

**A LITVÁN KÖZTÁRSASÁG PÉNZÜGYMINISZTERIUMA ALÁ TARTOZÓ
SZERENCSEJÁTÉK-FELÜGYELETI HATÓSÁG IGAZGATÓJÁNAK RENDELETE**

**A TÁVSZERENCSEJÁTÉK-PLATFORMOK
KÖVETELMÉNYEINEK JÓVÁHAGYÁSÁRÓL**

A Litván Köztársaság (2024. november 7-i XIV-3080. sz. törvénnyel módosított) szerencsejáték-törvénye 16. cikkének (4), (6) és (7) bekezdése alapján:

- Ezennel jóváhagyom a távszerencsejáték-platformokra vonatkozó követelményeket (mellékelve).
- Kihirdetem, hogy ez a rendelet 2025. november 1-jén lép hatályba.

Igazgató

JÓVÁHAGYTA:

a Litván Köztársaság Pénzügyminisztériuma alá tartozó
Szerencsejáték-felügyeleti Hatóság igazgatója
2025. -i DIE sz. rendelet

A TÁVSZERENCSEJÁTÉK-PLATFORMOK KÖVETELMÉNYEI

I. FEJEZET ÁLTALÁNOS RENDELKEZÉSEK

1. A távszerencsejáték-platformokra vonatkozó követelmények (a továbbiakban: követelmények) meghatározzák a távszerencsejáték-platformokra (a továbbiakban: platformok) vonatkozó általános és technikai követelményeket, valamint az e platformok nyilvántartásba vételének és jelölésének eljárását.

2. A követelmények a Litván Köztársaság szerencsejátékokról szóló törvény (a továbbiakban: szerencsejáték-törvény) alapján kerültek megállapításra.

3. A követelmények a Litván Köztársaságban távjáték-tevékenység folytatására jogosító szerencsejáték-szervezési engedéllyel és felhatalmazással rendelkező társaságokra (a továbbiakban: társaságok) vonatkoznak.

4. Az e követelményekben használt fogalmak a következők:

4.1. **Kliensoldali szoftver** – távjáték szervezésére kifejlesztett és a játékos eszközére telepített szoftver.

4.2. **Játékos felület** – a játékos szoftverének vagy internetböngészőjének interfésze, amelyen a játékos a távjáték-eszközzel interakcióba lép.

4.3. **Játékkör** – a távjáték-eszköz minden olyan tevékenysége és kommunikációja, amelyre egyetlen játékmenet során kerül sor.

4.4. **Játékos eszköz** – az az eszköz, amelynek révén a játékos a távjátékban részt vesz.

4.5. **Játékkör-elem** – a játék olyan eleme, amely csak a fő játékeredmény bemutatása után indítható el, és a játékkör vége előtt befejeződik.

4.6. **Játékos idő** – minden olyan tevékenység és kommunikáció, amelyet a meghatározott személyazonossággal rendelkező játékos és a távjátékhoz használt eszköz – attól kezdve, hogy a megfelelő személyazonossággal rendelkező játékos a platformhoz csatlakozott, egészen addig a pontig, amikor a platformról lecsatlakozik – lebonyolít.

4.7. **Külső platformelemek** – a platformhoz kapcsolódó és a platform által használt, harmadik félhez tartozó külső szoftver.

4.8. **Játékos játékfiókja** – az a számla, amelyen a játékos pénzeszközeit a pénzügyi műveletek során nyilvántartják.

4.9. **Változáselőzmények** – a platform információkezelési funkciója, amely új adatok hozzáadásával vagy kiegészítésével módosítja az adatbázisban rögzített eredeti adatokat.

4.10. **Monetáris műveletek** – bármely fizetés, átutalás vagy pénzátvétel, amelyet a játékos pénzforgalmi szolgáltatójától a társaság által kezelt játékos számlára indítanak és fordítva.

4.11. **Pénzügyi műveletek** – a megtett fogadással, a nyeremény kifizetésével, az adólevonással, illetve a fogadás törlésével kapcsolatban a játékos és a szerencsejáték-társaság által végzett pénzügyi műveletek vagy tevékenységek.

5. A követelményekben használt egyéb kifejezéseket a szerencsejáték-törvényben meghatározottak szerint kell értelmezni.

II. FEJEZET

A PLATFORMOKRA VONATKOZÓ ÁLTALÁNOS KÖVETELMÉNYEK

6. A platformnak automatikusan ellenőriznie kell a következőket:

6.1. a platform és a távjáték-automata elemeit, valamint a játék eredményét befolyásoló egyéb elemeket, amelyek digitális aláírással (pl. SHA ellenőrző összegekkel) vagy más egyenértékű

módszerekkel biztosítják az adatok hitelességét és integritását, amikor a távjáték-automata és a platform aktiválva van, és az aktiválást követően legalább 24 óránként;

6.2. a játékos szoftverének hitelességét (ha azt a távjáték-eszköz és a játékos eszköze közötti kommunikációra használják) digitális aláírás (pl. SHA ellenőrző összegek) vagy más egyenértékű módszerek révén, amikor a játékos szoftvere a távjáték-eszközhöz és platformhoz csatlakozik, és legalább 24 óránként a platformhoz és a távjáték-eszközhöz való csatlakozást követően.

7. A platform és a távjáték-eszköz által végzett hitelesség-ellenőrzések valamennyi eredményét legalább 90 naptári napig, a játékszervező által végzett ellenőrzés esetén pedig az ellenőrzés végéig meg kell őrizni a platform adatbázisában.

8. Ha a platform bármilyen következetlenséget (hibát) észlel az elemek és/vagy a távjáték-eszköz hitelességében, le kell állítania minden olyan távjáték-tevékenységet, amelyben következetlenségeket (hibákat) találtak, valamint azokat az elemeket, amelyek következetlenségekben (hibák) érintettek lehetnek

9. Ha a platform vagy a játékos szoftvere ellentmondásokat észlel a játékos szoftvere elemeinek hitelességében, vagy a távjáték-eszköz, a játékos szoftvere vagy a platform közötti kapcsolat hibás működését észleli, le kell állítania a játékos szoftverének működését.

10. A platformot úgy kell megtervezni, hogy az helyben és távolról a telepített szoftver azonosítása révén biztonságosan ellenőrizhető legyen (ideértve az automatikus ellenőrzés tárgyát képező platform és távjáték-eszköz szoftveres elemeit [a továbbiakban: a távjáték-eszköz szoftvere] és azok verzióit). Az ellenőrzést rendszerszinten, külső, harmadik féltől származó, megbízható ellenőrző eszköz (a továbbiakban: külső ellenőrző eszköz) segítségével kell tudni elvégezni. A külső ellenőrző eszköz megbízhatóságát egy akkreditált szervnek (laboratóriumnak) fel kell mérnie.

11. A platformon tárolt információknak közvetlenül hozzáférhetőnek kell lenniük, és azokat központilag kell kezelni. Ha a platform külső elemein tárolják, akkor közvetlenül össze kell kötni a platformmal, hogy az információkat, valamint a platformon szereplő adatokat és a távjáték-eszköz szoftverét egy külső ellenőrző eszközzel vagy közvetlenül a platformhoz való csatlakozással ellenőrizni lehessen.

12. A bejelentkezési hitelesítő adatokat ki kell adni a felügyeleti hatóságnak annak biztosítására, hogy azok közvetlen hozzáférést nyújtanak a külső ellenőrző eszközhöz és platformhoz.

13. A platformnak biztosítania kell, hogy csak az ilyen jogosultsággal rendelkező személyek módosíthassák a platform és a távjáték-eszköz működési eseményeit (a távjáték-eszköz aktiválása és deaktiválása, üzemzavarok, játékleállások és -aktiválások) (a továbbiakban: jelentős események), a számviteli és beszámoló adatokat, a platform külső elemeinek adatait, valamint az esetlegesen módosuló egyéb adatokat és fájlokat. Minden módosítást elérhetővé kell tenni a változáselőzményekről szóló jelentés létrehozásakor. A fent említett adatok módosításakor a platformnak rögzítenie és tárolnia kell:

13.1. a módosított adatelemet;

13.2. az adatelem változás előtti értékét;

13.3. az adatelem változás utáni értékét;

13.4. az adatelem módosításának dátumát és időpontját;

13.5. annak a személynek a nevét, aki a változtatást végrehajtotta.

13.6. tájékoztatást a módosítás okáról.

14. A platformnak rendelkeznie kell egy olyan belső órával, amely rögzíti a dátumot és az időt, vagy egy időbélyegző állomással (a továbbiakban: „belső óra”), amely össze van hangolva a távjáték-eszközzel és a platform külső elemeivel, és amelyet a következőkre használnak:

14.1. időbélyegeket létrehozása a platformadatok rögzítéséhez;

14.2. jelentések készítése;

14.3. kijelzés a játékos számára a játékos idő során

14.4. A platformnak a litván időzónában kell megjelenítenie az időt, amelynek a játékosidő során folyamatosan és bármikor jól láthatónak kell lennie a játékos számára, és azt a felügyeleti

hatóság által jóváhagyott, a felelősségteljes szerencsejátékra vonatkozó iránymutatásokban meghatározott eljárásnak megfelelően kell megjeleníteni.

15. A platformnak vissza kell állítania az utoljára játszottak közül legalább egy olyan játék adatait, amelyet a játékosok távjáték-eszközön játszottak:

- 15.1. a játék kezdetének és végének dátuma és időpontja;
- 15.2. a játékos által a játék előtt és után birtokolt pénzüsszeg vagy kreditek száma;
- 15.3. a fogadások teljes összege;
- 15.4. a megnyert pénzüsszeg vagy a kreditek száma;
- 15.5. a teljes megnyert pénzüsszeg vagy a kreditek száma;
- 15.6. a játékok kínálata;
- 15.7. a szerencsejáték-esemény és annak eredménye;
- 15.8. a játékos által a játék során hozott döntések és azok eredménye;
- 15.9. a játékkör elemeinek eredményei;
- 15.10. az egész játék megismétlése.

16. A játékos szoftvere és eszköze nem:

16.1. tartalmazhat a játék kimenetelét meghatározó logikát;

16.2. folytathatja a játékot azután, hogy a távjáték-eszközzel és platformmal elvesztette a kapcsolatot;

16.3. tárolhatja a platformon gyűjtendő adatokat.

17. Tilos a játékosok szoftverei, az eszközök és a platformok közötti adatcsere, a csevegési funkciók (szöveges, audio, vizuális stb.) és az engedélyezett fájlok (felhasználói fényképek és leírások, egyéb fényképek stb.) kivételével.

18. A játékos szoftverének olyan funkciója, amely nem kapcsolódik a játékhoz, nem befolyásolhatja a játékot.

19. A játékosidő létrehozása előtt a platformnak – a játékos szoftverével és a távjáték-eszközzel együtt – azonosítania kell minden olyan inkompatibilitást vagy korlátozást, amely megakadályozná, hogy a játékos szoftvere a távjáték-eszközzel megfelelően tudjon működni.

20. Ha a platform valamely távjáték-eszköz tekintetében összeférhetetlenséget és korlátozást talál, akkor:

20.1. tájékoztatnia kell a játékost a beazonosított összeegyeztethetlenségekről és korlátozásokról;

20.2. nem indíthatja el a játékosidőt, amíg az összeférhetlenségek és korlátozások meg nem szűnnek.

20.3. A távjáték-eszközben a platformnak képesnek kell lennie arra, hogy a játékokat és játékosidőket (akár az összeset, vagy csak bizonyosokat) felfüggeszse, illetve aktiválja.

21. A játékról szóló szerződés megkötésekor, a játékos azonosítása során a játékos regisztrációs űrlapjának mezőiben megadott, a társaság által ellenőrzött azonosító adatokat és a szerződést be kell vinni a platform adatbázisába.

22. Az adatok továbbítását és tárolását a platform, a platform egyéb külső elemei, a távjáték-eszköz és a játékos szoftvere között fejlett titkosítási algoritmusokkal és biztonságos kommunikációs protokollokkal kell titkosítani, amelyek megakadályozzák a jogosulatlan lehallgatást, módosítást vagy használatot.

23. Minden adatot és azok másolatait olyan architektúrában kell tárolni a platformon, amely meghibásodás esetén védi ezen adatok integritását, és nem eredményezi az adatok és/vagy azok másolatainak elvesztését vagy károsodását a platform részleges meghibásodása miatt.

24. Ha a játékos valamilyen távszerencsejáték-platformhoz csatlakozik, legalább havonta egyszer kétfaktoros hitelesítést kell alkalmazni.

25. Amikor a játékos kapcsolatba lép a platformmal, a következőket kell rögzíteni:

25.1. becsatlakozás dátuma és ideje;

25.2. az IP-cím és az IP-cím változásai valós időben, a játékosnak a platformmal való interakciójának a végéig

25.3. lecsatlakozás dátuma és ideje.

26. A platformon és/vagy a platform külső elemein e dokumentumok másolatait, frissítésük dátumát, valamint a különböző fájlformátumok és adatbázis-bejegyzések felhasználásával digitálisan előállított egyéb adatokat az alábbiak szerint kell gyűjteni és tárolni:

26.1. a játékos azonosításának időpontjában;

26.2. a játékos távjáték-szerződésének aláírásakor, valamint annak megújításakor és módosításakor;

26.3. a játékos pénzeszközei és vagyona forrása azonosításának időpontjában;

26.4. Módosítás, törlés, visszakeresés vagy a dokumentumok másolatait és adatait érintő egyéb történések esetén minden változást rögzíteni kell és el kell tárolni a platformon.

27. A platformoknak és/vagy a platform külső elemeinek rögzíteniük kell és el kell tárolniuk a társaság és a játékosok közötti összes kommunikációt. A játékosokkal folytatott kommunikációt digitálisan különböző fájlformátumokban, adatbázis-bejegyzésekben vagy más hasonló módon kell tárolni oly módon, hogy azok a rögzítés időpontjában ne módosuljanak.

28. Minden olyan módosítást, törlést, visszakeresést vagy egyéb történést, amely a társaságnak a játékosal folytatott kommunikációjára hatással van és amelyeket a platformon és/vagy a platform külső elemein tárolnak, rögzíteni kell és el kell tárolni a platformon.

29. A platform nem teszi lehetővé játékosok létrehozását a 21 év alatti személyek számára és a szerencsejátékban való részvételtől eltiltott személyek nyilvántartásába (a továbbiakban: nyilvántartás) bejegyzett személyek számára.

30. A platform – még az új játékosok játékosfiókjainak létrehozása előtt, és amikor a meglévő játékosok csatlakoznak a platformhoz – automatikusan a nyilvántartáshoz fordul, hogy válasz kapjon arra, hogy a személyek a játékhoz való jogosultságaikban korlátozottak-e. Ha a platform nem látja el az előbbi kérdés-válasz funkciót, fel kell függesztenie annak lehetőségét, hogy az új játékosok számára játékosfiókot hozzanak létre, és meg kell akadályoznia, hogy a játékosok a platformra becsatlakozzanak.

31. Anélkül, hogy a játékos bármilyen műveletet végrehajtana, a platform 15 perc elteltével automatikusan kilépteti a játékost, és csak a platformhoz való újbóli csatlakozás után teszi lehetővé a játék folytatását.

32. A platformnak el kell végeznie a szerencsejáték-törvény 10.⁴ cikkében meghatározott, felelős szerencsejátékkal kapcsolatos intézkedéseket, méghozzá a felügyeleti hatóság és a társaságok – a felelős játék biztosításához szükséges – ellenőrzési rendszerének követelményei szerint, és mindeközben a játékosok által választott összes korlátozó intézkedés adatait rögzíteni kell és el kell tárolni a platform adatbázisában.

33. A platformnak rendelkeznie kell egy olyan funkcióval, amely lehetővé teszi a játékos számára, hogy pénzügyi műveleteit a következő naptári időszakokra korlátozza:

33.1. nap (00:00-tól 24:00-ig), amelyet a kérelem benyújtását követő 48 óránál korábban nem lehet kibővíteni;

33.2. hét (a hét minden naptári hónap 1. napján 0:00 órától a 7. napon 24:00 óráig tartó hétnapos sorozatnak minősül (később pedig a 8., 15., 27., illetve 28. napon kezdődik, és a 28. napon kezdődő hét az adott hónap utolsó napján ér véget), amely a rákövetkező héten a kérelem benyújtása után 48 órával kibővíthető;

33.3. hónap (a hónap első napján 00:00 órától az adott hónap utolsó napján 24:00 óráig), amely a rákövetkező hónapban a kérelem benyújtása után 48 órával kibővíthető.

34. A platformnak rendelkeznie kell egy olyan funkcióval, amely lehetővé teszi a játékos számára, hogy a játékosidőt opcionálisan korlátozza; ha a játékos a játékosidő növelését kéri, a változások 48 óra elteltével lépnek érvénybe.

35. A platformnak képesnek kell lennie arra, hogy figyelemmel kísérje, észlelje és beazonosítsa a játékosok által az automatizált fogadások megtételéhez használt szoftvert, a következő kritériumok szerint:

35.1. a megtett fogadások sebessége és időzítése;

35.2. a megtett fogadások következetessége;

35.3. a monetáris műveletek következetessége;

- 35.4. a játékos számlájának aktivitása;
- 35.5. a játékos szoftverének és IP-címének elemzése.
- 36. A platformot úgy kell megtervezni, hogy a szerencsejáték-törvény 16. cikke (9) bekezdésének 1., 4., 7., 8., 9. és 10. pontjában meghatározott adatok legalább 30 naponta automatikusan feltöltődjenek a LAKIS platformra egy webes szolgáltatás segítségével.

III. FEJEZET

A JÁTÉKOSI SZÁMLÁKRA ÉS PÉNZÜGYI MŰVELETEKRE VONATKOZÓ KÖVETELMÉNYEK

37. Egy játékosnak egyszerre egy aktív játékos fiókja lehet a platformon. Ha a játékosnak inaktív játékosfiókjai vannak a múltból, azokat a fő aktív játékosfiókhoz kell kapcsolni. Ha egy játékos felmond egy távjáték-szerződést, és nem rendelkezik aktív játékosfiókkal, korábbi játékosfiókjának adatait továbbra is logikailag össze kell kötni az adatbázisban.

38. A játékosok nem végezhetnek pénzügyi vagy monetáris műveleteket a társaság platformján a játékosok játékosfiókjai között.

39. A platformnak lehetővé kell tennie a játékosok számára speciális funkcionális játékosfiók létrehozását, használatát és bezárását; ezeket a platform adatbázisában kifejezetten azonosítani kell, és a Felügyeleti Hatóság felügyeleti intézkedések végrehajtására használja őket. A játékosok e funkcionális játékosfiókjainak működési módjuknál fogva meg kell egyezniük a játékos játékosra szánt játékosfiókjaival.

40. A játékosok speciális funkcionális játékosfiókjait a következők is használhatják:

40.1. a platform és a távjáték-eszközök tanúsítását végző akkreditált szervezetek (laboratóriumok);

40.2. távjáték-eszközök gyártói;

40.3. a platform vagy a platformhoz kapcsolódó rendszerek külső elemeinek gyártói;

40.4. platformok és távjáték-eszközök fejlesztői és felügyelői;

40.5. szerencsejáték-szervezők a szerencsejátékok szervezése céljából.

41. Amikor a játékos a számlájával pénzügyi műveleteket végez, intézkedéseket kell tenni a pénz átvételének vagy jóváírásának, illetve kifizetésének teljes körű nyomon követhetőségének biztosítására.

42. A játékos nem rendelkezhet a játékos játékosfiókjában lévő pénzzel mindaddig, amíg azt a társaság meg nem kapja, vagy amíg a társaság meg nem kapja a pénzforgalmi szolgáltató által kiadott megerősítő kódot, amely jelzi, hogy az ott lévő pénzeszközök meglétét megerősítették. A validálási kódot a platform adatbázisában el kell tárolni.

43. Amikor adott játékos a játékosfiókjával pénzügyi műveleteket végez, ezeket a műveleteket közvetlenül a játékos nevére a pénzforgalmi szolgáltatónál nyitott számlára kell végrehajtani. Készpénzügyi műveletek teljesítésekor minden egyes pénzügyi művelet esetében meg kell győződni a játékos személyazonosságáról (a játékos neve, vezetéknéve, személyi azonosító száma [a külföldi személy személyi azonosító száma vagy a személy azonosítása céljából a külföldi személyhez rendelt egyéb egyedi karaktersorozat, ennek hiányában a külföldi személy születési ideje]), és az adatoknak meg kell egyezniük a távjáték-szerződésben meghatározottakkal.

44. A játékos pénzügyi műveletei során a következő adatokat kell rögzíteni és tárolni a platformon:

44.1. a tranzakció azonosítója;

44.2. a játékos egyedi azonosítószáma (ID);

44.3. dátum, idő;

44.4. a játékos vezetéknéve, utónéve és személyi azonosító száma (a külföldi állampolgár személyi azonosító száma vagy a személy azonosítására szolgáló, a külföldi személyhez hozzárendelt egyéb egyedi karaktersorozat, ennek hiányában a külföldi személy születési ideje);

44.5. a monetáris művelet típusa (fizetés vagy kifizetés) és összege;

- 44.6. annak a számlának a számlaszáma vagy más azonosító adata, amelyről a pénzügyi műveletet végezték;
- 44.7. az átutalás végrehajtásának díja.
- 44.8. a játékos számlájának egyenlege a művelet végén;
- 44.9. a pénzügyi művelet státusza (folyamatban, befejezve stb.);
45. Amikor a játékos fogadásokat tesz és a platformon nyereményeket fizetnek ki a részére, a következő adatokat kell rögzíteni és eltárolni:
- 45.1. a játékos egyedi azonosító száma (ID);
- 45.2. a tranzakció azonosítója;
- 45.3. dátum, idő;
- 45.4. a játékos neve, vezetékneve, személyi azonosító szám (a külföldi személy személyi azonosító száma vagy a személy azonosítása céljából a külföldi személyhez rendelt egyéb egyedi karaktersorozat, vagy ennek hiányában a külföldi személy születési ideje);
- 45.5. a megtett tét;
- 45.6. az adott játékkörben játékra szánt további pénzösszeg vagy kreditek száma;
- 45.7. a játék típusa;
- 45.8. a játék neve és a játék verziója, illetve a fogadás vagy a szerencsejáték eseménye;
- 45.9. a játékos által tett fogadásból a társaság által beszedett kifizetések, jutalékok vagy egyéb díjak;
- 45.10. a játék vagy asztal (ha használnak ilyet) egyedi azonosító száma;
- 45.11. a nyereménytáblázat egyedi azonosító száma;
- 45.12. játék állapota (folyamatban, befejezve stb.);
- 45.13. a játékos szoftverének verziója, ha használják;
- 45.14. tájékoztatás a játék és a játékosidő felfüggesztésének és aktiválásának okairól;
- 45.15. a kifizetett nyeremények;
- 45.16. egyéb kifizetések és azok indokai;
- 45.17. a nyeremény kifizetése után a játékos számlájának egyenlege.
46. Ha a játékos pénzügyi művelete a platformon megghiúsul, egy leíró üzenetben rögzíteni kell (és kell tárolni), hogy a műveletet miért nem fejezték be a művelet indításának megfelelően.

IV. FEJEZET

BESZÁMOLÁSI KÖTELEZETTSÉGEK

47. A platform felhasználói felületének és a külső ellenőrző eszköznek meg kell felelnie az egyszerűség, az interaktivitás és az intuitivitás fogalmának. A platformon tárolt valamennyi információt egyértelmű vizuális megjelenítésben kell a Felügyeleti Hatóság rendelkezésére bocsátani, biztosítva, hogy a platformhoz csatlakozó felhasználónak csak a standard számítógépes programokkal és weboldalakkal való munkához szükséges standard készségekkel kelljen rendelkeznie.

48. A platformnak rendelkeznie kell egy olyan eszközzel, amely lehetővé teszi egy, a változáselőzményekről szóló – és felülvizsgálat tárgyát képező – jelentés létrehozását, valamint a platformon tárolt adatokból nyert táblázatok nyílt fájlformátumban történő letöltését, az alábbiak szerint:

- 48.1. dátum és időpont;
- 48.2. a játékos utóneve, vezetékneve, személyi azonosító száma (a külföldi személy személyi azonosító száma vagy a külföldi személy azonosítása céljából a külföldi személyhez rendelt egyéb egyedi karaktersorozat, vagy ennek hiányában a külföldi személy születési ideje) és állampolgársága;
- 48.3. a távjáték-eszköz gyártójától származó komponensek;
- 48.4. pénzügyi műveletek;
- 48.5. a játékos által tett játékkorlátozó intézkedések, a szerencsejáték-törvény 10.⁴ cikkének (3) bekezdésében foglaltak szerint.

49. A platformnak rendelkeznie kell egy olyan eszközzel, amely lehetővé teszi a – felülvizsgálat tárgyát képező – pénzügyi beszámoló elkészítését, valamint a platformon található adatokból nyert táblázatok nyílt fájlformátumban történő letöltését, az alábbiak szerint:

49.1. dátum és időpont;

49.2. a játékos neve, vezetékneve, személyi azonosító száma (a külföldi személy személyi azonosító száma vagy a személy azonosítása céljából a külföldi személyhez rendelt egyéb egyedi karaktersorozat, vagy ennek hiányában a külföldi személy születési ideje) és állampolgársága;

49.3. a távjáték típusa;

49.4. a játékban való részvételért fizetett összegek;

49.5. a kifizetett nyeremények;

49.6. a tevékenység eredménye (a tevékenység eredményét a játékban való részvételért fizetett összegek jelentik, a nyeremények kifizetése után).

V. FEJEZET

A PLATFORM JELÖLÉSE ÉS NYILVÁNTARTÁSBA VÉTELE

50. A felügyeleti hatóság által engedélyezett platformot különleges azonosító jelöléssel kell ellátni.

51. A platform különleges azonosító jelölése (a továbbiakban: „jelölés”) az eszköz típusának megfelelő sorozatszámot (LPT PN) ismertető vízszintes feliratból és egy hatjegyű számból áll.

52. A jelölés sorozatszámát és számát a felügyeleti hatóság igazgatójának a távjáték szervezésére vonatkozó engedély kiadásáról, kiegészítéséről, illetve módosításáról szóló rendeletében kell meghatározni, amely feljogosítja a társaságot a platform működtetésére.

53. A jelölés számozása 000001-től indul, és folyamatosan növekszik.

54. A platformokhoz megadott jelölésen szereplő információkat (sorozat és szám) a távszerencsejáték-platformok naplójában (a továbbiakban: „napló”) el kell tárolni.

55. A platformokat használat előtt meg kell jelölni.

56. Azt követően, hogy meggyőződtek a platform azonosságáról, a társaság képviselője elektronikus úton megjelöli a platformot. A platformokra vonatkozó jelölési módok megválasztása a társaságok mérlegelési jogkörébe tartozik. A jelölésnek a felügyeleti hatóság felelős személyzete számára jól láthatónak kell lennie akkor, amikor a platformhoz csatlakozik.

57. A platformokat be kell jegyezni a naplóba, ahol a platformról a következő információkat kell rögzíteni:

57.1. gyártó;

57.2. IP-cím,

57.3. telephely címe,

57.4. annak a tanúsítványnak a száma és kiállításának dátuma, amely igazolja, hogy a platform megfelel a szerencsejátékokról szóló törvénynek és a jelen követelményeknek, valamint a tanúsítványt kiállító akkreditált szervezet (laboratórium) neve;

57.5. a platform egyedi azonosító jelölésének sorozatszáma és száma;

57.6. a platformot üzemeltető társaság adatai (név, jogi forma, bejegyzett székhely, kód);

57.7. a felügyeleti hatóság igazgatójának a platform működését engedélyező határozatának a száma, az aláírás kelte és a hatálybalépés ideje;

57.8. a felügyeleti hatóság igazgatójának a platform működtetésére vonatkozó engedélyt visszavonó határozatának a száma, az aláírás kelte és a hatálybalépés ideje.

57.9. A naplóban a napló elkészítésének idején releváns adatok szerepelnek.

57.10. A naplót a felügyeleti hatóság felelős személyzete vezeti.

57.11. A napló adatait az adatok változásáról szóló tájékoztatás kézhezvételétől számított 1 munkanapon belül frissíteni kell.

57.12. A jelölések sorozatszámával és számával kapcsolatos információkat közzé kell tenni a felügyeleti hatóság weboldalán.

57.13. A jelölés attól a naptól kezdve veszti érvényét, amikor a felügyeleti hatóság igazgatójának a platform működtetésére vonatkozó engedélyt visszavonó határozata hatályba lép.

VI. FEJEZET

ZÁRÓ RENDELKEZÉSEK

58. Azok a társaságok, amelyek a jelen követelményekben meghatározott előírásokat megsértették, a szerencsejáték-törvényben meghatározott eljárásnak megfelelően felelősségre vonhatók.
