



LIETTUAN TASAVALLAN LAKI
UHKAPELEISTÄ ANNETUN LAIN NRO IX-325 1, 2, 7³, 10, 10¹, 16, 20, 20¹, 20³, 21, 22,
23, 26, 28, 29¹ JA 29² §:N JA KOLMANNEN LUVUN OTSIKON MUUTTAMISESTA,
LAIN TÄYDENTÄMISESTÄ 2¹, 10⁴, 15¹ JA 16¹ §:LLÄ JA 20⁴ JA 20⁶ §:N
KUMOAMISESTA TUNNUSTAMISEN PÄÄTTYMISEN SEURAUKSENA

Nro XIV-3080, 7. marraskuuta 2024
Vilna

1 §. Lain 1 §:n muuttaminen

Muutetaan 1 § seuraavasti:

”1 §. Tavoite ja tarkoitus

1. Tämän lain tarkoituksena on vähentää uhkapelien saatavuutta, houkuttelevuutta ja mahdollisia (tosiasiallisia) terveyshaittoja.
2. Tämän lain tarkoituksena on säätää uhkapelien ja automaattipelien järjestämistä koskevista edellytyksistä ja menettelyistä Liettuan tasavallassa.”

2 §. Lain 2 §:n muuttaminen

1. Numeroidaan 2 §:n 26–29 momentti uudelleen seuraavasti:

”26. **Erityinen peliautomaattimerkintä** – peliautomaatin seinään kiinnitetty tarra, jolla vahvistetaan, että peliautomaatilla on peliautomaattipassi.

26¹. **Peliautomaatin krediitti**, jäljempänä ’krediitti’ – rahasumma, joka ilmaistaan peliautomaatin ohjelmistossa määritettyinä yksikköinä.

27. **Peliautomaatti** – mekaaninen, sähköinen tai sähkömekaaninen laite, jossa oikeus pelaamisen aloittamiseen saadaan rahakkeella ja/tai rahalla ja joka pelaajan kykyjen mukaan tarjoaa mahdollisuuden pelata tietyn ajan ja/tai voittaa enintään 30 euron arvoisen palkinnon tai rahakkeen, jolla voidaan jatkaa peliautomaateilla pelaamista tai joka voidaan vaihtaa enintään 30 euron arvoiseksi palkinnoksi.

27¹. **Peliautomaatin toimintatiedot**, jäljempänä ’toimintatiedot’ – tiedot automaatin ohjelmistoversiosta, aikalokit automaatin päälle- ja poiskytkennästä sekä aikalokit automaatin luukkujen avaamisesta ja sulkemisesta pelisalissa.

28. **Peliautomaatin passi** – asiakirja, joka sisältää peliautomaattia koskevat tiedot:

automaatin mallin, valmistajan ja tehdasnumeron, pelien nimet, elektronisten mittareiden turvamenetelmät, mekaanisten mittareiden sinetöintikohdat ja sinettien lukumäärän sekä vahvistuksen siitä, että peliautomaatti tässä laissa säädettyjen vaatimusten mukainen.

28¹. **Automaatio-ohjauksen tietojärjestelmä** (jäljempänä 'LAKIS') tarkoittaa valtion tietojärjestelmää, jonka valvontavirasto on perustanut ja jota se hallinnoi käsitelläkseen tietoja, jotka sille on siirretty sähköisellä konetietojen hallintajärjestelmällä ja jotka ovat tarpeen koneiden vaatimustenmukaisuuden valvomiseksi tämän lain 16 §:n mukaisesti, sekä pelitaloissa (kasinoissa) rahapelejä järjestävien yritysten sille välittämien tietojen käsittelemiseksi pelipöydissä maksettujen rahasummien inventaarion tuloksista ja pelipöydissä maksettujen pelimerkkien inventaarion tuloksista.

29. **Peliautomaateilla pelattavien pelien järjestäjä** – Liettuan tasavaltaan sijoittautunut oikeushenkilö, lainsäädännössä säädetyn menettelyn mukaisesti Liettuan tasavaltaan sijoittautuneen ulkomaisen oikeushenkilön sivuliike tai luonnollinen henkilö, joka harjoittaa yksittäistä toimintaa lainsäädännössä säädetyn menettelyn mukaisesti.”

29¹. **Automaattinen sähköinen tiedonhallintajärjestelmä** – sähköinen järjestelmä, jota peliyhtiö käyttää laitteen tunnistetietojen (laitteen sarja ja numero) sekä käytön ja elektronisten mittareiden käsittelyyn ja siirtämiseen LAKIS-järjestelmään.”

2. Kumotaan 2 §:n 28¹ momentti.

3. Muutetaan 2 §:n 29¹ momentti seuraavasti:

”29¹. **Automaattinen sähköinen tiedonhallintajärjestelmä** – sähköinen järjestelmä, jota peliyhtiö käyttää automaatin tunnistetietojen (automaatin sarja ja numero), toimintatietojen ja elektronisten mittareiden tietojen käsittelyyn ja siirtämiseen peliautomaattien valvonnan tietojärjestelmään.”

4. Lisätään 2 §:ään 31 momentti seuraavasti:

”31. **Uhkapelien etäalusta**, jäljempänä ’alusta’ –ohjelmistotyökalut uhkapelien järjestämiseen etäyhteydellä.

5. Lisätään 2 §:ään 32 momentti seuraavasti:

”32. **Ongelmapelaaminen** – toistuva käytös, jossa pelaajan kyky hallita pelin aloittamista, lopettamista tai intensiteettiä pelaamisen aikana on heikentynyt tai estynyt huolimatta siitä, että pelaamisella on kielteisiä vaikutuksia hänen fyysiseen ja psyykkiseen terveyteensä, sosiaaliseen tai taloudelliseen tilanteeseensa tai muiden ihmisten etuihin”.

6. Tehdään 2 §:n 31 momentista 33 momentti.

3 §. Lain täydentäminen 2¹ §:llä

Lisätään lakiin 2¹ § seuraavasti:

”2¹ §. Uhkapelejä koskevan julkisen politiikan periaatteet valvonnan osalta

Uhkapelien valvontaa koskevan valtion politiikan on perustuttava seuraaviin periaatteisiin:

1) vähennetään rahapelien saatavuutta eli toteutetaan sääntelytoimenpiteitä pelitarjonnan saatavuuden sääntelemiseksi, jotta voidaan hallita pelaamisen kielteistä vaikutusta pelaajien terveyteen ja elinympäristöön, yleiseen järjestykseen, koulutukseen ja kulttuuriin;

2) vähennetään uhkapelien houkuttelevuutta eli käytetään valistus- ja tiedotustoimia, jotka ovat avoimia kaikille asianomaisille osapuolille, myös pelitoiminnan harjoittajille, jotta yleisölle voidaan tiedottaa pelaamisen vaikutuksesta terveyteen ja elinympäristöön, yleiseen järjestykseen, koulutukseen ja kulttuuriin.”

4 §. Lain 7³ §:n muuttaminen

Muutetaan 7³ §:n 2 momentin 3 kohta seuraavasti:

”3) pelaajapalveluista vastaavan henkilöstön osaamisen, ammattitaidon ja pätevyyden varmistaminen. Pelitoiminnan harjoittaja voi ottaa henkilön työhön vain, jos harjoittaja on saanut epäiltyjen, syytettyjen ja tuomittujen rekisteristä tiedon siitä, että henkilöä ei ole tuomittu tämän lain 11 §:n 3 momentin 1 kohdassa tarkoitetuista rikoksista. Pelitoiminnan harjoittajan on vähintään kerran vuodessa järjestettävä pelaajia palveleville henkilöille koulutusta vastuullisten pelien järjestämisestä ja rahanpesun estämisestä;”.

5 §. Lain 10 §:n muuttaminen

1. Kumotaan 10 §:n 7 momentti.

2. Muutetaan 10 §:n 9² momentti seuraavasti:

”9². Tämän pykälän 9 momentissa tarkoitettussa mainonnassa on oltava tämän lain 10⁴ §:n 2 momentissa tarkoitettut ilmoitukset. Valvontaviranomainen vahvistaa ilmoitusten sisällön ja niiden esittämistä mainonnassa koskevat säännöt.”

3. Muutetaan 10 §:n 10 momentti seuraavasti:

”10. Uhkapelaamiseen tarkoitettuun liiketilaan (kasinolle), pelihalliin, bingohalliin tai vedonlyönti- tai veikkauspisteeseen ei saa päästää alle 21-vuotiasta henkilöä tai henkilöä, joka ei ole esittänyt henkilötodistusta, eikä alle 21-vuotias saa osallistua pelaamiseen etäyhteydellä. Uhkapelaamiseen tarkoitettuun liiketilaan (kasinolle) ei saa päästää henkilöä, jolla on hallussaan aseita, lukuun ottamatta pelaamiseen tarkoitettua liiketilaa (kasinoa) suojelevia henkilöitä ja viranomaisia, jotka hoitavat virkatehtäviä lainsäädännössä säädetyn menettelyn mukaisesti. Pelitoiminnan harjoittajan on varmistettava, että näitä vaatimuksia noudatetaan.”

6 §. Lain 10¹ §:n muuttaminen

Muutetaan 10¹ §:n 1 momentti seuraavasti:

”1. Pelien järjestämispaikassa on oltava ja pidettävä esillä varoitukset siitä, että pelaaminen on kielletty alle 21-vuotiailta ja muilta henkilöiltä, jotka eivät saa osallistua pelaamiseen tai joita ei saa päästää pelitiloihin tämän lain nojalla. Pelitoimintaan käytettävissä paikoissa on annettava tietoa henkilön mahdollisuudesta saada maksutodistus maksetuista summista ja/tai voittaneesta pelistä. Tiedot on annettava pelaamiseen etäyhteydellä osallistuville henkilöille.”

7 §. Lain täydentäminen 10⁴ §:llä

Lisätään lakiin 10⁴ § seuraavasti:

”10⁴ §. Vastuullisen pelaamisen järjestäminen

Kun pelipalveluja tarjotaan etäyhteydellä tai uhkapelaamiseen tarkoitettussa liiketilassa (kasinolla), pelihallissa, bingo hallissa tai vedonlyönti- tai veikkauspisteessä, on toteutettava seuraavat vastuullisen pelaamisen järjestämistä koskevat toimenpiteet:

1) vastuullisen pelaamisen järjestämisen valvontajärjestelmä eli mekanismi, jolla seurataan pelaajien käyttäytymistä ja tunnistetaan, arvioidaan ja hallitaan ongelmapelaamista tässä laissa säädetyn menettelyn mukaisesti. Tätä varten pelitoiminnan harjoittajan on otettava käyttöön sisäiset menettelyt noudattaen tätä lakia ja valvontaviranomaisen hyväksymiä vaatimuksia, jotka koskevat vastuullisen pelaamisen järjestämistä, ongelmapelaamisen tunnistamista ja hallintaa, tämän pykälän 3 kohdassa tarkoitettujen pelattujen summien ja pelaajan valvontaa, pelaajien käyttäytymisen seuranta, ongelmapelaamista koskevaa riskinarviointia, tämän pykälän 2 kohdassa tarkoitettujen pelaajille annettavien tietojen sisältöä, muotoa ja esitystapaa, pelaajille annettavien pelaamisen mahdollisia (tosiasiallisia) haittoja koskevien tietojen sisältöä, muotoa ja esitystapaa sekä pelitoiminnan harjoittajan henkilöstön kouluttamista vastuullisesta pelaamisesta ja rahanpesun ehkäisemisestä;

2) tiedottaminen pelaamisen riskeistä. Pelitoiminnan harjoittajan on varmistettava, että pelaamiseen käytettävissä liiketiloissa (kasinoilla), pelihalleissa, bingo halleissa ja vedonlyönti- ja veikkauspisteissä sekä pelipalveluja etäyhteydellä tarjoavan pelitoiminnan harjoittajan verkkosivustoilla ja mobiilisovelluksissa esitetään mahdollista peliriippuvuutta tai patologista pelaamista koskevat ilmoitukset sekä ongelmapelaamista koskevat ilmoitukset, joissa kerrotaan tavoista ja mahdollisuuksista saada apua ongelmapelaamiseen, mahdollisuudesta esittää pyyntöjä pelirajoitusten alaisten henkilöiden rekisterille sekä pelaamisen vaikutuksesta pelaajan terveyteen ja elinympäristöön, yleiseen järjestykseen, koulutukseen ja kulttuuriin.

3) pelattujen summien ja pelaajan rajoittaminen. Pelitoiminnan harjoittajan on

varmistettava, että pääsy etäpeleihin myönnetään henkilölle vasta sen jälkeen, kun

a) pelaaja asettaa päivittäiset, viikoittaiset ja kuukausittaiset rajat rahasummalle, jonka pelaaja voi siirtää pelitililleen, kun pelaaja on kirjautuneena pelitililleen. Pelitoiminnan harjoittajan on varmistettava, että pelaajan tilille kuukausittain siirrettävää rahasummaa koskevat rajoitukset vastaavat pelitoiminnan harjoittajan vastuullisen pelaamisen järjestämistä koskevan järjestelmän vaatimuksia. Pelitoiminnan harjoittajan on varmistettava, että jos pelaaja saavuttaa pelitilille siirrettävän rahasumman täydennysrajan ja pyytää korottamaan rahasummaa, joka pelitilille voidaan siirtää, jotta hän voisi osallistua etäpelaamiseen, mahdollisuus tähän myönnetään aikaisintaan 48 tunnin kuluttua siitä, kun pyyntö esitetään pelitoiminnan harjoittajalle; Pelinjärjestäjän on myös varmistettava, että pelaajalle annetaan mahdollisuus korottaa pelitilin viikoittaista täydennysrajaa aikaisintaan seuraavalla viikolla ja mahdollisuus korottaa pelitilin kuukausittaista täydennysrajaa aikaisintaan seuraavassa kuussa;

b) pelaaja, joka on kirjautunut pelitililleen, määrittää yhden panoksen enimmäisarvon ja rahasumman, jonka hän voi asettaa panoksena tietyinä ajanjaksona tai peliä kohden. Pelitoiminnan harjoittajan on varmistettava, että jos pelaaja saavuttaa panoksille asetetun raja-arvon ja pyytää korottamaan panosten määrää, jotta hän voisi osallistua etäpelaamiseen, pelaajalle myönnetään mahdollisuus tähän aikaisintaan 48 tunnin kuluttua siitä, kun pyyntö esitetään pelitoiminnan harjoittajalle; Pelinjärjestäjän on myös varmistettava, että pelaajalle annetaan mahdollisuus korottaa pelitilin viikoittaista täydennysrajaa aikaisintaan seuraavalla viikolla ja mahdollisuus korottaa rahamäärää, jonka pelaaja voi panostaa kuukaudessa, ei myönnetä aikaisemmin kuin seuraavassa kuussa;

c) pelaaja asettaa pelitilin yksittäiselle istunnolle aikarajan, jonka ylittyessä pelaajan osallistuminen etäpeleihin päättyy automaattisesti. Pelitoiminnan harjoittajan on varmistettava, että kun aikaraja saavutetaan, pelaajalle annetaan mahdollisuus muuttaa aikarajaa ja osallistua etäpeleihin aikaisintaan 48 tunnin kuluttua viimeisestä kirjautumisesta pelaajan pelitilille;

4) peliprosessin seuranta. Pelitoiminnan harjoittajan on varmistettava, että etäpeleihin osallistuvalla pelaajalle esitetään säännöllisesti ja selvästi koko pelin ajan, kuinka kauan hän on osallistunut toimintaan, kuinka paljon hän on asettanut pelissä panoksia ja mikä on pelaamisen tulos (voitot tai häviöt);

5) ongelmapelaamisen seuranta. Kaikissa uhkapelaamiseen tarkoitetuissa liiketiloissa (kasinoilla), pelihalleissa, bingohalleissa ja vedonlyönti- ja veikkauspisteissä on oltava erikseen nimetty ongelmapelaamisen tunnistamisesta vastaava henkilö, joka on koko työaikansa paikalla näissä pelipaikoissa. Pelipaikoissa on pidettävä sähköistä rekisteriä havaitusta ongelmapelaamisesta; valvontaviranomainen määrittää rekisterin muodon. Pelipalveluja etäyhteydellä tarjoavan pelitoiminnan harjoittajan on nimettävä henkilö, jonka tehtävänä on

tunnistaa ongelmapelaaminen etäpelaamisen yhteydessä ja joka kirjaa analyysin tulokset tämän lain 16 §:n 9 momentin 8 kohdassa tarkoitettuun vastuullisen pelaamisen järjestämistä koskevaan järjestelmään alustalla;

6) riskipelaamisen arviointi. Ongelmapelaamisen tunnistamisesta vastaava pelitoiminnan harjoittajan nimeämä henkilö arvioi pelaajan osallistumista etäpeleihin tämän pykälän 3 kohdassa tarkoitettujen toimenpiteiden mukaisesti ja/tai uhkapelaamiseen tarkoitettujen liiketilojen (kasinoiden), pelihallien, bingo hallien ja vedonlyönti- ja veikkauspisteiden tapauksessa arvioi pelaajan pelaamista tämän pykälän 5 kohdassa tarkoitettujen toimenpiteiden mukaisesti, ja jos hän ongelmapelaamisen riskin arviointia koskevien vaatimusten mukaisesti toteaa, että riskinarvioinnin perusteella pelaajan pelaaminen täyttää ongelmapelaamisen merkit korkealla tasolla, hänen on välittömästi ja viimeistään 30 minuutin kuluttua siitä, kun ongelmapelaaminen on kirjattu ongelmapelaamista koskevaan rekisteriin tai ongelmapelaamista koskevalle alustalle, ilmoitettava pelaajalle keinoista ja mahdollisuuksista saada apua ongelmapelaamiseen sekä mahdollisuudesta rajoittaa pelaamista tämän lain 10 §:n 20 momentissa säädetyn menettelyn mukaisesti, ja hänen on estettävä pelaajan pelaaminen 48 tunniksi ja pelaajan pelaamisen estämisestä lähtien estettävä pelaajan pääsy pelitoiminnan harjoittajan tiloihin ja estettävä pääsy pelaajan pelitilille;

7) pelaajakortin valvonta pelaamiselle asetettujen enimmäismäärien osalta". 'Pelaajakortilla' tarkoitetaan kullekin pelaajalle erikseen myönnettyä korttia, johon kirjataan maksetut voitot ja panokset."

8 §. Lain täydentäminen uudella 15¹ §:llä;

Lisätään lakiin uusi 15¹ § seuraavasti:

"15¹ §. Tietojärjestelmä peliautomaattien valvontaa varten

1. Peliautomaattien valvontaa koskeva tietojärjestelmä, jäljempänä 'LAKIS-järjestelmä', on valtion tietojärjestelmä, jonka tarkoituksena on

1) hallinnoida peliautomaattien sähköisen tiedonhallintajärjestelmän välittämiä tietoja, jotka ovat tarpeen sen valvomiseksi, että automaattit ovat tämän lain 16 §:ssä säädettyjen vaatimusten mukaisia;

2) hallinnoida pelipöydille kirjattujen rahasummien ja rahakkeiden yhteenlaskettua määrää koskevia tietoja, joita uhkapelejä uhkapelaamiseen tarkoitetuissa liiketiloissa (kasinoilla) järjestävät yhtiöt toimittavat;

3) hallinnoida pelitoiminnan harjoittajien alustojen tietoja, jotka liittyvät peliyhtiöiden vastuullisen pelaamisen järjestämisen valvontaan.

2. LAKIS-järjestelmän ja sen tietojen ylläpitäjä on valvontaviranomainen.

3. LAKIS-järjestelmässä käsitellään seuraavia suojattuja tietoja:

- 1) peliautomaattien tunnistetiedot (automaatin sarja ja numero);
- 2) tiedot automaattien ja elektronisten mittareiden toiminnasta;
- 3) tiedot pelipöydissä maksetuista summista ja rahakkeiden yhteenlasketuista määristä;
- 4) tämän lain 16 §:n 9 momentin 1, 4, 7, 8, 9 ja 10 kohdassa tarkoitetut alustan tiedot.

4. LAKIS-järjestelmään tallennettuja pelaajien henkilötietoja on käsiteltävä luottamuksellisina; tietoja voidaan luovuttaa muille henkilöille, jos oikeudesta saada pääsy näihin tietoihin säädetään lailla tai sen täytäntöönpanosäädöksellä.”

9 §. Aiemman 15¹ §:n numerointi uudelleen

Tehdään aiemmasta 15¹ §:stä 15² §.

10 §. Lain 16 §:n muuttaminen

Muutetaan 16 § seuraavasti:

”16 §. Peliautomaatteja, etäpeliautomaatteja ja etäpelialustaa koskevat vaatimukset

1. Liettuan tasavallassa saa ottaa käyttöön ainoastaan uusia ja käyttämättömiä peliautomaatteja edellyttäen, että ne on valmistanut valmistaja, jolla on asianmukainen lupa (todistus), ja että valvontaviranomainen on hyväksynyt niiden tyypit hallituksen vahvistaman menettelyn mukaisesti.

2. Luokan A automaattien palkintopotin on oltava vähintään 90 prosenttia ja luokan B automaattien vähintään 80 prosenttia panosten kokonaismäärästä.

3. Kaikkien peliautomaattien on oltava uhkapelit järjestävän yhtiön omistuksessa; muussa tapauksessa ne voidaan vuokrata.

4. Etäpelejä järjestävä pelitoiminnan harjoittaja on velvollinen perustamaan alustan omalla kustannuksellaan. Jokaisen peliautomaatin, etäpeliautomaatin ja etäpelialustan on täytettävä tässä laissa säädetty vaatimukset sekä valvontaviranomaisen asettamat ja hyväksymät vaatimukset.

5. Jokaisella peliautomaatilla, etäpeliautomaatilla ja etäpelialustalla on oltava akkreditoidun laitoksen antama todistus siitä, että se täyttää tässä laissa säädetty vaatimukset sekä valvontaviranomaisen asettamat vaatimukset. Ainoastaan akkreditoidut laitokset voivat arvioida, ovatko peliautomaatit, etäpeliautomaatit ja etäpelialustat tässä laissa säädettyjen ja valvontaviranomaisen asettamien vaatimusten mukaisia, ja antaa vaatimustenmukaisuustodistuksia. EU:n ulkopuolisten maiden akkreditoidut laitokset ja näiden akkreditoitujen laitosten antamat todistukset voidaan tunnustaa valvontaviranomaisen päätöksellä. Valvontaviranomainen vahvistaa muussa valtiossa kuin EU:n jäsenvaltiossa

akkreditoitujen laitosten ja niiden antamien todistusten tunnustusmenettelyn. Etäpeliautomaattien ja etäpelialustojen on oltava pelitoiminnan harjoittajan omistuksessa tai muutoin laillisesti sen hallinnassa ja ylläpitämiä, ja niitä on pidettävä Liettuan tasavallan tai toisen jäsenvaltion alueella.

6. Peliautomaatit on rekisteröitävä Liettuan peliautomaattien rekisteriin ja etäpeliautomaatit ja etäpelialustat on rekisteröitävä etäpeliautomaattien rekisteriin valvontaviranomaisen vahvistaman menettelyn mukaisesti.

7. Jokaisessa peliautomaatissa, etäpeliautomaatissa ja etäpelialustassa, jolla on todistus, on oltava erityinen merkintä valvontaviranomaisen vahvistaman menettelyn mukaisesti. Jos peliautomaatilla, etäpeliautomaatilla tai etäpelialustalla ei ole todistusta tai jos automaattia tai alustaa ei ole merkitty säädetyn menettelyn mukaisesti, sen käyttö on kielletty. Tässä laissa säädettyjä poikkeuksia lukuun ottamatta Liettuan tasavallan alueella ei saa käyttää muita kuin tässä laissa tarkoitettuja elektronisia tai mekaanisia laitteita, elektronisia lippuautomaatteja tai peliautomaatteja, ja myös muiden muodoltaan tai sisällöltään peliautomaattien tai etäpeliautomaattien kaltaisten laitteiden käyttö on kielletty.

8. Pelitoiminnan harjoittajan on säilytettävä etäpeliautomaatteja ja etäpelialustaa koskevat tiedot kahdeksan vuoden ajan etäpelisopimuksen päättymisestä ja suojattava tiedot vahingossa tapahtuvalta tai lainvastaiselta tuhoamiselta, muuttamiselta, paljastamiselta tai muulta lainvastaiselta käsittelyltä.

9. Pelitoiminnan harjoittajan on varmistettava, että seuraavat tiedot käsitellään keskitetysti ja että ne ovat suoraan saatavilla alustassa:

1) pelaajan etunimi, sukunimi, henkilötunnus (ulkomaan kansalaisen henkilötunnus tai muu yksilöllinen merkkijono, joka on annettu ulkomaalaiselle henkilön tunnistamista varten, tai jos sellaista ei ole, ulkomaalaisen syntymäaika) ja kansalaisuus;

2) jäljennökset asiakirjoista, jotka liittyvät pelaajan henkilöllisyyden sekä varojen ja omaisuuden alkuperän todentamiseen, sekä päivä, jona asiakirjat on päivitetty;

3) pelaajan IP-osoitteet;

4) historiatiedot pelaajan kirjautumisesta pelitilille ja ulos pelitililtä (päivämäärä ja kellonaika);

5) pelaajan etäpelisopimus ja sen muutokset;

6) pelaajan ilmoittamat maksutilit, niille maksetut voittosummat sekä pelaajan pelitilin rahoittamiseen käytetyt summat;

7) pelaajaan sovelletaan tämän lain 10⁴ §:n 3 kohdan mukaisia rajoituksia ja raja-arvoja;

8) viestintä pelaajan kanssa, vastuullisen pelaamisen valvontajärjestelmän mukaisen analyysin tulokset;

9) jos maksuliikennetapahtuma hylätään, selostus siitä, miksi tapahtumaa ei saatettu päätökseen sen aloittamisesta huolimatta;

10) pelaajan pelien saldo (päivämäärä, kellonaika, pelaajan pelitilille maksetut summat, pelin tyyppi, pelin nimi tai vedonlyönnin tai veikkauspelin nimi, asetetut panokset, maksetut voitot, pelaajan pelitililtä maksetut määrät ja pelaajan pelitilin kulloinenkin saldo);

11) rahoitusselvitys, joka perustuu alustalla saatavilla oleviin tietoihin ajanjaksoittain, etäpelien tyyppiin, peliin osallistumisesta maksettuihin määriin, voittojen maksamiseen ja toiminnan tulokseen (peliin osallistumisesta maksetut summat, joista on vähennetty maksetut voitot).

10. Yhtiö voi muuttaa tai ottaa käyttöön uusia peliautomaatteja, etäpeliautomaatteja ja etäpelialustoja vasta, kun se on noudattanut tämän pykälän 5, 6, 7 ja 9 momentissa säädettyjä vaatimuksia ja saanut valvontaviranomaiselta luvan tässä laissa säädetyn menettelyn mukaisesti.

11. Pelitoiminnan harjoittajan on kytkettävä peliautomaatit peliautomaattien sähköiseen tiedonhallintajärjestelmään kaapeleihin, radioyhteyteen tai kuituoptiikkaan perustuvalla tai muulla sähkömagneettisella menetelmällä.

12. Jokaisessa peliautomaatissa on oltava elektroninen mittari, joka kirjaa nousevassa järjestyksessä seuraavat tiedot peliautomaatista:

- 1) panoksena asetettu krediitti- tai rahamäärä;
- 2) voitettu krediitti- tai rahamäärä;
- 3) uhkapelaamiseen tarkoitetuissa liiketiloissa (kasinoilla) tai pelihalleissa maksettu krediitti- tai rahamäärä (jos automaattiin on asennettu tällainen toiminto);
- 4) luokan A peliautomaattien päävoitoina voitettu krediitti- tai rahamäärä (jos automaattiin on asennettu tällainen toiminto);
- 5) pelattujen pelien määrä.

13. Pelitoimintaa harjoittavien yritysten on varmistettava, että valvontaviranomainen voi muodostaa etäyhteyden peliautomaattien sähköiseen tiedonhallintajärjestelmään ja tarkastaa järjestelmässä käsiteltävät tiedot.”

11 §. Lain täydentäminen uudella 16¹ §:llä

Lisätään lakiin uusi 16¹ § seuraavasti:

”16¹ §. Alustan yhdistäminen LAKIS-järjestelmään

Alusta on yhdistettävä LAKIS-järjestelmään valvontaviranomaisen vahvistaman menettelyn mukaisesti. Alustaan kirjataan ja alustasta toimitetaan LAKIS-järjestelmälle tämän lain 16 §:n 9 momentin 1, 4, 7, 8, 9 ja 10 kohdassa tarkoitetut tiedot vähintään 30 päivän välein.”

12 §. Aiemman 16¹ §:n numerointi uudelleen

Tehdään aiemmasta 16¹ §:stä 16² §.

13 §. Lain 20 §:n muuttaminen

1. Muutetaan 20 §:n 2 momentti seuraavasti:

”2. Pelaajan pyynnöstä pelioperaattorin on viimeistään viiden työpäivän sisällä annettava pelaajalle asiakirjat, joissa vahvistetaan hänen maksamansa summat ja/tai hänelle maksetut voitot.

2. Muutetaan 20 §:n 3 momentti seuraavasti:

”3. Rahapelitoiminnan harjoittajan on säilytettävä tämän pykälän 2 momentissa tarkoitettuja henkilöitä koskevat asiakirjat ja tiedot kymmenen vuoden ajan ja toimitettava ne ainoastaan valvontaviranomaiselle, esitutkintaviranomaisille, syyttäjille tai tuomioistuimelle laissa säädetyn menettelyn mukaisesti sekä valtion verotarkastusvirastolle, jos se on tarpeen verohallinnon tehtävien hoitamiseksi.

3. Muutetaan 20 §:n 4 momentti seuraavasti:

”4. Pelitoiminnan harjoittajan velvollisuutena on ilmoittaa tälle maksetut rahamäärät ja tämän maksamat voitot valtion verotarkastusvirastolle valtion verotarkastusviraston johtajan vahvistaman menettelyn mukaisesti, jos maksetut rahamäärät ja maksetut voitot ylittävät rahanpesun ja terrorismin rahoituksen torjunnasta annetun Liettuan tasavallan lain 9 §:n 9 momentissa säädetyn määrän.”

14 §. Lain 20¹ §:n muuttaminen

Muutetaan 20¹ §:n 2 momentin 1 kohta seuraavasti:

”1) etäpelaamiseen eivät saa osallistua alle 21-vuotiaat henkilöt eivätkä henkilöt, joiden osallistuminen on kielletty tämän lain 10 §:n 3 momentissa säädetyn edellytyksin;”

15 §. Lain 20³ §:n muuttaminen

Muutetaan 20³ §:n 4 momentin 5 kohta seuraavasti:

”5) tämän lain 10⁴ §:n 2 kohdassa tarkoitettut ilmoitukset”.

16 §. Lain 20⁴ §:n kumoaminen

Kumotaan 20⁴ §.

17 §. Lain 20⁶ §:n kumoaminen

Kumotaan 20⁶ §.

18 §. Kolmannen luvun otsikon muuttaminen

Muutetaan kolmannen luvun otsikko seuraavasti:

”KOLMAS LUKU

PELIHALLIEN, BINGOHALLIEN JA UHKAPELAAMISEEN TARKOITETTUEJEN LIIKETILOJEN (KASINOIDEN) AVAAMISTA KOSKEVIEN LUPIEN MYÖNTÄMINEN, LUPIEN TÄYDENTÄMINEN TAI MUUTTAMINEN JA LUPIEN PERUUTTAMINEN

19 §. Lain 21 §:n muuttaminen

1. Muutetaan 21 §:n 4¹ momentin 4 kohta seuraavasti:

”4) kuvaus etäpeliautomaateista ja etäpelialustasta sekä tiedot, jotka osoittavat, että ne ovat tässä laissa säädettyjen ja valvontaviranomaisen asettamien vaatimusten mukaisia.”

2. Muutetaan 21 §:n 6 momentti seuraavasti:

”6. Valvontaviranomaisen virkamiesten ja työntekijöiden on tarkastettava, täyttävätkö tilat, joihin pelihalli tai bingo halli tai uhkapelaamiseen tarkoitettu liiketila (kasino) aiotaan avata, sille asetetut vaatimukset. Pelihallin tai bingo hallin, uhkapelaamiseen tarkoitettua liiketilan (kasinon) tai etäpelin avaamista koskeva lupahakemus on käsiteltävä 30 kalenteripäivän kuluessa hakemuksen vastaanottamisesta. Jos pyydetään täydentäviä asiakirjoja ja tietoja, 30 päivän määräaika lasketaan uudelleen täydentävien tietojen tai täsmennysten ja oikaisujen toimittamispäivästä. Luvan myöntämisen kokonaisaika saa olla enintään 60 kalenteripäivää siitä päivästä, jona kaikki asiaankuuluvat asiakirjat ja tiedot on toimitettu ensimmäisen kerran.”

20 §. Lain 22 §:n muuttaminen

1. Muutetaan 22 §:n 1 momentin 4 kohta seuraavasti:

”4) peliautomaatit tai etäpeliautomaatit tai etäpelialusta eivät täytä tässä laissa säädettyjä ja valvontaviranomaisen asettamia vaatimuksia;”.

2. Muutetaan 22 §:n 1 momentin 6 kohta seuraavasti:

”6) valvontaviranomaiselle toimitettua tietoja/toimenpiteet eivät mahdollista etäyhteyden muodostamista pelitoiminnan harjoittajan etäpeliautomaatteihin ja etäpelialustaan.”

21 §. Lain 23 §:n muuttaminen

Lisätään 23 §:n 8 momenttiin 3 kohta seuraavasti:

”3) pelitoiminnan harjoittaja haluaa korvata käytössä olevat alustat muilla alustoilla tai muuttaa käytettyjen alustojen lukumäärää.”

22 §. Lain 26 §:n muuttaminen

Muutetaan 26 §:n 1 momentti seuraavasti:

”1. Valvontaviranomainen on Liettuan tasavallan valtiovarainministeriön alainen elin, joka yhdessä muiden valtion ja kuntien laitosten ja elinten kanssa osallistuu uhkapelien ja peliautomaattitoiminnan järjestämistä ja valvontaa koskevan valtion politiikan muotoiluun ja täytäntöönpanoon ja valvoo uhkapeli- ja peliautomaattitoimintaa varmistaakseen uhkapeli- ja peliautomaattitoiminnan oikeudenmukaisen ja avoimen harjoittamisen sekä pelaajien ja automaattipelien pelaajien oikeuksien ja heidän oikeutettujen etujensa suojelun.”

23 §. Lain 28 §:n muuttaminen

1. Muutetaan 28 §:n 6 kohta seuraavasti:

”6) laatii lainsäädäntöä uhkapelien ja automaattipelien järjestämisestä ja tekee viranomaisille ehdotuksia pelaamista ja peliautomaateilla pelaamista koskevan lainsäädännön parantamiseksi”.

2. Muutetaan 28 §:n 8 kohta seuraavasti:

”8) käsittelee tietoja henkilöistä, jotka ovat pyytäneet pelaamisen estämistä, mukaan lukien erityiset henkilötietoryhmät (henkilön vajaavaltaisuus tai rajoitettu toimintakelpoisuus tällä alalla);”.

3. Lisätään 28 §:ään 10–12 kohta seuraavasti:

”10) valvoo, että pelitoiminnan harjoittajat järjestävät vastuullisia pelejä;

11) kehittää, koordinoi ja seuraa ongelmapelaamista ehkäiseviä ohjelmia ja toteuttaa ongelmapelaamista ehkäisevässä ohjelmassa tarkoitettuja toimenpiteitä ongelmapelaamisen ehkäisemiseksi sen toimivallan mukaisesti;

12) huolehtii muista tässä laissa säädettyistä tehtävistä.”

24 §. Lain 29¹ §:n muuttaminen

1. Muutetaan 29¹ §:n 3 momentti seuraavasti:

”3. Lieventävillä asianhaaroilla tarkoitetaan sitä, että yritys

1) ei ole aiheuttanut vahinkoa syyllistymällä rikkomukseen;

2) ehkäisee vapaaehtoisesti rikkomuksen seurauksia;

3) tekee tarkastuksen aikana vilpittömässä mielessä yhteistyötä valvontaviranomaisen kanssa;

4) ilmoittaa valvontaviranomaiselle rikkomuksesta ja lopettaa rikkomisen;

5) jos valvontaviranomainen on ilmoittanut yritykselle sääntöjenvastaisuuksista tai

toiminnan puutteista, myöntää, että se on syyllistynyt rikkomukseen, ja lopettaa rikkomisen;

6) toteuttaa omasta aloitteestaan toimenpiteitä samanlaisten tai samankaltaisten rikkomusten estämiseksi jatkossa;”.

2. Muutetaan 29¹ §:n 4 momentti seuraavasti:

”4. Raskauttavilla asianhaaroilla tarkoitetaan sitä, että yritys

1) rikkomukseen syyllistymällä on aiheuttanut vahinkoa yli 500 perussosiaalietuuden verran, sikäli kuin vahingon määrä on mahdollista määrittää;

2) ei tee yhteistyötä valvontaviranomaisen kanssa;

3) jatkaa rikkomista huolimatta siitä, että valvontaviranomainen on kiinnittänyt huomiota yrityksen väärinkäytöksiin tai toiminnan puutteisiin;

4) on syyllistynyt rikkomukseen tahallisesti;

5) on syyllistynyt rikkomukseen, joka on luonteeltaan jatkuva;

6) on jatkanut rikkomista;

7) on edeltävien viiden vuoden aikana rikkonut uhkapelitoimintaa koskevaa lainsäädäntöä ja sille on määrätty vähintään yksi seuraamus.”

3. Muutetaan 29¹ §:n 6 momentti seuraavasti:

”6. Harkitessaan tässä laissa säädettyjen seuraamusten soveltamista ja ottaen huomioon tämän pykälän 3 momentissa tarkoitettujen asianhaarat ja tämän pykälän 4 momentissa tarkoitettujen raskauttavien asianhaarojen puuttumisen valvontaviranomainen voi oikeudenmukaisuuden ja kohtuullisuuden perusteella olla määräämättä seuraamuksia, jos rikkomus on merkitykseltään vähäinen eikä aiheuta merkittävää haittaa lailla suojatuille eduille ja jos valvontaviranomaisella on syytä uskoa, että säädettyjen vaatimusten noudattamatta jättäminen tai virheellinen noudattaminen voidaan korjata muilla keinoin.”

25 §. Lain 29² §:n muuttaminen

Muutetaan 29² § seuraavasti:

”29² §. Seuraamukset ja niiden määräämistä koskevat menettelyt

1. Jos rikkomus koskee tämän lain 7⁴ §:n 1 ja 10 momenttia, 10 §:n 9, 9¹, 9², 10, 19 tai 21 momenttia tai 10⁴, 11, 13 tai 20⁸ §:ää, valvontaviranomainen määrää yritykselle sakon, jonka määrä on 3–5 prosenttia edeltävän kalenterivuoden vuotuisista bruttotuloista (pelaajien asettamien panosten määrä, josta on vähennetty pelaajille tosiasiallisesti maksettujen voittojen määrä).

2. Jos yritys syyllistyy tämän pykälän 1 momentissa tarkoitettuun rikkomukseen yhden vuoden kuluessa siitä päivästä, jona tämän pykälän 1 momentissa tarkoitettujen seuraamusten määräämistä koskeva päätös tulee lainvoimaiseksi, valvontaviranomainen määrää yritykselle

sakon, jonka määrä on 8–10 prosenttia edeltävän kalenterivuoden vuotuisista bruttotuloista (pelaajien asettamien panosten määrä, josta on vähennetty pelaajille tosiasiallisesti maksettujen voittojen määrä).

3. Jos rikkomus koskee 10 §:n 3, 5, 6, 8, 10¹, 11, 13, 15 tai 17 momenttia, 10¹ §:n 1 momenttia, 10² §:n 3 momenttia, 10³ §:n 1 tai 3 momenttia, 12 §:n 2, 3, 4 tai 5 momenttia, 15–20 §:ää, 20¹ §:n 1 tai 2 momenttia, 20² §:ää 20³ §:n 3, 4, 5, 8 tai 9 momenttia, 20⁵ §:n 1, 2 tai 3 momenttia tai 25 §:n 1 momenttia, valvontaviranomainen määrää yritykselle sakon, jonka määrä on 2–4 prosenttia edeltävän kalenterivuoden vuotuisista bruttotuloista (pelaajien asettamien panosten määrä, josta on vähennetty pelaajille tosiasiallisesti maksettujen voittojen määrä).

4. Jos yritys syyllistyy tämän pykälän 3 momentissa tarkoitettuun rikkomukseen yhden vuoden kuluessa siitä päivästä, jona tämän pykälän 3 momentissa tarkoitetun seuraamuksen määräämistä koskeva päätös tulee lainvoimaiseksi, valvontaviranomaisen on määrättävä yritykselle sakko, jonka määrä on 6–8 prosenttia edeltävän kalenterivuoden vuotuisista bruttotuloista (pelaajien asettamien panosten määrä, josta on vähennetty pelaajille tosiasiallisesti maksettujen voittojen määrä).

5. Sakon perusmäärä määritetään tämän pykälän 1–4 momentissa tarkoitettujen määrien perusteella, ja se lasketaan kyseisissä momenteissa säädettyjen vähimmäis- ja enimmäissakkojen keskiarvon perusteella. Lieventävien asianhaarojen vallitessa sakon määrää alennetaan kunkin lieventävän asianhaaran osalta määrällä, joka on 0,15 prosenttia edeltävän kalenterivuoden vuotuisista bruttotuloista, ja raskauttavien asianhaarojen vallitessa sakon määrää korotetaan kunkin raskauttavan asianhaaran osalta määrällä, joka on 0,15 prosenttia edeltävän kalenterivuoden vuotuisista bruttotuloista. Sekä lieventävien että raskauttavien asianhaarojen vallitessa sakko määrätään eri asianhaarojen lukumäärän mukaan.

6. Valvontaviranomaisen johtaja arvioi sakkoa määrätessään neuvoa-antavan komitean, jäljempänä 'komitea', ehdotukset. Valvontaviranomainen päättää komitean kokoonpanoa koskevasta menettelystä, sakon määräämistä ja sen määrän määrittämistä koskevan kysymyksen käsittelystä komitean kokouksissa sekä neuvoa-antavan komitean päätöksentekoa koskevasta menettelystä.

7. Yritykselle, jolle sakko on tarkoitus määrätä, on ilmoitettava komitean kokouksesta vähintään 10 työpäivää etukäteen. Yrityksellä, jolle sakko on tarkoitus määrätä, on ennen komitean kokousta oikeus esittää kaikki todisteet, jotka osoittavat, että lakia ei ole rikottu, lieventävät olosuhteet tai muita todisteita, joilla on merkitystä sakon määräämisen ja määrittämisen kannalta.

8. Sen yrityksen edustajia, jolle sakko on tarkoitus määrätä, muita asianomaisia osapuolia

tai henkilöitä, joiden läsnäolo on tarpeen sakon määräämistä ja sen määrän määrittämistä koskevan kysymyksen asianmukaista käsittelyä varten (todistajat, ammattilaiset, asiantuntijat tai muut henkilöt), voidaan tarvittaessa kutsua osallistumaan komitean kokoukseen ja antamaan selvityksiä. Jos sen yrityksen edustajille, jolle sakko on tarkoitettu määrätä, tai muille asianomaisille osapuolille on ilmoitettu asianmukaisesti kuulemisesta, komitean kokous järjestetään ja sakon määräämistä ja sen määrän määrittämistä koskeva kysymys käsitellään siitä huolimatta, ovatko nämä edustajat tai muut asianomaiset osapuolet paikalla.

9. Yrityksellä, jolle sakko on tarkoitettu määrätä tai jolle on jo määrätty sakko, ja muilla asianomaisilla osapuolilla on oltava pääsy valvontaviranomaisen keräämään aineistoon, jonka perusteella sakko määrätään ja sen määrä määritetään, lukuun ottamatta tietoja, jotka ovat valtionsalaisuuksia, salassa pidettävää tietoa tai muiden talouden toimijoiden liikesalaisuuksia tai joiden paljastaminen loukkaisi luonnollisen henkilön oikeutta yksityisyyteen.

10. Komitea toimittaa viiden työpäivän kuluessa kokouksen päättymisestä sakon määräämistä koskevat ehdotuksensa valvontaviranomaisen johtajalle, joka tekee lopullisen päätöksen sakon määräämisestä ja sakon määrästä viimeistään viiden työpäivän kuluttua komitean ehdotusten vastaanottamisesta. Valvontaviranomaisen johtajan päätös, joka koskee sakon määräämistä ja määrättävän sakon määrää ja jossa esitetään päätöksen perustelut ja muutoksenhaun perusteet ja menettely, on annettava kolmen työpäivän kuluessa tiedoksi yritykselle, jota päätös koskee.”

26 §. Lain voimaantulo, täytäntöönpano ja soveltaminen

1. Tämä laki tulee voimaan 1 päivänä marraskuuta 2025, lukuun ottamatta tämän pykälän 4, 5, 7 ja 10 momenttia sekä tämän lain 1, 3, 11 ja 12 §:ää.

2. Tämän lain 1 ja 3 § tulevat voimaan 1 päivänä joulukuuta 2024.

3. Tämän lain 11 ja 12 § tulevat voimaan 1 päivänä toukokuuta 2026.

4. Liettuan tasavallan valtiovarainministeriön alaisen uhkapelien valvontaviranomaisen, jäljempänä ’valvontaviranomainen’, johtaja hyväksyy tämän lain täytäntöönpanolainsäädännön 31 päivään toukokuuta 2025 mennessä.

5. Liettuan tasavallan valtiovarainministeriön alaisen valtion verotarkastusviraston johtaja hyväksyy tämän lain täytäntöönpanolainsäädännön 31 päivään heinäkuuta 2025 mennessä.

6. Hallinnollisiin menettelyihin, jotka koskevat seuraamusten määräämistä tämän lain rikkomisesta ja jotka on aloitettu mutta joita ei ole saatettu päätökseen ennen tämän lain voimaantulopäivää, sovelletaan ennen tämän lain voimaantulopäivää voimassa olevia Liettuan tasavallan uhkapelilain säännöksiä.

7. Yritysten, joilla on lupa järjestää etäpelejä ennen tämän lain voimaantulopäivää ja jotka haluavat jatkaa etäpelien järjestämistä tämän lain voimaantulopäivän jälkeen, on esitettävä valvontaviranomaiselle 1 päivään joulukuuta 2025 mennessä hakemus, joka koskee etäpelien järjestämistä koskevan luvan täydentämistä, ilmoitettava käytetty etäpelialusta ja toimitettava samalla asiakirjat ja tiedot, joita tarkoitetaan uhkapelilain 21 §:n 4¹ momentin 4 kohdassa, sellaisena kuin se on muutettuna tämän lain 19 §:n 1 momentilla.

8. Lupahakemuksiin, joiden käsittely on aloitettu mutta joiden käsittelyä ei ole saatu päätökseen ennen tämän lain voimaantulopäivää ja jotka koskevat pelihallien, bingo hallien tai uhkapelaamiseen tarkoitettujen liike tilojen (kasinoiden) avaamista tai etäpelien järjestämistä, sovelletaan tämän lain säännöksiä tämän lain voimaantulopäivästä alkaen.

9. Ennen tämän lain voimaantulopäivää toimitettuihin lupahakemuksiin, jotka koskevat pelihallien, bingo hallien tai uhkapelaamiseen tarkoitettujen liike tilojen (kasinoiden) avaamista tai etäpelien järjestämistä, sovelletaan uhkapelilain 21 §:n 6 momentissa tarkoitettua määräaika, jonka kuluessa valvontaviranomainen myöntää luvan tai tekee epäämispäätöksen, ja määräaika alkaa alusta lain voimaantulopäivänä.

10. Liettuan tasavallan hallituksen on 1 päivään tammikuuta 2026 mennessä laadittava ja toimitettava Liettuan tasavallan parlamentille ehdotus uhkapelilain tarkistuksesta, joka koskee pelaajakortin käyttöönottoa.

Julistan täten tämän lain Liettuan tasavallan parlamentin (Seimas) hyväksymäksi.

Tasavallan presidentti

Gitanas Nausėda