

**LEEDU VABARIIGI RAHANDUSMINISTEERIUMI HASARTMÄNGUDE
JÄRELEVALVEASUTUSE DIREKTORI MÄÄRUS**

KAUGHASARTMÄNGU PLATVORMIDE NÕUETE KINNITAMISE KOHTA

Vastavalt Leedu Vabariigi hasartmänguseaduse (muudetud 7. novembri 2024. aasta seadusega nr XIV-3080) artikli 16 lõigetele 4, 6 ja 7:

1. kinnitan nõuded kaughasartmängu platvormidele (lisatud);
2. teatan, et käesolev määrus jõustub 1. novembril 2025.

Direktor

KINNITATUD

Leedu Vabariigi rahandusministeeriumi
hasartmängude järelevalveasutuse direktori
[kuupäev] 2025. aasta määrusega nr

NÕUDED KAUGHASARTMÄNGU PLATVORMIDELE

I PEATÜKK ÜLDSÄTTED

1. Kaughasartmängu platvormide nõuetega (edaspidi „nõuded“) kehtestatakse üldised ja tehnilised nõuded kaughasartmängu platvormidele (edaspidi „platvormid“) ning platvormide registreerimise ja märgistamise kord.
2. Nõuded on koostatud kooskõlas Leedu Vabariigi hasartmänguseadusega (edaspidi „hasartmänguseadus“).
3. Nõuded kehtivad ettevõtjatele, kellel on hasartmängude korraldamise litsents ja luba, mis annab õiguse korraldada Leedu Vabariigis kaughasartmänge (edaspidi „ettevõtjad“).
4. Käesolevates nõuetes kasutatakse järgmisi mõisteid.
 - 4.1. **Klienditarkvara** – tarkvara, mis on välja töötatud kaughasartmängude korraldamiseks ja paigaldatud mängija seadmesse.
 - 4.2. **Mängija liides** – mängija tarkvara või veebibrauseri liides, milles mängija suhtleb kaughasartmänguseadmega.
 - 4.3. **Mängutsükl** – kõik ühe mängusessiooni ajal tehtavad kaughasartmänguseadme toimingud ja andmeedastused.
 - 4.4. **Mängija seade** – seade, mille abil mängija osaleb kaughasartmängus.
 - 4.5. **Mängutsükli komponent** – mängu komponent, mida saab alustada alles pärast peamise mängutulemuse esitamist ja mis lõpetatakse enne mängutsükli lõppu.
 - 4.6. **Mängija seanss** – kõik tuvastatud isikuga mängija ja kaughasartmänguseadme tehtavad toimingud ja andmeedastused ajavahemikul alates tuvastatud isikuga mängija ühenduse loomisest platvormiga kuni tema ja platvormi ühenduse katkestamiseni.
 - 4.7. **Platvormi väliskomponendid** – kolmanda osapoole väline tarkvara, mis on platvormiga seotud ja mida platvorm kasutab.
 - 4.8. **Mängija mängukonto** – konto, kuhu finantstehingute käigus kantakse mängija raha.
 - 4.9. **Muudatuste ajalugu** – platvormi teabehaldusfunktsioon, milles kajastatakse andmebaasi salvestatud algandmete täiendamine või neile uute andmete lisamine.
 - 4.10. **Rahatehing** – mis tahes makse, ülekanne või raha laekumine mängija makseasutuselt ettevõtja hallatavale mängija mängukontole ja sealt tagasi.
 - 4.11. **Finantstehing** – rahatehing või toiming, mida mängija ja hasartmänguettevõtja teevad seoses tehtud panuse, võidu väljamaksmise, maksu mahaarvamise või panuse tühistamisega.
5. Muid nõuetes kasutatud mõisteid tõlgendatakse vastavalt hasartmänguseaduses esitatud määratlusele.

II PEATÜKK PLATVORMIDELE ESITATAVAD ÜLDNÕUDED

6. Platvorm peab automaatselt kontrollima järgmist:
 - 6.1. kaughasartmänguautomaadi ja -platvormi aktiveerimisel ning vähemalt iga 24 tunni järel pärast aktiveerimist platvormi ja kaughasartmänguautomaadi komponendid ning muud mängutulemust mõjutavad komponendid, mis tagavad andmete autentsuse ja tervikluse digitaalallkirja (nt SHA kontrollsummad) või muude samaväärsete meetodite abil;
 - 6.2. mängija tarkvara autentsus (kui seda kasutatakse kaughasartmänguseadme ja mängija seadme vaheliseks andmevahetuseks) digitaalallkirja (nt SHA kontrollsummad) või muude samaväärsete meetodite abil, kui mängija tarkvara loob ühenduse kaughasartmänguseadme ja

platvormiga ning vähemalt iga 24 tunni järel pärast platvormi ja kaughasartmänguseadmega ühenduse loomist.

7. Kõiki platvormi ja kaughasartmänguseadme tehtud autentsuse kontrolli tulemusi tuleb platvormi andmebaasis säilitada vähemalt 90 kalendripäeva ning mängukorraldaja kontrolli korral kuni kontrolli lõpuni.

8. Kui platvorm tuvastab enda ja/või kaughasartmänguseadme komponentide autentsuses mis tahes vasturääkivusi (vigu), peatab ta kõik kaughasartmängutegevused, mille puhul on tuvastatud vasturääkivusi (vigu), ja seiskab komponendid, mida vasturääkivused (vead) võivad mõjutada.

9. Kui platvorm või mängija tarkvara tuvastab vasturääkivusi mängija tarkvara komponentide autentsuses või kaughasartmänguseadme, mängija tarkvara või platvormi ühenduse tõrkeid, peab see mängija tarkvara tegevuse peatama.

10. Platvorm peab olema projekteeritud nii, et seda saab turvaliselt kohapeal ja eemalt kontrollida, tuvastades paigaldatud süsteemi tasandi tarkvara, sealhulgas platvormi ja kaughasartmänguseadme automaatseks kontrollimiseks kasutatavad tarkvarakomponendid (edaspidi „kaughasartmänguseadme tarkvara“) ja nende versioonid, kasutades kolmanda isiku usaldusväärset välist kontrollivahendit (edaspidi „väline kontrollivahend“). Välise kontrollivahendi usaldusväärsust peab hindama akrediteeritud asutus (laboratoorium).

11. Platvormil säilitatav teave peab olema vahetult kättesaadav ja keskselt hallatav. Kui seda säilitatakse platvormi väliskomponentides, peab see olema platvormiga otse ühendatud, et seda ning platvormi teavet ja kaughasartmänguseadme tarkvara saaks kontrollida välise kontrollivahendi abil või otse platvormiga ühenduse loomise teel.

12. Järelevalveasutusele tuleb väljastada sisselogimisandmed, mis võimaldavad otsest juurdepääsu välisele kontrollivahendile ja platvormile.

13. Platvorm peab tagama, et platvormi ja kaughasartmänguseadme käitamissündmusi (kaughasartmänguseadme sisse ja välja lülitamine, talitlushäired, mängude peatamine ja aktiveerimine) (edaspidi „olulised sündmused“), arvestus- ja aruandlusandmeid, platvormi väliste komponentide andmeid ning muid muudetavaid andmeid ja faile saavad muuta ainult vastavate õigustega isikud. Kõik tehtud muudatused peavad olema muudatuste ajaloo aruande koostamisel kättesaadavad. Eespool nimetatud andmete muutmisel peab platvorm registreerima ja säilitama järgmise teabe:

- 13.1. muudetud andmeelement;
- 13.2. andmeelemendi väärtus enne muutmist;
- 13.3. andmeelemendi väärtus pärast muutmist;
- 13.4. andmeelemendi muutmise kuupäev ja kellaaeg;
- 13.5. muudatuse teinud isiku nimi;
- 13.6. teade muudatuse põhjuse kohta.

14. Platvormil peab olema kuupäeva ja kellaaega salvestav sisemine kell või ajatempli moodul (edaspidi „sisemine kell“), mis on sünkroonitud kaughasartmänguseadme ja platvormi väliskomponentidega ning mida kasutatakse järgmistel eesmärkidel:

- 14.1. ajatemplite loomine platvormiandmete salvestamiseks;
- 14.2. aruannete koostamine;
- 14.3. seansi jooksul mängijale aja kuvamine.

14.4. Platvorm peab kuvama Leedu ajavööndi aega, mis peab olema mängijale seansi ajal püsivalt ja igal ajal selgelt nähtav ning kuvatud vastavalt järelevalveasutuse poolt heaks kiidetud vastutustundliku mängimise suunistes sätestatud korrale.

15. Platvorm peab taastama vähemalt ühe mängu andmed, mida mängija viimati kaughasartmänguseadmes mängis:

- 15.1. mängu alguse ja lõpu kuupäev ja kellaaeg;
- 15.2. rahasumma või krediit, mis mängijal oli enne ja pärast mängu;
- 15.3. panuste koguarv;
- 15.4. võidetud rahasumma või krediit;

- 15.5. võidetud rahasumma või krediit kokku;
- 15.6. pakutud hasartmäng;
- 15.7. mängusündmus ja selle tulemus;
- 15.8. mängija mängu ajal tehtud valikud ja nende tulemus;
- 15.9. mängutsükli elementide tulemused;
- 15.10. kogu mängu taasesitamine.
16. Mängija tarkvara ja seade ei tohi:
 - 16.1. sisaldada loogikat, mis määrab mängu tulemuse;
 - 16.2. jätkata mängu pärast kaugmänguseadme ja platvormiga ühenduse kaotamist;
 - 16.3. säilitada andmeid, mis on ette nähtud säilitamiseks platvormil.
17. Andmete vahetamine mängijate tarkvara, seadmete ja platvormide vahel on keelatud, välja arvatud vestlusfunktsioonid (tekst, heli, pilt jne) ja lubatud failid (kasutaja fotod ja kirjeldused, muud fotod jne).
18. Mängija tarkvara funktsioonid, mis ei ole seotud mängimisega, ei tohi mõjutada mängimist.
19. Enne mängija seansi loomist peab platvorm koos mängija tarkvara ja kaughasartmänguseadmega tuvastama kõik ühildumatused või piirangud, mis takistaksid mängija tarkvara nõuetekohast toimimist koos kaughasartmänguseadmega.
20. Kaughasartmänguseadme ühildumatuste ja piirangute tuvastamise korral platvorm:
 - 20.1. peab teavitama mängijat tuvastatud ühildumatustest ja piirangutest;
 - 20.2. ei tohi luua mängija seansi enne, kui ühildumatused ja piirangud on kõrvaldatud.
 - 20.3. Kaughasartmänguseadme platvorm peab olema suuteline peatama ja aktiveerima kõiki või teatavaid mängu ja mängija seansse.
21. Mängulepingu sõlmimise ajal mängija isiku tuvastamise käigus tuleb platvormi andmebaasi sisestada mänguleping ja mängija registreerimisvormi väljadel esitatud identifitseerimisandmed, mida ettevõtja on kontrollinud.
22. Andmete edastamine ja salvestamine platvormi, platvormi muude väliskomponentide, kaughasartmänguseadme ja mängija tarkvara vahel peab toimuma krüpteeritult, kasutades täiustatud krüpteerimisalgoritme ja turvalisi sideprotokolle, mis takistavad loata pealtkuulamist, muutmist või kasutamist.
23. Kõiki andmeid ja nende koopiaid tuleb platvormil säilitada arhitektuuris, mis kaitseb nende andmete terviklust tõrke korral ega põhjusta platvormi osalise rikke tõttu andmete ja/või nende koopiate kadumist või kahjustumist.
24. Vähemalt kord kuus tuleb mängija ja kaugplatvormi vahel ühenduse loomisel kasutada kaksikautentimist.
25. Kui mängija alustab platvormiga suhtlemist, tuleb salvestada järgmised andmed:
 - 25.1. sisselogimise kuupäev ja kellaaeg;
 - 25.2. IP-aadress ja IP-aadressi muutused reaajas kuni mängija ja platvormi suhtluse lõpuni;
 - 25.3. väljalogimise kuupäev ja kellaaeg.
26. Platvormil ja/või platvormi väliskomponentidel tuleb erinevaid failivorminguid ja andmebaasikirjeid kasutades koguda ja säilitada dokumentide koopiaid, nende ajakohastamise kuupäevi ja muid andmed, mis luuakse digitaalselt:
 - 26.1. mängija isiku tuvastamise ajal;
 - 26.2. mängija kaughasartmängulepingu sõlmimise, pikendamise ja muutmise ajal;
 - 26.3. mängija rahaliste vahendite ja vara allika kindlakstegemise ajal.
 - 26.4. Dokumentide koopiate ja andmete muutmise, kustutamise, nendest väljavõtete tegemise või nende muul viisil mõjutamise korral tuleb kõik muudatused platvormil salvestada ja säilitada.
27. Platvormid ja/või platvormi välised komponendid peavad salvestama ja säilitama kõik teabeedastused ettevõtja ja mängijate vahel. Mängijatega vahetatud teavet tuleb digitaalselt säilitada

erinevates failivormingutes, andmebaasikirjetes või muudes analoogsetes vahendites nii, et see salvestamise käigus ei muutuks.

28. Kõik platvormi ja/või platvormi väliste komponentide süsteemidesse salvestatud ettevõtja ja mängijate edastatud teabe muudatused, kustutamised, otsingud või muul viisil mõjutamised tuleb registreerida ja säilitada platvormil.

29. Platvorm ei võimalda mängukontot luua alla 21-aastastel isikutel ja isikutel, kes on kantud hasartmängus osalemise piiranguga isikute registrisse (edaspidi „piiranguregister“).

30. Platvorm esitab enne uute mängijate mängukonto loomist ja siis, kui olemasolevad mängijad platvormiga ühenduse loovad, automaatselt piiranguregistrile päringu ja saab vastuse selle kohta, kas isikud on piiranud oma mänguvõimalusi või mitte. Kui platvormi päringu esitamise ja vastuse saamise funktsioon ei toimi, peab platvorm peatama uute mängijate mängukontode loomise ega tohi võimaldada mängijatel platvormiga ühendust luua.

31. Kui mängija ei ole 15 minuti jooksul ühtegi toimingut teinud, katkestab platvorm automaatselt ühenduse mängijaga ja võimaldab tal jätkata mängimist alles pärast platvormiga ühenduse taastamist.

32. Platvorm peab rakendama hasartmänguseaduse artiklis 10⁴ sätestatud vastutustundliku mängimise meetmeid vastavalt järelevalveasutuse ja ettevõtjate vastutustundliku mängimise kindluse tagamise kontrollisüsteemi nõuetele, samal ajal tuleb andmed kõigi mängijate valitud piiravate meetmete kohta salvestada ja säilitada platvormi andmebaasis.

33. Platvormil peab olema funktsioon, mis võimaldab mängijal kehtestada endale piirangu, et ta ei saaks teha rahatehinguid rohkem kui järgmiste kalendriperioodide jooksul:

33.1. päev (kell 00.00–24.00), mida ei tohi pikendada enne, kui taotluse esitamistest on möödunud 48 tundi;

33.2. nädal (nädalana käsitatakse seitsmepäevast ajavahemikku alates kella 00.00-st iga kalendrikuu esimesel päeval kuni kella 24.00-ni seitsmendal päeval ning seejärel vastavalt algusega 8., 15., 27. ja 28. päeval; 28. päeval algav nädal lõpeb sama kuu viimasel päeval), mida võib pikendada järgneva nädala võrra 48 tundi pärast taotluse esitamist;

33.3. kuu (alates kella 00.00-st kuu esimesel päeval kuni kella 24.00-ni kuu viimasel päeval), mida võib pikendada järgneva kuu võrra 48 tundi pärast taotluse esitamist.

34. Platvormil peab olema funktsioon, mis võimaldab mängijal soovi korral piirata mängija seansi aega; kui mängija taotleb oma seansiaja pikendamist, jõustuvad muudatused 48 tunni pärast.

35. Platvorm peab suutma jälgida, avastada ja tuvastada tarkvara, mida mängijad kasutavad automaatsete panuste tegemiseks järgmiste kriteeriumide alusel:

35.1. tehtud panuste kiirus ja ajastus;

35.2. tehtud panuste järjepidevus;

35.3. rahatehingute järjepidevus;

35.4. mängija konto toimingud;

35.5. mängija tarkvara ja IP-aadressi analüüs.

36. Platvorm peab olema projekteeritud nii, et hasartmänguseaduse artikli 16 lõike 9 punktides 1, 4, 7, 8, 9 ja 10 osutatud andmed laaditakse veebiteenuse abil automaatselt LAKISE platvormile üles vähemalt iga 30 päeva järel.

III PEATÜKK

NÕUDED MÄNGIJATE KONTODELE JA FINANTSTEHINGUTELE

37. Mängijal võib olla platvormil korraga üks aktiivne mängukonto. Kui mängijal on varasemaid mitteaktiivseid mängukontosid, peavad need olema seotud peamise aktiivse mängukontoga. Kui mängija lõpetab kaughasartmängulepingu ja tal ei ole aktiivseid mängukontosid, peavad tema endiste mängukontode andmed jääma andmebaasis loogiliselt seotuks.

38. Mängijatel ei ole lubatud ettevõtja platvormil mängijate mängukontode vahel finants-ega rahatehinguid teha.

39. Platvorm peab võimaldama mängijatele erifunktsioonidega mängukontode loomist, kasutamist ja sulgemist, mis on platvormi andmebaasis eraldi identifitseeritud ja mida järelevalveasutus kasutab järelevalvetoimingute tegemiseks. Selliste mängijate erifunktsioonidega mängukontode toimimisviis peab olema identne mängimiseks mõeldud mängukontodega.

40. Mängijate erifunktsioonidega mängukontosid võivad kasutada ka:

40.1. platvormi ja kaughasartmänguseadmeid sertifitseerivad akrediteeritud asutused (laborid);

40.2. kaughasartmänguseadmete tootjad;

40.3. platvormi väliskomponentide või sellega seotud süsteemide tootjad;

40.4. platvormide ja kaughasartmänguseadmete arendajad ja hooldajad;

40.5. õnnemängude korraldajad õnnemängude korraldamise eesmärgil.

41. Kui mängija teeb oma kontoga rahatehinguid, tuleb rakendada meetmeid, et tagada raha laekumise või krediteerimise ja väljamaksmise täielik jälgitavus.

42. Mängija ei tohi mängukontol olevat raha käsutada enne, kui see on ettevõtjale laekunud või ettevõtja on saanud makseasutuse väljastatud kinnituskoodi, mis näitab, et asutus on rahaülekande kinnitanud. Kinnituskoodi tuleb säilitada platvormi andmebaasis.

43. Kui mängija teeb oma mängukontoga rahatehinguid, tuleb need teha otse mängija nimel makseasutuses avatud kontole. Rahatehingute tegemisel tuleb iga rahatehingu puhul tuvastada mängija isik (mängija ees- ja perekonnanimi, isikukood (välismaalase isikukood või muu kordumatu märgijada, mis antakse välismaalasele isiku tuvastamiseks, või selle puudumisel välismaalase sünniaeg)) ning andmed peavad olema samad, mis on esitatud kaughasartmängulepingus.

44. Mängija rahatehingute tegemise käigus peab platvorm salvestama ja säilitama järgmised andmed:

44.1. tehingu identifitseerimistunnus;

44.2. mängija kordumatu identifitseerimisnumber (ID);

44.3. kuupäev, kellaaeg;

44.4. mängija ees- ja perekonnanimi ning isikukood (välismaalase isikukood või muu kordumatu märgijada, mis antakse välismaalasele tema isiku tuvastamiseks, või selle puudumisel välismaalase sünniaeg);

44.5. rahatehingu liik (sisse- või väljamakse) ja summa;

44.6. konto number või muud identifitseerivad andmed konto kohta, millelt rahatehing tehti;

44.7. ülekande tegemise tasu;

44.8. mängija konto jääk pärast tehingut;

44.9. rahatehingu olek (pooleli, lõpetatud jne).

45. Kui mängija teeb panuseid ja võtab võidetud summa välja, tuleb platvormil salvestada ja säilitada järgmised andmed:

45.1. mängija kordumatu identifitseerimisnumber (ID);

45.2. tehingu identifitseerimistunnus;

45.3. kuupäev, kellaaeg;

45.4. mängija ees- ja perekonnanimi, isikukood (välismaalase isikukood või muu kordumatu märgijada, mis antakse välismaalasele tema isiku tuvastamiseks, või selle puudumisel välismaalase sünniaeg);

45.5. tehtud panus;

45.6. täiendav rahasumma või krediit, mis on ette nähtud mängimiseks selles mängutsükli;

45.7. hasartmängu liik;

45.8. mängu nimi ja mängu versioon või panustamis- või õnnemängusündmus;

45.9. maksed, vahendustasud või muud tasud, mida ettevõtja võtab mängija tehtud panuselt;

45.10. mängu või laua (selle kasutamise korral) kordumatu identifitseerimisnumber;

45.11. võidutabeli kordumatu identifitseerimisnumber;

- 45.12. mängu staatus (käimasolev, lõpetatud jne);
 - 45.13. selle kasutamise korral mängija tarkvara versioon;
 - 45.14. teave mängude ja mängija seansside peatamise ja aktiveerimise põhjuste kohta;
 - 45.15. väljamakstud võidusumma;
 - 45.16. muud väljamaksed ja nende tegemise põhjused;
 - 45.17. mängija konto saldo pärast võidusumma väljamaksmist.
46. Kui mängija ei saa platvormil finantstehingut teha, tuleb salvestada kirjeldav sõnum, milles selgitatakse, miks tehingut ei lõpetatud algselt kavandatud viisil.

IV PEATÜKK

ARUANDLUSNÕUDED

47. Platvormi kasutajaliides ja väline kontrollivahend peavad vastama lihtsuse, interaktiivsuse ja intuiitiivsuse põhimõttele. Kogu platvormil salvestatud teave tuleb teha järelevalveasutusele kättesaadavaks selge visuaalse esitusega, mis tagab, et kasutajale piisab platvormiga ühenduse loomiseks tavapärastest standardsete arvutiprogrammide ja veebisaitidega töötamise oskustest.

48. Platvormil peab olema vahend, mis võimaldab luua läbivaatamiseks muudatuste ajaloo aruande ning laadida alla avatud failivormingus tabeleid platvormil säilitatavate andmetega, mida saab järjestada järgmistel alustel:

- 48.1. kuupäev ja kellaaeg;
- 48.2. mängija eesnimi, perekonnanimi, isikukood (välismaalase isikukood või muu kordumatu märgijada, mis antakse välismaalasele tema isiku tuvastamiseks, või selle puudumisel välismaalase sünniaeg) ja kodakondsus;
- 48.3. kaughasartmänguseadme tootja komponendid;
- 48.4. finantstehingud;
- 48.5. mängija võetud mängimist piiravad meetmed, nagu on täpsustatud hasartmänguseaduse artikli 10⁴ lõikes 3.

49. Platvormil peab olema vahend, mis võimaldab koostada läbivaatamiseks finantsaruande ning laadida alla avatud failivormingus tabeleid platvormil säilitatavate andmetega, mida saab järjestada järgmistel alustel:

- 49.1. kuupäev ja kellaaeg;
- 49.2. mängija eesnimi, perekonnanimi, isikukood (välismaalase isikukood või muu kordumatu märgijada, mis antakse välismaalasele tema isiku tuvastamiseks, või selle puudumisel välismaalase sünniaeg) ja kodakondsus;
- 49.3. kaughasartmängu liik;
- 49.4. mängus osalemise eest makstud summad;
- 49.5. väljamakstud võidusummad;
- 49.6. tegevuse tulem (tegevuse tulem leitakse pärast väljamakstud võitude mahaarvamist mängus osalemise eest makstud summadest).

V PEATÜKK

PLATVORMIDE MÄRGISTAMINE JA REGISTREERIMINE

50. Platvorm, millele järelevalveasutus on loa andnud, peab olema märgistatud spetsiaalse identifitseerimismärgisega.

51. Platvormi spetsiaalne identifitseerimismärk (edaspidi „märk“) tähendab horisontaalset pealiskirja, millel on seadme tüübile vastav seeriatähis (LPT PN) ja kuuekohaline number.

52. Märkise seeriatähis ja number täpsustatakse järelevalveasutuse direktori määrukses kaughasartmängu korraldamise loa andmise, täiendamise või muutmise kohta, millega antakse ettevõtjale platvormi käitamise õigus.

53. Märgiste numbrid algavad numbrist 000001 ja jätkuvad kasvavas järjekorras.
54. Teavet platvormidele antud märgiste kohta (seeriatähis ja number) säilitatakse kaughasartmänguplatvormide registris (edaspidi „register“).
55. Platvormid tuleb märgistada enne nende kasutamist.
56. Platvormi identiteedi loonud ettevõtja esindaja märgistab selle elektrooniliselt. Platvormide märgistamise meetodi valivad ettevõtjad ise. Märgis peab olema järelevalveasutuse vastutavatele töötajatele platvormiga ühenduse loomisel selgelt nähtav.
57. Platvormid registreeritakse registris, kuhu kantakse platvormi kohta järgmised andmed:
- 57.1. tootja;
 - 57.2. IP-aadress;
 - 57.3. asukoha aadress;
 - 57.4. platvormi hasartmänguseadusele ja käesolevatele nõuetele vastavust kinnitava sertifikaadi number ja väljaandmise kuupäev ning selle välja andnud akrediteeritud asutuse (labori) nimi;
 - 57.5. platvormi spetsiaalse identifitseerimismärgise seeriatähis ja number;
 - 57.6. platvormi käitava ettevõtja andmed (nimi, õiguslik vorm, registrijärgne asukoht, kood);
 - 57.7. järelevalveasutuse direktori määruse number, millega antakse luba platvormi käitamiseks, selle allkirjastamise kuupäev ja jõustumise kuupäev;
 - 57.8. platvormi käitamise luba kehtetuks tunnistava järelevalveasutuse direktori määruse number, allkirjastamise kuupäev ja jõustumise kuupäev.
 - 57.9. Register sisaldab registrikande tegemise hetkel kehtivaid andmeid.
 - 57.10. Registrit peavad järelevalveasutuse vastutavad töötajad.
 - 57.11. Registri andmeid ajakohastatakse ühe tööpäeva jooksul alates andmete muutumist käsitleva teabe kättesaamise kuupäevast.
 - 57.12. Teave märgiste seeriatähiste ja numbrite kohta avaldatakse järelevalveasutuse veebisaidil.
- 57.13. Märgis kaotab kehtivuse alates kuupäevast, mil jõustub järelevalveasutuse direktori määrus platvormi käitamise loa tühistamiseks.

VI PEATÜKK LÕPPSÄTTED

58. Käesolevaid nõudeid rikkunud ettevõtjad võetakse vastutusele hasartmänguseaduses sätestatud korras.
-