



TEKST PRZYJĘTY NR 175
„Prawo o mniejszym znaczeniu”

ZGROMADZENIE NARODOWE

KONSTYTUCJA Z DNIA 4 PAŹDZIERNIKA 1958 R.

SZESNASTA KADENCJA

17 października 2023 r.

PROJEKT USTAWY

zmierzający do zabezpieczenia oraz regulacji przestrzeni cyfrowej,

ZMODYFIKOWANE PRZEZ ZGROMADZENIE NARODOWE
W PIERWSZYM CZYTANIU

(Procedura przyspieszona)

Zgromadzenie Narodowe przyjęło następujący projekt ustawy:

Zobacz liczby:

Senat: 593, 777, 778 i T.A. 156 (2022-2023).

Zgromadzenie Narodowe: 1514 popr. i 1674.

TYTUŁ I

OCHRONA NIELETNICH W INTERNECIE

Artykuł 1

Wzmocnienie uprawnień organu regulacyjnego w zakresie komunikacji audiowizualnej i cyfrowej w odniesieniu do ochrony nieletnich w internecie

Artykuł 2b (nowy)

Osobom wykonującym działalność polegającą na wywieraniu wpływu handlowego za pomocą środków elektronicznych zabrania się jakiegokolwiek bezpośredniej lub pośredniej promocji treści pornograficznych na platformach internetowych, które nie oferują technicznej możliwości wykluczenia wszystkich użytkowników poniżej osiemnastego roku życia z oglądania tych treści, lub jeżeli ten mechanizm wykluczenia nie jest skutecznie możliwy przez te osoby.

Naruszenie postanowień niniejszego artykułu podlega karze grzywny czwartej kategorii.

Artykuł 2

Kara za niewykonanie w ciągu dwudziestu czterech godzin żądania organu administracyjnego dotyczącego usunięcia treści z pornografią dziecięcą

Artykuł 3a A (nowy)

W wyżej wymienionej ustawie nr 2004-575 z dnia 21 czerwca 2004 r. wprowadza się następujące zmiany:

1. W art. 6-1 akapit pierwszy zdanie pierwsze wprowadza się następujące zmiany:

a) Drugie wystąpienie słowa: „lub” zastępuje się znakiem: „,“;

b) Po drugim wystąpieniu słowa: „kodeks” dodaje się następujące słowa: „, przeciwko rozpowszechnianiu obrazów lub przedstawień tortur lub aktów barbarzyństwa, przeciwko rozpowszechnianiu obrazów lub przedstawień gwałtu zdefiniowanych w art. 222-23 tego samego kodeksu, przeciwko rozpowszechnianiu obrazów lub reprezentacji kazirodztwa w rozumieniu art. 222-22-3 tego samego kodeksu lub przeciwko rozpowszechnianiu obrazów lub przedstawień o charakterze pornograficznym, w tym osób dorosłych, objętych zakresem art. 226-2-1 tego samego kodeksu i rozpowszechniane bez ich zgody”;

2. Po artykule 6-2-2, jak wynika z art. 3 niniejszej ustawy, dodaje się artykuły od 6.-2-3 do 6-2-5 w brzmieniu:

„*Artykuł 6-2-3. – I. –* Jeżeli dostawca usług hostingowych nigdy nie został wezwany na mocy art. 6-1 w celu usunięcia obrazu lub przedstawienia o charakterze pornograficznym, w tym osób dorosłych, objętych zakresem art. 226-2-1 Kodeksu Karnego i rozpowszechnianego bez ich zgody, organ administracyjny, o którym mowa w art. 6-1 niniejszej ustawy dostarcza dostawcy informacji na temat obowiązujących procedur i terminów, co najmniej 12 godzin przed wystosowaniem wniosku o wycofanie.

„*II. –* Jeżeli usługodawca, o którym mowa w pkt I niniejszego artykułu, nie jest w stanie spełnić wniosku o wycofanie z powodu siły wyższej lub faktycznej niemożliwości, za którą nie ponosi odpowiedzialności, w tym obiektywnie uzasadnionych przyczyn technicznych lub operacyjnych, bez zbędnej zwłoki informuje o tych podstawach organ administracyjny, który wydał wniosek o wycofanie.

„*Okres określony w art. 6-1 akapit drugi rozpoczyna bieg z chwilą ustania przyczyn, o których mowa w akapicie pierwszym niniejszego punktu II.*

„*Jeżeli usługodawca wymieniony w niniejszym punkcie I nie może zastosować się do wniosku o wycofanie, z uwagi na to, że zawiera on oczywiste błędy lub nie zawiera wystarczających informacji umożliwiających jego wykonanie, niezwłocznie informuje o tym organ administracyjny, który złożył wniosek o wycofanie i żąda niezbędnych wyjaśnień.*

„*Termin określony w art. 6-1 akapit drugi rozpoczyna bieg z chwilą otrzymania przez dostawcę usług hostingowych niezbędnych wyjaśnień.*

„*III. W przypadku gdy dostawca usług hostingowych usuwa obraz lub przedstawienie o charakterze pornograficznym, w tym osoby dorosłe, objęte zakresem art. 226-2-1 kodeksu karnego i rozpowszechniane bez ich zgody,*

informuje o tym dostawcę treści możliwie najszybciej, podając powody, dla których usunięto zdjęcie lub przedstawienie, możliwość złożenia wniosku o przekazanie kopii nakazu wycofania oraz przysługujące mu prawa do zaskarżenia wniosku o wycofanie przed właściwym sądem administracyjnym.

„Na żądanie dostawcy treści dostawca usług hostingowych przesyła kopię nakazu wycofania.

„Obowiązki określone w dwóch pierwszych akapitach niniejszego punktu III nie mają zastosowania, gdy właściwy organ, który wydał wniosek o wycofanie, zdecyduje, że nieujawnianie informacji jest konieczne i proporcjonalne, aby nie utrudniać właściwego postępowania w zakresie zapobiegania, wykrywania, prowadzenia postępowań przygotowawczych i ścigania sprawców przestępstwa, o którym mowa w art. 227-23 Kodeksu karnego.

„W takich przypadkach właściwy organ informuje dostawcę usług hostingowych o swojej decyzji określającej okres jego obowiązywania, który wynosi tyle, ile jest to konieczne, ale nie przekracza 6 tygodni od daty decyzji, a dostawca usług hostingowych nie ujawnia dostawcy usługi hostingowej żadnych informacji na temat usunięcia treści.

„Wspomniany właściwy organ może przedłużyć ten okres o kolejne 6 tygodni, jeżeli nieujawnienie jest nadal uzasadnione. W takich przypadkach informuje o tym odpowiednio dostawcę usług hostingowych.

„*Artykuł 6-2-4. – I. –* Brak usunięcia przez dostawców usług hostingowych obrazów lub przedstawień pornograficznych, w tym osób dorosłych, objętych zakresem art. 226-2-1 kodeksu karnego i rozpowszechniane bez ich zgody w ciągu dwudziestu cztery godziny od otrzymania wniosku o wycofanie zgodnie z art. 6-1 niniejszej ustawy podlega karze jednego roku pozbawienia wolności i grzywny w wysokości 250 000 EUR.

„W przypadku, gdy przestępstwo określone w akapicie pierwszym niniejszego artykułu jest regularnie popełniane przez podmiot prawny, kwota grzywny może zostać zwiększona do 4 % jej światowego obrotu z wyłączeniem podatków z poprzedniego roku obrotowego.

„II. – Podmioty prawne uznane za odpowiedzialne karnie, zgodnie z warunkami określonymi w art. 121-2 kodeksu karnego, za przestępstwa określone w punkcie I niniejszego artykułu, ponoszą, oprócz grzywny zgodnie z procedurami określonymi w art. 131-38 kodeksu karnego, kary określone w art. 131-39 ust. 2 i 9 tego samego kodeksu. Zakaz, o którym mowa w ust. 2 tego samego artykułu 131-39 obowiązuje przez okres maksymalnie pięciu lat i ma

zastosowanie do działalności zawodowej w trakcie lub w związku z którą przestępstwo zostało popełnione.

„*Artykuł 6-2-5. – I. – Bez uszczerbku dla art. L. 521-1 i L. 521-2 kodeksu sądownictwa administracyjnego, dostawcy usług hostingowych i dostawcy treści, których dotyczy wnioski na podstawie art. 6-1 niniejszej ustawy o usunięciu obrazu lub przedstawienia o charakterze pornograficznym, w tym osób dorosłych, objętych art. 226-2-1 kodeksu karnego i rozpowszechniane bez ich zgody, a także osoba uprawniona, o której mowa w art. 6-1 niniejszej ustawy może zwrócić się do prezesa sądu administracyjnego lub do sędziego wyznaczonego przez prezesa sądu administracyjnego o stwierdzenie nieważności tego wniosku w terminie 48 godzin od jego otrzymania lub, w przypadku dostawcy treści, od momentu poinformowania go przez dostawcę usług hostingowych o usunięciu treści.*

„*II. – Decyzja w sprawie zgodności z prawem nakazu wycofania zostanie podjęta w ciągu 72 godzin od dnia skierowania sprawy. Wysłuchanie jest otwarte dla publiczności.*

„*III. – Odwołania od orzeczeń wydanych w sprawie zgodności z prawem decyzji zgodnie z pkt I niniejszego artykułu mogą być składane w terminie 10 dni od daty ich doręczenia. W takim przypadku sąd odwoławczy orzeka w terminie jednego miesiąca od daty przekazania sprawy.*

„*IV. – Warunki stosowania niniejszego artykułu zostaną określone dekretem Rady Stanu.*”

TYTUŁ II

OCHRONA OBYWATELI W ŚRODOWISKU CYFROWYM

Artykuł 5a B (nowy)

I. – Na zasadzie eksperymentu, od dnia 1 lipca 2024 r. do dnia 31 grudnia 2026 r., ustanawia się mechanizm mediacji w zakresie komunikacji online.

Mechanizm ten oferuje użytkownikom internetowych serwisów społecznościowych zdefiniowanych w art. 1 ustawy nr 2004-575 z dnia 21 czerwca 2004 r. w sprawie zaufania do gospodarki cyfrowej, możliwości bezpłatnego odwoływania się do mediatora w celu polubownego rozstrzygnięcia sporu między nimi a użytkownikiem wynikającego z treści, których serwis

komunikacji online postanowił nie usuwać, ponieważ nie są one w oczywisty sposób niezgodne z prawem.

Program eksperymentalny jest wdrażany przez stowarzyszenia, które zawierają umowę z internetowymi serwisami społecznościowymi, która przekracza próg, określony w dekrete, dla liczby połączeń na terytorium Francji. Stowarzyszenia te są zatwierdzane przez Urząd regulacji komunikacji audiowizualnej i cyfrowej. Ten ostatni jest odpowiedzialny za monitorowanie negocjacji i zawarcia umowy, a także za wdrożenie eksperymentu i zapewnienie, że jest on wdrażany w dobrej wierze przez wszystkie internetowe usługi mediów społecznościowych.

Warunki wdrożenia tego mechanizmu określono w dekrete.

II. – Najpóźniej do dnia 31 maja 2027 r. internetowe serwisy społecznościowe i stowarzyszenia będące stronami porozumienia podadzą do wiadomości publicznej, po konsultacji z Urzędem regulacyjnym ds. komunikacji audiowizualnej i cyfrowej, sprawozdanie z oceny tego eksperymentu.

Artykuł 5d (nowy)

Po art. 4 akapit drugi zdanie trzecie ustawy nr 2023-566 z dnia 7 lipca 2023 r., mającej na celu ustanowienie cyfrowej większości i zwalczanie nienawiści w internecie, dodaje się zdanie o następującym brzmieniu: „W przypadku, gdy fakty mogące podpadać pod art. 222-33-2 do 222-33-2-3 kodeksu karnego i dotyczące osoby nieletniej zostaną zgłoszone dostawcom sieci społecznościowych przez zaufanego informatora, dostawcy sieci społecznościowych wysyłają posiadaczom władzy rodzicielskiej wiadomość ostrzegawczą przypominającą im o warunkach postępowania karnego w przypadku naruszenia tych samych art. 222.-33-2 do 222-33-2-3 z jednej strony oraz warunki powstania odpowiedzialności cywilnej na podstawie art. 1242 akapit czwarty kodeksu cywilnego z drugiej strony.”

TYTUŁ IV

ZAPEWNIENIE ROZWOJU WE FRANCJI GOSPODARKI GIER Z CYFROWYMI OBIEKTAMI MONETYZOWALNYMI W RAMACH RAM OCHRONNYCH

Artykuł 15

I. – (Skreślono)

II. – Na zasadzie eksperymentu i przez okres trzech lat od dnia ogłoszenia niniejszej ustawy, zezwala się na gry oferowane za pośrednictwem publicznej usługi łączności online, które umożliwiają pełnoletnim graczom, którzy złożyli ofiarę pieniężną, uzyskanie, w oparciu o mechanizm obejmujący wykorzystanie szansy, przedmiotów cyfrowych nadających się do spieniężenia, z wyłączeniem wszelkich wygranych w legalnym środku płatniczym, pod warunkiem że przedmioty te nie mogą być przekazywane odpłatnie, bezpośrednio lub pośrednio przez jakąkolwiek osobę fizyczną lub prawną, ani spółce prowadzącej gry, która je wyemitowała, ani osobie fizycznej lub prawnej działającej w porozumieniu z nią.

Charakterystyka nagród, które mogą być przyznawane przez firmy zajmujące się grami na przedmiotach cyfrowych, które można spieniężyć oraz kryteria ograniczające mające zastosowanie do przyznawania niektórych kategorii nagród są określone w dekrete Rady Stanu wydanym po konsultacji z krajowym organem ds. gier.

Przedmioty cyfrowe podlegające monetyzacji, w rozumieniu akapitu pierwszego niniejszego punktu II, są elementami gry, które przyznają graczom tylko jedno lub więcej praw związanych z grą i które mogą zostać przekazane, bezpośrednio lub pośrednio, za wynagrodzeniem na rzecz osób trzecich.

Przedsiębiorstwa zajmujące się grami na przedmiotach cyfrowych z możliwością monetyzacji, zapewniają integralność, niezawodność i przejrzystość operacji gier oraz ochronę nieletnich. Zakazują one uprawiania hazardu przez nieletnich i zapobiegają nadmiernemu lub patologicznemu hazardowi, nieuczciwym lub przestępczym działaniom, a także praniu pieniędzy i finansowaniu terroryzmu.

III. – Wykaz kategorii gier dopuszczonych na zasadzie eksperymentalnej na warunkach określonych w niniejszym artykule sporządzany jest w drodze dekretu, po uzyskaniu opinii krajowego organu ds. gier, którego uwagi uwzględniają w szczególności ryzyko rozwoju nielegalnych ofert gier hazardowych online.

IIIa (nowy). – W terminie 18 miesięcy od ogłoszenia niniejszej ustawy rząd przedkłada parlamentowi, we współpracy z krajowym organem ds. gier, sprawozdanie z postępu eksperymentu przewidzianego w punkcie II. Sprawozdanie to będzie zawierać ocenę rozwoju rynku gier cyfrowych, na którym można zarabiać, w świetle wprowadzonych ram eksperymentalnych. Ocenia się również ekonomiczny wpływ tego eksperymentu na różne rodzaje gier, w szczególności na sektor gier hazardowych i gier wideo. Analizuje wpływ tego eksperymentu na zdrowie zainteresowanych graczy. Na koniec oceniono

skuteczność mechanizmów ochrony graczy wprowadzonych przez przedsiębiorstwa zajmujące się grami na przedmiotach cyfrowych z możliwością monetyzacji oraz środki podjęte przez te przedsiębiorstwa w celu zwalczania prania pieniędzy i finansowania terroryzmu. Zawiera również ocenę wpływu eksperymentu na branżę gier hazardowych i gier wideo.

IV. – *(Bez zmian)*

Artykuł 15a (nowy)

I. – A. – Każdy podmiot prawny zamierzający oferować publicznie usługi w zakresie gier w rozumieniu art. 15 musi złożyć uprzednią deklarację do krajowego organu ds. gier.

B. – Dekret wydany przez Radę Stanu po konsultacji z Krajową Komisją ds. Informatyki i Wolności oraz krajowym organem ds. gier określa informacje, które przedsiębiorstwo zajmujące się grami na przedmiotach cyfrowych z możliwością monetyzacji musi zadeklarować organowi, tak aby mógł on zapewnić, że gra należy do kategorii gier z przedmiotami cyfrowymi umożliwiającymi monetyzację w rozumieniu art. 15 oraz że jej działanie jest zgodne z przestrzeganiem przez spółkę obowiązków określonych w punkcie II tego samego art. 15 i w niniejszym artykule.

C. – Krajowy organ ds. gier określa procedury składania i treść dokumentacji deklaracji.

Krajowy urząd ds. gier jest niezwłocznie informowany przez firmę zajmującą się grami na przedmiotach cyfrowych podlegających monetyzacji o wszelkich istotnych zmianach dotyczących elementu pliku deklaracji.

D. – Oferty gier mogą być oferowane publicznie tylko wtedy, gdy siedziba spółki ma siedzibę w państwie członkowskim Unii Europejskiej lub w innym państwie będącym stroną Porozumienia o Europejskim Obszarze Gospodarczym, które zawarło z Francją umowę zawierającą klauzulę pomocy administracyjnej w celu zwalczania oszustw podatkowych i unikania opodatkowania. Spółka wyznacza osobę lub osoby mające miejsce zamieszkania we Francji, które są za nią odpowiedzialne.

II. – Firmy oferujące gry z przedmiotami cyfrowymi podlegających monetyzacji są zobowiązane do uniemożliwienia udziału nieletnich, nawet emancypowanych, w grze za wynagrodzeniem. W tym celu korzystają z systemu weryfikacji wieku zgodnego z rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie

ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) i ustawy nr 78-17 z dnia 6 stycznia 1978 r. w sprawie przetwarzania danych, plików danych i swobód indywidualnych. Wyświetlają również komunikat na interfejsie gry ostrzegający, że ta gra jest zabroniona dla nieletnich.

III. – Uczestnictwo w grze z przedmiotami cyfrowymi podlegających monetyzacji jest uzależnione od utworzenia, na wyraźne żądanie gracza, konta w grze. To konto nie może zostać otwarte bez wcześniejszej weryfikacji statusu pełnoletności gracza. Gracz może wypłacić swoje wygrane z platformy wyłącznie po weryfikacji jego tożsamości.

Dekret Rady Stanu, wydany po opinii Krajowego urzędu ds. gier, określa procedury otwierania, zarządzania i zamykania kont graczy przez firmę hazardową.

IV. – Przedmioty do gier cyfrowych, które można spieniężyć, wydane przez spółkę zajmującą się grami, jak określono w art. 15, nie mogą być nabywane odpłatnie ani przez tę spółkę, bezpośrednio lub przez pośrednika, ani przez spółkę, którą kontroluje, w rozumieniu art. L. 233-16 Kodeksu Handlowego.

V. – Aby umożliwić mu wykonywanie swoich zadań, przedsiębiorstwa przechowują do dyspozycji Krajowego Urzędu ds. Gier dane dotyczące graczy i wydarzeń hazardowych.

Organ może wykorzystywać te dane do wyszukiwania i identyfikacji wszelkich czynów popełnionych przez gracza, które mogą stanowić oszustwo, pranie pieniędzy lub finansowanie terroryzmu.

Dekret wydany przez Radę Stanu po konsultacji z Krajową komisją informatyki i wolności oraz Krajowym urzędem ds. gier określa wykaz takich danych, ich format i procedury ich przekazywania, a także procedury kontroli przeprowadzanych przez krajowy organ ds. gier hazardowych na podstawie takich danych.

Va – Gry z przedmiotami cyfrowymi umożliwiającymi zarabianie w oparciu o zawody lub wydarzenia sportowe mogą być oferowane wyłącznie z zastrzeżeniem przestrzegania prawa użytkownika przewidzianego w art. L. 333-1 akapit pierwszy Kodeksu sportowego i za zgodą organizatorów danych zawodów lub wydarzeń sportowych.

VI. – Federacje delegowane w rozumieniu art. L. 131-14 Kodeksu sportowego, w stosownych przypadkach w koordynacji z utworzonymi przez nie ligami zawodowymi, ustanawia zasady mające na celu zakazanie uczestnikom

zawodów sportowych lub imprez sportowych, których lista jest ustalana dekretem:

1. Uczestniczenie, bezpośrednio lub za pośrednictwem pośrednika, w grach z przedmiotami cyfrowymi możliwymi do spieniężenia w oparciu o zawody lub wydarzenia sportowe w ich dyscyplinie;

2. Przekazywanie, bezpośrednio lub za pośrednictwem pośrednika, przedmiotów cyfrowych dających się spieniężyć, stanowiących element związany z jednym z konkursów lub wydarzeń w ich dyscyplinie;

3. Przekazywanie osobom trzecim uprzywilejowanych informacji uzyskanych w trakcie wykonywania ich zawodu lub obowiązków, które nie są publicznie znane i które mogą być wykorzystywane w grach z przedmiotami cyfrowymi, dających się spieniężyć, w oparciu o zawody lub wydarzenia sportowe w ich dyscyplinie.

VII. – A. – Firma oferująca gry z przedmiotami cyfrowymi z możliwością monetyzacji, w oparciu o prawdziwe wyścigi konne może organizować takie gry wyłącznie w wyścigach wymienionych w kalendarzu zgodnie z art. 5-1 ustawy z dnia 2 czerwca 1891 r., której celem jest uregulowanie udzielania zezwoleń i prowadzenia wyścigów konnych.

B. – Przed wykorzystaniem danych dotyczących wyścigów konnych, o których mowa w pkt A niniejszego VII, spółka zawiera umowę z francuską lub zagraniczną firmą organizującą wyścigi lub jej agentem. Niniejsza umowa nie może zawierać klauzuli wyłączności na rzecz konkretnej spółki.

Umowa, o której mowa w akapicie pierwszym niniejszego punktu B, stanowi, że wykorzystanie danych dotyczących wyścigów konnych przez przedsiębiorstwo zajmujące się grami na przedmiotach cyfrowych podlegających monetyzacji odbywa się zgodnie z wartościami wynikającymi ze zobowiązań z tytułu świadczenia usług publicznych spoczywających na spółkach dominujących przewidzianych w dekrete.

C. – Spółki macierzyste wyścigów konnych zawierają w kodeksie wyścigowym przepisy swojej specjalności mające na celu uniemożliwienie dżokejom i trenerom:

1. Uczestniczenie, bezpośrednio lub za pośrednictwem pośrednika, w grach na przedmioty cyfrowe podlegając monetyzacji, opartych na wyścigach konnych, w których uczestniczą;

2. Sprzedawać, bezpośrednio lub za pośrednictwem pośrednika, przedmioty cyfrowe dające się spieniężyć w oparciu o wyścigi konne, w których uczestniczą;

3. Przekazywanie osobom trzecim uprzywilejowanych informacji uzyskanych w trakcie wykonywania ich zawodu lub obowiązków, które nie są publicznie znane i które mogą być wykorzystywane w grach z przedmiotami cyfrowymi podlegające monetyzacji w oparciu o wyścigi konne, w których uczestniczą.

VIII. – Zakazy i ograniczenia zgodnie z art. L. 320-12 i L. 320-14 Kodeksu bezpieczeństwa wewnętrznego stosuje się do przekazów handlowych na rzecz przedsiębiorstwa zajmującego się grami cyfrowymi, które można zmonetyzować, posiadającego zezwolenie eksperymentalne na podstawie art. 15 niniejszej ustawy.

Nieprzestrzeganie zakazów i ograniczeń, o których mowa w akapicie pierwszym niniejszego VIII, podlega karze zgodnie z artykułem L. 324-8-1 Kodeksu bezpieczeństwa wewnętrznego.

Stowarzyszenia, których cel statutowy obejmuje walkę z uzależnieniami i które są regularnie zarejestrowane od co najmniej pięciu lat od daty zdarzeń, mogą korzystać z praw przyznanych powodom cywilnym za przestępstwa przewidziane w akapicie drugim niniejszego VIII. Te same prawa mogą być wykonywane przez stowarzyszenia konsumenckie, o których mowa w art. L. 421-1 Kodeksu konsumenckiego i stowarzyszenia rodzinne, o których mowa w art. L. 211-1 i L. 211-2 Kodeksu działań społecznych i rodzinnych.

IX. – Krajowy organ ds. gier może, w drodze uzasadnionej decyzji, wymagać od przedsiębiorstwa zajmującej się grami cyfrowymi, aby wycofała wszelkie informacje handlowe, które bezpośrednio lub pośrednio nakłaniają małoletnich do gry lub pociągają za sobą podżeganie do nadmiernych praktyk hazardowych.

X. – Przedsiębiorstwo zajmujące się grami na przedmiotach cyfrowych podlegających monetyzacji pozwala uniknąć nadmiernych lub patologicznych zachowań hazardowych, w szczególności poprzez założenie własnej działalności mechanizmy wykluczające i urządzenia samoograniczające do spędzania czasu i zabawy, zgodnie z procedurami określonymi w dekrete Rady Stanu.

Zapewnia również graczowi, w sposób stały i łatwo dostępny, podsumowanie danych dotyczących jego działalności hazardowej w celu jej kontrolowania.

XI. – Przedsiębiorstwo zajmująca się grami na przedmiotach cyfrowych podlegających monetyzacji ma obowiązek nie wysyłać żadnych informacji handlowych do osób niepełnoletnich lub posiadaczy kont korzystających z własnej działalności środek wykluczający mający zastosowanie do gier, które prowadzi.

XIa — Informacje handlowe przekazywane przez osobę wywierającą wpływ handlowy za pomocą środków elektronicznych, zgodnie z definicją zawartą w art. 1 ustawy nr 2023-451 z dnia 9 czerwca 2023 r., mające na celu regulację wpływu handlowego i zwalczanie nadużyć wpływów w sieciach społecznościowych, których celem jest promowanie, bezpośrednio lub pośrednio, oferowania przedsiębiorstwa zajmującego się grami przedmiotach cyfrowych podlegających monetyzacji lub samej firmy, jest dozwolone wyłącznie na platformach internetowych oferujących techniczną możliwość wykluczenia z odbiorców tych treści wszystkich użytkowników poniżej osiemnastego roku życia, o ile ten mechanizm wykluczenia zostanie skutecznie uruchomiony przez wspomniane osoby.

XIb. – Zabronione jest udzielanie graczom pożyczek w ramach legalnego środka płatniczego lub aktywów cyfrowych w rozumieniu art. L. 54-10-1 Kodeksu walutowego i finansowego lub do bezpośredniego lub pośredniego ustanowienia mechanizmów umożliwiających graczom wzajemne udzielanie pożyczek w ramach legalnego środka płatniczego lub aktywów cyfrowych w rozumieniu tego samego artykułu L. 54-10-1, w celu umożliwienia zakupu monetarnych obiektów cyfrowych.

Publiczne usługi komunikacji online, w ramach których firmy oferujące gry z wykorzystaniem obiektów cyfrowych z możliwością monetyzacji oferują gry z wykorzystaniem obiektów cyfrowych z możliwością monetyzacji, nie mogą zawierać żadnych reklam firmy, która może udzielać pożyczek graczom lub umożliwiać pożyczki między graczami, ani żadnych linków do strony oferującej taką pożyczkę.

XII. – Firma oferująca gry na przedmioty cyfrowe podlegające monetyzacji informuje graczy o ryzyku związanym z nadmiernym lub patologicznym hazardem za pomocą komunikatu ostrzegawczego określonego zarządzeniem Ministra Zdrowia wydanego po zasięgnięciu opinii Krajowego Urzędu ds. Gier. Warunki techniczne wyświetlania komunikatu są określone przez Krajowy urząd ds. gier.

XIII. – A. – Spółki zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych umożliwiających ich spieniężenie podlegają obowiązkowi określonym w rozdziałach I sekcje 2 do 7 oraz w tytule VI rozdział II księgi V kodeksu monetarnego i finansowego oraz przepisom europejskim mającym

bezpośrednie zastosowanie do zwalczania prania pieniędzy i finansowania terroryzmu, w tym europejskim rozporządzeniu w sprawie środków ograniczających przyjętym na podstawie art. 75 lub 215 Traktatu o funkcjonowaniu Unii Europejskiej, a także przepisom przyjętym na podstawie tego samego art. 215 do innych celów.

Krajowy urząd ds. gier monitoruje przestrzeganie przez przedsiębiorstwa obowiązków określonych w akapicie pierwszym niniejszego XIII.

Krajowy urząd ds. gier ocenia zagrożenia stwarzane przez przedsiębiorstwa, a także wyniki działań podejmowanych przez te przedsiębiorstwa w celu zwalczania oszustw, prania pieniędzy i finansowania terroryzmu. Może wydawać instrukcje w tym zakresie.

Krajowy organ ds. gier dostosowuje metody, intensywność i częstotliwość swoich kontroli dokumentacji i swoich kontroli na miejscu w sposób proporcjonalny do stwierdzonych zagrożeń. Uwzględnia on charakterystykę techniczną gier z przedmiotami cyfrowymi umożliwiającymi monetyzację.

Jakiegokolwiek naruszenie przez przedsiębiorstwa zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych umożliwiających ich spieniężenie, o których mowa w akapicie pierwszym niniejszego XIII, obowiązków, o których mowa w akapicie pierwszym niniejszego XIII, może skutkować sankcjami przewidzianymi w art. L. 561-40 kodeksu monetarnego i finansowego, z wyjątkiem przepisów przewidzianych w pkt 4^oI tego samego artykułu L. 561-40.

Krajowa komisja sankcji, o której mowa w art. L. 561-38 tego samego kodeksu, zostanie poinformowana o wszelkich naruszeniach stwierdzonych przez krajowy organ ds. gier i w razie potrzeby, nałoży odpowiednią sankcję lub sankcje.

B. – Niniejszy XIII wejdzie w życie 18 miesięcy po ogłoszeniu niniejszej ustawy.

XIV. – Krajowy urząd ds. gier monitoruje przestrzeganie przez przedsiębiorstwa zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych możliwych do monetyzacji ich obowiązków prawnych i regulacyjnych. Walczy z nielegalnymi ofertami takich gier, bez uszczerbku dla jej działań mających na celu zwalczanie nielegalnych ofert hazardowych, takich jak oferty hazardowe w kasynie online. Uwzględnia on charakterystykę techniczną gier z przedmiotami cyfrowymi umożliwiającymi monetyzację. Zapewnia również poszanowanie celu, jakim jest zrównoważone działanie różnych rodzajów gier, aby uniknąć destabilizacji gospodarczej poszczególnych sektorów. Przeprowadzając kontrole, może opierać się na wszelkich

doniesieniach o naruszeniu obowiązków prawnych i regulacyjnych spoczywających na firmach zajmujących się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych umożliwiającą ich monetyzację, które mogą być przedmiotem monetarnym.

XV. – Zarząd Krajowego urzędu ds. gier podejmuje decyzje w sprawie gier z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych umożliwiającą ich monetyzację.

Na takich samych warunkach jak warunki określone w art. 37 ustawy nr 2010-476 z dnia 12 maja 2010 r. w sprawie otwarcia na konkurencję i regulacji sektora gier hazardowych online Zarząd może przekazać uprawnienia Prezesowi lub w przypadku jego braku lub niezdolności do działania, innemu ze swoich członków do podejmowania indywidualnych decyzji wchodzących w zakres jej kompetencji.

XVI. – W celu wykonywania powierzonych mu zadań, Krajowy urząd ds. gier może gromadzić wszelkie niezbędne informacje i dokumenty znajdujące się w posiadaniu firm zajmujących się grami cyfrowymi i przeprowadzać przesłuchania z każdą osobą, która może wnieść wkład do tych informacji.

Urzednicy i agenci Krajowego urzędu ds. gier, o których mowa w art. 42 ww. ustawy nr 2010-476 z dnia 12 maja 2010 r. prowadzi dochodzenia administracyjne w celu zapewnienia, że przedsiębiorstwa wywiązują się ze swoich obowiązków. W tym kontekście mogą zwrócić się do firm zajmujących się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych umożliwiającą ich monetyzację o wszelkie przydatne informacje lub dokumenty. Mają oni dostęp, w obecności osoby wyznaczonej do tego celu przez firmę, do pomieszczeń wykorzystywanych przez firmę do celów prowadzenia działalności gospodarczej, z wyłączeniem części tych pomieszczeń wykorzystywanych, w stosownych przypadkach jako miejsce zamieszkania. Dokonują oni wszelkich ustaleń i mogą uzyskać kopie wszelkich stosownych dokumentów przy tej okazji.

W ramach wykonywania tych uprawnień dochodzeniowych firmy zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych umożliwiającą ich monetyzację nie mogą nakładać na nie tajemnicy zawodowej. Postępowania administracyjne są protokołowane.

W celu ustalenia, czy oferta gier z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych umożliwiającą ich monetyzację jest oferowana przez osobę, która nie złożyła oświadczenia przewidzianego w I niniejszego artykułu lub że taka oferta jest promowana, urzednicy i agenci mogą również, bez ponoszenia odpowiedzialności karnej:

1. Uczestniczyć pod przybraną tożsamością w elektronicznych wymianach na stronie gier z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych umożliwiających ich monetyzację, w szczególności w sesji gier online. Użycie przyjętej tożsamości nie ma wpływu na zgodność z prawem dokonanych ustaleń;

2. Wydobywać, nabywanie lub przechowywanie w ten sposób dowodów i danych dotyczących osób, które mogą być sprawcami tych przestępstw, oraz na wykorzystanych rachunkach bankowych;

3. Wydobywać, przysyłać w odpowiedzi na wyraźne żądanie, nabywać lub zatrzymywać nielegalne treści.

Pod rygorem nieważności, te czynności nie mogą mieć na celu podżegania innych do popełnienia przestępstwa.

Warunki, na jakich urzędnicy i agenci, o których mowa w niniejszym XVI, dokonują ustaleń przewidzianych w pkt 1^o oraz czynności przewidziane w pkt 3, są określone w dekrete Rady Stanu wydanym po konsultacji z krajowym organem ds. gier.

XVII. – Krajowy organ ds. gier może w każdej chwili, po przeprowadzeniu postępowania kontradyktoryjnego, zabronić dalszego działania spółki zajmującej się grami losowymi, w razie niedopełnienia swoich zobowiązań prawnych w szczególności tych określonych w art. 15 ust. II lub w art. II niniejszego artykułu, zakazać dalszego działania spółki zajmującej się grami hazardowymi lub nałożyć warunki, które określi.

XVIII. – Wykonując swoje obowiązki w zakresie kontroli gier z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych umożliwiających ich monetyzację, krajowy organ ds. gier współpracuje z organami, o których mowa w art. 39-1 ww. ustawy nr 2010-476 z dnia 12 maja 2010 r., na warunkach określonych w tym samym art. 39-1.

XIX. – W celu monitorowania wypełniania przez firmy zajmujące się grami losowymi ich obowiązków przewodniczący Urzędu może, w imieniu państwa, zawierać umowy z organami regulacyjnymi ds. gier losowych innych państw członkowskich Unii Europejskiej lub innych państw będących stronami Porozumienia o Europejskim Obszarze Gospodarczym w celu wymiany wyników analiz i kontroli przeprowadzonych przez te organy oraz przez sam Urząd w odniesieniu do przedsiębiorstw zajmujących się grami przedmiotowymi będącymi przedmiotem monetarnym.

XX. – Komisja ds. sankcji krajowego organu ds. gier jest odpowiedzialna za nałożenie sankcji, o których mowa w XXII niniejszego artykułu, na

przedsiębiorstwa zajmujące się grami cyfrowymi, które mogą być przedmiotem monetarnym.

XXI. – A. – Bez uszczerbku dla art. L. 561-38 Kodeksu pieniężnego i finansowego komitet sankcji Krajowego urzędu ds. gier może nałożyć sankcje na przedsiębiorstwo zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych umożliwiających ich monetyzację, na warunkach określonych w art. 43 ww. ustawy nr 2010-476 z dnia 12 maja 2010 r.

B. – Bez uszczerbku dla uprawnień Krajowej Komisji Sankcji przewidzianych w art. L. 561-38 Kodeksu pieniężnego i finansowego Krajowa rada urzędu ds. gier może podjąć decyzję o wszczęciu postępowania sankcyjnego przeciwko firmie zajmującej się grami cyfrowymi, która nie spełniła swoich obowiązków ustawodawczych lub regulacyjnych lub która zignorowała lub pominęła skierowaną do niej instrukcję. Następnie powiadamia zainteresowane osoby o zastrzeżeniach i przekazuje sprawę Komitetowi ds. Sankcji.

Ba. – Przed takim powiadomieniem, w przypadku gdy firma zajmująca się grami cyfrowymi nie wywiązuje się ze swoich zobowiązań prawnych lub pominie skierowaną do niej instrukcję, prezes krajowego organu ds. gier może przypomnieć mu o swoich zobowiązaniach prawnych lub jeżeli stwierdzone uchybienie może zostać naprawione, wystosować wezwanie do usunięcia uchybienia w terminie wyznaczonym przez Prezesa. Termin ten może być ustawiony na dwadzieścia cztery godziny w nagłych wypadkach. W stosownych przypadkach przewodniczący orzeka o zakończeniu postępowania w sprawie pisemnego zawiadomienia. Przewodniczący może zwrócić się do zarządu krajowego organu ds. gier o podanie do wiadomości publicznej tego zawiadomienia. W takim przypadku decyzja o zakończeniu postępowania w sprawie wezwania do złożenia zawiadomienia jest przedmiotem tej samej publikacji.

C. – Komisja sankcji krajowego organu ds. gier hazardowych może, przed nałożeniem sankcji przewidzianych w XXII niniejszego artykułu, przesłuchać każdą osobę, której wysłuchanie uważa za przydatne. Warunki ujawnienia osobie trzeciej dokumentu zawierającego poufność handlową są określone w dekrete Rady Stanu.

XXII. – A. – Komitet sankcji krajowego urzędu ds. gier może nałożyć jedną z następujących sankcji na firmy zajmujące się grami z wykorzystaniem przedmiotów cyfrowych umożliwiających ich monetyzację, w zależności od powagi naruszenia:

1. Ostrzeżenie;

2. Czasowe zawieszenie działania gry na okres nie dłuższy niż trzy miesiące;

3. Zakaz prowadzenia gry lub wszystkich gier na okres maksymalnie trzech lat;

4. Zakaz, na okres nieprzekraczający trzech lat, prowadzenia przez operatora działalności związanej z eksploatacją gier z cyfrowymi przedmiotami umożliwiające ich monetyzację.

B. – Artykuł 43 ust. V ww. ustawy nr 2010-476 z dnia 12 maja 2010 r. ma zastosowanie do firm zajmujących się grami z cyfrowymi przedmiotami umożliwiające ich monetyzację i ich działalności w zakresie gier.

C. – W przypadku gdy przedsiębiorstwo zajmujące się grami z cyfrowymi przedmiotami umożliwiające ich monetyzację dostarcza niedokładnych informacji, odmawia udzielenia żądanych informacji lub utrudnia dochodzenie prowadzone przez urzędników lub przedstawicieli upoważnionych zgodnie z XVI niniejszego artykułu, Komitet sankcji może nałożyć grzywnę w wysokości do 100 000 EUR.

D. – Artykuł 43 X ww. ustawy nr 2010-476 z dnia 12 maja 2010 r. ma zastosowanie do przedsiębiorstw zajmujących się grami z cyfrowymi przedmiotami umożliwiające ich monetyzację, podlegających karom wymienionym w ust. A i B niniejszego XXII.

XXIII. – Artykuł 44 ww. ustawy nr 2010-476 z dnia 12 maja 2010 r. ma zastosowanie do kar, które mogą być nakładane zgodnie z XXII niniejszego artykułu na przedsiębiorstwa prowadzące gry z przedmiotami cyfrowymi umożliwiającymi zarabianie pieniędzy.

XXIV. – W przedmiocie kar przewidzianych w art. 56 ust. I wyżej wymienionej ustawy nr 2010-476 z dnia 12 maja 2010 r. ma zastosowanie do osób fizycznych i podmiotów moralnych, które oferują lub proponują publicznie ofertę gier z cyfrowymi przedmiotami umożliwiające ich monetyzację, które nie złożyły uprzednio oświadczenia przewidzianego w I niniejszego artykułu.

Każdy, kto reklamuje, w jakikolwiek sposób, stronę oferującą gry z cyfrowymi z nielegalnymi przedmiotami umożliwiające ich monetyzację, podlega karze grzywny w wysokości 100 000 EUR. Sąd może podnieść kwotę grzywny do czterokrotności kwoty wydatków na reklamę związanych z nielegalną działalnością.

XXV. – Prezes Krajowego urzędu ds. gier wystosuje wezwanie do usunięcia uchybienia osobie, której oferta gier online z przedmiotami cyfrowymi

możliwymi do wygrania jest dostępna na terytorium Francji i która nie zadeklarowała się, lub osobie, która reklamuje ofertę gier online z przedmiotami cyfrowymi, oferowanymi przez osobę, która nie zadeklarowała się, zaprzestanie tej działalności. Niniejsze wezwanie do usunięcia uchybienia, które może zostać doręczone w dowolny sposób umożliwiający ustalenie daty otrzymania, odnosi się do przepisów niniejszej ustawy i wzywa adresata do przedstawienia uwag w terminie pięciu dni.

Prezes Krajowego organu ds. gier przesyła osobom wymienionym w art. 6 ust. 2 pkt I ustawy nr 2004.-575 z dnia 21 czerwca 2004 r. w sprawie zaufania do gospodarki cyfrowej – kopia wezwań do usunięcia uchybienia przesłanych osobom wymienionym w akapicie pierwszym niniejszego XXV. Zobowiązuje te same osoby do podjęcia wszelkich środków w celu uniemożliwienia dostępu do tych nielegalnych treści i zachęca je do zgłaszania uwag w ciągu pięciu dni. Kopie pozwów i nakazów są im przekazywane za pomocą wszelkich środków umożliwiających ustalenie daty ich otrzymania.

Po upływie wszystkich terminów, o których mowa w dwóch pierwszych ustępach niniejszego XXV, Prezes Krajowego organu ds. gier zawiadamia o tym osoby wymienione w art. 6 ust. I pkt 1 wyżej wymienionej ustawy nr 2004.-575 z dnia 21 czerwca 2004 r., jak również każda osoba prowadząca wyszukiwarkę lub spis adresów elektronicznych interfejsów internetowych, których treść jest niezgodna z prawem, oraz nakazuje im podjęcia wszelkich odpowiednich środków w celu uniemożliwienia dostępu do nich lub zaprzestania ich odsyłania, w terminie, który ustala i który nie może być krótszy niż pięć dni.

Do celów stosowania akapitu trzeciego niniejszego XXV interfejs internetowy oznacza każde oprogramowanie, w tym stronę internetową, część strony internetowej lub aplikację, obsługiwane przez specjalistę lub w jego imieniu i umożliwiające użytkownikom końcowym dostęp do oferowanych towarów lub usług.

Nieprzestrzeganie środków zarządzonych na podstawie akapitu trzeciego niniejszego XXV podlega karze wymienionej w art. 6 pkt B, ust. VI ww. ustawy nr 2004.-575 z dnia 21 czerwca 2004 r. Do przewodniczącego krajowego organu ds. gier hazardowych może zwrócić się również Prokuratura oraz każda osoba fizyczna lub prawna mająca interes w wniesieniu skargi, tak aby mogła ona wykonać uprawnienia przyznane mu na mocy niniejszego artykułu.

UMOŻLIWIENIE PAŃSTWU SKUTECZNIEJSZEJ ANALIZY ROZWOJU RYNKÓW CYFROWYCH

Artykuł 16

W przedmiocie art. 36 ustawy nr 2021-W 1382 r. z dnia 25 października 2021 r. w sprawie regulacji i ochrony dostępu do dzieł kultury w epoce cyfrowej wprowadza się następujące zmiany:

1. W akapicie piątym skreśla się cztery ostatnie zdania;
2. W przedostatnim akapicie wprowadza się następujące zmiany:

a) Zdanie pierwsze uzupełnia się słowami: „, w szczególności do celów badawczych przyczyniających się do wykrywania, identyfikacji i zrozumienia ryzyka systemowych w Unii, w rozumieniu art. 34 ust. 1 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2022/2065 z dnia 19 października 2022 r. w sprawie jednolitego rynku usług cyfrowych oraz zmieniającego dyrektywę 2000/31/WE (rozporządzenie o usługach cyfrowych)”;

b) Po tym samym zdaniu pierwszym dodaje się nowe zdanie w brzmieniu: „Ma dostęp do danych dostawców bardzo dużych platform internetowych lub bardzo dużych wyszukiwarek internetowych na warunkach określonych w art. 40 ust. 12 tego rozporządzenia, a także dostęp do tych samych danych przechowywanych w terminalach mobilnych, z pomocą dostawców systemów operacyjnych.”;

- 2.a Przed ostatnim akapitem dodaje się ustęp w brzmieniu:

„ W ramach eksperymentów i publicznej działalności badawczej, o których mowa w akapicie piątym i szóstym, departament, o którym mowa w akapicie pierwszym, działa jako administrator danych w rozumieniu ustawy nr 78.-17 z dnia 6 stycznia 1978 r. w sprawie przetwarzania danych, plików danych i swobód indywidualnych oraz może wdrażać proporcjonalne metody zautomatyzowanego gromadzenia publicznie dostępnych danych, w tym gdy dostęp do tych danych wymaga połączenia z kontem, przy jednoczesnym poszanowaniu praw beneficjentów danej usługi i zachowaniu bezpieczeństwa usług operatorów, o których mowa w akapicie pierwszym niniejszego I. Do celów tego gromadzenia operatorzy platform, o których mowa w tym samym akapicie pierwszym, partnerzy tych platform i ich podwykonawcy, a także dostawcy systemów operacyjnych umożliwiającym funkcjonowanie wszelkich zastosowań tych operatorów oraz dostawcy systemów sztucznej inteligencji generacyjnej nie mogą odmówić departamentowi, o którym mowa we

wspomnianym akapicie pierwszym, dostępu do interfejsów programowych, które opracowali i udostępnili stronom trzecim, ograniczeń w pobieraniu z publicznie dostępnych baz danych lub ograniczeń wynikających z ogólnych warunków użytkowania lub licencji na ich usługi lub aplikacje udostępniające dane publicznie. Ten departament wdraża metody zbierania danych, które są określone przez dekret Rady Stanu wydany po uzasadnionej opinii publicznej od Narodowej Komisji Informatyki i Wolności. Dane zebrane w związku z działaniami eksperymentalnymi, o których mowa w akapicie piątym, są niszczone po zakończeniu prac i nie później niż dziewięć miesięcy po ich zebraniu. Dane zebrane w związku z publiczną działalnością badawczą, o której mowa w akapicie szóstym, są niszczone po zakończeniu prac i nie później niż pięć lat po ich zebraniu.”;

3. W ostatnim akapicie, wyraz: „przedostatni” zastępuje się wyrazem: „Szósta”.

TYTUŁ VIII

ADAPTACJE PRAWA KRAJOWEGO

ROZDZIAŁ X

Przepisy przejściowe i końcowe

Artykuł 36

I. – *(Bez zmian)*

Ia (nowy). – Ust. I art. 6-8 ustawy nr 2004-575 z dnia 21 czerwca 2004 r. w sprawie zaufania do gospodarki cyfrowej wchodzi w życie rok po dacie wejścia w życie, o której mowa w art. 7 ust. I ustawy nr 2023-566 z dnia 7 lipca 2023 r. miał na celu ustanowienie cyfrowej pełnoletności i zwalczanie nienawiści w internecie.

Ib (nowy). – Art. 6 ust. IIIa tej ustawy wchodzi w życie z dniem 1 stycznia 2025 r.

II. – *(Skreślono)*

III. – Art. 7a, 8, 9 i 10 oraz art. 10a Ia niniejszej ustawy stosuje się do dnia 15 lutego 2027 r.

IV. – *(Skreślono)*

V. – *(Bez zmian)*

VI. – *(Skreślono)*

VII. – *(Bez zmian)*

VIII *(nowy)*. – Z dniem wejścia w życie art. 3 ustawy organicznej nr z dnia odnoszącego się do otwarcia, modernizacji i odpowiedzialności sądownictwa, art. L. 453-1 Kodeksu organizacji sądowej, w brzmieniu wynikającym z art. 20 niniejszej ustawy, otrzymuje brzmienie:

„ II. Kontrola ta jest sprawowana, z zachowaniem całkowitej niezależności, przez organ składającą się z radcy lub prezesa izby w sądzie kasacyjnym lub adwokata generalnego lub pierwszego adwokata generalnego w sądzie kasacyjnym, wybranego przez zgromadzenie sędziów trzeciej klasy sądu, z wyłączeniem audytorów, radców referendarzy i adwokatów generalnych referendarzy, na okres trzech lat, z możliwością jednokrotnego przedłużenia.”