un format de fișier deschis, din datele de pe platformă, în conformitate cu:

49.1. data și ora;

49.2. numele și prenumele jucătorului, numărul personal de identificare (numărul personal de identificare al unui resortisant străin sau o altă secvență unică de caractere atribuită străinului în scopul identificării persoanei sau, în lipsa acesteia, data nașterii cetățeanului străin) și cetățenia acestuia;

49.3. tipul de jocuri de noroc la distanță;

49.4. sumele plătite pentru participarea la joc;

49.5. câștigurile vărsate;

49.6. rezultatul activității (din sumele plătite pentru participarea la joc, după plata câștigurilor, se obține rezultatul activității).

CAPITOLUL V

ETICHETAREA ȘI ÎNREGISTRAREA PLATFORMELOR

50. Platforma, care a fost autorizată de autoritatea de supraveghere, trebuie să fie marcată cu o etichetă specială de identificare.

51. Eticheta specială de identificare a platformei (denumită în continuare „eticheta”) înseamnă o inscripție orizontală cu o serie (LPT PN) corespunzătoare tipului de dispozitiv și un număr format din șase cifre.

52. Seria și numărul etichetei sunt specificate în Ordinul directorului Autorității de supraveghere privind emiterea, completarea sau modificarea autorizației de organizare a jocurilor de noroc la distanță, care acordă societății dreptul de a exploata platforma.

53. Numărul etichetei începe cu 000001 și continuă în ordine crescătoare.

54. Informațiile privind etichetele acordate platformelor (seria și numărul) se stochează în registrul platformelor de jocuri de noroc la distanță (denumit în continuare „registrul”).

55. Platformele trebuie etichetate înainte de a fi utilizate.

56. După stabilirea identității platformei, reprezentantul companiei trebuie să o eticheteze electronic. Alegerea metodelor de etichetare pentru platforme este la latitudinea companiilor. Eticheta trebuie să fie vizibilă în mod clar pentru personalul responsabil al Autorității de supraveghere atunci când se conectează la platformă.

57. Peroanele sunt înregistrate în jurnal, unde se înregistrează următoarele informații pe platformă:

57.1. producătorul;

57.2. adresa IP;

57.3. adresa site-ului;

57.4. numărul și data eliberării certificatului care confirmă că platforma respectă Legea privind jocurile de noroc și prezentele cerințe, precum și denumirea organismului (laboratorului) acreditat care l-a emis;

57.5. seria și numărul etichetei speciale de identificare a platformei;

57.6. detalii despre societatea care administrează platforma (denumire, formă juridică, sediu social, cod);

57.7. numărul ordinului directorului Autorității de supraveghere care autorizează funcționarea platformei, data semnării și data intrării în vigoare;

57.8. numărul, data semnării și data intrării în vigoare a Ordinului directorului Autorității de supraveghere de retragere a autorizației de operare a platformei;

57.9. jurnalul de bord conține datele relevante la momentul completării jurnalului de bord;

57.10. jurnalul de bord este ținut de personalul responsabil al Autorității de supraveghere;

57.11. datele din jurnalul de bord se actualizează în termen de o zi lucrătoare de la data primirii informațiilor privind modificarea datelor;

57.12. informațiile privind seriile și numerele etichetelor se publică pe site-ul web al Autorității de supraveghere;

57.13. eticheta încetează să mai fie valabilă de la data intrării în vigoare a Ordinului directorului Autorității de supraveghere de retragere a autorizației de operare a platformei.

CAPITOLUL VI DISPOZIȚII FINALE

58. Societățile care au încălcat cerințele stabilite în cerințe vor fi trase la răspundere în conformitate cu procedura prevăzută în Legea privind jocurile de noroc.
