

LIETTUAN TASAVALLAN VALTIOVARAINMINISTERIÖN ALAISEN
PELIVALVONTAVIRANOMAISEN JOHTAJAN

MÄÄRÄYS SÄHKÖISTEN RAHAPELIEN ALUSTOJA KOSKEVIEN VAATIMUSTEN
HYVÄKSYMISESTÄ

Liettuan tasavallan rahapelilain (sellaisena kuin se on muutettuna 7 päivänä marraskuuta 2024 annetulla lailla nro XIV-3080) 16 §:n 4, 6 ja 7 momentin mukaisesti:

- Hyväksytään täten sähköisten rahapeliin alustoja koskevat vaatimukset (liitteenä).
- Säädetään, että tämä määräys tulee voimaan 1 päivänä marraskuuta 2025.

Johtaja

SÄHKÖISTEN RAHAPELIEN ALUSTOJA KOSKEVAT VAATIMUKSET

I LUKU YLEISET SÄÄNNÖKSET

1. Sähköisten rahapeliä alustoja koskevissa vaatimuksissa ("Vaatimukset") määritetään sähköisten rahapeliä alustoja, jäljempänä 'alustat', koskevat yleiset ja tekniset vaatimukset sekä näiden alustojen rekisteröinti- ja merkintämenettely.

2. Vaatimukset on laadittu Liettuan tasavallan rahapelilain (jäljempänä 'rahapelilaki') mukaisesti.

3. Vaatimuksia sovelletaan yrityksiin, joilla on rahapeliä järjestämistä koskevat toimiluvat ja muut luvat, jotka oikeuttavat harjoittamaan rahapeliätoimintaa Liettuan tasavallassa (jäljempänä 'yritykset').

4. Näissä vaatimuksissa käytetään seuraavia ilmaisuja:

4.1. **Asiakasohjelmisto** – sähköisten rahapeliä pelaamisen järjestämistä varten kehitetty ohjelmisto, joka on asennettu pelaajan laitteeseen.

4.2. **Pelaajan käyttöliittymä** – pelaajan ohjelmiston tai internetiselaimen käyttöliittymä, jolla pelaaja on vuorovaikutuksessa sähköisen rahapelaamisen laitteen kanssa.

4.3. **Pelisykli** – kaikki sähköisen rahapelaamisen laitteen toiminnot ja viestintä, jotka tapahtuvat yhden pelaajan istunnon aikana.

4.4. **Pelaajan laite** – laite, jolla pelaaja osallistuu sähköisten rahapeliä pelaamiseen.

4.5. **Pelisyklin osa** – peliosa, joka voidaan aloittaa vasta rahapeliä päätuloksen esittämisen jälkeen ja joka voidaan saattaa päätökseen ennen pelisyklin päättymistä.

4.6. **Pelaajan istunto** – kaikki toiminnot ja viestintä, joita pelaaja, jonka henkilöllisyys on määritetty, suorittaa sähköisen rahapelaamisen laitteella ajanjaksona, joka alkaa siitä, kun pelaaja, jonka henkilöllisyys on määritetty, on yhteydessä alustaan, ja päättyy siihen, kun hän katkaisee yhteyden alustaan.

4.7. **Alustan ulkoiset osat** – kolmannen osapuolen ulkoinen ohjelmisto, joka on linkitetty alustaan ja jota alusta käyttää.

4.8. **Pelaajan pelitili** – tili, jolle pelaajan varat kirjataan rahoitustoimien aikana.

4.9. **Muutoshistoria** – alustan tiedonhallintatoiminto, joka muuttaa tietokantaan tallennettuja alkuperäisiä tietoja lisäämällä tai täydentämällä uusia tietoja.

4.10. **Rahatapahtumat** – mikä tahansa rahan maksu, siirto tai vastaanottaminen pelaajan maksulaitokselta yhtiön hallinnoimalle pelaajan pelitilille tai pelitililtä.

4.11. **Rahoitustoimet** – rahoitustoimet tai pelaajan ja peliyhtiön toimet, jotka liittyvät tehtyyn vetoon, voittojen maksamiseen, verojen vähentämiseen tai vedon peruuttamiseen.

5. Muut vaatimuksissa käytetyt termit on ymmärrettävä siten kuin ne on määritelty rahapelilaissa.

II LUKU

YLEISET VAATIMUKSET ALUSTOILLE

6. Alustan on automaattisesti tarkistettava:

6.1. alustan ja sähköisen rahapelaamisen koneen osat sekä muut osat, jotka vaikuttavat pelitulokseen ja joilla varmistetaan tietojen aitous ja eheys digitaalisten allekirjoitusten (esim. SHA-tarkistussummat) tai muiden vastaavien menetelmien avulla, kun sähköisen rahapelaamisen kone ja -alusta on aktivoitu, ja vähintään 24 tunnin välein aktivoinnin jälkeen,

6.2. pelaajan ohjelmiston aitous (jos sitä käytetään sähköisen rahapelaamisen laitteen ja pelaajan laitteen väliseen viestintään) digitaalisen allekirjoituksen (esim. SHA-tarkistussummat) tai muiden vastaavien menetelmien avulla, kun pelaajan ohjelmisto muodostaa yhteyden sähköisen rahapelaamisen laitteeseen ja -alustaan ja vähintään 24 tunnin välein sen jälkeen, kun se on liitetty alustaan ja sähköisen rahapelaamisen laitteeseen.

7. Kaikki alustan ja sähköisen rahapelaamisen laitteen suorittamien aitoustarkastusten tulokset on tallennettava alustatietokantaan vähintään 90 kalenteripäivän ajaksi ja, jos pelioperaattori suorittaa tarkastuksen, tarkastuksen päättymiseen saakka.

8. Jos alusta havaitsee epäjohtonmukaisuuksia (virheitä) sen ja/tai sähköisen rahapelaamisen laitteen muodostavien osien aitoudessa, sen on lopetettava kaikki sähköiset rahapelitoiminnot, joissa on havaittu epäjohtonmukaisuuksia (virheitä), ja osat, joihin epäjohtonmukaisuudet (virheet) voivat vaikuttaa.

9. Jos alusta tai pelaajan ohjelmisto havaitsee epäjohtonmukaisuuksia pelaajan ohjelmiston osien aitoudessa tai toimintahäiriöitä sähköisen pelaamisen laitteen, pelaajan ohjelmiston tai alustan välisessä yhteydessä, sen on lopetettava pelaajan ohjelmiston toiminta.

10. Alusta on suunniteltava siten, että se voidaan todentaa turvallisesti paikallisesti ja etänä tunnistamalla asennettu ohjelmisto, mukaan lukien alustan ohjelmisto-osat ja automaattiseen todentamiseen tarkoitettu sähköisen rahapelaamisen laite (jäljempänä 'sähköisen rahapelaamisen laitteen ohjelmisto'), ja niiden versiot systemaattisella tasolla käyttämällä ulkoista, kolmannen osapuolen luotettavaa todentamisvälinettä (jäljempänä 'ulkoinen todentamisväline'). Akkreditoidun elimen (laboratorion) on arvioitava ulkoisen todentamisvälineen luotettavuus.

11. Alustalle tallennettujen tietojen on oltava suoraan saatavilla ja keskitetysti hallintoituja. Jos ne on tallennettu alustan ulkoisiin komponentteihin, ne on liitettävä suoraan alustaan niin, että tiedot ja alustan tiedot ja sähköisen rahapelaamisen laitteen ohjelmisto voidaan todentaa ulkoisen varmennustyökalun avulla tai yhdistämällä suoraan alustaan.

12. Valvontaviranomaiselle on annettava kirjautumistunnukset sen varmistamiseksi, että näillä tunnuksilla varmistetaan suora pääsy ulkoiseen todentamisvälineeseen ja -alustaan.

13. Alustan on varmistettava, että vain henkilöt, joilla on tällainen oikeus, voivat muuttaa alustan ja sähköisen rahapelaamisen laitteen toimintatapahtumia, jäljempänä 'tärkeät tapahtumat' (sähköisen rahapelaamisen laitteen aktivoinnit ja deaktivoinnit, toimintahäiriöt, pelien keskeytykset ja aktivoinnit), kirjanpito- ja raportointitietoja, alustan ulkoisia osatietoja ja muita tietoja ja tiedostoja, jotka voivat muuttua. Kaikkien tehtyjen muutosten on oltava käytettävissä, kun luodaan raportti muutoshistoriasta. Edellä mainittuja tietoja muutettaessa alustan on kirjattava ja tallennettava

13.1. muutettu tietoelementti,

13.2. tietoelementin arvo ennen muutosta,

13.3. tietoelementin arvo muutoksen jälkeen,

13.4. tietoelementin muuttamisen päivämäärä ja kellonaika,

13.5. muutoksen tehneen henkilön nimi,

13.6. ilmoitus muutoksen syystä.

14. Alustalla on oltava sisäinen kello, joka tallentaa päivämäärän ja kellonajan, tai aikaleimauksen palveluasema, joka on synkronoitu sähköisen rahapelaamisen laitteen ja alustan ulkoisten osien kanssa ja jota sähköisen rahapelaamisen laite ja alustan ulkoiset osat käyttävät seuraaviin tarkoituksiin:

14.1. luomaan aikaleimoja alustan tietojen tallentamista varten,

14.2. raporttien valmistamiseen;

14.3. näyttämään pelaajalle ajan pelaajan istunnon aikana.

14.4. Alustan on näytettävä aika Liettuan aikavyöhykkeellä, ja sen on oltava pysyvästi ja milloin tahansa selvästi pelaajan nähtävissä pelaajan istunnon aikana, ja se on näytettävä valvontayksikön hyväksymissä vastuullisen pelaamisen ohjeissa määritellyn menettelyn mukaisesti.

15. Alustan on palautettava seuraavat tiedot vähintään yhdestä viimeisimmästä pelistä, jonka pelaajat pelasivat sähköisen rahapelaamisen laitteella:

- 15.1. pelin alkamisen ja päättymisen päivämäärä ja kellonaika,
- 15.2. rahamäärä tai panosten määrä, joka pelaajalla oli ennen peliä ja sen jälkeen,
- 15.3. panosten kokonaismäärä;
- 15.4. voitettu rahamäärä tai panosten määrä,
- 15.5. voitettun rahan tai panosten kokonaismäärä,
- 15.6. rahapelien tarjonta,
- 15.7. pelitapahtuma ja sen tulos,
- 15.8. pelaajan pelin aikana tekemät valinnat ja niiden tulos,
- 15.9. pelisyklin osatekijöiden tulokset,
- 15.10. toisto koko pelistä.
16. Pelaajan ohjelmisto ja laite eivät saa
- 16.1. sisältää logiikkaa, joka määrittää pelin lopputuloksen,
- 16.2. jatkaa pelaamista menetettyään yhteyden sähköisen rahapelaamisen laitteeseen ja -alustaan,
- 16.3. tallentaa tietoja, jotka on tarkoitus kerätä alustalla.
17. Tietojen vaihto pelaajien ohjelmistojen, laitteiden ja alustojen välillä, lukuun ottamatta chat-toimintoja (teksti-, ääni-, kuva- jne.) ja sallittuja tiedostoja (käyttäjän valokuvat ja kuvaukset, muut valokuvat jne.), on kielletty.
18. Pelaajan ohjelmiston toiminnallisuus, joka ei liity pelaamiseen, ei saa vaikuttaa pelaamiseen.
19. Ennen pelaajan istunnon luomista alustan on yhdessä pelaajan ohjelmiston ja sähköisen rahapelaamisen laitteen kanssa tunnistettava mahdolliset yhteensopimattomuudet tai rajoitukset, jotka estäisivät pelaajan ohjelmistoa toimimasta oikein sähköisen rahapelaamisen laitteen kanssa.
20. Jos alusta havaitsee sähköisen rahapelaamisen laitteessa yhteensopimattomuuksia ja rajoituksia, sen on
- 20.1. ilmoitettava pelaajalle havaituista yhteensopimattomuuksista ja rajoituksista,
- 20.2. oltava luomatta pelaajan istuntoa ennen kuin yhteensopimattomuudet ja rajoitukset on poistettu.
- 20.3. Sähköisen rahapelaamisen laitteen alustan on voitava keskeyttää ja aktivoida kaikki tai tietyt pelit ja pelaajien istunnot.
21. Rahapelisopimuksen tekemisen yhteydessä tehty rahapelisopimus ja rahapelien rekisteröintilomakkeen kenttiin syötetyt ja yrityksen tarkistamat tunnistetiedot on syötettävä alustan tietokantaan.
22. Tietojen siirto ja tallennus alustan, alustan muiden ulkoisten komponenttien, sähköisen rahapelaamisen laitteen ja pelaajan ohjelmiston välillä on salattava kehittyneillä salausalgoritmeilla ja turvallisilla viestintäprotokollilla, jotka estävät luvattoman kuuntelun, muokkaamisen tai käytön.
23. Kaikki tiedot ja niiden kopioiden on tallennettava alustalle arkkitehtuuriin, joka suojaa näiden tietojen eheyttä vian sattuessa ja joka ei johda tietojen ja/tai niiden kopioiden katoamiseen tai vahingoittumiseen alustan osittaisen vian vuoksi.
24. Kun pelaaja muodostaa yhteyden sähköisen rahapelaamisen alustaan, kaksivaiheista todennusta on käytettävä vähintään kerran kuukaudessa.
25. Kun pelaaja alkaa olla vuorovaikutuksessa alustan kanssa, seuraavat on tallennettava:
- 25.1. kirjautumisen päivämäärä ja kellonaika,
- 25.2. IP-osoite ja IP-osoitteen muutokset reaaliajassa, kunnes pelaajan vuorovaikutus alustan kanssa päättyy,
- 25.3. uloskirjautumisen päivämäärä ja kellonaika.
26. Alustalla ja/tai alustan ulkoisten osien on tallennettava ja säilytettävä digitaalisesti eri tiedostomuotoja ja tietokantamerkintöjä käyttäen kopiot näistä asiakirjoista, niiden päivityspäivämäärä ja muut tiedot, jotka on tuotettu seuraavissa tapauksissa:
- 26.1. pelaajan tunnistamishetkellä,
- 26.2. pelaajan sähköisen rahapelisopimuksen allekirjoittamisen sekä sen uusimisen ja muuttamisen yhteydessä,

26.3. pelaajan varojen ja omaisuuden lähteen tunnistamishetkellä.

26.4. Jos asiakirjojen kopioita ja tietoja muutetaan, poistetaan, haetaan tai muutoin muutetaan, kaikki muutokset on kirjattava ja tallennettava alustalle.

27. Alustan ja/tai alustan ulkoisten osien on kirjattava ja tallennettava kaikki yrityksen ja pelaajien välinen viestintä. Viestintä pelaajien kanssa on tallennettava digitaalisesti eri tiedostomuotoihin, tietokantamerkintöihin tai muilla vastaavilla tavoilla siten, että se pysyy tallennushetkellä muuttumattomana.

28. Kaikki muutokset, poistot, haut ja häiriöt, jotka koskevat yrityksen viestintää pelaajien kanssa, jotka on tallennettu alustalle ja/tai alustan ulkoisiin osajärjestelmiin, on kirjattava ja tallennettava alustalle.

29. Alusta ei salli pelitilin luomista alle 21-vuotiaille henkilöille eikä henkilöille, jotka on merkitty rahapeleihin osallistumisen rajoittamista koskevaan rekisteriin (jäljempänä rekisteri).

30. Alusta ottaa automaattisesti yhteyttä rekisteriin ennen uusien pelaajien pelitilien luomista ja ennen kuin nykyiset pelaajat luovat yhteyden alustalle, ja saa vastauksen siihen, ovatko henkilöt rajoittaneet pelimahdollisuuksiaan. Jos alusta ei pysty täyttämään vastauksen hakemista ja vastaanottamista koskevaa tehtäväänsä, sen on keskeytettävä mahdollisuus luoda uusia pelaajien pelitilejä ja estettävä pelaajia muodostamasta yhteyttä alustaan.

31. Ilman pelaajan suorittamaa toimintaa alusta katkaisee pelaajan yhteyden automaattisesti 15 minuutin kuluttua ja sallii hänen jatkaa pelaamista vasta sen jälkeen, kun hän on muodostanut uudelleen yhteyden alustaan.

32. Alustan on toteutettava rahapelilain 10⁴ §:ssä säädetyt vastuulliseen rahapelaamiseen liittyvät toimenpiteet valvontaviranomaisen ja yhtiöiden vastuullisen rahapelaamisen valvonnan valvontajärjestelmää koskevien vaatimusten mukaisesti, ja tiedot kaikista pelaajien valitsemista rajoittavista toimista on kirjattava ja tallennettava alustan tietokantaan.

33. Alustalla on oltava toiminto, jonka avulla pelaaja voi rajoittaa rahatapahtumiaan seuraavien kalenterijaksojen ajan:

33.1. päivän (klo 00.00–24.00), jota voidaan pidentää aikaisintaan 48 tuntia pyynnön esittämisen jälkeen,

33.2. viikon (viikon katsotaan olevan seitsemän päivän jakso, joka alkaa kunkin kalenterikuukauden ensimmäisenä päivänä kello 0:00 ja päättyy seitsemäntenä päivänä kello 24:00 ja alkaa myöhemmin päivinä 8, 15, 27 ja 28, ja 28. päivänä alkava viikko päättyy kyseisen kuukauden viimeisenä päivänä), jota voidaan jatkaa seuraavalla viikolla 48 tuntia pyynnön esittämisestä,

33.3. kuukauden (kuukauden ensimmäisestä päivästä klo 00.00 kyseisen kuukauden viimeiseen päivään klo 24.00), jota voidaan pidentää seuraavana kuukautena 48 tuntia pyynnön esittämisestä.

34. Alustalla on oltava ominaisuus, jonka avulla pelaaja voi halutessaan rajoittaa pelaajan istunnon aikaa. Jos pelaaja pyytää lisäämään istuntoaikaansa, muutokset tulevat voimaan 48 tunnin kuluttua.

35. Alustan on kyettävä valvomaan, havaitsemaan ja tunnistamaan ohjelmisto, jota pelaajat käyttävät automatisoitujen vetojen asettamiseen seuraavien kriteerien mukaisesti:

35.1. vedonlyöntien nopeus ja ajoitus,

35.2. vedonlyöntien johdonmukaisuus,

35.3. rahatapahtumien johdonmukaisuus,

35.4. pelaajatilin toiminta,

35.5. pelaajan ohjelmiston ja IP-osoitteen analysointi.

36. Alusta on suunniteltava siten, että rahapelilain 16 §:n 9 momentin 1, 4, 7, 8, 9 ja 10 kohdassa määritellyt tiedot ladataan automaattisesti LAKIS-alustalle vähintään 30 päivän välein verkkopalvelun kautta.

III LUKU

PELITILEJÄ JA RAHATOIMINTOJA KOSKEVAT VAATIMUKSET

37. Pelaajalla voi olla kerrallaan yksi aktiivinen pelitili alustalla. Jos pelaajalla on entisiä ei-aktiivisia pelitilejä, ne on liitettävä pääasialliseen aktiiviseen pelitiliin. Jos pelaaja irtisanoo sähköisen rahapelaamisen sopimuksen eikä hänellä ole aktiivisia pelitilejä, hänen aiempien pelitilitietojensa on edelleen oltava loogisesti linkitettyinä tietokantaan.

38. Pelaajat eivät saa suorittaa mitään rahoitus- tai rahatoimia yhtiön alustalla pelaajien pelitilien kesken.

39. Alustan on mahdollistettava erityisten toiminnallisten pelitilien luominen, käyttö ja sulkeminen pelaajille, jotka on erityisesti yksilöity alustatietokannassa ja joita valvontaviranomainen käyttää valvontatoimien suorittamiseen. Näiden pelaajien toiminnallisten pelitilien on toimintatavaltaan oltava identtisiä pelaamiseen tarkoitettujen pelaajien pelitilien kanssa.

40. Erityisiä toiminnallisia pelitilejä pelaajille voivat käyttää myös:

40.1. akkreditoidut elimet (laboratoriot), jotka suorittavat alustan ja sähköisen rahapelaamisen laitteiden sertifiointin,

40.2. sähköisen rahapelaamisen laitteiden valmistajat,

40.3. alustan tai siihen liittyvien järjestelmien ulkoisten osien valmistajat,

40.4. alustojen ja sähköisen rahapelaamisen laitteiden kehittäjät ja valvojat,

40.5. rahapelien tarjoajat rahapelien järjestämiseksi.

41. Kun pelaaja suorittaa rahatoimia pelaajatilillä, on toteutettava toimenpiteitä, joilla varmistetaan rahojen vastaanottamisen tai hyvittämisen ja maksamisen täydellinen jäljitettävyyys.

42. Pelaaja ei saa luovuttaa pelitilillään olevia rahoja ennen kuin yritys on vastaanottanut ne tai ennen kuin yritys on saanut maksulaitoksen myöntämän vahvistuskoodin, joka osoittaa, että tämän laitoksen varat on vahvistettu. Validointikoodi on tallennettava alustan tietokantaan.

43. Kun pelaaja suorittaa rahatoimia pelitilillään, nämä toimet on suoritettava suoraan tilille, joka on avattu pelaajan nimissä maksulaitoksessa. Käteismaksutapahtumia suoritettaessa pelaajan henkilöllisyys (pelaajan nimi, sukunimi, henkilötunnus (ulkomaan kansalaisen henkilötunnus tai muu ulkomaan kansalaiselle annettu yksilöllinen merkkijakso henkilön tunnistamiseksi tai, jos tämä ei ole mahdollista, ulkomaan kansalaisen syntymäaika) on selvitettävä jokaisen rahatoimen osalta, ja tietojen on oltava samat kuin sähköisen rahapelaamisen sopimuksessa.

44. Pelaajan rahatoimien aikana seuraavat tiedot on kirjattava ja tallennettava alustalle:

44.1. tapahtuman tunniste,

44.2. pelaajan yksilöllinen tunnistenumero (ID),

44.3. päivämäärä, kellonaika,

44.4. pelaajan etunimi, sukunimi ja henkilötunnus (ulkomaan kansalaisen henkilötunnus tai muu yksilöllinen merkkijakso, joka on annettu ulkomaan kansalaiselle henkilön tunnistamiseksi tai, jos tämä puuttuu, ulkomaan kansalaisen syntymäaika),

44.5. rahatoimen tyyppi (maksu tai korvaus) ja määrä,

44.6. sen tilin tilinumero tai muut tunnistetiedot, jolta rahatoimi suoritettiin,

44.7. siirron toteuttamisesta perittävä maksu,

44.8. pelaajatilin saldo toiminnon lopussa,

44.9. rahoitustoimen tila (käynnissä, saatettu päätökseen jne.).

45. Kun pelaaja asettaa panoksia ja saa voittoja alustalla, seuraavat tiedot on kirjattava ja tallennettava:

45.1. pelaajan yksilöllinen tunnistenumero (ID),

45.2. tapahtuman tunniste,

45.3. päivämäärä, kellonaika,

45.4. pelaajan nimi, sukunimi, henkilötunnus (ulkomaan kansalaisen henkilötunnus tai muu yksilöllinen merkkijakso, joka on annettu ulkomaan kansalaisen tunnistamista varten, tai jos tämä ei ole mahdollista, ulkomaan kansalaisen syntymäaika),

- 45.5. asetettu panos,
- 45.6. kyseisessä pelisyklissä pelattavissa oleva täydentävä rahamäärä tai peliin tarkoitettujen panosten täydentävä määrä,
- 45.7. pelityyppi,
- 45.8. pelin nimi ja pelin versio tai vedonlyönnin tai rahapelin tapahtuma,
- 45.9. kaikki voitot, palkkiot tai muut maksut, jotka yhtiö perii pelaajan tekemästä vedosta,
- 45.10. mahdollinen pelin tai pöydän yksilöintinumero, jos käytössä,
- 45.11. voittotaulukon yksilöllinen tunnistenumero,
- 45.12. pelaamisen tila (käynnissä, valmis jne.),
- 45.13. versio pelaajan ohjelmistosta, jos sitä käytetään,
- 45.14. tiedot pelaajan istuntojen keskeyttämisen ja aktivoinnin syistä,
- 45.15. maksetut voitot,
- 45.16. muut maksut ja niiden syyt,
- 45.17. pelaajan tilin saldo voittojen maksamisen jälkeen.
- 46. Jos pelaaja ei suorita rahoitustoimea alustalla, on tallennettava kuvaileva viesti, jossa selitetään, miksi toimea ei suoritettu käynnistetyssä muodossa.

IV LUKU

RAPORTOINTIVAATIMUKSET

47. Alustan ja ulkoisen todentamisvälineen käyttöliittymän on oltava yksinkertainen, vuorovaikutteinen ja intuitiivinen. Kaikki alustalle tallennetut tiedot on asetettava valvontaviranomaisen saataville selkeän visuaalisella esityksen muodossa, jolla varmistetaan, että alustaan yhteydessä oleva käyttäjä tarvitsee vain tavanomaisten tietokoneohjelmien ja verkkosivustojen kanssa tarvittavat perustaidot.

48. Alustalla on oltava työkalu, joka mahdollistaa muutoshistoriaa koskevan raportin luomisen tarkistettavaksi sekä taulukoiden lataamisen avoimessa tiedostomuodossa alustalle tallennetuista seuraavista tiedoista:

- 48.1. päivämäärä ja kellonaika,
- 48.2. pelaajan etunimi, sukunimi, henkilötunnus (ulkomaan kansalaisen henkilötunnus tai muu yksilöllinen merkkijakso, joka on annettu ulkomaan kansalaiselle henkilön tunnistamista varten, tai jos sellaista ei ole, ulkomaan kansalaisen syntymäaika) ja kansalaisuus,
- 48.3. sähköisen rahapelaamisen laitteen valmistajan osat,
- 48.4. rahoitustoimet,
- 48.5. pelaamista rajoittavat toimenpiteet, joihin pelaaja on ryhtynyt pelilain 10⁴ §:n 3 momentin mukaisesti.

49. Alustalla on oltava työkalu, jonka avulla voidaan luoda talousraportti tarkasteltavaksi sekä ladata avoimessa tiedostomuodossa olevia taulukoita alustan sisältämistä tiedoista:

- 49.1. päivämäärä ja kellonaika,
- 49.2. pelaajan etu- ja sukunimi, henkilötunnus (ulkomaan kansalaisen henkilötunnus tai muu ulkomaan kansalaiselle annettu yksilöllinen merkkijakso henkilön tunnistamiseksi tai, jos tämä puuttuu, ulkomaan kansalaisen syntymäaika) ja kansalaisuus,
- 49.3. sähköisen rahapelaamisen tyyppi,
- 49.4. peliin osallistumisesta maksetut määrät,
- 49.5. maksetut voitot,
- 49.6. toiminnan tulos (rahapeliin osallistumisesta maksetut summat sen jälkeen, kun voitot on maksettu, tuottavat toiminnan tuloksen).

V LUKU

ALUSTOJEN MERKITSEMINEN JA REKISTERÖINTI

- 50. Valvontaviranomaisen hyväksymä alusta on merkittävä erityisellä tunnistemerkillä.

51. Alustan erityisellä tunnistemerkillä, jäljempänä 'merkki', tarkoitetaan vaakasuoraa merkintää, jossa on laitteen tyyppiä vastaava sarja (LPT PN) ja kuusinumeroinen numero.

52. Merkin sarja ja numero täsmennetään valvontaviranomaisen johtajan määräyksessä, joka koskee sähköisten rahapelien järjestämistä koskevan luvan myöntämistä, täydentämistä tai muuttamista ja jossa yhtiölle annetaan oikeus käyttää alustaa.

53. Merkin numero muodostetaan alkaen 000001:stä ja jatkuen nousevassa numerojärjestyksessä.

54. Tiedot alustoille myönnettyistä merkeistä (sarja ja numero) on tallennettava sähköisen rahapelaamisen alustojen lokikirjaan (jäljempänä 'lokikirja').

55. Alustat on merkittävä ennen kuin niitä käytetään.

56. Kun alustan henkilöllisyys on vahvistettu, yrityksen edustajan on merkittävä se sähköisesti. Alustojen merkintämenetelmien valinta on yritysten harkintavallassa. Merkinnän on oltava selkeästi valvontaviranomaisen asiasta vastaavan henkilöstön nähtävissä, kun he muodostavat yhteyden alustaan.

57. Alustat rekisteröidään lokikirjaan, johon on kirjattava seuraavat tiedot alustasta:

57.1. valmistaja,

57.2. IP-osoite,

57.3. toimipaikan osoite,

57.4. sen todistuksen numero ja myöntämispäivä, joka vahvistaa, että alusta on rahapelilain ja näiden vaatimusten mukainen, sekä todistuksen antaneen akkreditoidun elimen (laboratorion) nimi,

57.5. alustan erityisen tunnistemerkin sarja ja numero,

57.6. tiedot alustaa ylläpitävästä yrityksestä (nimi, oikeudellinen muoto, rekisteröity kotipaikka, koodi),

57.7. valvontaviranomaisen johtajan määräyksen numero, allekirjoituspäivä ja voimaantulopäivä, jona alustan toiminta hyväksytään,

57.8. valvontaviranomaisen johtajan määräyksen numero, allekirjoituspäivä ja voimaantulopäivä, jona alustan toimintalupa perutaan.

57.9. Lokikirja sisältää asiaankuuluvat tiedot lokikirjan täyttämishetkellä.

57.10. Valvontaviranomaisen asiasta vastaavan henkilöstön on pidettävä lokikirjaa.

57.11. Lokikirjan tiedot on päivitettävä yhden työpäivän kuluessa tietojen muutosta koskevien tietojen vastaanottamisesta.

57.12. Tiedot sarjoista ja merkkien numeroista on julkaistava valvontaviranomaisen verkkosivustolla.

57.13. Merkin voimassaolo päättyy päivänä, jona valvontaviranomaisen johtajan määräys alustan toimintaa koskevan luvan peruuttamisesta tulee voimaan.

VI LUKU LOPPUSÄÄNNÖS

58. Yritykset, jotka ovat rikkoneet Vaatimuksissa asetettuja vaatimuksia, ovat vastuussa rahapelilaissa säädetyn menettelyn mukaisesti.
