

**NAŘÍZENÍ ŘEDITELE ÚŘADU PRO KONTROLU HAZARDNÍCH HER PŘI
MINISTERSTVU FINANCÍ LITEVSKÉ REPUBLIKY,**

**STÁTNÍ POTRAVINÁŘSKÉ A VETERINÁRNÍ SLUŽBY O SCHVÁLENÍ POŽADAVKŮ
NA PLATFORMY PRO HAZARDNÍ HRY
NA DÁLKU**

Podle čl. 16 odst. 4, 6 a 7 zákona Litevské republiky o hazardních hrách (ve znění zákona č. XIV-3080 ze dne 7. listopadu 2024):

1. Tímto schvaluji požadavky na platformy pro hazardní hry na dálku (připojené).
2. Tímto stanovuji, že toto nařízení vstupuje v platnost dnem 1. listopadu 2025.

Ředitel

POŽADAVKY NA PLATFORMY PRO HAZARDNÍ HRY NA DÁLKU

KAPITOLA I OBECNÁ USTANOVENÍ

1. Požadavky na platformy pro hazardní hry na dálku („požadavky“) stanoví obecně a technické požadavky na platformy pro hazardní hry na dálku (dále jen „platformy“), jakož i postup pro registraci a označování těchto platform.
2. Požadavky jsou vypracované v souladu se zákonem o hazardních hrách Litevské republiky (dále jen „zákon o hazardních hrách“).
3. Požadavky se vztahují na společnosti, které jsou držiteli licencí a povolení pro organizaci hazardních her udělujících právo provozovat hazardní hry na dálku v Litevské republice (dále jen „společnosti“).
4. V těchto požadavcích se používají následující pojmy:
 - 4.1. **Klientský software** – software vyvinutý pro provozování her na dálku, který si hráč instaluje na své zařízení.
 - 4.2. **Rozhraní hráče** – rozhraní softwaru nebo internetového prohlížeče hráče, ve kterém hráč komunikuje se zařízením pro hraní her na dálku
 - 4.3. **Herní cyklus** – všechny činnosti a komunikace zařízení pro hraní her na dálku, ke kterým dochází během jediného herního sezení.
 - 4.4. **Zařízení hráče** – zařízení, jehož prostřednictvím se hráč účastní her na dálku.
 - 4.5. **Prvek herního cyklu** – herní prvek, který může být spuštěn až po předložení hlavního výsledku hry a dokončen před koncem herního cyklu.
 - 4.6. **Relace hráče** – veškeré činnosti a komunikace prováděné hráčem s ověřenou totožností a zařízením pro hraní her na dálku v od momentu připojení hráče s ověřenou totožností k platformě až do jeho odpojení od platformy.
 - 4.7. **Vnější prvky platformy** – externí software třetích stran propojený s platformou a používaný platformou.
 - 4.8. **Herní účet hráče** – účet, na kterém se během finančních operací zaznamenávají finanční prostředky hráče.
 - 4.9. **Historie změn** – funkce správy informací na platformě, která mění původní údaje zaznamenané v databázi tím, že přidá nebo doplnění nové údaje.
 - 4.10. **Peněžní operace** – jakákoli platba, převod nebo přijetí peněz od platební instituce hráče na herní účet hráče spravovaný společností a z něj.
 - 4.11. **Finanční operace** – peněžní operace nebo činnosti prováděné hráčem a společností provozující hazardní hry v souvislosti s uzavřenou sázkou, výplatou výher, odpočtem daně nebo zrušením sázky.
5. Další pojmy použité v požadavcích nesou význam, který jim připisuje zákon o hazardních hrách.

KAPITOLA II OBECNÉ POŽADAVKY NA PLATFORMY

6. Platforma musí automaticky zkontrolovat:
 - 6.1. prvky platformy a hracího automatu na dálku a další prvky ovlivňující výsledek hry, které zajišťují pravost a integritu dat prostřednictvím digitálního podpisu (např. kontrolní součty SHA) nebo jiných rovnocenných metod, jsou-li hrací automat a platforma aktivovány a nejméně každých 24 hodin po aktivaci;

6.2. pravost softwaru hráče (je-li použit pro komunikaci mezi zařízením pro hraní na dálku a zařízením hráče) prostřednictvím digitálního podpisu (např. kontrolní součty SHA) nebo jiných rovnocenných metod, když se software hráče připojí k zařízení a platformě pro hraní na dálku a nejméně každých 24 hodin po připojení k platformě a zařízení pro hraní na dálku.

7. Všechny výsledky kontrol pravosti provedených platformou a zařízením pro hraní her na dálku musí být uloženy v databázi platformy po dobu nejméně 90 kalendářních dnů, a v případě kontroly provozovatelem hazardních her až do ukončení této kontroly.

8. Pokud platforma zjistí jakékoli nesrovnalosti (chyby) v pravosti prvků, které ji tvoří, a/nebo zařízení pro hraní her na dálku, zastaví veškeré herní činnosti na dálku, při nichž byly zjištěny nesrovnalosti (chyby), a prvky, které mohou být nesrovnalostmi (chybami) ovlivněny.

9. Pokud platforma nebo software hráče zjistí jakékoli nesrovnalosti v pravosti prvků softwaru hráče nebo jakoukoli poruchu ve spojení mezi zařízením pro hraní her na dálku, softwarem hráče nebo platformou, musí ukončit činnost softwaru hráče.

10. Platforma musí být navržena tak, aby ji bylo možné bezpečně ověřit lokálně a na dálku určením nainstalovaného softwaru, včetně softwarových prvků platformy a zařízení pro dálkové hraní her pro automatické ověření (dále jen „software pro dálkové hraní her“) a jejich verzí, na systematické úrovni pomocí externího, třetí stranou poskytovaného, spolehlivého ověřovacího nástroje (dále jen „externí ověřovací nástroj“). Spolehlivost externího ověřovacího nástroje musí posoudit akreditovaný subjekt (laboratoř).

11. Informace uložené na platformě musí být přímo přístupné a centrálně spravované. Pokud jsou uloženy na externích prvcích platformy, musí být přímo propojeny s platformou, aby informace a informace o platformě a software zařízení pro hraní her na dálku mohly být ověřeny pomocí externího ověřovacího nástroje nebo připojením přímo k platformě.

12. Přihlašovací údaje musí být vydány dozorovému úřadu, aby bylo zajištěno, že umožňují přímý přístup k externímu ověřovacímu nástroji a platformě.

13. Platforma musí zajistit, aby pouze osoby, které mají takové právo, mohly měnit provozní události platformy a zařízení pro hraní her na dálku (aktivace a deaktivace zařízení pro hraní her na dálku, poruchy, přerušení her a aktivace) (dále jen „důležité události“), účetní a ohlašovací údaje, externí údaje o prvcích platformy a další údaje a soubory, které se mohou změnit. Všechny provedené změny musí být k dispozici při generování zprávy o historii změn. Při úpravě výše uvedených údajů musí platforma zaznamenávat a ukládat:

- 13.1. modifikovaný datový prvek;
- 13.2. hodnotu datového prvku před změnou;
- 13.3. hodnotu datového prvku po změně;
- 13.4. datum a čas změny datového prvku;
- 13.5. jméno osoby, která změnu provedla.
- 13.6. informační sdělení o důvodu změny.

14. Platforma musí mít interní hodiny, které zaznamenávají datum a čas, nebo servisní stanici časového razítka (dále jen „interní hodiny“), která je synchronizována se zařízením pro hraní her na dálku a externími prvky platformy a používá se k:

- 14.1. vytváření časových značek pro zachycení dat platformy;
- 14.2. přípravě zpráv;
- 14.3. zobrazení hráči během relace hráče.

14.4. Platforma musí zobrazovat čas v litevském časovém pásmu, který musí být pro hráče neustále a kdykoli jasně viditelný během relace hráče a zobrazen v souladu s postupem stanoveným v Pokynech pro odpovědné hraní schválených dozorcí službou.

15. Platforma musí obnovit data alespoň jedné z posledních her, které hráči hráli na zařízení pro hraní her na dálku:

- 15.1. datum a čas zahájení a ukončení hry;
- 15.2. výše peněz nebo počet kreditů, které hráč vlastnil před hrou a po ní;
- 15.3. celkové množství sázek;
- 15.4. výše vyhraných peněz nebo počet kreditů;

- 15.5. celková výše vyhraných peněz nebo celkový počet kreditů;
- 15.6. poskytování herních služeb;
- 15.7. herní událost a její výsledek;
- 15.8. rozhodnutí učiněná hráčem během hry a její výsledek;
- 15.9. výsledky prvků herního cyklu;
- 15.10. opakování celé hry.
16. Software a zařízení hráče nesmí:
 - 16.1. obsahovat logiku, která určuje výsledek hry;
 - 16.2. pokračovat v hraní po ztrátě připojení k zařízení a platformě pro hraní her na dálku;
 - 16.3. uchovávat údaje, které se mají na platformě shromažďovat.
17. Výměna dat mezi softwarem, zařízeními a platformami hráčů, s výjimkou funkcí chatu (textové, zvukové, vizuální atd.) a povolených souborů (uživatelské fotografie a popisy, jiné fotografie atd.), je zakázána.
18. Funkčnost softwaru hráče, která nesouvisí s hraním her, nesmí mít vliv na hraní her.
19. Před vytvořením relace hráče musí platforma spolu se softwarem hráče a zařízením pro hraní her na dálku identifikovat veškeré nekompatibility nebo omezení, které by zabránily správnému fungování softwaru hráče se zařízením pro hraní her na dálku.
20. Pokud platforma identifikuje nekompatibility a omezení zařízení pro hraní her na dálku:
 - 20.1. musí informovat hráče o zjištěných neslučitelnostech a omezeních;
 - 20.2. nesmí vytvořit relaci hráče, dokud nedojde k odstranění neslučitelností a omezení.
 - 20.3. Platforma na zařízení pro hraní her na dálku musí být schopna pozastavit a aktivovat všechny nebo určité hry a relace hráčů.
21. V době uzavření herní smlouvy, při identifikaci hráče, musí být herní smlouva a identifikační údaje uvedené v polích registračního formuláře hráče, ověřené společností, vloženy do databáze platformy.
22. Přenos a ukládání dat mezi platformou, dalšími externími prvky platformy, zařízením pro hraní her na dálku a softwarem hráče musí být šifrovány pomocí pokročilých šifrovacích algoritmů a zabezpečených komunikačních protokolů, které zabraňují neoprávněnému zachycení, změně nebo použití.
23. Všechna data a jejich kopie musí být uloženy na platformě v architektuře, která chrání integritu těchto dat v případě selhání a nevede ke ztrátě nebo poškození dat a/nebo jejich kopií v důsledku částečného selhání platformy.
24. Když se hráč připojí k platformě pro hazardní hry na dálku, musí být použito dvoufázové ověření nejméně jednou za měsíc.
25. Když hráč začne komunikovat s platformou, musí se zaznamenat následující:
 - 25.1. datum a čas připojení;
 - 25.2. IP adresa a její změny v reálném čase až do konce interakce hráče s platformou;
 - 25.3. datum a čas odpojení.
26. Na platformě a/nebo na externích prvcích platformy musí být shromažďovány a skladovány kopie těchto dokumentů, datum jejich aktualizace a další data generovaná digitálně pomocí různých formátů souborů a záznamů v databázi:
 - 26.1. v okamžiku identifikace hráče;
 - 26.2. v okamžiku hráčova podpisu smlouvy o hazardních hrách na dálku a jejího prodloužení a změny;
 - 26.3. v okamžiku identifikace zdroje finančních prostředků a majetku hráče;
 - 26.4. V případě změn, výmazu, vyhledání nebo jiných dopadů na kopie a údaje dokumentů se všechny změny zaznamenají a uloží na platformě.
27. Platformy a/nebo externí prvky platformy musí zaznamenávat a ukládat veškerou komunikaci mezi společností a hráči. Komunikace s hráči se musí digitálně uložit v různých formátech souborů, databázových záznamech nebo jiných obdobných prostředcích tak, aby v době zachycení nedošlo k její změně.

28. Veškeré změny, smazání, vyhledání nebo jiné dopady na komunikaci společnosti s hráči uložené v systémech platformy a/nebo systémech externích prvků platformy musí být zaznamenány a uloženy na platformě.

29. Platforma neumožňuje vytvořit herní účet osobám mladším 21 let a osobám zapsaným v Rejstříku osob s omezením účasti na hazardních hrách (dále jen „rejstřík“).

30. Platforma, automaticky před vytvořením herních účtů nových hráčů a když se stávající hráči připojí k platformě, se dotáže rejstříku a obdrží odpověď, zda osoby mají či nemají omezenou možnost účastnit se hazardních her. Pokud platforma neodešle dotaz a tudíž neobdrží odpověď, musí pozastavit možnost vytváření herních účtů nových hráčů a zabránit hráčům v připojení k platformě.

31. Pokud hráč neprovede žádnou akci, platforma ho automaticky odpojí po 15 minutách a umožní mu pokračovat ve hře až po opětovném připojení k platformě.

32. Platforma musí provádět opatření pro odpovědnou účast na hazardních hrách stanovená v článku 10⁴ zákona o hazardních hrách, v souladu s požadavky dozorového úřadu a požadavky na systém kontroly zajištění odpovědné účasti na hazardních hrách společností, přičemž údaje o všech omezujících opatřeních zvolených hráči musí být zaznamenány a uloženy v databázi platformy.

33. Platforma musí disponovat funkcí, která umožňuje hráči omezit jeho peněžní operace během následujících kalendářních období:

33.1. den (od 00:00 do 24:00), který nelze prodloužit dříve než 48 hodin po podání žádosti;

33.2. týden (týden se považuje za po sobě jdoucích sedm dní od 0:00 prvního dne každého kalendářního měsíce do 24:00 sedmého dne, později počínaje 8. dnem, 15. dnem, 27. dnem a 28. dnem, přičemž týden začínající 28. dnem končí posledním dnem uvedeného měsíce), který může být prodloužen následující týden 48 hodin po podání žádosti;

33.3. měsíc (od 00:00 hodin prvního dne v měsíci do 24:00 hodin posledního dne v měsíci), který může být prodloužen v následujícím měsíci 48 hodin po podání žádosti.

34. Platforma musí disponovat funkcí, která hráči umožňuje volitelně omezit dobu relace hráče; pokud hráč požádá o prodloužení doby relace, změny se projeví po 48 hodinách.

35. Platforma musí být schopna monitorovat, detekovat a identifikovat software používaný hráči k podávání automatizovaných sázek podle následujících kritérií:

35.1. rychlost a načasování podaných sázek;

35.2. konzistence podaných sázek;

35.3. konzistence měnových operací;

35.4. aktivita hráčova účtu;

35.5. analýza softwaru hráče a IP adresy.

36. Platforma musí být navržena tak, aby se údaje uvedené v článku 16 odst. 9 písm. 1, 4, 7, 8, 9 a 10 zákona o hazardních hrách automaticky nahrávaly na platformu LAKIS alespoň každých 30 dní pomocí webové služby.

KAPITOLA III

POŽADAVKY NA HERNÍ ÚČTY A FINANČNÍ OPERACE

37. Hráč může mít na platformě vždy jen jeden aktivní herní účet. Pokud má hráč neaktivní herní účty z minulosti, musí být propojeny s hlavním aktivním herním účtem. Pokud hráč ukončí smlouvu o hazardních hrách na dálku a nemá aktivní herní účty, musí být údaje o jeho bývalém herním účtu v databázi nadále logicky propojeny.

38. Hráči nesmějí provádět žádné finanční nebo peněžní operace na platformě společnosti mezi herními účty hráčů.

39. Platforma musí umožňovat vytváření, používání a uzavírání zvláštních funkčních herních účtů pro hráče, které jsou konkrétně identifikovány v databázi platformy a používány dozorovým úřadem k provádění opatření v oblasti dohledu. Tyto funkční herní účty hráčů musí být podle způsobu jejich fungování totožné s herními účty hráče určenými pro hraní.

40. Speciální funkční herní účty pro hráče mohou používat také:

40.1. akreditované subjekty (laboratoře), které provádějí certifikaci platformy a zařízení pro hraní her na dálku;

40.2. výrobci zařízení pro hraní her na dálku;

40.3. výrobci externích prvků platformy nebo systémů s ní spojených;

40.4. vývojáři a dozorci platformy a zařízení pro hraní her na dálku;

40.5. provozovatelé hazardních her za účelem organizace hazardních her.

41. Když hráč provádí peněžní operace s hráčovým účtem, musí být zavedena opatření, která zajistí plnou sledovatelnost příjmu nebo připsání a platby peněz.

42. Hráč nesmí nakládat s penězi na svém herním účtu, dokud je společnost neobdrží nebo dokud společnost neobdrží potvrzovací kód vydaný platební institucí, který poukazuje na to, že finanční prostředky v této instituci jsou potvrzeny. Validací kód musí být uložený v databázi platformy.

43. Pokud hráč provádí peněžní operace se svým herním účtem, musí být tyto operace provedeny přímo na účet otevřený na jméno hráče u platební instituce. Při provádění hotovostních transakcí musí být pro každou peněžní operaci zjištěna totožnost hráče (jméno, příjmení, rodné číslo, nebo osobní identifikační číslo cizince nebo jiná jedinečná posloupnost znaků přidělená cizinci za účelem identifikace osoby, popřípadě datum narození cizince), přičemž tyto údaje musí být stejné jako údaje uvedené v dohodě o hazardních hrách na dálku.

44. Během peněžních operací hráče musí být na platformě zaznamenány a uloženy následující údaje:

44.1. ID transakce;

44.2. jedinečné identifikační číslo hráče (ID);

44.3. datum, čas;

44.4. jméno, příjmení, rodné číslo (nebo osobní identifikační číslo cizince nebo jiná jedinečná posloupnost znaků přidělená cizinci za účelem identifikace osoby, popřípadě datum narození cizince);

44.5. druh peněžní operace (platba nebo výplata) a částka;

44.6. číslo účtu nebo jiné identifikační údaje účtu, z něhož byla peněžní operace provedena;

44.7. poplatek za provedení převodu.

44.8. zůstatek na účtu hráče na konci operace;

44.9. stav peněžní operace (probíhající, dokončený atd.);

45. Když hráč uzavře sázku a výhra mu je na platformě vyplacena, musí být zaznamenány a uloženy následující údaje:

45.1. jedinečné identifikační číslo hráče (ID);

45.2. ID transakce;

45.3. datum, čas;

45.4. hráčovo jméno, příjmení, rodné číslo (nebo osobní identifikační číslo cizince nebo jiná jedinečná posloupnost znaků přidělená cizinci za účelem identifikace osoby, popřípadě datum narození cizince);

45.5. uzavřená sázka;

45.6. dodatečná částka peněz nebo počet kreditů určených pro hraní v daném herním cyklu;

45.7. druh hazardní hry;

45.8. název hry a verze hry nebo události sázky nebo hazardní hry;

45.9. platby, provize nebo jiné poplatky vybírané společností ze sázky uzavřené hráčem;

45.10. jedinečné identifikační číslo hry nebo tabulky, pokud se používá;

45.11. jedinečné identifikační číslo tabulky výher;

45.12. stav hry (probíhající, dokončený atd.);

45.13. verze softwaru hráče, pokud se používá;

45.14. informace o důvodech pozastavení a aktivace her a relací hráčů;

45.15. vyplacené výhry;

45.16. jiné výplaty a jejich důvody;

45.17. po vyplacení výhry zůstatek na účtu hráče.

46. Pokud hráč neprovede finanční operaci na platformě, musí být zaznamenána a uložena popisná zpráva vysvětlující, proč operace nebyla dokončena tak, jak byla zahájena.

KAPITOLA IV POŽADAVKY NA PODÁVÁNÍ ZPRÁV

47. Uživatelské rozhraní platformy a externí ověřovací nástroj musí být v souladu s koncepcí jednoduchosti, interaktivity a intuitivnosti. Veškeré informace uložené na platformě musí být zpřístupněny dozorovému úřadu s jasnou vizuální reprezentací, která zajistí, že uživatel, který se k ní připojí, bude potřebovat pouze standardní dovednosti pro práci se standardními počítačovými programy a internetovými stránkami.

48. Platforma musí mít nástroj, který umožňuje vytvoření zprávy o historii změn pro kontrolu, jakož i stahování tabulek v otevřeném formátu souborů z dat uložených na platformě podle:

48.1. datum a čas;

48.2. hráčovo křestní jméno, příjmení, rodné číslo (nebo osobní identifikační číslo cizince nebo jiná jedinečná posloupnost znaků přidělená cizinci za účelem identifikace osoby, popřípadě datum narození cizince) a národnost;

48.3. součásti od výrobce zařízení pro hraní her na dálku;

48.4. finanční operace;

48.5. opatření omezující hraní přijatá hráčem, jak je uvedeno v čl. 10⁴ odst. 3 zákona o hazardních hrách.

49. Platforma musí mít nástroj, který umožňuje vytvoření finanční zprávy pro kontrolu, jakož i stahování tabulek v otevřeném formátu souborů z údajů na platformě podle:

49.1. datum a čas;

49.2. hráčovo jméno, příjmení, rodné číslo (nebo osobní identifikační číslo cizince nebo jiná jedinečná posloupnost znaků přidělená cizinci za účelem identifikace osoby, popřípadě datum narození cizince) a národnost;

49.3. druh hazardní hry hrané na dálku;

49.4. částky zaplacené za účast ve hře;

49.5. vyplacené výhry;

49.6. výsledek činnosti (ten se vypočítá z částek zaplacených za účast ve hře po vyplacení výher).

KAPITOLA V OZNAČENÍ PLATFORMY A REGISTRACE

50. Platforma, která byla schválena dozorovým orgánem, musí být označena zvláštním identifikačním štítkem.

51. Zvláštním identifikačním štítkem platformy (dále jen „štítek“) se rozumí vodorovný nápis se sérií (LPT PN) odpovídající typu zařízení a šestimístním číslem.

52. Série a číslo štítku jsou uvedeny v nařízení ředitele dozorového úřadu o vydání, doplnění nebo změně povolení k provozování hazardních her na dálku, které společnosti uděluje právo provozovat platformu.

53. Číslo štítku musí začínat číslem 000001 a pokračovat vzestupně.

54. Informace o štítcích udělených platformám (série a číslo) se ukládají do záznamové knihy platform pro hazardní hry na dálku (dále jen „záznamová kniha“).

55. Platformy musí disponovat štítkem před použitím.

56. Po zjištění totožnosti platformy ji zástupce společnosti elektronicky označí. Volba způsobu označování platform je na uvážení společností. Štítek musí být umístěn tak, aby byl zřetelně viditelný odpovědnými pracovníky dozorového úřadu, když se připojují k platformě.

57. Platformy se registrují do záznamové knihy, kde se zanáší následující informace o platformě:
- 57.1. výrobce;
 - 57.2. IP adresa;
 - 57.3. adresa stránky,
 - 57.4. číslo a datum vydání certifikátu potvrzujícího, že platforma splňuje zákon o hazardních hrách a tyto požadavky, a název akreditovaného subjektu (laboratoře), který jej vydal;
 - 57.5. série a číslo zvláštního identifikačního štítku platformy;
 - 57.6. údaje o společnosti provozující platformu (název, právní forma, sídlo, kód);
 - 57.7. číslo nařízení ředitele dozorového úřadu, kterým se povoluje provoz platformy, datum podpisu a datum vstupu v platnost;
 - 57.8. číslo, datum podpisu a datum vstupu v platnost nařízení ředitele dozorového úřadu, kterým se odnímá povolení k provozování platformy.
 - 57.9. Záznamová kniha obsahuje příslušné údaje v době vyplňování rejstříku.
 - 57.10. Záznamovou knihu vedou odpovědní pracovníci dozorového orgánu.
 - 57.11. Údaje ze záznamové knihy se aktualizují do 1 pracovního dne ode dne obdržení informací o změně údajů.
 - 57.12. Informace o sériích a počtech štítků se zveřejní na internetových stránkách dozorového úřadu.
 - 57.13. Štítek pozbývá platnosti dnem vstupu v platnost nařízení ředitele dozorového orgánu, kterým se odnímá povolení k provozování platformy.

KAPITOLA VI ZÁVĚREČNÁ USTANOVENÍ

58. Společnosti, které porušily stanovené požadavky, nesou odpovědnost v souladu s postupem stanoveným v zákoně o hazardních hrách.
-