

**DIREKTÖREN FÖR SPELMYNDIGHETEN VID FINANSMINISTERIET I REPUBLIKEN
LITAUEN**

**OM GODKÄNNANDE AV KRAVEN FÖR PLATTFORMAR FÖR HASARDSPEL PÅ
DISTANS**

I enlighet med artikel 16.4, 16.6 och 16.7 i Republiken Litauens spellag (ändrad genom lag nr XIV-3080 av den 7 november 2024):

1. Jag godkänner härmed kraven för plattformar för hasardspel på distans (bifogade).
2. Denna förordning träder i kraft den 1 november 2025.

Chef

KRAV FÖR PLATTFORMAR FÖR HASARDSPEL PÅ DISTANS

KAPITEL I ALLMÄNNA BESTÄMMELSER

1. Krav för plattformar för hasardspel på distans ("Krav") fastställer allmänna och tekniska krav för plattformar för hasardspel på distans (nedan kallade *plattformar*) samt förfarandet för registrering och märkning av dessa plattformar.
2. Kraven har utarbetats i enlighet med Republiken Litauens spellag (nedan kallad *spellagen*).
3. Kraven ska gälla företag som innehar licenser och tillstånd för anordnande av hasardspel som ger rätt att bedriva spelverksamhet på distans i Republiken Litauen (nedan kallade *företag*).
4. I dessa krav gäller följande definitioner:
 - 4.1. **klientprogramvara**: programvara som utvecklats för att anordna spel på distans och som installerats på spelarens enhet,
 - 4.2. **spelarens gränssnitt**: gränssnittet i spelarens programvara eller webbläsare där spelaren interagerar med anordningen för hasardspel på distans,
 - 4.3. **spelcykeln**: alla aktiviteter och all kommunikation med en anordning för hasardspel på distans som äger rum under en och samma spelsession,
 - 4.4. **spelarens enhet**: en enhet genom vilken en spelare deltar i hasardspel på distans,
 - 4.5. **spelcykelkomponent**: en spelkomponent som endast kan inledas efter det att det huvudsakliga spelresultatet har presenterats och avslutas innan spelcykeln har avslutats,
 - 4.6. **spelarens session**: all verksamhet och kommunikation som utförs av spelaren med en etablerad identitet och en anordning för hasardspel på distans under perioden från det att spelaren med en etablerad identitet ansluts till plattformen till dess att spelaren kopplas bort från plattformen,
 - 4.7. **plattformens externa komponenter**: extern programvara från tredje part som är kopplad till och används av plattformen,
 - 4.8. **spelarens spelkonto**: det konto där spelarens medel bokförs under finansiella transaktioner,
 - 4.9. **ändringshistorik**: en informationshanteringsfunktion på plattformen som ändrar de ursprungliga uppgifter som registrerats i databasen genom att lägga till eller komplettera nya uppgifter,
 - 4.10. **penningtransaktioner**: alla betalningar, överföringar eller mottaganden av pengar från spelarens betalningsinstitut till spelarens spelkonto som förvaltas av företaget och från detta,
 - 4.11. **finansiella transaktioner**: penningtransaktioner eller åtgärder som vidtas av spelaren och spelbolaget i samband med vad som gjorts, utbetalning av vinster, avdrag för skatt eller annullering av spelet.
5. Andra termer som används i kraven ska förstås enligt definitionen i spellagen.

KAPITEL II ALLMÄNNA KRAV FÖR PLATTFORMAR

6. Plattformen måste automatiskt kontrollera:
 - 6.1. komponenter hos plattformen och hos anordningen för hasardspel på distans samt andra komponenter som påverkar spelresultatet, vilket säkerställer uppgifternas äkthet och integritet med hjälp av en digital signatur (t.ex. SHA-kontrollsummor) eller andra likvärdiga metoder, när

anordningen för hasardspel på distans och plattformen är aktiverade och minst var 24:e timme efter aktiveringen,

6.2. autenticiteten hos spelarens programvara (om den används för kommunikation mellan anordningen för fjärrspel och spelarens anordning) med hjälp av en digital signatur (t.ex. SHA-kontrollsummer) eller andra likvärdiga metoder, när spelarens programvara ansluts till anordningen och plattformen för fjärrspel och minst var 24:e timme efter anslutningen till plattformen och anordningen för hasardspel på distans.

7. Alla resultat av äkthetskontroller som utförs av plattformen och anordningen för hasardspel på distans måste lagras i plattformsdatabasen i minst 90 kalenderdagar, och i händelse av en inspektion av speloperatören, fram till slutet av en sådan inspektion.

8. Om plattformen upptäcker några inkonsekvenser (fel) i äktheten hos de komponenter som ingår i den och/eller i anordningen för hasardspel på distans, ska den stoppa alla fjärrspelaktiviteter där inkonsekvenser (fel) har identifierats och komponenter som kan påverkas av inkonsekvenser (fel).

9. Om plattformen eller spelarens programvara upptäcker några inkonsekvenser i äktheten hos komponenterna i spelarens programvara eller något fel i anslutningen mellan anordningen för hasardspel på distans, spelarens programvara eller plattformen, måste den stoppa spelarens programvaruaktivitet.

10. Plattformen ska vara utformad på ett sådant sätt att den på ett säkert sätt kan verifieras lokalt och på distans genom att den installerade programvaran, inklusive plattformens programvarukomponenter och fjärrspelenhetens programvara för automatisk verifiering (nedan kallad *programvaran för hasardspel på distans*) och deras versioner identifieras på ett systematiskt sätt med hjälp av ett externt, tillförlitligt verifieringsverktyg från tredje part (nedan kallat *det externa verifieringsverktyget*). Tillförlitligheten hos det externa verifieringsverktyget måste bedömas av ett ackrediterat organ (laboratorium).

11. Information som lagras på plattformen måste vara direkt tillgänglig och hanteras centralt. Om det lagras på plattformens externa komponenter måste det vara direkt kopplat till plattformen så att informationen och plattformens information och programvara för hasardspel på distans kan verifieras med hjälp av ett externt verifieringsverktyg eller genom att ansluta direkt till plattformen.

12. Inloggningsuppgifter måste utfärdas till tillsynsmyndigheten för att säkerställa att de ger direkt tillgång till det externa verifieringsverktyget och plattformen.

13. Plattformen ska säkerställa att endast personer som har en sådan rätt kan ändra driftshändelser hos plattformen och hos anordningen för hasardspel på distans (aktivering och avaktivering av fjärrspelenheten, funktionsfel, spelstopp och aktiveringar) (nedan kallade *viktiga händelser*), redovisnings- och rapporteringsuppgifter, externa komponentuppgifter på plattformen samt andra uppgifter och filer som kan komma att ändras. Alla ändringar som görs måste vara tillgängliga när en rapport om ändringshistorik genereras. Vid ändring av ovannämnda uppgifter ska plattformen registrera och lagra följande:

13.1. ändrat dataelement,

13.2. dataelementets värde före ändringen,

13.3. dataelementets värde efter ändringen,

13.4. datum och tidpunkt för ändring av dataelementet,

13.5. namn på den person som gjort ändringen,

13.6. information om skälet till ändringen.

14. Plattformen ska ha en intern klocka som registrerar datum och tid eller en tidsstämpeltjänststation (nedan kallad *intern klocka*), som är synkroniserad med fjärrspelenheten och plattformens externa komponenter och används för att:

14.1. skapa tidsstämplar för insamling av plattformsdata,

14.2. sammanställa rapporter, och

14.3. visas för spelaren under spelarens session.

14.4. Plattformen måste visa tiden i den litauiska tidszonen, som måste vara permanent och när som helst tydligt synlig för spelaren under spelarens session och visas i enlighet med det förfarande som fastställs i riktlinjerna för ansvarsfullt spelande som godkänts av tillsynsmyndigheten.

15. Plattformen måste återställa data från minst ett av de senaste spelen som spelarna spelade på en anordning för hasardspel på distans:

- 15.1. datum och tid för spelets början och slut,
- 15.2. hur mycket pengar eller antal krediter spelaren hade före och efter spelet,
- 15.3. det totala beloppet för insatserna,
- 15.4. hur mycket pengar som vunnits eller antalet krediter,
- 15.5. det totala belopp som vunnits eller antalet krediter,
- 15.6. tillhandahållande av spel,
- 15.7. spelevenemanget och dess resultat,
- 15.8. de val som spelaren gjort under spelets gång och dess resultat,
- 15.9. resultaten av delarna av spelcykeln,
- 15.10. upprepning av hela spelet.

16. Spelarens programvara och enhet får inte:

16.1. innehålla logik som avgör resultatet av spelet,
16.2. fortsätta spela efter att ha förlorat anslutningen till en anordning för hasardspel på distans och plattform,

16.3. lagra de uppgifter som är avsedda att samlas in på plattformen.

17. Utbyte av data mellan spelares programvara, enheter och plattformar, med undantag för chattfunktioner (text, ljud, bild etc.) och tillåtna filer (användarfoton och beskrivningar, andra foton etc.), är förbjudet.

18. Funktionaliteten hos spelarens programvara, som inte är relaterad till spel, får inte påverka spelet.

19. Innan spelarens session skapas måste plattformen, tillsammans med spelarens programvara och anordning för hasardspel på distans, identifiera eventuella oförenligheter eller begränsningar som skulle hindra spelarens programvara från att fungera korrekt med anordningen för hasardspel på distans.

20. Om plattformen identifierar inkompatibiliteter och begränsningar hos en anordning för hasardspel på distans måste den:

20.1. informera spelaren om de identifierade oförenligheterna och begränsningarna,

20.2. och får inte skapa en spelarsession förrän oförenligheter och begränsningar har eliminerats.

20.3. Plattformen i anordning för hasardspel på distans måste kunna avbryta och aktivera alla eller vissa spel och spelarsessioner.

21. Vid tidpunkten för ingåendet av spelavtalet, under identifieringen av spelaren, måste spelavtalet och identifieringsdata som tillhandahålls i fälten i spelarens registreringsformulär, verifierade av företaget, föras in i plattformens databas.

22. Överföring och lagring av data mellan plattformen, andra externa komponenter på plattformen, anordning för hasardspel på distans och spelarens programvara måste krypteras med hjälp av avancerade krypteringsalgoritmer och säkra kommunikationsprotokoll som förhindrar obehörig avlyssning, modifiering eller användning.

23. Alla data och kopior därav måste lagras på plattformen i en arkitektur som skyddar integriteten hos dessa data i händelse av ett fel och inte resulterar i förlust eller skada av data och/eller kopior därav på grund av ett partiellt fel på plattformen.

24. När en spelare ansluter till en plattform för hasardspel på distans måste tvåfaktorsautentisering användas minst en gång i månaden.

25. När spelaren börjar interagera med plattformen måste följande registreras:

25.1. datum och tid för anslutning,

25.2. IP-adress och IP-adressändringar i realtid, fram till slutet av spelarens interaktion med plattformen,

25.3. datum och tid för fränkoppling.

26. På plattformen och/eller plattformens externa komponenter, ska kopior av dessa dokument, datum för deras uppdatering och andra data som genereras digitalt med hjälp av olika filformat och databasposter samlas in och lagras:

26.1. vid tidpunkten för identifieringen av spelaren,

26.2. vid tidpunkten för undertecknandet av spelarens avtal för hasardspel på distans och dess förnyelse och ändring,

26.3. vid tidpunkten för identifieringen av källan till spelarens medel och tillgångar.

26.4. Vid ändring, radering, hämtning eller annan påverkan på kopior och data i dokument ska alla ändringar registreras och lagras på plattformen.

27. Plattformar och/eller externa komponenter på plattformen måste registrera och lagra all kommunikation mellan företaget och spelarna. Kommunikation med spelare måste lagras digitalt i olika filformat, databasposter eller andra analoga medel på ett sådant sätt att de förblir oförändrade vid tidpunkten för fångsten.

28. Alla ändringar, borttagningar, hämtningar eller andra effekter på företagets kommunikation med spelare som lagras i plattformens och/eller plattformens externa komponentsystem måste registreras och lagras på plattformen.

29. Plattformen tillåter inte skapandet av ett spelkonto för personer under 21 år och personer som är inskrivna i registret över personer som är begränsade från deltagande i spel (nedan kallat *Registret*).

30. Innan nya spelares spelkonton skapas och när befintliga spelare ansluter sig till plattformen, ska plattformen på automatiskt sätt begära från registret och få ett svar om huruvida personerna har begränsat sin spelförmåga eller inte. Om plattformen inte fyller funktionen att begära och ta emot ett svar, måste den avbryta möjligheten att skapa nya spelares spelkonton och hindra spelare från att ansluta till plattformen.

31. Utan att någon åtgärd utförs av spelaren ska plattformen automatiskt koppla bort spelaren efter 15 minuter och tillåta honom eller henne att fortsätta spela först efter att ha återanslutit till plattformen.

32. Plattformen måste genomföra de åtgärder för ansvarsfullt spelande som anges i artikel 10⁴ i spellagen, i enlighet med kraven från tillsynsmyndigheten och bolagens krav på kontrollsystem för ansvarsfullt spelande, medan data om alla restriktiva åtgärder som väljs av spelare måste registreras och lagras i plattformens databas.

33. Plattformen måste ha en funktion som gör det möjligt för spelaren att begränsa sina penningtransaktioner under följande kalenderperioder:

33.1. dag (från kl. 00.00 till 24.00), som inte får förlängas tidigare än 48 timmar efter det att begäran lämnades in,

33.2. vecka (en vecka anses vara en sjudagarssekvens från kl. 00.00 den första dagen i varje kalendermånad till kl. 24.00 den sjunde dagen, senare med början dag 8, 15, 27 respektive 28, och den vecka som börjar den 28:e ska löpa ut den sista dagen i den månaden), som kan förlängas påföljande vecka 48 timmar efter det att begäran har gjorts,

33.3. månad (från kl. 00.00 den första dagen i månaden till kl. 24.00 den sista dagen i den månaden), vilket kan ökas följande månad 48 timmar efter det att begäran lämnats in.

34. Plattformen måste ha en funktion som gör det möjligt för spelaren att valfritt begränsa spelarens sessionstid. Om spelaren begär att få förlänga sin sessionstid träder ändringarna i kraft efter 48 timmar.

35. Plattformen måste kunna övervaka, upptäcka och identifiera den programvara som används av spelare för att placera automatiska spel enligt följande kriterier:

35.1. hastigheten och tidpunkten för de placerade insatserna,

35.2. de placerade insatsernas enhetlighet,

35.3. penningtransaktionernas enhetlighet,

- 35.4. aktiviteten på spelarens konto,
- 35.5. analys av spelarens programvara och IP-adress.
- 36. Plattformen ska vara konstruerad på ett sådant sätt att de data som anges i artikel 16.9.1, 16.9.4, 16.9.7, 16.9.8, 16.9.9 och 16.9.10 i spellagen laddas automatiskt upp till LAKIS-plattformen minst var 30:e dag med hjälp av en webbtjänst.

KAPITEL III

KRAV FÖR SPELARKONTON OCH FINANSIELLA TRANSAKTIONER

37. En spelare får ha högst ett aktivt spelkonto på plattformen i taget. Om spelaren har inaktiva spelkonton från det förflutna måste dessa kopplas till det huvudsakliga aktiva spelkontot. Om en spelare säger upp ett avtal om hasardspel på distans och inte har aktiva spelkonton måste hans eller hennes tidigare spelkontodata fortsätta att länkas logiskt i databasen.

38. Spelare får inte genomföra några finansiella transaktioner eller penningtransaktioner på företagets plattform mellan spelarnas spelkonton.

39. Plattformen måste möjliggöra skapande, användning och stängning av särskilda funktionella spelkonton för spelare, som specifikt identifieras i plattformsdatabasen och används av tillsynsmyndigheten för att utföra tillsynsåtgärder. Dessa funktionella spelkonton för spelare måste, genom sitt funktionssätt, vara identiska med spelkontona för den spelare som är avsedda för spel.

40. Speciella funktionella spelkonton för spelare kan också användas av:

40.1. ackrediterade organ (laboratorier) som utför certifiering av plattformen och anordningar för hasardspel på distans,

40.2. tillverkare av anordningar för hasardspel på distans,

40.3. tillverkare av externa komponenter till plattformen eller system som är kopplade till den,

40.4. utvecklare och övervakare av plattformar och anordningar för hasardspel på distans,

40.5. anordnare av hasardspel i syfte att anordna hasardspel.

41. När spelaren utför penningtransaktioner med spelarens konto måste åtgärder vidtas för att säkerställa full spårbarhet av mottagandet eller krediteringen och betalningen av pengarna.

42. Spelaren får inte förfoga över pengarna på spelarens spelkonto förrän de har mottagits av företaget eller tills företaget får en bekräftelsekod utfärdad av betalningsinstitutet som indikerar att medlen i detta institut är bekräftade. Valideringskoden måste lagras i plattformens databas.

43. När en spelare utför penningtransaktioner med sitt spelkonto måste dessa transaktioner utföras direkt till det konto som öppnats i spelarens namn hos betalningsinstitutet. Vid kontanttransaktioner måste spelarens identitet (spelarens namn, efternamn, personnummer (den utländska medborgarens personnummer eller annan unik teckensekvens som tilldelats den utländska medborgaren för att identifiera personen eller, om detta inte är möjligt, den utländska medborgarens födelsedatum)) fastställas för varje penningtransaktion, och uppgifterna måste vara desamma som anges i avtalet om hasardspel på distans.

44. Under spelarens penningtransaktioner måste följande data registreras och lagras på plattformen:

44.1. transaktions-ID,

44.2. spelarens unika identifieringsnummer (ID),

44.3. (datum, tid),

44.4. spelarens namn, efternamn och personnummer (den utländska medborgarens personnummer eller annan unik teckensekvens som tilldelats den utländska medborgaren för att identifiera personen eller, om detta inte är möjligt, den utländska medborgarens födelsedatum),

44.5. typen av penningtransaktion (betalning eller utbetalning) och beloppet,

44.6. kontonummer eller annan identifieringsinformation för det konto från vilket den penningtransaktionen gjordes,

44.7. avgiften för genomförandet av överföringen,

44.8. saldot på spelarens konto vid transaktionens slut,

- 44.9. penningtransaktionens status (pågående, slutförd osv.).
45. När spelaren satsar och får vinster utbetalda på plattformen måste följande data registreras och lagras:
- 45.1. spelarens unika identifieringsnummer (ID),
 - 45.2. transaktions-ID,
 - 45.3. (datum, tid),
 - 45.4. spelarens namn, efternamn, personnummer (den utländska medborgarens personnummer eller annan unik teckensekvens som tilldelats den utländska medborgaren för att identifiera personen eller, om detta inte är möjligt, den utländska medborgarens födelsedatum),
 - 45.5. insatsen som gjorts,
 - 45.6. ytterligare belopp eller antal krediter som är avsedda för spel i den spelcykeln,
 - 45.7. typ av spel,
 - 45.8. namnet på spelet och versionen av spelet eller händelsen av vadslagning eller hasardspel,
 - 45.9. betalningar, provisioner eller andra avgifter som företaget tar ut från vad som görs av spelaren,
 - 45.10. spelets eller bordets unika identifieringsnummer, om sådant används,
 - 45.11. det unika identifikationsnumret för vinsttabellen,
 - 45.12. spelets status (pågående, slutfört osv.),
 - 45.13. version av spelarens programvara, om sådan används,
 - 45.14. information om skälen till att spel och spelarsessioner avbryts och aktiveras,
 - 45.15. vinster som betalats ut,
 - 45.16. andra utbetalningar och deras skäl,
 - 45.17. efter utbetalningen av vinsterna, saldot på spelarens konto.
46. Om en spelare misslyckas med att utföra en finansiell transaktion på plattformen måste ett beskrivande meddelande registreras och lagras som förklarar varför transaktionen som initierats inte slutfördes.

KAPITEL IV

RAPPORTERINGSKRAV

47. Plattformens användargränssnitt och det externa verifieringsverktyget ska vara enkelt, interaktivt och intuitivt. All information som lagras på plattformen måste göras tillgänglig för tillsynsmyndigheten med en tydlig visuell representation, vilket säkerställer att en användare som ansluter sig till den endast kommer att kräva standardkunskaper för att arbeta med vanliga datorprogram och webbplatser.

48. Plattformen måste ha ett verktyg som möjliggör skapandet av en rapport om ändringshistorik för granskning, samt nedladdning av tabeller i öppet filformat, från de data som lagras på plattformen utefter:

- 48.1. datum och tid,
- 48.2. spelarens förnamn, efternamn, personnummer (den utländska medborgarens personnummer eller annan unik teckensekvens som tilldelats den utländska medborgaren för att identifiera personen eller, om detta inte är möjligt, den utländska medborgarens födelsedatum) och nationalitet,
- 48.3. komponenter från tillverkaren av anordningen för hasardspel,
- 48.4. finansiella transaktioner,
- 48.5. de spelbegränsande åtgärder som spelaren har vidtagit, enligt vad som anges i artikel 10⁴(3) i spellagen.

49. Plattformen måste ha ett verktyg som möjliggör skapandet av en finansiell rapport för granskning samt nedladdning av tabeller i ett öppet filformat från data på plattformen utefter:

- 49.1. datum och tid,

49.2. spelarens namn, efternamn, personnummer (den utländska medborgarens personnummer eller annan unik teckensekvens som tilldelats den utländska medborgaren för att identifiera personen eller, om detta inte är möjligt, den utländska medborgarens födelsedatum) och nationalitet,

49.3. typ av hasardspel på distans,

49.4. de belopp som betalats för deltagande i spelet,

49.5. de vinster som betalats ut,

49.6. resultatet av verksamheten (från de belopp som betalats för deltagande i spelet, efter utbetalning av vinster, erhålls resultatet av verksamheten).

KAPITEL V

MÄRKNING OCH REGISTRERING AV PLATTFORM

50. Plattformen, som har godkänts av tillsynsmyndigheten, ska märkas med en särskild identifieringsmärkning.

51. Plattformens särskilda identifieringsmärkning (nedan kallad *märkning*) är en horisontell inskription med en serie (LPT PN) som motsvarar produkttypen och ett sexsiffrigt nummer.

52. Märkningens serie och nummer ska anges i tillsynsmyndighetens direktörs beslut om utfärdande, komplettering eller ändring av tillståndet att anordna hasardspel på distans, som ger företaget rätt att driva plattformen.

53. Etikettens nummer ska börja med 000001 och fortsätta i stigande ordning.

54. Information om de etiketter som tilldelas plattformarna (serie och nummer) ska lagras i loggboken över plattformar för hasardspel på distans (nedan kallad *loggboken*).

55. Plattformar ska märkas innan de används.

56. Efter att ha fastställt plattformens identitet ska företagets representant märka den elektroniskt. Valet av märkningsmetoder för plattformar är företagets eget gottfinnande. Märkningen ska vara väl synlig för den ansvariga personalen vid tillsynsmyndigheten när de ansluter till plattformen.

57. Plattformar registreras i loggboken, där följande information om plattformen ska registreras:

57.1. tillverkare,

57.2. IP-adress,

57.3. anläggningens adress,

57.4. nummer och datum för utfärdande av intyget som bekräftar att plattformen uppfyller spellagen och dessa krav, och namnet på det ackrediterade organ (laboratorium) som utfärdade det,

57.5. serie och nummer på plattformens särskilda identifieringsmärkning,

57.6. uppgifter om det företag som driver plattformen (namn, juridisk form, registrerat säte, kod),

57.7. numret på förordningen från tillsynsmyndighetens direktör om godkännande av driften av plattformen, datum för undertecknande och datum för ikraftträdande,

57.8. nummer, datum för undertecknande och datum för ikraftträdande av förordningen av direktören för tillsynsmyndigheten om återkallande av tillståndet att driva plattformen.

57.9. Loggboken innehåller relevanta uppgifter vid den tidpunkt då loggboken färdigställs.

57.10. Loggboken ska föras av ansvarig personal vid tillsynsmyndigheten.

57.11. Loggboksuppgifterna ska uppdateras inom en arbetsdag från dagen för mottagandet av informationen om ändringen av uppgifterna.

57.12. Information om märkningsserierna och märkningsnumren ska offentliggöras på tillsynsmyndighetens webbplats.

57.13. Märkningen ska upphöra att gälla från och med den dag då beslutet av direktören för tillsynsmyndigheten om återkallande av tillståndet att driva plattformen träder i kraft.

KAPITEL VI

SLUTBESTÄMMELSER

58. Företag som har brutit mot kraven i Kraven ska hållas ansvariga i enlighet med det förfarande som anges i spellagen.
