

**ODREDBA DIREKTORJA NADZORNEGA ORGANA ZA IGRE NA SREČO PRI
MINISTRSTVU ZA FINANCE REPUBLIKE LITVE**

**DRŽAVNE ŽIVILSKÉ IN VETERINARSKÉ SLUŽBE
O ODOBRTVI ZAHTEV ZA PLATFORME ZA IGRE NA SREČO**

V skladu s členom 16(4), (6) in (7) zakona Republike Litve o igrah na srečo (kakor je bil spremenjen z Zakonom št. XIV-3080 z dne 7. novembra 2024):

1. s tem dokumentom potrjujem zahteve za platforme za igre na srečo na daljavo (priložene);
2. določam, da ta odredba začne veljati 1. novembra 2025.

Direktor

ODOBRIL

direktor nadzornega organa za igre na srečo pri
ministrstvu za finance Republike Litve
Odredba št. DIE z dne [...] 2025

ZAHTEVJE ZA PLATFORME ZA IGRE NA SREČO NA DALJAVO

POGLAVJE I SPLOŠNE DOLOČBE

1. V zahtevah za platforme za igre na srečo na daljavo (v nadaljnjem besedilu: zahteve) so določeni splošne in tehnične zahteve za platforme za igre na srečo na daljavo (v nadaljnjem besedilu: platforme) ter postopek za registracijo in označevanje teh platform.

2. Zahteve so bile pripravljene v skladu z zakonom Republike Litve o igrah na srečo (v nadaljnjem besedilu: zakon o igrah na srečo).

3. Zahteve veljajo za podjetja, ki imajo licence in dovoljenja za prirejanje iger na srečo, ki dajejo pravico do izvajanja dejavnosti iger na srečo na daljavo v Republiki Litvi (v nadaljnjem besedilu: podjetja).

4. V teh zahtevah se uporabljajo naslednji pojmi:

4.1. **Programska oprema odjemalca** – programska oprema, ki je razvita za prirejanje iger na srečo na daljavo in nameščena na igralčevo napravo.

4.2. **Igralčev vmesnik** – vmesnik igralčeve programske opreme ali spletnega brskalnika, v katerem igralec komunicira z napravo za igre na srečo na daljavo.

4.3. **Igralni cikel** – vse dejavnosti in sporočila naprave za igre na srečo na daljavo, ki potekajo med eno samo igralno sejo.

4.4. **Igralčeva naprava** – naprava, s katero igralec sodeluje v igrah na srečo na daljavo.

4.5. **Komponenta igralnega cikla** – igralna komponenta, ki jo je mogoče zagnati šele po predstavitvi glavnega igralnega rezultata in dokončati pred koncem igralnega cikla.

4.6. **Igralčeva seja** – vse dejavnosti in sporočila, ki jih izvajata igralec z ugotovljeno identiteto in naprava za igre na srečo na daljavo v obdobju od priključitve igralca z ugotovljeno identiteto na platformo do njegove odklopitve s platforme.

4.7. **Zunanje komponente platforme** – zunanja programska oprema tretjih oseb, ki je povezana s platformo in jo platforma uporablja.

4.8. **Igralčev igralni račun** – račun, na katerem so med finančnimi transakcijami zabeležena igralčeva sredstva.

4.9. **Zgodovina sprememb** – funkcija upravljanja informacij na platformi, s katero se spreminjajo izvirni podatki, zabeleženi v podatkovni zbirki, in sicer z dodajanjem ali dopolnjevanjem novih podatkov.

4.10. **Denarne operacije** – vsako plačilo, prenos ali prejem denarja s strani igralčeve plačilne institucije na igralčev igralni račun, ki ga upravlja podjetje, in z njega.

4.11. **Finančne transakcije** – denarne transakcije ali dejanja, ki jih igralec in podjetje za igre na srečo izvajata v zvezi z vplačano stavo, izplačilom dobitkov, odbitkom davka ali preklicem stave.

5. Drugi izrazi, uporabljeni v zahtevah, se razumejo, kot so opredeljeni v zakonu o igrah na srečo.

POGLAVJE II

SPLOŠNE ZAHTEVJE ZA PLATFORME

6. Platforma mora samodejno preveriti:

6.1. komponente platforme in igralnega avtomata za igranje na daljavo ter druge komponente, ki vplivajo na igralne rezultate, pri čemer se avtentičnost in celovitost podatkov zagotavljata z digitalnim podpisom (npr. kontrolne vsote SHA) ali drugimi enakovrednimi

metodami, ko sta igralni avtomat in platforma za igranje na daljavo aktivirana ter vsaj vsakih 24 ur po aktiviranju;

6.2. avtentičnost igralčeve programske opreme (če se uporablja za komunikacijo med napravo za igre na srečo na daljavo in igralčevo napravo) z digitalnim podpisom (npr. kontrolne vsote SHA) ali drugimi enakovrednimi metodami, ko se igralčeva programska oprema poveže z napravo za igre na srečo na daljavo in platformo ter vsaj vsakih 24 ur po povezavi s platformo in napravo za igre na srečo na daljavo.

7. Vsi rezultati preverjanja avtentičnosti, ki jih opravita platforma in naprava za igre na srečo na daljavo, morajo biti shranjeni v podatkovni zbirki platforme najmanj 90 koledarskih dni, v primeru inšpekcijskega pregleda s strani prireditelja iger na srečo pa do konca takega inšpekcijskega pregleda.

8. Če platforma odkrije kakršne koli nedoslednosti (napake) v avtentičnosti komponent, ki jo sestavljajo, in/ali naprave za igre na srečo na daljavo, ustavi vse dejavnosti iger na srečo na daljavo, pri katerih so bile ugotovljene nedoslednosti (napake), in komponente, na katere bi lahko vplivale nedoslednosti (napake).

9. Če platforma ali igralčeva programska oprema odkrije kakršne koli neskladnosti v avtentičnosti komponent igralčeve programske opreme ali kakršne koli napake v povezavi med napravo za igre na srečo na daljavo, igralčevo programsko opremo ali platformo, mora ustaviti dejavnost igralčeve programske opreme.

10. Platforma mora biti zasnovana tako, da jo je mogoče varno preveriti tako lokalno kot na daljavo, in sicer z identifikacijo nameščene programske opreme, kar vključuje komponente programske opreme platforme in programske opreme naprave za igre na srečo na daljavo za samodejno preverjanje (v nadaljnjem besedilu: programska oprema naprave za igre na srečo na daljavo), ter njenih različic na sistematični ravni z uporabo zunanega zanesljivega orodja tretje osebe za preverjanje (v nadaljnjem besedilu: zunanje orodje za preverjanje). Zanesljivost zunanjega orodja za preverjanje mora oceniti akreditirani organ (laboratorij).

11. Informacije, shranjene na platformi, morajo biti neposredno dostopne in centralno upravljane. Če so shranjene na zunanjih komponentah platforme, morajo biti neposredno povezane s platformo, tako da je mogoče informacije in informacije platforme ter programsko opremo naprav za igre na srečo na daljavo preveriti z zunanjim orodjem za preverjanje ali neposredno s povezavo s platformo.

12. Poverilnice za prijavo je treba izdati nadzornemu organu, ki zagotovi, da te omogočajo neposreden dostop do zunanjega orodja za preverjanje in platforme.

13. Platforma mora zagotoviti, da lahko dogodke v zvezi s prirejanjem iger na srečo na daljavo platforme in naprave (aktivacije in deaktivacije naprave za igre na srečo na daljavo, okvare, zaustavitve iger na srečo in aktivacije) (v nadaljnjem besedilu: pomembni dogodki), računovodske in poročevalske podatke, podatke o zunanjih komponentah platforme ter druge podatke in datoteke, ki se lahko spremenijo, spreminjajo samo osebe, ki imajo tako pravico. Vse spremembe morajo biti na voljo pri ustvarjanju poročila o zgodovini sprememb. Pri spreminjanju zgoraj navedenih podatkov mora platforma zabeležiti in shraniti:

- 13.1. spremenjen podatkovni element;
- 13.2. vrednost podatkovnega elementa pred spremembo;
- 13.3. vrednost podatkovnega elementa po spremembi;
- 13.4. datum in čas spremembe podatkovnega elementa;
- 13.5. ime osebe, ki je opravila spremembo;
- 13.6. informativno obvestilo o razlogu za spremembo.

14. Platforma mora imeti notranjo uro, ki beleži datum in čas, ali časovno žigosanje (v nadaljnjem besedilu: notranja ura), ki sta sinhronizirana z napravo za igre na srečo na daljavo in zunanjimi komponentami platforme ter se uporabljata za:

- 14.1. ustvarjanje časovnih žigov za zajemanje podatkov platforme;
- 14.2. pripravo poročil;
- 14.3. prikaz igralcu med njegovo sejo.

14.4. Platforma mora prikazovati čas v litovskem časovnem pasu, ki mora biti med igralčevo sejo stalno in vedno jasno viden igralcu ter prikazan v skladu s postopkom iz smernic za odgovorno igranje, ki jih je odobrila nadzorna služba.

15. Platforma mora obnoviti podatke vsaj ene od zadnjih iger, ki so jih igralci igrali na napravi za igre na srečo na daljavo:

- 15.1. datum in čas začetka in konca igre;
- 15.2. denarni znesek ali število kreditov, ki jih je imel igralec pred igro in po njej;
- 15.3. skupni znesek stav;
- 15.4. znesek osvojenega denarja ali število kreditov;
- 15.5. skupni znesek osvojenega denarja ali število kreditov;
- 15.6. ponudbo iger na srečo;
- 15.7. dogodek igre na srečo in njen njegov izid;
- 15.8. izbire igralca med igro in njen izid;
- 15.9. rezultate elementov igralnega cikla;
- 15.10. ponovitev celotne igre.

16. Igralčeva programska oprema in naprava ne smeta:

16.1. vsebovati logike, ki določa izid igre;

16.2. nadaljevati igre na srečo po izgubi povezave z napravo za igre na srečo na daljavo in platformo;

16.3. shranjevati podatkov, ki so namenjeni zbiranju na platformi.

17. Izmenjava podatkov med igralčevo programsko opremo, napravami in platformami, razen funkcij klepeta (besedilnih, zvočnih, vizualnih itd.) in dovoljenih datotek (uporabniških fotografij in opisov, drugih fotografij itd.), je prepovedana.

18. Funkcionalnost igralčeve programske opreme, ki ni povezana z igranjem, ne sme vplivati na igranje.

19. Pred ustvarjanjem igralčeve seje mora platforma skupaj z igralčevo programsko opremo in napravo za igre na srečo na daljavo prepoznati morebitne nezdružljivosti ali omejitve, ki bi igralčevi programski opremi preprečile pravilno delovanje z napravo za igre na srečo na daljavo.

20. Če platforma ugotovi nezdružljivosti in omejitve naprave za igre na srečo na daljavo:

- 20.1. mora igralca obvesti o ugotovljenih nezdružljivostih in omejitvah;
- 20.2. ne sme ustvariti igralčeve seje, dokler nezdružljivosti in omejitve niso odpravljene;
- 20.3. platforma v napravi za igre na srečo na daljavo mora biti sposobna prekiniti in aktivirati vse ali določene igralčeve igre in seje.

21. Ob sklenitvi pogodbe o igrah na srečo je treba med identifikacijo igralca v podatkovno zbirko platforme vnesti pogodbo o igrah na srečo in identifikacijske podatke, navedene v poljih obrazca za registracijo igralca, ki jih preveri podjetje.

22. Prenos in shranjevanje podatkov med platformo, drugimi zunanji komponentami platforme, napravo za igre na srečo na daljavo in igralčevo programsko opremo morata biti šifrirana z naprednimi algoritmi šifriranja in varnimi komunikacijskimi protokoli, ki preprečujejo nepooblaščen prenos, spreminjanje ali uporabo.

23. Vsi podatki in njihove kopije morajo biti shranjeni na platformi v arhitekturi, ki varuje celovitost teh podatkov v primeru okvare in ne povzroči izgube ali poškodbe podatkov in/ali njihovih kopij zaradi delne okvare platforme.

24. Ko se igralec poveže s platformo za igre na srečo na daljavo, je treba najmanj enkrat na mesec uporabiti dvofaktorsko avtentikacijo.

25. Ko igralec začne komunicirati s platformo, je treba zabeležiti naslednje:

- 25.1. datum in čas prijave;
- 25.2. naslov IP in njegove spremembe v realnem času do konca igralčeve komunikacije s platformo;
- 25.3. datum in ura objave.

26. Na platformi in/ali zunanjih komponentah platforme je treba kopije teh dokumentov, datum njihove posodobitve in druge podatke, ustvarjene digitalno z uporabo različnih oblik datotek in vnosov, zbirati in shranjevati v podatkovne zbirke:

26.1. ob identifikaciji igralca;

26.2. v času igralčevega podpisa pogodbe o igrah na srečo na daljavo ter njenega podaljšanja in spremembe;

26.3. v času identifikacije vira igralčevih sredstev in premoženja;

26.4. v primeru sprememb, izbrisa, priklica ali drugih vplivov na kopije in podatke dokumentov se vse spremembe zabeležijo in shranijo na platformi.

27. Platforme in/ali zunanje komponente platforme morajo beležiti in shranjevati vso komunikacijo med podjetjem in igralci iger na srečo. Komunikacija z igralci mora biti digitalno shranjena v različnih formatih datotek, vnosih v podatkovne zbirke ali drugih podobnih sredstvih na tak način, da ostane nespremenjena v času zajemanja.

28. Vse spremembe, izbrisi, priklici ali drugi vplivi na komunikacijo podjetja z igralci, ki so shranjenimi v sistemih platforme in/ali sistemih zunanjih komponent platforme, morajo biti zabeleženi in shranjeni na platformi.

29. Platforma ne omogoča ustvarjanja igralnega računa za osebe, mlajše od 21 let, in osebe, vpisane v register oseb, ki jim je prepovedano sodelovati v igrah na srečo (v nadaljnjem besedilu: register).

30. Platforma samodejno vzpostavi stik z registrom, preden se ustvarijo novi igralčevi igralni računi in ko se obstoječi igralci povežejo s platformo, in prejme odgovor o tem, ali so osebe omejile svojo možnost igranja iger na srečo ali ne. Če platforma ne opravlja funkcije prijave in prejema odgovora, mora izključiti možnost ustvarjanja novih igralčevih igralnih računov in igralcem preprečiti, da se povežejo s platformo.

31. Brez kakršnega koli dejanja igralca platforma igralca samodejno odjavi po 15 minutah in mu omogoči nadaljevanje igranja šele po ponovni povezavi s platformo.

32. Platforma mora izvajati ukrepe odgovornega igranja na srečo iz člena 10⁴ zakona o igrah na srečo v skladu z zahtevami nadzornega organa in zahtevami sistemov za nadzor zagotavljanja odgovornega igranja iger na srečo, medtem pa je treba podatke o vseh omejevalnih ukrepih, ki jih izberejo igralci, zabeležiti in shraniti v podatkovno zbirko platforme.

33. Platforma mora imeti funkcijo, ki igralcu omogoča, da omeji svoje denarne operacije v naslednjih koledarskih obdobjih:

33.1. dan (od 0.00 do 24.00), ki se ne sme podaljšati prej kot 48 ur po vložitvi zahtevka;

33.2. teden (teden se šteje za sedemdnevno zaporedje od 0.00 prvega dne vsakega koledarskega meseca do 24.00 sedmega dne, nato pa se začne 8., 15., 27. oziroma 28. dan, teden, ki se začne 28. dan, pa se konča zadnji dan navedenega meseca), ki se lahko podaljša v naslednjem tednu 48 ur po vložitvi zahtevka;

33.3. mesec (od 0.00 prvega dne v mesecu do 24.00 zadnjega dne v tem mesecu), ki se lahko podaljša naslednji mesec 48 ur po vložitvi zahtevka.

34. Platforma mora imeti funkcijo, ki igralcu omogoča, da po želji omeji čas igralčeve seje; če igralec zahteva podaljšanje časa seje, začnejo spremembe veljati po 48 urah.

35. Platforma mora biti sposobna spremljati, odkrivati in prepoznavati programsko opremo, ki jo igralci uporabljajo za avtomatizirane stave, v skladu z naslednjimi merili:

35.1. hitrostjo in časom vplačanih stav;

35.2. doslednostjo vplačanih stav;

35.3. doslednostjo denarnih operacij;

35.4. dejavnostjo igralčevega računa;

35.5. analizo programske opreme in igralčevega naslova IP.

36. Platforma mora biti zasnovana tako, da se podatki, določeni v členu 16(9), točke 1, 4, 7, 8, 9 in 10, zakona o igrah na srečo, samodejno naložijo na platformo LAKIS vsaj vsakih 30 dni z uporabo spletne storitve.

POGLAVJE III

ZAHTEV ZA IGRALČEVE RAČUNE IN FINANČNE TRANSAKCIJE

37. Igralec ima lahko na platformi hkrati en aktiven igralni račun. Če ima igralec pretekle neaktivne igralne račune, morajo biti povezani z glavnim aktivnim igralnim računom. Če igralec prekine pogodbo o igrah na srečo na daljavo in nima aktivnih igralnih računov, morajo biti njegovi podatki o nekdanjem igralnem računu še naprej logično povezani v podatkovni zbirki.

38. Igralci ne smejo izvajati nobenih finančnih ali denarnih transakcij na platformi podjetja med igralčevimi igralnimi računi.

39. Platforma mora omogočati ustvarjanje, uporabo in zaprtje posebnih funkcionalnih igralnih računov za igralce, ki so posebej opredeljeni v podatkovni zbirki platforme in jih nadzorni organ uporablja za izvajanje nadzornih ukrepov. Ti funkcionalni igralčevi igralni računi morajo biti po načinu delovanja enaki igralnim računom igralcev, namenjenim igranju.

40. Posebne funkcionalne igralne račune za igralce lahko uporabljajo tudi:

40.1. akreditirani organi (laboratoriji), ki izvajajo certificiranje platforme in naprav za igre na srečo na daljavo;

40.2. proizvajalci naprav za igre na srečo na daljavo;

40.3. proizvajalci zunanjih komponent platforme ali sistemov, povezanih z njo;

40.4. razvijalci in nadzorniki platform in naprav za igre na srečo na daljavo;

40.5. prireditelji iger na srečo za namen prirejanja iger na srečo.

41. Ko igralec opravlja denarne transakcije z igralčevim računom, je treba izvesti ukrepe za zagotovitev popolne sledljivosti prejema ali dobropisa in plačila denarja.

42. Igralec ne sme razpolagati z denarjem na igralnem računu, dokler ga podjetje ne prejme ali dokler podjetje ne prejme potrditvene kode, ki jo izda plačilna institucija in ki kaže, da so sredstva v tej instituciji potrjena. Potrditvena koda mora biti shranjena v podatkovni zbirki platforme.

43. Če igralec izvaja denarne transakcije s svojim igralnim računom, morajo biti te transakcije izvedene neposredno na račun, ki je v igralčevem imenu odprt pri plačilni instituciji. Pri opravljanju gotovinskih transakcij je treba za vsako denarno transakcijo ugotoviti igralčevo identiteto (igralčevo ime, priimek, osebna identifikacijska številka (osebna identifikacijska številka tujca ali drugo enkratno zaporedje znakov, dodeljeno tujcu za identifikacijo osebe, ali, če to ni mogoče, datum rojstva tujca)), podatki pa morajo biti enaki, kot je določeno v pogodbi o igrah na srečo na daljavo.

44. Med igralčevimi denarnimi transakcijami je treba na platformi zabeležiti in shraniti naslednje podatke:

44.1. ID transakcije;

44.2. enkratno identifikacijsko številko (ID) igralca;

44.3. datum, čas;

44.4. ime, priimek in osebno identifikacijsko številka igralca (osebno identifikacijsko številko tujca ali drugo enkratno zaporedje znakov, dodeljeno tujcu za identifikacijo osebe, ali, če to ni mogoče, datum rojstva tujca);

44.5. vrsto denarne transakcije (plačilo ali izplačilo) in znesek;

44.6. številko računa ali druge identifikacijske podatke računa, s katerega je bila izvedena denarna transakcija;

44.7. pristojbino za izvedbo prenosa;

44.8. stanje na igralčevem računu ob koncu transakcije;

44.9. status denarne transakcije (v teku, zaključena itd.).

45. Ko igralec vplača stave in so mu izplačani dobitki na platformi, je treba zabeležiti in shraniti naslednje podatke:

45.1. enkratno identifikacijsko številko (ID) igralca;

45.2. ID transakcije;

45.3. datum, čas;

- 45.4. igralčevo ime, priimek, osebno identifikacijsko številko (osebno identifikacijsko številko tujca ali drugo enkratno zaporedje znakov, dodeljeno tujcu za identifikacijo osebe, ali, če to ni mogoče, datum rojstva tujca);
- 45.5. vplačano stavo;
- 45.6. dodatni denarni znesek ali število kreditov, namenjenih za igranje v tem igralnem ciklu;
- 45.7. vrsto iger na srečo;
- 45.8. ime igre in različico igre ali dogodek stave ali igre na srečo;
- 45.9. plačila, provizije ali druge pristojbine, ki jih podjetje pobere od stave, ki jo je vplačal igralec;
- 45.10. enkratno identifikacijsko številko igre ali mize, če se uporablja;
- 45.11. enkratno identifikacijsko številko preglednice dobitkov;
- 45.12. status igre na srečo (v teku, zaključeno itd.);
- 45.13. različico igralčeve programske opreme, če se uporablja;
- 45.14. informacije o razlogih za prekinitev in aktivacijo sej iger na srečo in igralcev;
- 45.15. izplačane dobitke;
- 45.16. druga izplačila in njihove razloge;
- 45.17. po izplačilu dobitkov stanje na igralčevem računu.
46. Če igralec ne izvede finančne transakcije na platformi, je treba zabeležiti in shraniti opisno sporočilo, ki pojasnjuje, zakaj transakcija ni bila zaključena, kot se je začela.

POGLAVJE IV ZAHTEVE GLEDE POROČANJA

47. Uporabniški vmesnik platforme in zunanje orodje za preverjanje morata biti skladna s konceptom preprostosti, interaktivnosti in intuitivnosti. Vse informacije, shranjene na platformi, morajo biti na voljo nadzornemu organu z jasno vizualno predstavitevjo, ki zagotavlja, da bo uporabnik, ki se bo povezal z njo, potreboval le standardna znanja za delo s standardnimi računalniškimi programi in spletnimi stranmi.

48. Platforma mora imeti orodje, ki omogoča izdelavo poročila o zgodovini sprememb za pregled in prenos preglednic v odprtem datotečnem formatu iz podatkov, shranjenih na platformi, in sicer glede na:

- 48.1. datum in čas;
- 48.2. igralčevo ime, priimek, osebno identifikacijsko številko (osebno identifikacijsko številko tujca ali drugo edinstveno zaporedje znakov, dodeljeno tujcu za identifikacijo osebe, ali, če tega ni, datum rojstva tujca) in državljanstvo;
- 48.3. komponente proizvajalca naprave za igre na srečo na daljavo;
- 48.4. finančne transakcije;
- 48.5. ukrepe, ki omejujejo igranje in ki jih sprejme igralec, kot je določeno v členu 10⁴(3) zakona o igrah na srečo.

49. Platforma mora imeti orodje, ki omogoča izdelavo finančnega poročila za pregled ter prenos preglednic v odprtem datotečnem formatu iz podatkov na platformi glede na:

- 49.1. datum in čas;
- 49.2. igralčevo ime, priimek, osebno identifikacijsko številko (osebno identifikacijsko številko tujca ali drugo edinstveno zaporedje znakov, dodeljeno tujcu za identifikacijo osebe, ali, če tega ni, datum rojstva tujca) in državljanstvo;
- 49.3. vrsto iger na srečo na daljavo;
- 49.4. zneske, plačane za sodelovanje v igri;
- 49.5. izplačane dobitke;
- 49.6. rezultat dejavnosti (rezultat dejavnosti se dobi iz zneskov, plačanih za sodelovanje v igri, po izplačilu dobitkov).

POGLAVJE V

OZNAČEVANJE IN REGISTRACIJA PLATFORME

50. Platforma, ki jo je odobril nadzorni organ, mora biti označena s posebno identifikacijsko oznako.

51. Posebna identifikacijska oznaka platforme (v nadaljnjem besedilu: oznaka) pomeni vodoravni napis s serijo (LPT PN), ki ustreza vrsti naprave, in šestmestno številko.

52. Serija in številka oznake se navedeta v odredbi direktorja nadzornega organa o izdaji, dopolnitvi ali spremembi dovoljenja za prirejanje iger na srečo na daljavo, ki podjetju daje pravico do upravljanja platforme.

53. Številka oznake se začne z 000001 in nadaljuje v naraščajočem vrstnem redu.

54. Informacije na oznakah, dodeljenih platformam (serija in številka), se shranijo v dnevnik platforme za igre na srečo na daljavo (v nadaljnjem besedilu: dnevnik).

55. Platforme se označijo pred uporabo.

56. Ko zastopnik podjetja ugotovi identiteto platforme, jo elektronsko označi. Izbira metod označevanja za platforme je prepuščena presoji podjetij. Ko se odgovorno osebje nadzornega organa poveže s platformo, mora biti oznaka jasno vidna.

57. Platforme so registrirane v dnevniku, kjer se zabeležijo naslednje informacije o platformi:

57.1. proizvajalec;

57.2. naslov IP;

57.3. naslov lokacije;

57.4. številka in datum izdaje certifikata, ki potrjuje, da je platforma skladna z zakonom o igrah na srečo in temi zahtevami, ter ime akreditiranega organa (laboratorija), ki ga je izdal;

57.5. serija in številka posebne identifikacijske oznake platforme;

57.6. podatki o podjetju, ki upravlja platformo (ime, pravna oblika, registrirani sedež, koda);

57.7. številka odredbe direktorja nadzornega organa o odobritvi upravljanja platforme, datum podpisa in datum začetka veljavnosti;

57.8. številka, datum podpisa in datum začetka veljavnosti odredbe direktorja nadzornega organa o odvzemu dovoljenja za upravljanje platforme.

57.9. Dnevnik vsebuje podatke, aktualne ob zaključku dnevnika.

57.10. Dnevnik vodi odgovorno osebje nadzornega organa.

57.11. Podatki iz dnevnika se posodobijo v enem delovnem dnevu po datumu prejema informacij o spremembi podatkov.

57.12. Informacije o seriji in številkah oznak se objavijo na spletišču nadzornega organa.

57.13. Oznaka preneha veljati z dnem začetka veljavnosti odredbe direktorja nadzornega organa o odvzemu dovoljenja za upravljanje platforme.

POGLAVJE VI

KONČNE DOLOČBE

58. Podjetja, ki so kršila zahteve, so odgovorna v skladu s postopkom, določenim v zakonu o igrah na srečo.
