

**ΔΙΑΤΑΓΜΑ ΤΟΥ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗ ΤΗΣ ΕΠΟΠΤΙΚΗΣ ΑΡΧΗΣ ΤΥΧΕΡΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ
ΠΟΥ ΥΠΑΓΕΤΑΙ ΣΤΟ ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΤΗΣ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑΣ ΤΗΣ
ΛΙΘΟΥΑΝΙΑΣ**

**ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΓΚΡΙΣΗ ΤΩΝ ΑΠΑΙΤΗΣΕΩΝ ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ ΤΥΧΕΡΩΝ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ**

Κατ' εφαρμογή του άρθρου 16 παράγραφοι 4, 6 και 7 του νόμου περί τυχερών παιχνιδιών της Δημοκρατίας της Λιθουανίας (όπως τροποποιήθηκε με τον νόμο αριθ. XIV-3080 της 7ης Νοεμβρίου 2024):

- Εγκρίνω διά του παρόντος τις απαιτήσεις για πλατφόρμες τυχερών παιχνιδιών εξ αποστάσεως (επισυνάπτονται).
- Δηλώνω ότι το παρόν διάταγμα τίθεται σε ισχύ την 1η Νοεμβρίου 2025.

Ο διευθυντής

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ ΤΥΧΕΡΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΕΞ ΑΠΟΣΤΑΣΕΩΣ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ Ι ΓΕΝΙΚΕΣ ΔΙΑΤΑΞΕΙΣ

1. Οι απαιτήσεις για πλατφόρμες τυχερών παιχνιδιών εξ αποστάσεως (στο εξής: απαιτήσεις) καθορίζουν γενικές και τεχνικές απαιτήσεις για τις πλατφόρμες τυχερών παιχνιδιών εξ αποστάσεως (στο εξής: πλατφόρμες), καθώς και τη διαδικασία καταχώρισης και επισημάνσης των εν λόγω πλατφορμών.

2. Οι απαιτήσεις καταρτίστηκαν σύμφωνα με τον νόμο περί τυχερών παιχνιδιών της Δημοκρατίας της Λιθουανίας (στο εξής: νόμος περί τυχερών παιχνιδιών).

3. Οι απαιτήσεις ισχύουν για τις εταιρείες που κατέχουν άδειες και εξουσιοδοτήσεις για τη διοργάνωση τυχερών παιχνιδιών που παρέχουν το δικαίωμα να ασκούν δραστηριότητες τυχερών παιχνιδιών εξ αποστάσεως στη Δημοκρατία της Λιθουανίας (στο εξής: εταιρείες).

4. Στις παρούσες απαιτήσεις χρησιμοποιούνται οι ακόλουθοι όροι:

4.1. **Λογισμικό πελάτη** — λογισμικό που αναπτύχθηκε για τη διοργάνωση τυχερών παιχνιδιών εξ αποστάσεως και εγκαθίσταται στη συσκευή του παίκτη.

4.2. **Διεπαφή παίκτη** — η διεπαφή του λογισμικού ή του προγράμματος περιήγησης στο διαδίκτυο του παίκτη στην οποία ο παίκτης αλληλεπιδρά με τη συσκευή τυχερού παιχνιδιού εξ αποστάσεως.

4.3. **Κύκλος του παιχνιδιού** — όλες οι δραστηριότητες και οι επικοινωνίες μιας συσκευής τυχερών παιχνιδιών εξ αποστάσεως που λαμβάνουν χώρα κατά τη διάρκεια μιας μεμονωμένης συνεδρίας τυχερών παιχνιδιών.

4.4. **Συσκευή παίκτη** — συσκευή με την οποία ένας παίκτης συμμετέχει σε τυχερό παιχνίδι εξ αποστάσεως.

4.5. **Στοιχείο κύκλου παιχνιδιού** — ένα στοιχείο παιχνιδιού που μπορεί να ξεκινήσει μόνο μετά την παρουσίαση του κύριου αποτελέσματος του παιχνιδιού και να ολοκληρωθεί πριν από το τέλος του κύκλου παιχνιδιού.

4.6. **Συνεδρία παίκτη** — όλες οι δραστηριότητες και οι επικοινωνίες που πραγματοποιούνται από τον παίκτη με αποδεδειγμένη ταυτότητα και τη συσκευή τυχερών του παιχνιδιών εξ αποστάσεως κατά τη διάρκεια της περιόδου από τη σύνδεση του παίκτη με αποδεδειγμένη ταυτότητα με την πλατφόρμα μέχρι την αποσύνδεσή του από την πλατφόρμα.

4.7. **Εξωτερικά στοιχεία πλατφόρμας** — εξωτερικό λογισμικό τρίτων που συνδέεται και χρησιμοποιείται από την πλατφόρμα.

4.8. **Λογαριασμός τυχερών παιχνιδιών του παίκτη** — ο λογαριασμός στον οποίο εγγράφονται τα κεφάλαια του παίκτη κατά τη διάρκεια των χρηματοοικονομικών συναλλαγών.

4.9. **Αλλαγή ιστορικού** — μια λειτουργία διαχείρισης πληροφοριών στην πλατφόρμα που τροποποιεί τα αρχικά δεδομένα που καταγράφηκαν στη βάση δεδομένων με την προσθήκη ή τη συμπλήρωση νέων δεδομένων.

4.10. **Χρηματικές συναλλαγές** — οποιαδήποτε πληρωμή, μεταφορά ή παραλαβή χρημάτων από το ίδρυμα πληρωμών του παίκτη στον λογαριασμό τυχερών παιχνιδιών του παίκτη που τελεί υπό τη διαχείριση της εταιρείας και από αυτόν.

4.11. **Χρηματοοικονομικές συναλλαγές** — χρηματικές συναλλαγές ή ενέργειες που πραγματοποιούνται από τον παίκτη και την εταιρεία τυχερών παιχνιδιών σε σχέση με το στοίχημα που έγινε, την καταβολή των κερδών, την έκπτωση του φόρου ή την ακύρωση του πονταρίσματος.

5. Λοιποί όροι που χρησιμοποιούνται στις απαιτήσεις θα νοούνται όπως ορίζονται στον νόμο περί τυχερών παιχνιδιών.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ II

ΓΕΝΙΚΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ

6. Η πλατφόρμα πρέπει να ελέγχει αυτόματα:

6.1. τα επιμέρους στοιχεία της πλατφόρμας και της μηχανής τυχερών παιχνιδιών εξ αποστάσεως και άλλα στοιχεία που επηρεάζουν το αποτέλεσμα του παιχνιδιού, διασφαλίζοντας τη γνησιότητα και την ακεραιότητα των δεδομένων μέσω ψηφιακής υπογραφής (π.χ. αθροίσματα ελέγχου SHA) ή άλλων ισοδύναμων μεθόδων, όταν η μηχανή και η πλατφόρμα τυχερών παιχνιδιών εξ αποστάσεως ενεργοποιούνται και τουλάχιστον κάθε 24 ώρες μετά την ενεργοποίηση·

6.2. τη γνησιότητα του λογισμικού του παίκτη (εάν χρησιμοποιείται για την επικοινωνία μεταξύ της συσκευής τυχερού παιχνιδιού εξ αποστάσεως και της συσκευής του παίκτη) μέσω ψηφιακής υπογραφής (π.χ. αθροίσματα ελέγχου SHA) ή άλλων ισοδύναμων μεθόδων, όταν το λογισμικό του παίκτη συνδέεται με τη συσκευή και την πλατφόρμα τυχερού παιχνιδιού εξ αποστάσεως και τουλάχιστον κάθε 24 ώρες μετά τη σύνδεση με την πλατφόρμα και τη συσκευή τυχερού παιχνιδιού εξ αποστάσεως.

7. Όλα τα αποτελέσματα των ελέγχων γνησιότητας που διενεργούνται από την πλατφόρμα και τη συσκευή τυχερών παιχνιδιών εξ αποστάσεως πρέπει να αποθηκεύονται στη βάση δεδομένων της πλατφόρμας για τουλάχιστον 90 ημερολογιακές ημέρες, και σε περίπτωση ελέγχου από τον φορέα εκμετάλλευσης τυχερών παιχνιδιών, μέχρι το τέλος του ελέγχου αυτού.

8. Εάν η πλατφόρμα εντοπίσει τυχόν ασυνέπειες (σφάλματα) στη γνησιότητα των στοιχείων που απαρτίζουν την πλατφόρμα και/ή τη συσκευή τυχερού παιχνιδιού εξ αποστάσεως, διακόπτει όλες τις δραστηριότητες τυχερού παιχνιδιού εξ αποστάσεως στις οποίες έχουν εντοπιστεί ασυνέπειες (σφάλματα) και στοιχεία που ενδέχεται να επηρεάζονται από ασυνέπειες (σφάλματα).

9. Εάν η πλατφόρμα ή το λογισμικό του παίκτη εντοπίσει τυχόν ασυνέπειες στη γνησιότητα των στοιχείων του λογισμικού του παίκτη ή οποιαδήποτε δυσλειτουργία στη σύνδεση μεταξύ της συσκευής τυχερού παιχνιδιού εξ αποστάσεως, του λογισμικού του παίκτη ή της πλατφόρμας, πρέπει να διακόψει τη δραστηριότητα λογισμικού του παίκτη.

10. Η πλατφόρμα πρέπει να είναι σχεδιασμένη κατά τρόπο ώστε να μπορεί να ελέγχεται με ασφάλεια τοπικά και εξ αποστάσεως με τον προσδιορισμό του εγκατεστημένου λογισμικού, συμπεριλαμβανομένων των στοιχείων του λογισμικού της πλατφόρμας και της συσκευής τυχερών παιχνιδιών εξ αποστάσεως για αυτόματη επαλήθευση (στο εξής: λογισμικό συσκευών τυχερών παιχνιδιών εξ αποστάσεως) και των εκδόσεών τους, σε συστηματικό επίπεδο, με τη χρήση αξιόπιστου εξωτερικού εργαλείου επαλήθευσης που παρέχεται από τρίτο μέρος (στο εξής: εργαλείο εξωτερικής επαλήθευσης). Η αξιοπιστία του εργαλείου εξωτερικής επαλήθευσης πρέπει να αξιολογείται από διαπιστευμένο φορέα (εργαστήριο).

11. Οι πληροφορίες που αποθηκεύονται στην πλατφόρμα πρέπει να είναι άμεσα προσβάσιμες και να αποτελούν αντικείμενο κεντρικής διαχείρισης. Εάν είναι αποθηκευμένες στα εξωτερικά στοιχεία της πλατφόρμας, πρέπει να συνδέονται άμεσα με την πλατφόρμα, έτσι ώστε οι πληροφορίες και το λογισμικό πληροφοριών και συσκευών τυχερών παιχνιδιών εξ αποστάσεως της πλατφόρμας να μπορούν να επαληθευτούν με τη χρήση εργαλείου εξωτερικής επαλήθευσης ή με απευθείας σύνδεση με την πλατφόρμα.

12. Πρέπει να εκδίδονται στην Εποπτική Αρχή διαπιστευτήρια σύνδεσης, ώστε να διασφαλίζεται ότι επιτρέπουν την άμεση πρόσβαση στο εργαλείο και την πλατφόρμα εξωτερικής επαλήθευσης.

13. Η πλατφόρμα πρέπει να διασφαλίζει ότι μόνο τα πρόσωπα που έχουν τέτοιο δικαίωμα μπορούν να αλλάξουν τα λειτουργικά συμβάντα της πλατφόρμας και της συσκευής εξ αποστάσεως τυχερών παιχνιδιών (ενεργοποιήσεις και απενεργοποιήσεις της συσκευής εξ αποστάσεως τυχερών παιχνιδιών, δυσλειτουργίες, διακοπές και ενεργοποιήσεις τυχερών παιχνιδιών) (στο εξής: σημαντικά συμβάντα), λογιστικά δεδομένα και δεδομένα υποβολής αναφοράς, εξωτερικά δεδομένα στοιχείου της πλατφόρμας και άλλα δεδομένα και αρχεία που υπόκεινται σε αλλαγές. Όλες οι αλλαγές που πραγματοποιούνται πρέπει να είναι διαθέσιμες κατά τη δημιουργία έκθεσης ιστορικού

αλλαγών. Κατά την τροποποίηση των προαναφερθέντων δεδομένων, η πλατφόρμα πρέπει να καταγράφει και να αποθηκεύει:

- 13.1. το τροποποιημένο στοιχείο δεδομένων·
- 13.2. την τιμή του στοιχείου δεδομένων πριν από την αλλαγή·
- 13.3. την τιμή του στοιχείου δεδομένων μετά την αλλαγή·
- 13.4. την ημερομηνία και την ώρα της τροποποίησης του στοιχείου δεδομένων·
- 13.5. το όνομα του προσώπου που έκανε την αλλαγή·
- 13.6. Ενημερωτικό σημείωμα σχετικά με τον λόγο της τροποποίησης.

14. Η πλατφόρμα πρέπει να διαθέτει εσωτερικό ρολόι το οποίο καταγράφει ημερομηνία και ώρα ή σταθμό υπηρεσίας χρονοσήμανσης (στο εξής: εσωτερικό ρολόι), το οποίο συγχρονίζεται με τη συσκευή τυχερών παιχνιδιών εξ αποστάσεως και τα εξωτερικά στοιχεία της πλατφόρμας, και χρησιμοποιείται για:

- 14.1. τη δημιουργία χρονοσημάνσεων για τη λήψη δεδομένων πλατφόρμας·
- 14.2. τη σύνταξη εκθέσεων·
- 14.3. την εμφάνιση στον παίκτη κατά τη διάρκεια της συνεδρίας του παίκτη.

14.4. Η πλατφόρμα πρέπει να εμφανίζει την ώρα στη ζώνη ώρας της Λιθουανίας, η οποία πρέπει να είναι μόνιμα και ανά πάσα στιγμή σαφώς ορατή από τον παίκτη κατά τη διάρκεια της συνεδρίας του παίκτη και να εμφανίζεται σύμφωνα με τη διαδικασία που ορίζεται στις Κατευθυντήριες γραμμές για υπεύθυνο παιχνίδι που έχουν εγκριθεί από την Εποπτική Αρχή.

15. Η πλατφόρμα πρέπει να επαναφέρει τα δεδομένα τουλάχιστον ενός από τα τελευταία παιχνίδια που έπαιξαν οι παίκτες σε μια συσκευή τυχερού παιχνιδιού εξ αποστάσεως:

- 15.1. την ημερομηνία και την ώρα έναρξης και λήξης του παιχνιδιού·
- 15.2. το ποσό των χρημάτων ή τον αριθμό των πιστώσεων που κατείχε ο παίκτης πριν και μετά το παιχνίδι·

- 15.3. το συνολικό ποσό των στοιχημάτων·
- 15.4. το χρηματικό ποσό που κερδήθηκε ή τον αριθμό των πιστώσεων·
- 15.5. το συνολικό χρηματικό ποσό που κερδήθηκε ή τον αριθμό των πιστώσεων·
- 15.6. την παροχή τυχερών παιγνίων·
- 15.7. την εκδήλωση τυχερών παιχνιδιών και το αποτέλεσμα της·
- 15.8. τις επιλογές που έκανε ο παίκτης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και το αποτέλεσμα του·

- 15.9. τα αποτελέσματα των στοιχείων του κύκλου παιχνιδιού·
- 15.10. επανάληψη ολόκληρου του παιχνιδιού.

16. Το λογισμικό και η συσκευή του παίκτη δεν πρέπει:

- 16.1. να περιέχουν λογική που καθορίζει το αποτέλεσμα του παιχνιδιού·
- 16.2. να συνεχίζει το παιχνίδι μετά την απώλεια σύνδεσης με μια συσκευή και πλατφόρμα τυχερών παιχνιδιών εξ αποστάσεως·

- 16.3. να αποθηκεύει τα δεδομένα που προορίζονται να συλλεχθούν στην πλατφόρμα.

17. Απαγορεύεται η ανταλλαγή δεδομένων μεταξύ του λογισμικού των παικτών, των συσκευών και των πλατφορμών, εκτός από τις λειτουργίες συνομιλίας (κειμενικές, ακουστικές, οπτικές κ.λπ.) και τα επιτρεπόμενα αρχεία (φωτογραφίες και περιγραφές χρηστών, άλλες φωτογραφίες κ.λπ.).

18. Η λειτουργικότητα του λογισμικού του παίκτη, η οποία δεν σχετίζεται με τα τυχερά παιχνίδια, δεν πρέπει να επηρεάζει τα τυχερά παιχνίδια.

19. Πριν από τη δημιουργία της συνεδρίας του παίκτη, η πλατφόρμα, μαζί με το λογισμικό του παίκτη και τη συσκευή τυχερού παιχνιδιού εξ αποστάσεως, πρέπει να εντοπίσουν τυχόν ασυμβατότητες ή περιορισμούς που θα εμπόδιζαν το λογισμικό του παίκτη να λειτουργήσει σωστά με τη συσκευή τυχερού παιχνιδιού εξ αποστάσεως.

20. Εάν η πλατφόρμα εντοπίσει ασυμβατότητες και περιορισμούς μιας συσκευής τυχερού παιχνιδιού εξ αποστάσεως, πρέπει:

20.1. να ενημερώσει τον παίκτη σχετικά με τις διαπιστωθείσες ασυμβατότητες και περιορισμούς·

20.2. να μη δημιουργεί συνεδρία παίκτη μέχρι να εξαλειφθούν οι ασυμβατότητες και οι περιορισμοί.

20.3. Η πλατφόρμα στη συσκευή τυχερού παιχνιδιού εξ αποστάσεως πρέπει να είναι σε θέση να αναστείλει και να ενεργοποιήσει όλα ή ορισμένα παιχνίδια και συνεδρίες των παικτών.

21. Κατά τον χρόνο σύναψης της σύμβασης παιχνιδιού, κατά τη διάρκεια της ταυτοποίησης του παίκτη, η σύμβαση παιχνιδιού και τα στοιχεία ταυτοποίησης που παρέχονται στα πεδία του εντύπου εγγραφής του παίκτη, τα οποία επαληθεύονται από την εταιρεία, πρέπει να καταχωρίζονται στη βάση δεδομένων της πλατφόρμας.

22. Η μετάδοση και αποθήκευση δεδομένων μεταξύ της πλατφόρμας, άλλων εξωτερικών στοιχείων της πλατφόρμας, της συσκευής τυχερού παιχνιδιού εξ αποστάσεως και του λογισμικού του παίκτη πρέπει να κρυπτογραφούνται με τη χρήση προηγμένων αλγορίθμων κρυπτογράφησης και ασφαλών πρωτοκόλλων επικοινωνίας που εμποδίζουν μη εξουσιοδοτημένη παρέμβαση, τροποποίηση ή χρήση.

23. Όλα τα δεδομένα και τα αντίγραφα τους πρέπει να αποθηκεύονται στην πλατφόρμα σε αρχιτεκτονική που προστατεύει την ακεραιότητα των δεδομένων αυτών σε περίπτωση βλάβης και δεν οδηγεί σε απώλεια ή βλάβη των δεδομένων και/ή αντιγράφων τους λόγω μερικής βλάβης της πλατφόρμας.

24. Όταν ένας παίκτης συνδέεται σε μια πλατφόρμα τυχερών παιχνιδιών εξ αποστάσεως, η ταυτοποίηση δύο παραγόντων πρέπει να χρησιμοποιείται τουλάχιστον μία φορά τον μήνα.

25. Όταν ο παίκτης αρχίσει να αλληλεπιδρά με την πλατφόρμα, πρέπει να καταγράφονται τα ακόλουθα:

25.1. ημερομηνία και ώρα σύνδεσης·

25.2. διεύθυνση IP και αλλαγές διεύθυνσης IP σε πραγματικό χρόνο, μέχρι το τέλος της αλληλεπίδρασης του παίκτη με την πλατφόρμα

25.3. ημερομηνία και ώρα αποσύνδεσης.

26. Στην πλατφόρμα και/ή στα εξωτερικά στοιχεία της πλατφόρμας, αντίγραφα αυτών των εγγράφων, η ημερομηνία επικαιροποίησής τους και άλλα δεδομένα που παράγονται ψηφιακά με χρήση διαφορετικών μορφών αρχείων και καταχωρίσεων βάσεων δεδομένων πρέπει να συλλέγονται και να αποθηκεύονται:

26.1. κατά την ταυτοποίηση του παίκτη·

26.2. κατά τη στιγμή της υπογραφής της σύμβασης τυχερού παιχνιδιού εξ αποστάσεως του παίκτη και της ανανέωσης και τροποποίησής της·

26.3. κατά τη στιγμή του προσδιορισμού της πηγής των κεφαλαίων και των περιουσιακών στοιχείων του παίκτη.

26.4. Σε περιπτώσεις τροποποίησης, διαγραφής, ανάκτησης ή άλλων αλλαγών στα αντίγραφα και τα δεδομένα εγγράφων, όλες οι αλλαγές καταγράφονται και αποθηκεύονται στην πλατφόρμα.

27. Οι πλατφόρμες και/ή τα εξωτερικά στοιχεία της πλατφόρμας πρέπει να καταγράφουν και να αποθηκεύουν όλες τις επικοινωνίες μεταξύ της εταιρείας και των παικτών. Η επικοινωνία με τους παίκτες πρέπει να αποθηκεύεται ψηφιακά σε διάφορες μορφές αρχείων, καταχωρίσεις βάσεων δεδομένων ή άλλα ανάλογα μέσα κατά τρόπο ώστε να παραμένει αμετάβλητη κατά τη στιγμή της λήψης.

28. Όλες οι τροποποιήσεις, διαγραφές, ανακτήσεις ή άλλες αλλαγές στην επικοινωνία της εταιρείας με τους παίκτες που είναι αποθηκευμένες στα συστήματα της πλατφόρμας και/ή στα εξωτερικά συστήματα στοιχείων της πλατφόρμας πρέπει να καταγράφονται και να αποθηκεύονται στην πλατφόρμα.

29. Η πλατφόρμα δεν επιτρέπει τη δημιουργία λογαριασμού τυχερών παιχνιδιών σε άτομα ηλικίας κάτω των 21 ετών και πρόσωπα που είναι εγγεγραμμένα στο Μητρώο Ατόμων που Περιορίζονται από Συμμετοχή σε Τυχερά Παιχνίδια (στο εξής: μητρώο).

30. Η πλατφόρμα, με αυτόματα μέσα, πριν από τη δημιουργία νέων λογαριασμών τυχερών παιχνιδιών παικτών και όταν οι υπάρχοντες παίκτες συνδέονται με την πλατφόρμα, υποβάλλει αίτημα στο μητρώο και λαμβάνει απάντηση σχετικά με το αν τα πρόσωπα έχουν περιορίσει την

ικανότητά τους να παίζουν τυχερά παιχνίδια. Εάν η πλατφόρμα δεν εκτελέσει τη λειτουργία του αιτήματος και της λήψης απάντησης, πρέπει να αναστείλει τη δυνατότητα δημιουργίας νέων λογαριασμών τυχερών παιχνιδιών παικτών και να αποτρέψει τους παίκτες να συνδεθούν στην πλατφόρμα.

31. Χωρίς καμία ενέργεια από τον παίκτη, η πλατφόρμα αποσυνδέει αυτόματα τον παίκτη μετά από 15 λεπτά και του επιτρέπει να συνεχίσει να παίζει μόνο μετά την επανασύνδεση με την πλατφόρμα.

32. Η πλατφόρμα πρέπει να εφαρμόζει τα μέτρα υπεύθυνων τυχερών παιχνιδιών που ορίζονται στο άρθρο 10⁴ του νόμου περί τυχερών παιχνιδιών, σύμφωνα με τις απαιτήσεις της Εποπτικής Αρχής και τις απαιτήσεις του συστήματος ελέγχου διασφάλισης υπεύθυνου παιχνιδιού των εταιρειών, ενώ **τα** δεδομένα για όλες τις περιοριστικές ενέργειες που επιλέγονται από τους παίκτες πρέπει να καταγράφονται και να αποθηκεύονται στη βάση δεδομένων της πλατφόρμας.

33. Η πλατφόρμα πρέπει να διαθέτει λειτουργία που επιτρέπει στον παίκτη να περιορίζει τις χρηματικές του συναλλαγές κατά τη διάρκεια των ακόλουθων ημερολογιακών περιόδων:

33.1. ημέρα (από 00.00 έως 24.00), η οποία δεν μπορεί να αυξηθεί νωρίτερα από 48 ώρες μετά την υποβολή του αιτήματος·

33.2. εβδομάδα (ως εβδομάδα θεωρείται ακολουθία επτά ημερών από τις 00.00 την 1η ημέρα κάθε ημερολογιακού μήνα έως τις 24.00 της 7ης ημέρας, η οποία στη συνέχεια ξεκινά από τις ημέρες 8, 15, 27 και 28 αντίστοιχα, και η εβδομάδα που αρχίζει στις 28 λήγει την τελευταία ημέρα του εν λόγω μήνα), η οποία μπορεί να παραταθεί την επόμενη εβδομάδα 48 ώρες μετά την υποβολή του αιτήματος·

33.3. μήνας (από τις 00.00 την πρώτη ημέρα του μήνα έως τις 24.00 την τελευταία ημέρα του εν λόγω μήνα), ο οποίος μπορεί να αυξηθεί τον επόμενο μήνα 48 ώρες μετά την υποβολή του αιτήματος.

34. Η πλατφόρμα πρέπει να διαθέτει μια λειτουργία που επιτρέπει στον παίκτη να περιορίσει προαιρετικά τον χρόνο της συνεδρίας του· εάν ο παίκτης ζητήσει να αυξήσει τον χρόνο της συνεδρίας του, οι αλλαγές τίθενται σε ισχύ έπειτα από 48 ώρες.

35. Η πλατφόρμα πρέπει να είναι σε θέση να παρακολουθεί, να ανιχνεύει και να αναγνωρίζει το λογισμικό που χρησιμοποιούν οι παίκτες για την τοποθέτηση αυτοματοποιημένων στοιχημάτων σύμφωνα με τα ακόλουθα κριτήρια:

35.1. ταχύτητα και χρονισμός των τοποθετημένων στοιχημάτων·

35.2. συνέπεια των τοποθετημένων στοιχημάτων·

35.3. συνέπεια των χρηματικών συναλλαγών·

35.4. δραστηριότητα του λογαριασμού του παίκτη·

35.5. ανάλυση του λογισμικού και της διεύθυνσης IP του παίκτη.

36. Η πλατφόρμα πρέπει να είναι σχεδιασμένη κατά τέτοιο τρόπο ώστε τα δεδομένα που καθορίζονται στο άρθρο 16 παράγραφος 9 σημεία 1, 4, 7, 8, 9 και 10 του νόμου περί τυχερών παιχνιδιών να μεταφορτώνονται αυτόματα στην πλατφόρμα LAKIS τουλάχιστον κάθε 30 ημέρες χρησιμοποιώντας μια διαδικτυακή υπηρεσία.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΙΙΙ

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΛΟΓΑΡΙΑΣΜΟΥΣ ΠΑΙΚΤΩΝ ΚΑΙ ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΕΣ ΣΥΝΑΛΛΑΓΕΣ

37. Ένας παίκτης μπορεί να έχει έναν ενεργό λογαριασμό τυχερών παιχνιδιών στην πλατφόρμα κάθε φορά. Εάν ο παίκτης έχει ανενεργούς λογαριασμούς τυχερών παιχνιδιών από το παρελθόν, αυτοί πρέπει να συνδέονται με τον κύριο ενεργό λογαριασμό τυχερών παιχνιδιών. Εάν ένας παίκτης τερματίσει μια σύμβαση τυχερού παιχνιδιού εξ αποστάσεως και δεν έχει ενεργούς λογαριασμούς τυχερών παιχνιδιών, τα προηγούμενα δεδομένα του λογαριασμού τυχερών παιχνιδιών του πρέπει να παραμείνουν σε λογική σύνδεση με τη βάση δεδομένων.

38. Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να διεξάγουν τυχόν οικονομικές ή χρηματικές συναλλαγές στην πλατφόρμα της εταιρείας μεταξύ των λογαριασμών τυχερών παιχνιδιών των παικτών.

39. Η πλατφόρμα πρέπει να επιτρέπει τη δημιουργία, τη χρήση και το κλείσιμο ειδικών λειτουργικών λογαριασμών τυχερών παιχνιδιών για παίκτες, οι οποίοι προσδιορίζονται ειδικά στη βάση δεδομένων της πλατφόρμας και χρησιμοποιούνται από την Εποπτική Αρχή για την εκτέλεση εποπτικών ενεργειών. Οι εν λόγω λειτουργικοί λογαριασμοί τυχερών παιχνιδιών των παικτών πρέπει, με τον τρόπο λειτουργίας τους, να είναι πανομοιότυποι με τους λογαριασμούς τυχερών παιχνιδιών του παίκτη που προορίζονται για παιχνίδια.

40. Ειδικοί λειτουργικοί λογαριασμοί τυχερών παιχνιδιών για παίκτες μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν από:

40.1. διαπιστευμένους φορείς (εργαστήρια) που διενεργούν πιστοποίηση της πλατφόρμας και των συσκευών τυχερών παιχνιδιών εξ αποστάσεως·

40.2. κατασκευαστές συσκευών τυχερών παιχνιδιών εξ αποστάσεως·

40.3. κατασκευαστές εξωτερικών στοιχείων της πλατφόρμας ή συστημάτων που συνδέονται με αυτήν·

40.4. προγραμματιστές και επόπτες πλατφορμών και συσκευών τυχερών παιχνιδιών εξ αποστάσεως·

40.5. φορείς εκμετάλλευσης τυχερών παιχνιδιών για σκοπούς διοργάνωσης τυχερών παιχνιδιών.

41. Όταν ο παίκτης εκτελεί χρηματικές συναλλαγές με τον λογαριασμό του, πρέπει να εφαρμόζονται μέτρα για να διασφαλίζεται η πλήρης ιχνηλασιμότητα της παραλαβής ή της πίστωσης και της καταβολής των χρημάτων.

42. Ο παίκτης δεν μπορεί να διαθέσει τα χρήματα στον λογαριασμό τυχερών παιχνιδιών του μέχρι να παραληφθούν από την εταιρεία ή έως ότου η εταιρεία λάβει έναν κωδικό επιβεβαίωσης που εκδίδεται από το ίδρυμα πληρωμών, ο οποίος αναφέρει ότι τα κεφάλαια σε αυτό το ίδρυμα επιβεβαιώνονται. Ο κωδικός επικύρωσης πρέπει να αποθηκεύεται στη βάση δεδομένων της πλατφόρμας.

43. Όταν ένας παίκτης εκτελεί χρηματικές συναλλαγές με τον λογαριασμό τυχερών παιχνιδιών του, οι συναλλαγές αυτές πρέπει να πραγματοποιούνται απευθείας στον λογαριασμό που ανοίγεται στο όνομα του παίκτη στο ίδρυμα πληρωμών. Κατά τη διενέργεια συναλλαγών σε μετρητά, η ταυτότητα του παίκτη [όνομα, επώνυμο, προσωπικός αριθμός ταυτοποίησης (προσωπικός αριθμός ταυτοποίησης αλλοδαπού ή άλλη μοναδική ακολουθία χαρακτήρων που αποδίδεται στον αλλοδαπό με σκοπό την ταυτοποίηση του προσώπου ή, ελλείψει αυτής, η ημερομηνία γέννησης του αλλοδαπού)] πρέπει να καθορίζεται για κάθε χρηματική συναλλαγή και τα δεδομένα πρέπει να είναι τα ίδια με αυτά που καθορίζονται στη σύμβαση εξ αποστάσεως τυχερών παιχνιδιών.

44. Κατά τη διάρκεια των χρηματικών συναλλαγών του παίκτη, τα ακόλουθα δεδομένα πρέπει να καταγράφονται και να αποθηκεύονται στην πλατφόρμα:

44.1. αναγνωριστικός κωδικός συναλλαγής·

44.2. μοναδικός αριθμός ταυτοποίησης του παίκτη (ID)·

44.3. ημερομηνία, ώρα·

44.4. ονοματεπώνυμο και προσωπικός αριθμός ταυτοποίησης του παίκτη (προσωπικός αριθμός ταυτοποίησης αλλοδαπού ή άλλη μοναδική ακολουθία χαρακτήρων που αποδίδεται στον αλλοδαπό με σκοπό την ταυτοποίηση του προσώπου ή, ελλείψει αυτής, η ημερομηνία γέννησης του αλλοδαπού)·

44.5. το είδος της χρηματικής συναλλαγής (πληρωμή ή εκταμίευση) και το ποσό·

44.6. αριθμός λογαριασμού ή άλλα αναγνωριστικά στοιχεία του λογαριασμού από τον οποίο πραγματοποιήθηκε η χρηματική συναλλαγή·

44.7. το τέλος για την εκτέλεση της μεταφοράς·

44.8. υπόλοιπο του λογαριασμού του παίκτη στο τέλος της συναλλαγής·

44.9. κατάσταση της χρηματικής συναλλαγής (σε εξέλιξη, ολοκληρωμένη κ.λπ.)·

45. Όταν ο παίκτης τοποθετεί πονταρίσματα και κερδίζει στην πλατφόρμα, πρέπει να καταγράφονται και να αποθηκεύονται τα ακόλουθα δεδομένα:

45.1. μοναδικός αριθμός ταυτοποίησης του παίκτη (ID)·

- 45.2. αναγνωριστικός κωδικός συναλλαγής·
- 45.3. ημερομηνία, ώρα·
- 45.4. όνομα του παίκτη, επώνυμο, προσωπικός αριθμός ταυτοποίησης (προσωπικός αριθμός ταυτοποίησης αλλοδαπού ή άλλη μοναδική ακολουθία χαρακτήρων που αποδίδεται στον αλλοδαπό με σκοπό την ταυτοποίηση του προσώπου ή, ελλείψει αυτού, η ημερομηνία γέννησης του αλλοδαπού)·
- 45.5. το ποντάρισμα που τοποθετήθηκε·
- 45.6. πρόσθετο χρηματικό ποσό ή αριθμός πιστώσεων που προορίζονται για παιχνίδια στον εν λόγω κύκλο παιχνιδιού·
- 45.7. είδος τυχερού παιχνιδιού·
- 45.8. το όνομα του τυχερού παιχνιδιού και η έκδοση του τυχερού παιχνιδιού ή το γεγονός του στοιχήματος ή του τυχερού παιχνιδιού·
- 45.9. πληρωμές, προμήθειες ή άλλα τέλη που εισπράττει η εταιρεία από το ποντάρισμα που έκανε ο παίκτης·
- 45.10. μοναδικός αριθμός ταυτοποίησης του παιχνιδιού ή του τραπεζιού, εάν χρησιμοποιείται·
- 45.11. μοναδικός αριθμός αναγνώρισης του πίνακα κερδών·
- 45.12. κατάσταση παιχνιδιού (σε εξέλιξη, ολοκληρωμένο κ.λπ.)·
- 45.13. έκδοση του λογισμικού του παίκτη, εάν χρησιμοποιείται·
- 45.14. πληροφορίες σχετικά με τους λόγους αναστολής και ενεργοποίησης των παιγνίων και των συνεδριών των παικτών·
- 45.15. τα κέρδη που καταβλήθηκαν·
- 45.16. άλλες πληρωμές και οι αιτιολογίες τους·
- 45.17. μετά την πληρωμή των κερδών, το υπόλοιπο στον λογαριασμό του παίκτη.
- 46. Εάν ένας παίκτης δεν εκτελέσει μια χρηματική πράξη στην πλατφόρμα, πρέπει να καταγραφεί και να αποθηκευτεί ένα περιγραφικό μήνυμα που εξηγεί γιατί η πράξη δεν ολοκληρώθηκε όπως ξεκίνησε.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ IV

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΥΠΟΒΟΛΗΣ ΕΚΘΕΣΕΩΝ

47. Η διεπαφή χρήστη της πλατφόρμας και το εργαλείο εξωτερικής επαλήθευσης πρέπει να συμμορφώνονται με την έννοια της απλότητας, της διαδραστικότητας και της διαισθητικότητας. Όλες οι πληροφορίες που αποθηκεύονται στην πλατφόρμα πρέπει να τίθενται στη διάθεση της Εποπτικής Αρχής με σαφή οπτική αναπαράσταση, διασφαλίζοντας ότι ο χρήστης που συνδέεται με αυτήν θα απαιτεί μόνο τυποποιημένες δεξιότητες για την εργασία με τυποποιημένα προγράμματα ηλεκτρονικών υπολογιστών και ιστοτόπους.

48. Η πλατφόρμα πρέπει να διαθέτει εργαλείο που επιτρέπει τη δημιουργία έκθεσης ιστορικού αλλαγών για αναθεώρηση, καθώς και τη λήψη πινάκων σε ανοικτό μορφότυπο αρχείου, από τα δεδομένα που είναι αποθηκευμένα στην πλατφόρμα σύμφωνα με:

- 48.1. την ημερομηνία και την ώρα·
- 48.2. το όνομα, επώνυμο, τον προσωπικό αριθμό ταυτοποίησης του παίκτη (τον προσωπικό αριθμό ταυτοποίησης αλλοδαπού ή άλλη μοναδική ακολουθία χαρακτήρων που αποδίδεται στον αλλοδαπό με σκοπό την ταυτοποίηση του προσώπου ή, ελλείψει αυτών, ημερομηνία γέννησης του αλλοδαπού) και ιθαγένεια·
- 48.3. στοιχεία από τον κατασκευαστή της συσκευής τυχερού παιχνιδιού εξ αποστάσεως·
- 48.4. χρηματικές συναλλαγές·
- 48.5. τις ενέργειες περιορισμού του παίκτη, όπως ορίζονται στο άρθρο 10⁴ παράγραφος 3 του νόμου περί τυχερών παιχνιδιών.

49. Η πλατφόρμα πρέπει να διαθέτει ένα εργαλείο που να επιτρέπει τη δημιουργία οικονομικής έκθεσης για επανεξέταση, καθώς και τη μεταφόρτωση πινάκων, σε ανοικτό μορφότυπο αρχείου, από τα δεδομένα της πλατφόρμας σύμφωνα με:

- 49.1. την ημερομηνία και την ώρα·
- 49.2. το όνομα, το επώνυμο, τον προσωπικό αριθμό ταυτοποίησης (τον προσωπικό αριθμό ταυτοποίησης του αλλοδαπού ή άλλη μοναδική ακολουθία χαρακτήρων που αποδίδεται στον αλλοδαπό με σκοπό την ταυτοποίηση του προσώπου ή, ελλείψει αυτής, την ημερομηνία γέννησης του αλλοδαπού) και την ιθαγένεια·
- 49.3. το είδος των τυχερών παιχνιδιών εξ αποστάσεως·
- 49.4. τα ποσά που καταβλήθηκαν για τη συμμετοχή στο τυχερό παιχνίδι·
- 49.5. τα καταβληθέντα κέρδη·
- 49.6. το αποτέλεσμα της δραστηριότητας (από τα ποσά που καταβάλλονται για τη συμμετοχή στο παιχνίδι, μετά την πληρωμή των κερδών, λαμβάνεται το αποτέλεσμα της δραστηριότητας).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ V

ΕΠΙΣΗΜΑΝΣΗ ΚΑΙ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑΣ

- 50. Η πλατφόρμα, η οποία έχει εγκριθεί από την Εποπτική Αρχή, πρέπει να φέρει ειδική επισήμανση ταυτοποίησης.
- 51. Ως ειδική επισήμανση ταυτοποίησης της πλατφόρμας (στο εξής: επισήμανση) νοείται οριζόντια επιγραφή με σειρά (LPT PN) που αντιστοιχεί στον τύπο της συσκευής και έναν εξαψήφιο αριθμό.
- 52. Η σειρά και ο αριθμός της επισήμανσης προσδιορίζονται στην απόφαση του διευθυντή της Εποπτικής Αρχής σχετικά με την έκδοση, συμπλήρωση ή τροποποίηση της άδειας διοργάνωσης τυχερών παιχνιδιών εξ αποστάσεως, η οποία παρέχει στην εταιρεία το δικαίωμα να εκμεταλλεύεται την πλατφόρμα.
- 53. Ο αριθμός της επισήμανσης αρχίζει με 000001 και συνεχίζεται με αύξουσα σειρά.
- 54. Οι πληροφορίες στις επισημάνσεις που απονέμονται στις πλατφόρμες (σειρά και αριθμός) αποθηκεύονται στο Ημερολόγιο των Πλατφορμών Εξ Αποστάσεως Τυχερών Παιχνιδιών (στο εξής: ημερολόγιο).
- 55. Οι πλατφόρμες επισημαίνονται πριν από τη χρήση τους.
- 56. Αφού διαπιστωθεί η ταυτότητα της πλατφόρμας, ο αντιπρόσωπος της εταιρείας την επισημαίνει ηλεκτρονικά. Η επιλογή των μεθόδων επισήμανσης για τις πλατφόρμες εναπόκειται στη διακριτική ευχέρεια των εταιρειών. Το σήμα πρέπει να είναι ευδιάκριτο στο αρμόδιο προσωπικό της Εποπτικής Αρχής όταν συνδέεται με την πλατφόρμα.
- 57. Οι πλατφόρμες καταχωρίζονται στο ημερολόγιο, όπου καταγράφονται οι ακόλουθες πληροφορίες για την πλατφόρμα:
 - 57.1. κατασκευαστής
 - 57.2. διεύθυνση IP
 - 57.3. διεύθυνση ιστοτόπου
 - 57.4. αριθμός και ημερομηνία έκδοσης του πιστοποιητικού που βεβαιώνει ότι η πλατφόρμα συμμορφώνεται με τον νόμο περί τυχερών παιχνιδιών και τις παρούσες απαιτήσεις, καθώς και το όνομα του διαπιστευμένου οργανισμού (εργαστήριο) που το εξέδωσε
 - 57.5. σειρά και αριθμός της ειδικής επισήμανσης ταυτοποίησης της πλατφόρμας
 - 57.6. στοιχεία της εταιρείας που εκμεταλλεύεται την πλατφόρμα (όνομα, νομική μορφή, καταστατική έδρα, κωδικός)
 - 57.7. αριθμός της απόφασης του διευθυντή της Εποπτικής Αρχής που επιτρέπει τη λειτουργία της πλατφόρμας, ημερομηνία υπογραφής και ημερομηνία έναρξης ισχύος
 - 57.8. αριθμός, ημερομηνία υπογραφής και ημερομηνία έναρξης ισχύος της απόφασης του διευθυντή της Εποπτικής Αρχής για την ανάκληση της άδειας λειτουργίας της πλατφόρμας.
 - 57.9. Το ημερολόγιο περιέχει τα σχετικά δεδομένα κατά τη στιγμή της συμπλήρωσης του ημερολογίου.
 - 57.10. Το ημερολόγιο τηρείται από το αρμόδιο προσωπικό της Εποπτικής Αρχής.

57.11. Τα δεδομένα του ημερολογίου επικαιροποιούνται εντός 1 εργάσιμης ημέρας από την ημερομηνία παραλαβής των πληροφοριών σχετικά με την αλλαγή των δεδομένων.

57.12. Οι πληροφορίες σχετικά με τις σειρές και τους αριθμούς των επισημάνσεων δημοσιεύονται στον ιστότοπο της Εποπτικής Αρχής.

57.13. Η επισήμανση παύει να ισχύει από την ημερομηνία έναρξης ισχύος της απόφασης του διευθυντή της Εποπτικής Αρχής με την οποία ανακαλείται η άδεια λειτουργίας της πλατφόρμας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ VI

ΤΕΛΙΚΕΣ ΔΙΑΤΑΞΕΙΣ

58. Εταιρείες που έχουν παραβιάσει τις απαιτήσεις που ορίζονται στις απαιτήσεις θεωρούνται υπεύθυνες σύμφωνα με τη διαδικασία που καθορίζεται στον νόμο περί τυχερών παιχνιδιών.
