

**ODLUKA RAVNATELJA AGENCIJE ZA NADZOR IGARA NA SREĆU PRI
MINISTARSTVU FINACIJA REPUBLIKE LITVE**

**O ODOBRENJU ZAHTJEVA ZA PLATFORME ZA PRIREĐIVANJE IGARA NA SREĆU
NA DALJINU**

U skladu s člankom 16. stavcima 4., 6. i 7. Zakona o igrama na sreću Republike Litve (kako je izmijenjen Zakonom br. XIV-3080 od 7. studenoga 2024.):

1. Ovime odobravam Zahtjeve za platforme za priređivanje igara na sreću na daljinu (priloženo).
2. Ovime utvrđujem da ova Odluka stupa na snagu 1. studenoga 2025.

Ravnatelj

ODOBRIO

ravnatelj Agencije za nadzor igara na sreću pri
Ministarstvu financija Republike Litve
Odluka br. DIE od 2025.

ZAHTJEVI ZA PLATFORME ZA PRIREĐIVANJE IGARA NA SREĆU NA DALJINU

POGLAVLJE I. OPĆE ODREDBE

1. Zahtjevima za platforme za priređivanje igara na sreću na daljinu (dalje u tekstu: Zahtjevi) utvrđuju se opći i tehnički zahtjevi za platforme za priređivanje igara na sreću na daljinu (dalje u tekstu: platforme), kao i postupak za registraciju i označivanje tih platformi.

2. Zahtjevi su sastavljeni u skladu sa Zakonom o igrama na sreću Republike Litve (dalje u tekstu: Zakon o igrama na sreću).

3. Zahtjevi se primjenjuju na trgovačka društva koja posjeduju dozvole i ovlaštenja za priređivanje igara na sreću kojima je dodijeljeno pravo obavljanja djelatnosti priređivanja igara na sreću na daljinu u Republici Litvi (dalje u tekstu: trgovačka društva).

4. U ovim se Zahtjevima upotrebljavaju sljedeći pojmovi:

4.1. **Klijentski softver** – softver razvijen za priređivanje igara na sreću na daljinu i instaliran na igračev uređaj.

4.2. **Sučelje igrača** – sučelje softvera ili internetskog preglednika igrača u kojem igrač stupa u interakciju s uređajem za igranje igara na sreću na daljinu.

4.3. **Ciklus igre** – sve aktivnosti i komunikacije uređaja za igranje igara na sreću na daljinu koje se odvijaju tijekom jedne sesije igranja.

4.4. **Igračev uređaj** – uređaj kojim igrač sudjeluje u igranju igara na sreću na daljinu.

4.5. **Sastavnica ciklusa igre** – sastavnica igre na sreću koja se može pokrenuti tek nakon predstavljanja glavnog ishoda igre te koja se može dovršiti prije završetka ciklusa igre.

4.6. **Igračeva sesija** – sve aktivnosti i komunikacije koje igrač s utvrđenim identitetom vrši s uređajem za igranje igara na sreću na daljinu tijekom razdoblja od povezivanja igrača s utvrđenim identitetom na platformu do njegova isključenja s platforme.

4.7. **Vanjske sastavnice platforme** – vanjski softver treće strane povezan s platformom koji platforma upotrebljava.

4.8. **Igračev račun za igranje** – račun na kojem se evidentiraju sredstva igrača tijekom financijskih transakcija.

4.9. **Povijest promjena** – funkcija upravljanja informacijama na platformi kojom se izvorni podatci zabilježeni u bazi podataka mijenjaju dodavanjem ili dopunjavanjem novih podataka.

4.10. **Novčane operacije** – svako plaćanje, prijenos ili primitak novca od institucije za platni promet igrača na račun za igre na sreću kojim upravlja trgovačko društvo i s tog računa.

4.11. **Financijske operacije** – novčane operacije ili radnje igrača i trgovačkog društva koje priređuje igre na sreću u vezi s okladom, isplatom dobitaka, odbitkom poreza ili otkazivanjem oklade.

5. Ostali pojmovi upotrijebljeni u Zahtjevima tumače se kako je definirano u Zakonu o igrama na sreću.

POGLAVLJE II.

OPĆI ZAHTJEVI ZA PLATFORME

6. Platforma mora automatski provjeriti sljedeće:

6.1. sastavnice platforme i uređaja za igranje igara na sreću na daljinu te ostale sastavnice koje utječu na rezultat igre, na način da su autentičnost i cjelovitost podataka osigurane s pomoću digitalnog potpisa (npr. kontrolni zbrojevi SHA) ili drugih jednakovrijednih metoda, kada se uređaj

i platforma za priređivanje igara na sreću na daljinu aktiviraju te najmanje svaka 24 sata nakon aktivacije;

6.2. autentičnost softvera igrača (ako se upotrebljava za komunikaciju između uređaja za igranje igara na sreću na daljinu i uređaja igrača) s pomoću digitalnog potpisa (npr. kontrolni zbrojevi SHA) ili drugih jednakovrijednih metoda, kada se softver igrača povezuje s uređajem za igranje igara na sreću na daljinu i platformom te najmanje svakih 24 sata nakon povezivanja s platformom i uređajem za igranje igara na sreću na daljinu.

7. Svi rezultati provjera autentičnosti koje provode platforma i uređaj za igranje igara na sreću na daljinu moraju se čuvati u bazi podataka platforme najmanje 90 kalendarskih dana, odnosno, u slučaju inspekcije priređivača igara na sreću, do završetka takve inspekcije.

8. Ako platforma otkrije bilo kakve nedosljednosti (pogreške) u autentičnosti sastavnih dijelova koji je čine i/ili uređaja za igranje igara na sreću na daljinu, zaustavlja sve aktivnosti igranja igara na sreću na daljinu u kojima su utvrđene nedosljednosti (pogreške) i sastavne dijelove na koje mogu utjecati nedosljednosti (pogreške).

9. Ako platforma ili softver igrača otkriju bilo kakve nedosljednosti u autentičnosti sastavnica softvera igrača ili bilo kakve neispravnosti u vezi između udaljenog uređaja za igranje igara na sreću, softvera igrača ili platforme, mora zaustaviti softversku aktivnost igrača.

10. Platforma mora biti projektirana na način da se može sigurno provjeriti lokalno i na daljinu utvrđivanjem instaliranog softvera, uključujući softverske sastavnice platforme i uređaja za igranje igara na sreću na daljinu za automatsku provjeru (dalje u tekstu: softver uređaja za igranje igara na sreću na daljinu) i njihove verzije, na sustavnoj razini s pomoću vanjskog, pouzdanog alata za provjeru treće strane (dalje u tekstu: vanjski alat za provjeru). Pouzdanost vanjskog alata za provjeru mora ocijeniti akreditirano tijelo (laboratorij).

11. Informacije pohranjene na platformi moraju biti izravno dostupne i njima se mora upravljati na centralizirani način. Ako su informacije pohranjene na vanjskim sastavnicama platforme, te sastavnice moraju biti izravno povezane s platformom kako bi se informacije i informacije platforme te softver uređaja za igranje igara na sreću na daljinu mogli provjeriti s pomoću vanjskog alata za provjeru ili izravnim povezivanjem s platformom.

12. Kako bi se osigurao izravan pristup vanjskom alatu za provjeru i platformi, Agenciji se moraju izdati vjerodajnice za prijavu.

13. Platforma mora osigurati da samo osobe koje imaju takvo pravo mogu promijeniti operativne događaje platforme i uređaja za igranje igara na sreću na daljinu (aktivacije i deaktivacije uređaja, kvarovi, prekidi i aktivacije igranja) (dalje u tekstu: važni događaji), računovodstvene podatke i podatke o izvješćivanju, podatke o vanjskim sastavnicama Platforme te ostale podatke i datoteke podložne izmjenama. Sve izvršene izmjene moraju biti dostupne pri generiranju izvješća o povijesti izmjena. Pri izmjeni prethodno navedenih podataka platforma mora bilježiti i pohranjivati sljedeće:

- 13.1. izmijenjeni podatkovni element;
- 13.2. vrijednost podatkovnog elementa prije izmjene;
- 13.3. vrijednost podatkovnog elementa nakon izmjene;
- 13.4. datum i vrijeme izmjene podatkovnog elementa;
- 13.5. ime osobe koja je izvršila izmjenu;
- 13.6. informativnu obavijest o razlogu izmjene.

14. Platforma mora imati unutarnji sat koji bilježi datum i vrijeme ili servisnu stanicu s vremenskom oznakom (dalje u tekstu: unutarnji sat), koja je sinkronizirana s uređajem za igranje igara na sreću na daljinu i vanjskim sastavnicama platforme te se upotrebljava za:

- 14.1. izradu vremenske oznake za bilježenje podataka platforme;
- 14.2. izradu izvješća;
- 14.3. prikaz igraču tijekom sesije igrača

14.4. Platforma mora prikazivati vrijeme u litavskoj vremenskoj zoni, koje igraču mora biti trajno i u svakom trenutku jasno vidljivo tijekom sesije igrača te koje mora biti prikazano u skladu s postupkom utvrđenim u Smjernicama za odgovorno igranje koje je odobrila Agencija.

15. Platforma mora vratiti podatke barem jedne od posljednjih igara koje su igrači odigrali na uređaju za igranje igara na sreću na daljinu:

- 15.1. datum i vrijeme početka i završetka igre;
- 15.2. iznos novca ili broj kredita koje je igrač posjedovao prije i nakon igre;
- 15.3. ukupni iznos oklada;
- 15.4. iznos osvojenog novca ili broj kredita;
- 15.5. ukupni iznos osvojenog novca ili broj kredita;
- 15.6. isporuku igara na sreću;
- 15.7. događaj igranja i njegov ishod;
- 15.8. odluke koje je igrač donio tijekom igre i njezin ishod;
- 15.9. rezultate elemenata ciklusa igara na sreću;
- 15.10. ponavljanje cijele igre.

16. Softver i uređaj igrača ne smiju:

- 16.1. sadržavati logiku koja određuje ishod igre;
- 16.2. nastaviti igranje nakon gubitka veze s uređajem za igranje igara na sreću na daljinu i platformom;

16.3. pohranjivati podatke koji se namjeravaju prikupiti na platformi.

17. Zabranjena je razmjena podataka između softvera igrača, uređaja i platformi, osim funkcija čavljanja (tekstualnih, audio, vizualnih itd.) i dopuštenih datoteka (korisničke fotografije i opisi, druge fotografije itd.).

18. Funkcije softvera igrača koje nisu povezane s igranjem igara na sreću ne smiju utjecati na igranje.

19. Prije stvaranja sesije igrača, platforma, zajedno sa softverom igrača i uređajem za igranje igara na sreću na daljinu, mora identificirati sve nekompatibilnosti ili ograničenja koja bi spriječila pravilno funkcioniranje softvera igrača s uređajem za igranje igara na sreću na daljinu.

20. Ako platforma utvrdi nekompatibilnosti i ograničenja uređaja za igranje igara na sreću na daljinu:

20.1. mora obavijestiti igrača o utvrđenim nekompatibilnostima i ograničenjima;

20.2. ne smije stvarati sesiju igrača dok se ne uklone nekompatibilnosti i ograničenja.

20.3. Platforma mora moći obustaviti i aktivirati sve ili određene igre i sesije igrača na uređaju za igranje igara na sreću na daljinu.

21. U trenutku sklapanja ugovora o igranju igara na sreću, tijekom identifikacije igrača, ugovor i identifikacijski podaci navedeni u poljima obrasca za registraciju igrača, koje je provjerilo trgovačko društvo, moraju se unijeti u bazu podataka platforme.

22. Prijenos i pohrana podataka između platforme, drugih vanjskih sastavnica platforme, uređaja za igranje igara na sreću na daljinu i softvera igrača moraju biti šifrirani s pomoću naprednih algoritama šifriranja i sigurnih komunikacijskih protokola koji sprečavaju neovlašteno presretanje, izmjenu ili upotrebu.

23. Svi podatci i njihove kopije moraju se pohraniti na platformi u arhitekturi koja štiti cjelovitost tih podataka u slučaju kvara i ne dovodi do gubitka ili oštećenja podataka i/ili njihovih kopija zbog djelomičnog kvara platforme.

24. Kada se igrač poveže s platformom za priređivanje igara na sreću na daljinu, dvofaktorska autentifikacija mora se upotrebljavati najmanje jedanput mjesečno.

25. Kada igrač započne interakciju s platformom, mora se zabilježiti sljedeće:

25.1. datum i vrijeme uključenja;

25.2. IP adresa i promjene IP adrese u stvarnom vremenu, sve do završetka interakcije igrača s platformom;

25.3. datum i vrijeme isključenja.

26. Na platformi i/ili vanjskim sastavnicama platforme, preslike tih dokumenata, datum njihova ažuriranja i drugi podaci generirani digitalno s pomoću različitih formata datoteka i unosa u bazu podataka moraju se prikupljati i pohranjivati:

26.1. u trenutku identifikacije igrača;

26.2. u trenutku potpisivanja ugovora o igranju igara na sreću na daljinu s igračem te njegove obnove i izmjene;

26.3. u trenutku utvrđivanja izvora sredstava i imovine igrača.

26.4. U slučaju izmjena, brisanja, preuzimanja ili drugih utjecaja na kopije i podatke dokumenata, sve se promjene bilježe i pohranjuju na platformi.

27. Platforme i/ili vanjske sastavnice platforme moraju bilježiti i pohranjivati svu komunikaciju između trgovačkog društva i igrača. Komunikacija s igračima mora biti digitalno pohranjena u različitim formatima datoteka, unosima u bazu podataka ili drugim analognim sredstvima na način da ostane nepromijenjena u trenutku dohvaćanja.

28. Sve izmjene, brisanja, dohvaćanja ili drugi utjecaji na komunikaciju trgovačkog društva s igračima pohranjenima u sustavima platforme i/ili vanjskim sastavnicama platforme moraju biti zabilježeni i pohranjeni na platformi.

29. Platforma ne smije dopustiti otvaranje računa za igre na sreću osobama mlađima od 21 godinu, kao niti osobama upisanim u Registar osoba kojima je sudjelovanje u igrama na sreću ograničeno (dalje u tekstu: Registar).

30. Prije izrade računa za igre na sreću novih igrača i kada se postojeći igrači povežu s platformom, platforma automatski podnosi zahtjev Registru i prima odgovor o tome je li osobama ograničena mogućnost igranja igara na sreću. Ako platforma ne izvrši funkciju podnošenja zahtjeva i primanja odgovora, mora obustaviti mogućnost izrade novih računa za igre na sreću i spriječiti igrače da se povežu s platformom.

31. Platforma automatski isključuje igrača nakon 15 minuta i omogućuje mu da nastavi igrati tek nakon ponovnog povezivanja s platformom, pri čemu nije potrebna radnja igrača.

32. Platforma mora provoditi mjere za osiguranje odgovornog igranja igara na sreću utvrđene u članku 10.⁴ Zakona o igrama na sreću, u skladu sa zahtjevima Agencije i zahtjevima sustava trgovačkog društva za osiguranje odgovornog igranja igara na sreću; istovremeno, podaci o svim ograničavajućim radnjama koje su odabrali igrači moraju se evidentirati i zabilježiti u bazi podataka platforme.

33. Platforma mora imati funkciju kojom se igraču omogućuje da ograniči svoje novčane operacije tijekom sljedećih kalendarskih razdoblja:

33.1. jednog dana (od 00:00 do 24:00), pri čemu se to razdoblje smije produljiti najranije 48 sati nakon podnošenja zahtjeva;

33.2. tjedan dana (tjedan se smatra sedmodnevnim slijedom od 0:00 prvog dana svakog kalendarskog mjeseca do 24:00 sedmog dana, kasnije počevši od 8., 15., 27. odnosno 28. dana, pri čemu tjedan koji počinje 28. dan završava posljednji dan tog mjeseca), pri čemu se to razdoblje smije produljiti za još tjedan dana 48 sati nakon podnošenja zahtjeva;

33.3. mjesec dana (od 00:00 prvog dana u mjesecu do 24:00 posljednjeg dana tog mjeseca), pri čemu se to razdoblje smije produljiti za još jedan mjesec 48 sati nakon podnošenja zahtjeva.

34. Platforma mora imati značajku kojom se igraču omogućuje da po želji ograniči vrijeme sesije igrača; ako igrač zatraži produljenje trajanja sesije, promjene stupaju na snagu nakon 48 sati.

35. Platforma mora biti u mogućnosti pratiti, detektirati i identificirati softver koji igrači upotrebljavaju za automatizirane oklade prema sljedećim kriterijima:

35.1. brzini i vremenu uplate oklada;

35.2. dosljednosti uplaćenih oklada;

35.3. dosljednosti novčanih operacija;

35.4. aktivnosti na računu igrača;

35.5. analizi softvera igrača i IP adrese.

36. Platforma mora biti projektirana na način da se podaci navedeni u članku 16. stavku 9. točkama 1., 4., 7., 8., 9. i 10. Zakona o igrama na sreću automatski učitavaju na platformu LAKIS najmanje svakih 30 dana s pomoću internetske usluge.

POGLAVLJE III.

ZAHTJEVI ZA RAČUNE IGRAČA I FINACIJSKE OPERACIJE

37. Igrač smije imati jedan aktivni račun za igranje na platformi odjednom. Ako igrač ima neaktivne račune za igranje iz prošlosti, ti računi moraju biti povezani s glavnim aktivnim računom. Ako igrač raskine ugovor o igranju igara na sreću na daljinu i nema aktivne račune za igranje igara na sreću, podaci iz njegova bivšeg računa za igranje igara na sreću i dalje moraju biti logički povezani u bazi podataka.

38. Igračima nije dopušteno provoditi financijske ili novčane operacije na platformi trgovačkog društva među računima igračâ.

39. Platforma mora omogućiti izradu, uporabu i zatvaranje posebnih funkcionalnih računa za igranje igara na sreću za igrače, koji su posebno identificirani u bazi podataka platforme i koje Agencija upotrebljava za obavljanje nadzornih radnji. Ti funkcionalni računi igrača moraju, po načinu rada, biti istovjetni računima igrača namijenjenima za igranje igara na sreću.

40. Posebnim funkcionalnim računima za igranje za igrače također se mogu koristiti:

40.1. akreditirana tijela (laboratoriji) koja provode certifikaciju platforme i uređaja za igranje igara na sreću na daljinu;

40.2. proizvođači uređaja za igranje igara na sreću na daljinu;

40.3. proizvođači vanjskih sastavnih dijelova platforme ili s njom povezanih sustava;

40.4. programeri i nadzornici platformi i uređaja za igranje igara na sreću na daljinu;

40.5. priređivači igara na sreću u svrhu priređivanja igara na sreću.

41. Kada igrač vrši novčane operacije s računom igrača, moraju se provesti mjere kojima se osigurava potpuna sljedivost primitka ili knjiženja i isplate novca.

42. Igrač ne smije raspolagati novcem na računu igrača dok ga ne primi trgovačko društvo, odnosno dok trgovačko društvo ne primi potvrdni kôd koji je izdala institucija za platni promet, a iz kojeg je vidljivo da su sredstva u ovoj instituciji potvrđena. Kôd za provjeru valjanosti mora se pohraniti u bazi podataka platforme.

43. Kada igrač vrši novčane operacije sa svojim računom za igranje igara na sreću, te se operacije moraju obavljati izravno na računu otvorenom u ime igrača pri instituciji za platni promet. Pri obavljanju gotovinskih transakcija mora se utvrditi identitet igrača (ime, prezime, osobni identifikacijski broj (osobni identifikacijski broj stranca ili drugi jedinstveni slijed znakova dodijeljen strancu u svrhu identifikacije osobe ili, ako to nije moguće, datum rođenja stranca) za svaku novčanu operaciju, pri čemu podatci moraju biti isti kao oni navedeni u ugovoru o igranju igara na sreću na daljinu.

44. Tijekom novčanih operacija igrača na platformi moraju biti zabilježeni i pohranjeni sljedeći podatci:

44.1. identifikacijska oznaka transakcije;

44.2. jedinstveni identifikacijski broj igrača (ID);

44.3. datum, vrijeme;

44.4. ime, prezime i osobni identifikacijski broj igrača (osobni identifikacijski broj stranca ili drugi jedinstveni niz znakova dodijeljen strancu u svrhu identifikacije osobe ili, ako to nije moguće, datum rođenja stranca);

44.5. vrsta novčane operacije (plaćanje ili isplata) i iznos;

44.6. broj računa ili drugi identifikacijski podatci računa s kojeg je izvršena novčana operacija;

44.7. naknada za izvršenje prijenosa;

44.8. stanje računa igrača na kraju operacije;

44.9. status novčane operacije (u tijeku, dovršena itd.).

45. Kada igrač uplaćuje oklade te priliko isplaćivanja dobitaka na platformi, moraju se zabilježiti i pohraniti sljedeći podatci:

45.1. jedinstveni identifikacijski broj igrača (ID);

45.2. identifikacijska oznaka transakcije;

- 45.3. datum, vrijeme;
- 45.4. ime i prezime igrača, osobni identifikacijski broj (osobni identifikacijski broj stranca ili drugi jedinstveni niz znakova dodijeljenih strancu u svrhu identifikacije osobe ili, ako to nije moguće, datum rođenja stranca);
- 45.5. izvršena oklada;
- 45.6. dodatni novčani iznos ili broj kredita namijenjen za igre na sreću u tom ciklusu igara na sreću;
- 45.7. vrsta igre na sreću;
- 45.8. naziv igre i verzija igre ili događaj kladenja ili igre na sreću;
- 45.9. isplate, provizije ili druge naknade koje trgovačko društvo naplaćuje na okladu igrača;
- 45.10. jedinstveni identifikacijski broj igre ili stola, ako je to primjenjivo;
- 45.11. jedinstveni identifikacijski broj tablice dobitaka;
- 45.12. status igre (u tijeku, završena itd.);
- 45.13. verzija softvera igrača, ako je to primjenjivo;
- 45.14. informacije o razlozima obustave i aktivacije igara i sesija igrača;
- 45.15. isplaćeni dobitci;
- 45.16. druge isplate i razlozi za te isplate;
- 45.17. nakon isplate dobitka, stanje na računu igrača.
- 46. Ako igrač ne izvrši financijsku operaciju na platformi, mora se zabilježiti i pohraniti opisna poruka, u kojoj se objašnjava zašto operacija nije dovršena kako je započeta.

POGLAVLJE IV. ZAHTJEVI U POGLEDU IZVJEŠĆIVANJA

47. Korisničko sučelje platforme i vanjski alat za provjeru moraju biti u skladu s načelom jednostavnosti, interaktivnosti i intuitivnosti. Sve informacije pohranjene na platformi moraju biti dostupne Agenciji s jasnim vizualnim prikazom, čime se osigurava da će korisniku koji se povezuje s platformom biti potrebne samo standardne vještine za rad sa standardnim računalnim programima i mrežnim mjestima.

48. Platforma mora imati alat koji omogućuje izradu izvješća o povijesti promjena za pregled, kao i preuzimanje tablica u otvorenom formatu datoteke iz podataka pohranjenih na platformi prema:

- 48.1. datumu i vremenu;
- 48.2. imenu, prezimenu, osobnom identifikacijskom broju (osobni identifikacijski broj stranog državljanina ili drugi jedinstveni slijed znakova dodijeljen stranom državljaninu u svrhu utvrđivanja identiteta osobe ili, ako to nije moguće, datum rođenja stranca) i državljanstvu igrača;
- 48.3. sastavnim dijelovima proizvođača uređaja za daljinsko igranje igara na sreću;
- 48.4. financijskim operacijama;
- 48.5. mjerama ograničavanja igranja koje poduzima igrač, kako je navedeno u članku 10.⁴ stavku 3. Zakona o igrama na sreću.

49. Platforma mora imati alat koji omogućuje izradu financijskog izvješća za pregled, kao i preuzimanje tablica u otvorenom formatu datoteke iz podataka pohranjenih na platformi prema:

- 49.1. datumu i vremenu;
- 49.2. imenu, prezimenu, osobnom identifikacijskom broju (osobni identifikacijski broj stranog državljanina ili drugi jedinstveni slijed znakova dodijeljen stranom državljaninu u svrhu utvrđivanja identiteta osobe ili, ako to nije moguće, datum rođenja stranca) te državljanstvu igrača;
- 49.3. vrsti igre na sreću na daljinu;
- 49.4. iznosima uplaćenim u svrhu sudjelovanja u igri;
- 49.5. isplaćenim dobitcima;
- 49.6. rezultatu aktivnosti (iz iznosa uplaćenih za sudjelovanje u igri, nakon isplate dobitaka, dobiva se rezultat aktivnosti).

POGLAVLJE V. OZNAČIVANJE I REGISTRACIJA PLATFORME

50. Platforma, koju je odobrila Agencija, mora biti označena posebnom identifikacijskom oznakom.

51. Posebna identifikacijska oznaka platforme (dalje u tekstu: oznaka) podrazumijeva vodoravni natpis sa serijom (LPT PN) koja odgovara vrsti uređaja i šesteroznamenkastim brojem.

52. Serija i broj oznake utvrđuju se u Odluci ravnatelja Agencije o izdavanju, dopuni ili izmjeni odobrenja za priređivanje igara na sreću na daljinu, kojim se trgovačkom društvu dodjeljuje pravo na upravljanje platformom.

53. Broj oznake započinje s 000001 i nastavlja se uzlaznim redoslijedom.

54. Informacije o oznakama dodijeljenima platformama (serija i broj) pohranjuju se u Upisniku platformi za priređivanje igara na sreću na daljinu (dalje u tekstu: Upisnik).

55. Platforme moraju biti označene prije početka njihove uporabe.

56. Nakon što utvrdi identitet platforme, predstavnik trgovačkog društva označava platformu elektroničkim putem. Odabir metoda označivanja za platforme diskrecijsko je pravo trgovačkog društva. Oznaka mora biti jasno vidljiva odgovornom osoblju Agencije kada se poveže s platformom.

57. Platforme se unose u Upisnik, u kojem se bilježe sljedeće informacije o platformi:

57.1. proizvođač;

57.2. IP adresa;

57.3. adresa lokacije;

57.4. broj i datum izdavanja potvrde kojom se potvrđuje da je platforma u skladu sa Zakonom o igrama na sreću i ovim zahtjevima te naziv akreditiranog tijela (laboratorija) koje je izdalo potvrdu;

57.5. serija i broj posebne identifikacijske oznake platforme;

57.6. podaci o trgovačkom društvu koje upravlja platformom (naziv, pravni oblik, registrirano sjedište, šifra);

57.7. broj odluke ravnatelja Agencije kojom se odobrava rad platforme, datum potpisivanja i datum stupanja na snagu;

57.8. broj, datum potpisivanja i datum stupanja na snagu odluke ravnatelja Agencije kojom se povlači odobrenje za upravljanje platformom.

57.9. Upisnik sadržava relevantne podatke na snazi u trenutku popunjavanja Upisnika.

57.10. Upisnik vodi odgovorno osoblje Agencije.

57.11. Podaci iz Upisnika ažuriraju se u roku od jednog radnog dana od datuma primitka informacija o promjeni podataka.

57.12. Informacije o serijama i brojevima oznaka objavljuju se na mrežnom mjestu Agencije.

57.13. Oznaka prestaje važiti na datum stupanja na snagu odluke ravnatelja Agencije kojom se povlači odobrenje za upravljanje platformom.

POGLAVLJE VI. ZAVRŠNE ODREDBE

58. Trgovačka društva koja prekrše zahtjeve navedene u Zahtjevima smatraju se odgovornima u skladu s postupkom utvrđenim u Zakonu o igrama na sreću.
