

**ORDIN AL DIRECTORULUI AUTORITĂȚII DE CONTROL AL JOCURILOR DE
NOROC DIN CADRUL MINISTERULUI FINANTELOR REPUBLICII LITUANIA**

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

În temeiul articolului 16 alineatele (4), (6) și (7) din Legea privind jocurile de noroc din Republica Lituania (astfel cum a fost modificată prin Legea nr. XIV-3080 din 7 noiembrie 2024):

1. aprob prin prezentul ordin Cerințele pentru platformele de jocuri de noroc la distanță (anexate).
2. declar că prezentul ordin intră în vigoare la 1 noiembrie 2025.

Director

CERINȚE PRIVIND PLATFORMA DE JOCURI DE NOROC LA DISTANȚĂ

CAPITOLUL I DISPOZIȚII GENERALE

1. Cerințe pentru platformele de jocuri de noroc la distanță („Cerințe”) stabilește cerințele 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 care acordă dreptul de a desfășura activități de jocuri de noroc la distanță în Republica Lituania (denumite în continuare „societăți”).
4. În prezentele cerințe sunt utilizați următorii termeni:
 - 4.1. **„software pentru clienți”** înseamnă software dezvoltat pentru organizarea jocurilor de noroc la distanță și instalat pe dispozitivul jucătorului;
 - 4.2. **„interfața jucătorului”** înseamnă interfața software-ului sau a browserului de internet al jucătorului în care acesta interacționează cu dispozitivul de jocuri de noroc la distanță;
 - 4.3. **„ciclul jocului”** înseamnă toate activitățile și comunicările unui dispozitiv de jocuri de noroc la distanță care au loc în timpul unei singure sesiuni de joc;
 - 4.4. **„dispozitivul jucătorului”** înseamnă un dispozitiv prin care un jucător participă la jocuri de noroc la distanță;
 - 4.5. **„componenta ciclului de joc”** înseamnă o componentă de joc care poate fi inițiată numai după prezentarea rezultatului principal al jocului și finalizată înainte de încheierea ciclului de joc;
 - 4.6. **„sesiunea jucătorului”** înseamnă toate activitățile și comunicările efectuate de jucătorul cu o identitate stabilită și de dispozitivul de joc la distanță în perioada cuprinsă între conectarea jucătorului cu o identitate stabilită la platformă și deconectarea sa de la platformă;
 - 4.7. **„componente externe ale platformei”** înseamnă software extern terț legat de platformă și utilizat de aceasta;
 - 4.8. **„contul de joc al jucătorului”** înseamnă contul în care sunt înregistrate fondurile jucătorului în timpul operațiunilor financiare;
 - 4.9. **„istoricul modificărilor”** înseamnă o funcție de gestionare a informațiilor pe platformă care modifică datele originale înregistrate în baza de date prin adăugarea sau completarea de date noi;
 - 4.10. **„operațiuni monetare”** înseamnă orice plată, transfer sau încasare de bani de la instituția de plată a jucătorului către contul de joc al jucătorului gestionat de societate și de la acesta;
 - 4.11. **„operațiuni financiare”** înseamnă operațiuni sau acțiuni monetare efectuate de jucător și de societatea de jocuri de noroc în legătură cu pariul făcut, plata câștigurilor, deducerea impozitului sau anularea pariului.
5. Alți termeni utilizați în cerințe vor fi înțeleși astfel cum sunt definiți în Legea privind jocurile de noroc.

CAPITOLUL II

CERINȚE GENERALE PENTRU PLATFORME

6. Platforma trebuie să verifice automat:

6.1. componentele platformei și ale aparatului de jocuri la distanță și alte componente care influențează rezultatul jocurilor, asigurând autenticitatea și integritatea datelor prin intermediul unei semnături digitale (de exemplu, sume de control SHA) sau al altor metode echivalente, atunci când aparatul de jocuri la distanță și platforma sunt activate și cel puțin o dată la 24 de ore după activare;

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

7. Toate rezultatele verificărilor de autenticitate efectuate de platformă și de dispozitivul de jocuri de noroc la distanță trebuie să fie 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 sfârșitul unei astfel de inspecții.

8. În cazul în care Platforma detectează orice neconcordanță (eroare) în autenticitatea componentelor care o compun și/sau a dispozitivului de jocuri la distanță, aceasta trebuie să înceteze toate activitățile de jocuri la distanță în care au fost identificate neconcordanțe (erori) și componentele care pot fi afectate de neconcordanțe (erori).

9. În cazul în care platforma sau software-ul jucătorului detectează neconcordanțe în ceea ce privește autenticitatea componentelor software-ului jucătorului sau orice disfuncționalitate în conexiunea dintre dispozitivul de joc la distanță, software-ul jucătorului sau platformă, acesta trebuie să oprească activitatea software-ului jucătorului.

10. Platforma trebuie să fie concepută astfel încât să poată fi verificată în mod securizat la nivel local și de la distanță prin identificarea software-ului instalat, inclusiv a componentelor software ale platformei și a dispozitivului de jocuri de noroc la distanță pentru verificare automată (denumit în continuare „software-ul dispozitivului de jocuri de noroc la distanță”) și a versiunilor acestora, la nivel sistematic, utilizând un instrument de verificare extern, terț și fiabil (denumit în continuare „instrumentul de verificare extern”). Fiabilitatea instrumentului de verificare externă trebuie evaluată de un organism acreditat (laborator).

11. Informațiile stocate pe platformă trebuie să fie direct accesibile și gestionate la nivel central. Dacă este stocat pe componentele externe ale platformei, acesta trebuie să fie conectat direct la platformă, astfel încât informațiile și informațiile platformei și software-ul dispozitivului de jocuri de noroc la distanță să poată fi verificate utilizând un instrument de verificare extern sau prin conectarea directă la platformă.

12. Acreditările de conectare trebuie să fie emise autorității de supraveghere pentru a se asigura că permit accesul direct la instrumentul și platforma de verificare externă.

13. Platforma trebuie să se asigure că numai persoanele care au un astfel de drept pot modifica evenimentele de operare ale platformei și ale dispozitivului de jocuri la distanță (activările și dezactivările dispozitivului de jocuri la distanță, defecțiunile, opririle și activările jocurilor) (denumite în continuare „evenimente importante”), datele contabile și de raportare, datele componente externe a platformei 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 modificării elementului de date;

13.5. numele persoanei care a efectuat modificarea;

13.6. avizul de informare privind motivul modificării.

14. Platforma trebuie să aibă un ceas intern care înregistrează data și ora sau un serviciu de marcaj temporal (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 marcaje temporale pentru captarea datelor de pe platformă;
- 14.2. pregătirea rapoartelor;
- 14.3. afișarea jucătorului în timpul sesiunii jucătorului.
- 14.4. Platforma trebuie să afișeze ora în fusul orar lituanian, care trebuie să fie permanent 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 restaureze datele a cel puțin unuia dintre ultimele jocuri efectuate de jucători pe un dispozitiv de jocuri la distanță:
 - 15.1. data și ora începerii și încheierii jocului;
 - 15.2. suma de bani sau numărul de credite pe care jucătorul le deținea 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. furnizarea 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 joc;
 - 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 jocul după pierderea conexiunii la un dispozitiv și o platformă de jocuri la distanță;
 - 16.3. să stocheze datele care urmează să fie colectate pe platformă.
17. Este interzis schimbul de date între software-ul, 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 are legătură cu jocurile, nu trebuie să afecteze jocurile.
19. Înainte de crearea sesiunii jucătorului, platforma, împreună cu software-ul jucătorului și dispozitivul de jocuri la distanță, trebuie să identifice orice incompatibilitate sau restricție care ar împiedica software-ul jucătorului să funcționeze corect cu dispozitivul de jocuri la distanță.
20. În cazul în care platforma identifică incompatibilități și limitări ale unui dispozitiv de jocuri la distanță, aceasta trebuie:
 - 20.1. să informeze jucătorul cu privire la incompatibilitățile și restricțiile identificate;
 - 20.2. să nu creeze o sesiune a unui jucător până când incompatibilitățile și restricțiile sunt eliminate.
 - 20.3. Platforma din dispozitivul de jocuri la distanță trebuie să poată suspenda și activa toate sau anumite jocuri și sesiuni ale jucătorilor.
21. La momentul încheierii contractului de joc, în timpul identificării jucătorului, contractul de joc și datele de identificare furnizate în câmpurile formularului de înregistrare a 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 jocuri la distanță și software-ul jucătorului trebuie să fie criptate utilizând algoritmi de criptare avansați și protocoale de comunicare securizate care împiedică interceptarea, modificarea sau utilizarea neautorizată.
23. Toate datele și copiile acestora trebuie stocate pe platformă într-o arhitectură care protejează integritatea acestor date în cazul unei defecțiuni și nu duce 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. Când jucătorul începe să interacționeze cu platforma, trebuie înregistrate următoarele:

- 25.1. data și ora conectării;
- 25.2. adresa IP și modificările adresei IP în timp real, până la sfârșitul interacțiunii jucătorului cu platforma;
- 25.3. data și ora deconectării.
- 26. Pe platformă și/sau pe componentele externe ale platformei, copii ale acestor documente, data actualizării lor și alte date generate digital utilizând diferite formate de fișiere și intrări în baza de date trebuie colectate și depozitate:
 - 26.1. la momentul identificării jucătorului;
 - 26.2. la momentul semnării contractului de joc la distanță al jucătorului și al reînnoirii și modificării acestuia;
 - 26.3. la momentul identificării sursei fondurilor și activelor jucătorului;
 - 26.4. În cazul modificării, ștergerii, recuperării sau al altor efecte asupra copiilor și datelor documentelor, toate modificările se înregistrează și se stochează 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, intrări în baza de date sau alte mijloace similare, astfel încât acestea să rămână neschimbate în momentul capturării.
- 28. Toate modificările, ștergerile, recuperările sau alte impacturi asupra comunicării companiei cu jucătorii stocate în sistemele componente ale platformei și/sau în sistemele externe ale platformei trebuie înregistrate și stocate pe platformă.
- 29. Platforma nu permite crearea unui cont de joc pentru persoanele cu vârsta sub 21 de ani și persoanele înscrise în Registrul persoanelor restricționate de la participarea la jocuri de noroc (denumit în continuare „Registrul”).
- 30. Platforma, prin mijloace automate, înainte de a crea noi conturi de joc ale jucătorilor și atunci când jucătorii existenți se conectează la platformă, solicită registrul și primește un răspuns cu privire la faptul dacă persoanele și-au limitat sau nu capacitatea de a juca. În cazul în care platforma nu îndeplinește funcția de solicitare și de primire a unui răspuns, aceasta trebuie să suspende posibilitatea de a crea noi conturi de jocuri 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 jocurile de noroc responsabile prevăzute la articolul 10⁴ din Legea privind jocurile de noroc, în conformitate cu cerințele autorității de supraveghere și ale cerințelor sistemului de control al asigurării jocurilor de noroc responsabile ale societăților, între timp, datele privind toate acțiunile 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. zi (între orele 00:00 și 24:00), care nu poate fi majorată mai devreme de 48 de ore de la depunerea cererii;
 - 33.2. săptămână (o săptămână este considerată a fi o succesiune de șapte zile de la ora 0:00 în prima zi a fiecărei luni calendaristice până la ora 24:00 în a șaptea zi, mai târziu începând cu zilele 8, 15, 27 și, respectiv, 28, iar săptămâna care începe la data de 28 se încheie în ultima zi a lunii respective), care poate fi prelungită în săptămâna următoare la 48 de ore de la depunerea cererii;
 - 33.3. lună (de la ora 00:00 în prima zi a lunii până la ora 24:00 în ultima zi a lunii respective), care poate fi majorată în luna următoare la 48 de ore după depunerea cererii.
- 34. Platforma trebuie să aibă o caracteristică care să îi permită jucătorului să limiteze opțional timpul de sesiune al jucătorului; dacă jucătorul solicită să își mărească timpul de sesiune, modificările intră în vigoare după 48 de ore.
- 35. Platforma trebuie să poată monitoriza, detecta și identifica software-ul utilizat de jucători pentru a plasa pariuri automate în conformitate cu următoarele criterii:
 - 35.1. viteza și momentul plasării pariurilor;

- 35.2. coerența pariurilor plasate;
- 35.3. coerența operațiunilor monetare;
- 35.4. activitatea contului jucătorului;
- 35.5. analiza software-ului și a adresei IP a jucătorului.

36. Platforma trebuie să fie proiectată astfel încât datele, specificate la articolul 16 alineatele (9), (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 utilizând un serviciu web.

CAPITOLUL III

CERINȚE PRIVIND CONTURILE DE JUCĂTOR ȘI OPERAȚIUNILE FINANCIARE

37. Un jucător poate avea un singur cont de joc activ pe platformă la un moment dat. Dacă jucătorul are conturi de joc inactive din trecut, acestea trebuie să fie conectate la contul principal de joc activ. În cazul în care un jucător reziliază un contract de jocuri de noroc la distanță și nu are conturi active de jocuri de noroc, datele contului său anterior de jocuri de noroc trebuie să fie legate în continuare în mod logic în baza de date.

38. Jucătorii nu au voie să efectueze operațiuni financiare sau monetare pe platforma companiei între conturile de joc ale jucătorilor.

39. Platforma trebuie să permită crearea, utilizarea și închiderea conturilor funcționale speciale de jocuri 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 jocurilor.

40. Conturile de joc funcționale speciale pentru jucători pot fi, de asemenea, utilizate de:

- 40.1. organismele acreditate (laboratoare) care efectuează certificarea platformei și a dispozitivelor de jocuri 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 la distanță;
- 40.5. operatorii de jocuri de noroc în scopul organizării de jocuri de noroc.

41. Atunci când jucătorul efectuează operațiuni monetare cu contul său, trebuie puse în aplicare măsuri pentru a asigura trasabilitatea completă a primirii sau creditării și plății banilor.

42. Jucătorul nu poate dispune de banii din contul de joc al jucătorului 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 din această instituție sunt confirmate. 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, identitatea jucătorului (numele, prenumele, numărul personal de identificare al jucătorului, numărul personal de identificare al unui străin sau altă secvență unică de caractere atribuită străinului în scopul identificării persoanei sau, în lipsa acestuia, data nașterii străinului) trebuie stabilită pentru fiecare operațiune monetară, iar datele trebuie să fie aceleași cu cele specificate în contractul de joc 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 străin sau altă secvență unică de caractere atribuită străinului în scopul identificării persoanei sau, în lipsa acestuia, data nașterii străinului);

- 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 executarea transferului.
- 44.8. soldul contului jucătorului la sfârșitul operațiunii;
- 44.9. stadiul operațiunii monetare (în desfășurare, încheiată etc.);
- 45. Când jucătorul plasează pariuri și primește câștiguri plătite pe platformă, următoarele date trebuie înregistrate și stocate:
 - 45.1. numărul unic de identificare (ID) al jucătorului;
 - 45.2. ID-ul tranzacției;
 - 45.3. data, ora;
 - 45.4. numele, prenumele jucătorului, numărul personal de identificare (numărul personal de identificare al unui străin sau o altă secvență unică de caractere atribuită străinului în scopul identificării persoanei sau, în lipsa acestuia, data nașterii străinului);
 - 45.5. pariul plasat;
 - 45.6. suma suplimentară de bani sau numărul de credite destinate jocurilor de noroc în ciclul de joc respectiv;
 - 45.7. tipul de joc;
 - 45.8. numele jocului și versiunea jocului sau a evenimentului de pariere sau a jocului de noroc;
 - 45.9. plățile, comisioanele sau alte taxe colectate de companie din pariul făcut de jucător;
 - 45.10. numărul unic de identificare al jocului sau al mesei, dacă este utilizat;
 - 45.11. numărul unic de identificare al tabelului de câștiguri;
 - 45.12. statutul jocului (în desfășurare, finalizat etc.);
 - 45.13. versiunea software-ului jucătorului, dacă este utilizată;
 - 45.14. informații privind motivele suspendării și activării sesiunilor de joc și ale jucătorilor;
 - 45.15. câștigurile plătite;
 - 45.16. alte plăți și motivele acestora;
 - 45.17. după plata câștigurilor, soldul din contul jucătorului.
- 46. Dacă un jucător nu reușește să efectueze o operațiune financiară pe platformă, trebuie înregistrat și stocat un mesaj descriptiv care să explice de ce operațiunea nu a fost finalizată așa cum a fost inițiată.

CAPITOLUL IV

CERINȚE DE RAPORTARE

47. Interfața pentru utilizatori a platformei și instrumentul de verificare externă trebuie să respecte conceptul de simplitate, interactivitate și intuitivitate. Toate informațiile stocate pe platformă trebuie puse la dispoziția autorității de supraveghere cu o reprezentare vizuală clară, asigurându-se că un utilizator care se conectează la platformă va avea nevoie doar de competențe standard pentru a lucra cu programe informatice și site-uri web standard.

48. Platforma trebuie să aibă un instrument care să permită crearea unui raport privind istoricul modificărilor pentru revizuire, precum și descărcarea tabelelor 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 cetățean străin sau o altă secvență unică de caractere atribuită cetățeanului străin în scopul identificării persoanei sau, în lipsa acesteia, data nașterii cetățeanului străin) și cetățenia acestuia;
- 48.3. componente de la producătorul dispozitivului de jocuri de noroc la distanță;
- 48.4. operațiunile financiare;

48.5. acțiunile de restricționare a jocurilor de noroc întreprinse de jucător, astfel cum se specifică la articolul 10⁴ alineatul (3) din Legea privind jocurile de noroc.

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

49.1. data și ora;

49.2. numele, prenumele, numărul personal de identificare al jucătorului (numărul personal de identificare al cetățeanului străin sau altă secvență unică de caractere atribuită cetățeanului străin în scopul identificării persoanei sau, în lipsa acestuia, 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 plătite;

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

CAPITOLUL V

ETICHETAREA ȘI ÎNREGISTRAREA PLATFORMEI

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 din șase cifre.

52. Seria și numărul etichetei sunt specificate în Ordinul Directorului Autorității de Supraveghere privind eliberarea, suplimentarea sau modificarea autorizației de organizare a jocurilor de noroc la distanță, care acordă societății dreptul de a opera platforma.

53. Numărul etichetei trebuie să înceapă cu 000001 și să continue în ordine crescătoare.

54. Informațiile de pe etichetele acordate platformelor (serie și număr) se stochează în Jurnalul platformelor de jocuri de noroc la distanță (denumit în continuare „Jurnalul”).

55. Platformele sunt etichetate înainte de a fi utilizate.

56. După stabilirea identității platformei, reprezentantul societății o etichetează electronic. Alegerea metodelor de etichetare pentru platforme este la latitudinea întreprinderilor. Eticheta trebuie să fie clar vizibilă pentru personalul responsabil al autorității de supraveghere atunci când se conectează la platformă.

57. Platformele sunt înregistrate în jurnalul de bord, unde se înregistrează următoarele informații despre platformă:

57.1. producătorul;

57.2. adresa IP;

57.3. adresa locației;

57.4. numărul și data eliberării certificatului care confirmă că platforma respectă Legea jocurilor de noroc și aceste cerințe, precum și numele organismului acreditat (laborator) care l-a emis;

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

57.6. detaliile privind societatea care operează platforma (denumire, formă juridică, sediu social, cod);

57.7. numărul ordinului Directorului Autorității de Supraveghere prin care se 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 autorității de supraveghere.

57.13. Eticheta își încetează valabilitatea de la data intrării în vigoare a ordinului directorului autorității de supraveghere prin care se retrage autorizația de operare a platformei.

CAPITOLUL VI

DISPOZIȚII FINALE

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