

**DYREKTOR URZĘDU KONTROLI GIER PRZY MINISTERSTWIE FINANSÓW
REPUBLIKI LITEWSKIEJ**

**PAŃSTWOWEGO URZĘDU DS. ŻYWNOŚCI I WETERYNARII W SPRAWIE
ZATWIERDZENIA WYMOGÓW DOTYCZĄCYCH ZDALNYCH PLATFORM
HAZARDOWYCH**

Zgodnie z art. 16 ust. 4, 6 i 7 ustawy Republiki Litewskiej o grach hazardowych (zmienionej ustawą nr XIV-3080 z dnia 7 listopada 2024 r.):

1. Niniejszym zatwierdzam wymogi dotyczące zdalnych platform hazardowych (w załączeniu).
2. Niniejszym zarządzam, że niniejsze rozporządzenie wchodzi w życie z dniem 1 listopada 2025 r.

Dyrektor

WYMOGI DOTYCZĄCE ZDALNYCH PLATFORM HAZARDOWYCH

ROZDZIAŁ I PRZEPISY OGÓLNE

1. Wymogi dotyczące zdalnych platform hazardowych („Wymogi”) określają ogólne i techniczne wymagania dotyczące zdalnych platform hazardowych (zwanych dalej „platformami”), a także procedurę rejestracji i oznaczania tego rodzaju platform.

2. Wymogi zostały określone zgodnie z ustawą o grach hazardowych Republiki Litewskiej (zwaną dalej „ustawą o grach hazardowych”).

3. Wymogi te mają zastosowanie do przedsiębiorstw posiadających licencje i zezwolenia na organizację gier losowych, przyznające prawo do prowadzenia działalności w zakresie organizacji gier na odległość na terenie Republiki Litewskiej (zwanych dalej „przedsiębiorstwami”).

4. W niniejszych wymogach stosuje się następujące pojęcia:

4.1. **Oprogramowanie klienckie** – oprogramowanie opracowane do organizacji gier na odległość i zainstalowane na urządzeniu gracza.

4.2. **Interfejs gracza** – interfejs oprogramowania lub przeglądarki internetowej gracza, w którym gracz wchodzi w interakcję z urządzeniem do gier na odległość.

4.3. **Cykl gry** – wszelkie czynności i komunikaty urządzenia do gier na odległość, które mają miejsce podczas jednej sesji gier.

4.4. **Urządzenie gracza** – urządzenie, za pomocą którego gracz uczestniczy w grach na odległość.

4.5. **Element cyklu gry** – element gry, który może zostać uruchomiony dopiero po przedstawieniu głównego wyniku gry i ukończony przed zakończeniem cyklu gry.

4.6. **Sesja gracza** – wszelkie działania i komunikacja prowadzone przez gracza o ustalonej tożsamości oraz wyposażonego w urządzenie do gier na odległość, wykonywane w okresie od połączenia gracza o ustalonej tożsamości z platformą do jego odłączenia od platformy.

4.7. **Elementy zewnętrzne platformy** – zewnętrzne oprogramowanie osób trzecich powiązane z platformą i przez nią wykorzystywane.

4.8. **Konto gracza** – konto, na którym rejestrowane są środki gracza podczas operacji finansowych.

4.9. **Historia zmian** – funkcja zarządzania informacjami na platformie, która modyfikuje oryginalne dane zapisane w bazie danych poprzez dodanie lub uzupełnienie nowych danych.

4.10. **Operacje pieniężne** – wszelkie płatności, przelewy lub wpływy pieniężne z instytucji płatniczej gracza dokonywane na konto, lub z konta gracza, prowadzonego przez przedsiębiorstwo.

4.11. **Operacje finansowe** – operacje pieniężne lub działania podejmowane przez gracza i przedsiębiorstwo prowadzące gry losowe w związku z dokonaniem zakładem, wypłatą wygranych, odliczeniem podatku lub anulowaniem zakładu.

5. Inne terminy użyte w Wymogach należy rozumieć zgodnie z definicjami zawartymi w ustawie o grach hazardowych.

ROZDZIAŁ II OGÓLNE WYMOGI DOTYCZĄCE PLATFORM

6. Platforma powinna w sposób samoczynny sprawdzać:

6.1. elementy platformy i maszyny do gier na odległość oraz inne elementy wpływające na wynik gry, zapewniające autentyczność i integralność danych za pomocą podpisu cyfrowego (np. sum kontrolnych SHA) lub innych równoważnych metod, w momencie aktywacji maszyny do gier na odległość i platformy, a także co najmniej co 24 godziny po aktywacji;

6.2. autentyczność oprogramowania gracza (jeżeli takowe jest wykorzystywane do komunikacji między urządzeniem do gier na odległość a urządzeniem gracza) za pomocą podpisu cyfrowego (np. sum kontrolnych SHA) lub innych równoważnych metod, w momencie połączenia oprogramowania gracza z urządzeniem do gier na odległość i platformą, a także co najmniej co 24 godziny od momentu podłączenia do platformy i urządzenia do gier na odległość.

7. Wszystkie wyniki kontroli autentyczności przeprowadzonych przez platformę i urządzenie do gier na odległość muszą być przechowywane w bazie danych platformy przez co najmniej 90 dni kalendarzowych, a w przypadku kontroli przez operatora gier, do końca takiej kontroli.

8. Jeżeli Platforma wykryje jakiegokolwiek nieprawidłowości (błędy) dotyczące autentyczności jej elementów składowych i/lub urządzenia do gier na odległość, powinna ona wstrzymać wszelkie działania związane z grami na odległość, w których stwierdzono nieprawidłowości (błędy), a także wszelkie elementy, których mogą dotyczyć nieprawidłowości (błędy).

9. Jeżeli platforma lub oprogramowanie gracza wykryje jakiegokolwiek nieprawidłowości dotyczące autentyczności elementów oprogramowania gracza lub jakiegokolwiek nieprawidłowe działanie połączenia między urządzeniem do gier na odległość, oprogramowaniem gracza lub platformą, powinna ona wstrzymać działanie oprogramowania gracza.

10. Platforma musi być zaprojektowana w taki sposób, aby można ją było bezpiecznie zweryfikować lokalnie i zdalnie poprzez identyfikację zainstalowanego oprogramowania, w tym elementów oprogramowania platformy i urządzenia do gier na odległość do automatycznej weryfikacji (zwanego dalej „oprogramowaniem urządzenia do gier na odległość”) oraz ich wersji, na poziomie systematycznym, przy użyciu zewnętrznego, wiarygodnego narzędzia weryfikacji strony trzeciej (zwanego dalej „narzędziem weryfikacji zewnętrznej”). Wiarygodność narzędzia weryfikacji zewnętrznej powinna zostać poddana ocenie przez akredytowaną jednostkę (laboratorium).

11. Informacje przechowywane na platformie powinny być bezpośrednio dostępne i zarządzane centralnie. Jeżeli są one przechowywane na elementach zewnętrznych platformy, muszą być bezpośrednio połączone z platformą, aby informacje oraz oprogramowanie platformy i urządzenia do gier na odległość mogły zostać zweryfikowane za pomocą zewnętrznego narzędzia weryfikacji lub poprzez połączenie bezpośrednio z platformą.

12. Dane logowania muszą być wydawane Organowi Nadzoru, w sposób umożliwiający bezpośredni dostęp do narzędzia i platformy weryfikacji zewnętrznej.

13. Platforma musi zapewnić, aby wyłącznie osoby posiadające takie prawo mogły zmieniać zdarzenia operacyjne platformy i urządzenia do gier na odległość (aktywacje i dezaktywacje urządzenia do gier na odległość, awarie, przerwy w grach i aktywacje) (zwane dalej „ważnymi zdarzeniami”), dane rachunkowe i sprawozdawcze, zewnętrzne dane składowe Platformy oraz inne dane i pliki, które mogą ulec zmianie. Wszelkie wprowadzone zmiany muszą być dostępne podczas generowania raportu historii zmian. Podczas modyfikowania wyżej wymienionych danych platforma musi rejestrować i przechowywać:

- 13.1. Zmodyfikowany element danych;
- 13.2. wartość elementu danych przed zmianą;
- 13.3. wartość elementu danych po zmianie;
- 13.4. datę i godzinę zmiany elementu danych;
- 13.5. Nazwisko osoby, która dokonała zmiany.
- 13.6. Informacja o przyczynie zmiany.

14. Platforma musi posiadać wewnętrzny zegar rejestrujący datę i godzinę lub stanowisko obsługi znaczników czasu (zwany dalej „zegarem wewnętrznym”), który jest zsynchronizowany z urządzeniem do gier na odległość i zewnętrznymi elementami platformy i służy do:

14.1. tworzenia znaczników czasu do rejestrowania danych platformy;

14.2. sporządzania raportów;

14.3. wyświetlania odczytu graczowi w trakcie jego sesji gry

14.4. Platforma musi wyświetlać czas odpowiadający litewskiej strefie czasowej; czas ten musi być na bieżąco i nieprzerwanie wyraźnie widoczny dla gracza w trakcie jego sesji gry, a także wyświetlany zgodnie z procedurą określoną w Wytycznych dotyczących odpowiedzialnej gry zatwierdzonych przez Urząd Nadzoru.

15. Platforma musi posiadać możliwość przywrócenia danych z co najmniej jednej ostatniej gry rozegranej przez graczy na urządzeniu do gier na odległość, w tym:

15.1. datę i godzinę rozpoczęcia i zakończenia gry;

15.2. kwotę pieniędzy lub liczbę środków, które gracz posiadał przed i po grze;

15.3. całkowitą kwotę zakładów;

15.4. kwotę wygranych pieniędzy lub liczbę środków;

15.5. całkowitą kwotę wygranych pieniędzy lub liczbę środków;

15.6. świadczone usługi;

15.7. wydarzenie związane z grami i jego wynik;

15.8. wybory dokonane przez gracza podczas gry i ich wynik;

15.9. wyniki elementów cyklu gry;

15.10. powtórzenie całej gry.

16. Oprogramowanie i urządzenie Gracza nie mogą:

16.1. zawierać mechanizmów logicznych, które określają wynik gry;

16.2. umożliwiać wznowienia danej gry po utracie połączenia z urządzeniem do gier na odległość i platformą;

16.3. przechowywać danych, które mają być gromadzone na platformie.

17. Wymiana danych między oprogramowaniem, urządzeniami i platformami graczy, z wyjątkiem funkcji czatu (danych tekstowych, dźwiękowych, wizualnych itp.) i dozwolonych plików (zdjęć i opisów użytkowników, innych zdjęć itp.), jest zabroniona.

18. Funkcjonalność oprogramowania gracza, która nie jest związana z grami, nie może wpływać na przebieg gier.

19. Przed utworzeniem sesji gracza platforma, wraz z oprogramowaniem gracza i urządzeniem do gier na odległość, musi być zdolna do wykrycia wszelkich niezgodności lub ograniczeń, które uniemożliwiłyby prawidłową współpracę oprogramowania gracza z urządzeniem do gier na odległość.

20. W przypadku, gdy platforma wykryje niezgodności i ograniczenia urządzenia do gier na odległość, powinna ona:

20.1. poinformować gracza o stwierdzonych niezgodnościach i ograniczeniach;

20.2. nie tworzyć sesji dla danego gracza do czasu usunięcia niezgodności i ograniczeń.

20.3. Platforma w urządzeniu do gier na odległość musi być w stanie zawiesić i aktywować wszystkie lub niektóre gry oraz sesje graczy.

21. W momencie zawarcia umowy o grach, na etapie identyfikacji gracza, umowa o grach i dane identyfikacyjne podane w polach formularza rejestracyjnego gracza, zweryfikowane przez przedsiębiorstwo, muszą zostać wprowadzone do bazy danych platformy.

22. Transmisja i przechowywanie danych między platformą, innymi zewnętrznymi elementami platformy, urządzeniem do gier na odległość i oprogramowaniem gracza muszą być szyfrowane przy użyciu zaawansowanych algorytmów szyfrowania i bezpiecznych protokołów komunikacyjnych, które zapobiegają niepożądanemu przechwyceniu, modyfikacji lub użyciu.

23. Wszystkie dane i ich kopie muszą być przechowywane na platformie w architekturze, która chroni integralność tych danych w przypadku awarii i nie powoduje utraty lub uszkodzenia danych i/lub ich kopii wskutek częściowej awarii platformy.

24. W przypadku, gdy gracz łączy się ze zdalną platformą hazardową, uwierzytelnianie dwuskładnikowe musi być stosowane nie rzadziej niż raz w miesiącu.

25. W momencie rozpoczęcia przez gracza korzystania z platformy, należy zarejestrować co następuje:

25.1. datę i godzinę podłączenia;

25.2. adres IP i jego bieżące zmiany, do momentu zakończenia korzystania z platformy

25.3. datę i godzinę odłączenia.

26. Na platformie i/lub zewnętrznych elementach platformy kopie tych dokumentów, data ich aktualizacji i inne dane generowane cyfrowo przy użyciu różnych formatów plików i pozycji bazy danych muszą być gromadzone i przechowywane:

26.1. w momencie identyfikacji gracza;

26.2. w momencie podpisania umowy o grach na odległość z graczem oraz jej odnowienia i zmiany;

26.3. w momencie identyfikacji źródła środków i aktywów gracza;

26.4. W przypadku zmiany, usunięcia, pobrania lub innego działania na egzemplarzach i danych dokumentów, wszystkie zmiany powinny być rejestrowane i przechowywane na platformie.

27. Platformy i/lub zewnętrzne elementy platformy powinny rejestrować i przechowywać wszelką komunikację między przedsiębiorstwem a graczami. Komunikacja z graczami musi być przechowywana cyfrowo w różnych formatach plików, pozycjach bazy danych lub innych analogicznych środkach w taki sposób, aby pozostała niezmieniona w momencie rejestracji.

28. Wszelkie modyfikacje, usunięcia, odzyskania lub inne działania związane z komunikacją przedsiębiorstwa z graczami przechowywaną w systemach platformy i/lub systemach elementów zewnętrznych platformy muszą być rejestrowane i przechowywane na platformie.

29. Platforma nie pozwala na utworzenie konta gracza osobom poniżej 21. roku życia oraz osobom wpisanym do Rejestru osób objętych zakazem uczestnictwa w grach hazardowych (zwanego dalej „Rejestrem”).

30. Platforma, w sposób samoczynny, przed utworzeniem nowych kont graczy i w momencie połączenia się istniejących graczy z platformą, wysyła zapytanie do rejestru celem ustalenia, czy dane osoby objęte są zakazem uczestnictwa w grach hazardowych. Jeżeli platforma nie realizuje funkcji wysyłania zapytań i uzyskiwania odpowiedzi, powinna ona zawiesić możliwość tworzenia nowych kont graczy i uniemożliwić graczom łączenie się z platformą.

31. W przypadku bezczynności gracza, platforma samoczynnie odłącza gracza po 15 minutach i pozwala mu wznowić grę dopiero po ponownym połączeniu się z platformą.

32. Platforma musi wdrożyć środki w zakresie odpowiedzialnego uczestnictwa w grach hazardowych określone w art. 10⁴ ustawy o grach hazardowych, zgodnie z wymogami Organu Nadzoru i wymogami systemu kontroli zapewnienia odpowiedzialnego uczestnictwa **w grach przez przedsiębiorstwa** przy czym dane dotyczące wszelkich działań ograniczających podjętych przez graczy muszą być rejestrowane i przechowywane w bazie danych platformy.

33. Platforma musi posiadać funkcję pozwalającą graczowi ograniczyć swe operacje pieniężne w następujących okresach kalendarzowych:

33.1. dzień (od 00:00 do 24:00), który nie może zostać przedłużony wcześniej niż 48 godzin po złożeniu wniosku;

33.2. tydzień (przez tydzień uznaje się siedmiodniową sekwencję od godziny 0:00 pierwszego dnia każdego miesiąca kalendarzowego do godziny 24:00 siódmego dnia, później rozpoczynającą się odpowiednio w dniach 8., 15., 27. i 28., a tydzień rozpoczynający się 28. dnia kończy się ostatniego dnia tego miesiąca), który może zostać przedłużony w następnym tygodniu, 48 godzin po złożeniu wniosku;

33.3. miesiąc (od godz. 00:00 pierwszego dnia miesiąca do godz. 24:00 ostatniego dnia tego miesiąca), który może zostać przedłużony w następnym miesiącu 48 godzin po złożeniu wniosku.

34. Platforma musi posiadać funkcję umożliwiającą graczowi opcjonalne ograniczenie czasu sesji gracza; jeżeli gracz poprosi o wydłużenie czasu sesji, zmiany powinny wchodzić w życie po 48 godzinach.

35. Platforma musi być w stanie monitorować, wykrywać i identyfikować oprogramowanie używane przez graczy do automatycznego obstawiania zakładów zgodnie z następującymi kryteriami:

35.1. szybkość i czas obstawiania zakładów;

35.2. spójność postawionych zakładów;

35.3. spójność operacji pieniężnych;

35.4. aktywność konta gracza;

35.5. analiza oprogramowania gracza i jego adresu IP.

36. Platforma musi być zaprojektowana w taki sposób, aby dane określone w art. 16 ust. 9 pkt 1, 4, 7, 8, 9 i 10 ustawy o grach hazardowych były samoczynnie przesyłane na platformę LAKIS co najmniej raz na 30 dni za pomocą usługi sieciowej.

ROZDZIAŁ III

WYMOGI DOTYCZĄCE KONT GRACZY I OPERACJI FINANSOWYCH

37. Gracz może posiadać jedno aktywne konto do gry na platformie jednocześnie. Jeśli gracz posiada nieaktywne konta do gry z przeszłości, muszą one być powiązane z głównym aktywnym kontem do gry. Jeżeli gracz rozwiązuje umowę o gry na odległość i nie posiada aktywnych kont do gry, jego dane z poprzedniego konta do gry muszą być nadal logicznie ze sobą powiązane w bazie danych.

38. Gracze nie mogą przeprowadzać żadnych operacji finansowych ani pieniężnych na platformie przedsiębiorstwa pomiędzy różnymi kontami graczy.

39. Platforma musi umożliwiać tworzenie, wykorzystywanie i zamykanie specjalnych funkcyjnych kont do gry, które są wyraźnie oznaczone jako takie w bazie danych platformy i wykorzystywane przez Organ Nadzoru do wykonywania działań nadzorczych. Tego rodzaju funkcyjne konta muszą, pod względem sposobu ich działania, być identyczne z kontami przeznaczonymi do gier.

40. Specjalne konta funkcyjne mogą być również używane przez:

40.1. akredytowane jednostki (laboratoria), które przeprowadzają certyfikację zewnętrznych elementów platformy i urządzeń do gier na odległość;

40.2. producentów urządzeń do gier na odległość;

40.3. producentów zewnętrznych elementów platformy lub systemów z nią powiązanych;

40.4. twórców i nadzorców platform i urządzeń do gier na odległość;

40.5. operatorów gier losowych w celu organizacji gier losowych.

41. W przypadku, gdy gracz wykonuje operacje pieniężne na koncie gracza, należy wdrożyć stosowne środki w celu zapewnienia pełnej identyfikowalności otrzymania lub uznania i wypłaty pieniędzy.

42. Gracz nie może rozporządzać pieniędzmi na koncie gracza do momentu ich otrzymania przez przedsiębiorstwo lub do momentu otrzymania przez przedsiębiorstwo kodu weryfikacyjnego wydanego przez instytucję płatniczą, wskazującego, że wpłynięcie środków do instytucji zostało potwierdzone. Kod weryfikacyjny musi być przechowywany w bazie danych platformy.

43. W przypadku, gdy gracz wykonuje operacje pieniężne na swym koncie do gry, operacje te muszą być wykonywane bezpośrednio na konto otwarte na nazwisko gracza w instytucji płatniczej. Przy dokonywaniu transakcji gotówkowych, dla każdej operacji pieniężnej należy ustalić tożsamość gracza (imię, nazwisko, osobisty numer identyfikacyjny cudzoziemca lub inny niepowtarzalny ciąg znaków przypisany cudzoziemcowi w celu identyfikacji osoby lub, w przypadku jego braku, datę urodzenia cudzoziemca), przy czym dane te muszą odpowiadać danym wskazanym w umowie o grach na odległość.

44. Podczas operacji pieniężnych gracza, na platformie muszą być rejestrowane i przechowywane następujące dane:

44.1. numer identyfikacyjny transakcji;

44.2. niepowtarzalny numer identyfikacyjny gracza (ID);

44.3. data, godzina;

44.4. imię, nazwisko i osobisty numer identyfikacyjny zawodnika (osobisty numer identyfikacyjny cudzoziemca lub inny niepowtarzalny ciąg znaków przypisany cudzoziemcowi w celu identyfikacji osoby lub, w przypadku jego braku, data urodzenia cudzoziemca);

44.5. rodzaj operacji pieniężnej (wpłata lub wypłata) wraz z kwotą;

44.6. numer rachunku lub inne informacje identyfikujące rachunek, z którego przeprowadzono operację pieniężną;

44.7. opłata za wykonanie przelewu.

44.8. saldo konta gracza na koniec operacji;

44.9. status operacji pieniężnej (trwająca, zakończona itp.);

45. W momencie postawienia przez gracza zakładu i uzyskania wygranej na platformie, konieczne jest zarejestrowanie i przechowywanie następujących danych:

45.1. niepowtarzalny numer identyfikacyjny gracza (ID);

45.2. numer identyfikacyjny transakcji;

45.3. data, godzina;

45.4. imię i nazwisko gracza, osobisty numer identyfikacyjny (osobisty numer identyfikacyjny cudzoziemca lub inny niepowtarzalny ciąg znaków przypisany cudzoziemcowi w celu identyfikacji osoby lub, w przypadku jego braku, data urodzenia cudzoziemca);

45.5. postawiony zakład;

45.6. dodatkowa kwota pieniędzy lub liczba środków przeznaczonych na gry w danym cyklu gier;

45.7. rodzaj gier;

45.8. nazwa gry i wersja gry lub wydarzenie związane z zakładem lub grą losową;

45.9. płatności, prowizje lub inne opłaty pobierane przez przedsiębiorstwo z zakładu postawionego przez gracza;

45.10. niepowtarzalny numer identyfikacyjny gry lub stołu, jeżeli jest używany;

45.11. niepowtarzalny numer identyfikacyjny tabeli wygranych;

45.12. status gry (trwająca, ukończona itp.);

45.13. wersja oprogramowania gracza, jeżeli jest używane;

45.14. informacje o przyczynach zawieszenia i aktywacji gier oraz sesji graczy;

45.15. wypłacone wygrane;

45.16. inne wypłaty i ich przyczyny;

45.17. saldo na koncie gracza po wypłacie wygranych.

46. W przypadku niepowodzenia w realizacji przez gracza operacji finansowej na platformie, konieczne jest zarejestrowanie i przechowanie opisowego komunikatu wyjaśniającego przyczyny niezrealizowania zainicjowanej operacji.

ROZDZIAŁ IV

WYMAGANIA DOTYCZĄCE ZGŁASZANIA

47. Interfejs użytkownika platformy i narzędzie weryfikacji zewnętrznej powinny spełniać kryteria prostoty, interaktywności i intuicyjności. Wszystkie informacje przechowywane na platformie powinny być udostępniane Organowi Nadzoru w sposób czytelny i zapewniający, że od użytkownika łączącego się z platformą będą wymagane jedynie standardowe zdolności obsługi typowych programów komputerowych i witryn internetowych.

48. Platforma musi posiadać narzędzie umożliwiające tworzenie raportu historii zmian do wglądu, a także pobieranie tabel w otwartym formacie pliku, na podstawie danych przechowywanych na platformie; raport powinien obejmować:

- 48.1. datę i godzinę;
- 48.2. imię, nazwisko, osobisty numer identyfikacyjny gracza (osobisty numer identyfikacyjny cudzoziemca lub inny niepowtarzalny ciąg znaków przypisany cudzoziemcowi w celu identyfikacji osoby lub, w przypadku braku takich danych, data urodzenia cudzoziemca) oraz obywatelstwo;
- 48.3. elementy pochodzące od producenta urządzenia do gier na odległość;
- 48.4. operacje finansowe;
- 48.5. działania ograniczające gry podjęte przez gracza, określone w art. 10⁴ust. 3 ustawy o grach hazardowych
- 49. Platforma musi posiadać narzędzie umożliwiające sporządzenie raportu finansowego do wglądu, a także pobranie tabel, w otwartym formacie pliku, na podstawie danych z platformy; raport powinien obejmować:
 - 49.1. datę i godzinę;
 - 49.2. imię i nazwisko zawodnika, osobisty numer identyfikacyjny (osobisty numer identyfikacyjny cudzoziemca lub inny niepowtarzalny ciąg znaków przypisany cudzoziemcowi w celu identyfikacji osoby lub, w przypadku jego braku, data urodzenia cudzoziemca) oraz obywatelstwo;
 - 49.3. rodzaj gier hazardowych na odległość;
 - 49.4. kwoty zapłacone za udział w grze;
 - 49.5. wypłacone wygrane;
 - 49.6. wynik działań (ustalany na podstawie kwot zapłaconych za udział w grze, po wypłacie wygranych).

ROZDZIAŁ V

OZNACZANIE I REJESTRACJA PLATFORM

- 50. Platforma, która została zatwierdzona przez Organ Nadzoru, powinna posiadać specjalne oznaczenie identyfikacyjne.
- 51. Specjalne oznaczenie identyfikacyjne platformy (zwane dalej „oznaczeniem”) stanowi poziomy napis ze wskazaniem serii (LPT PN) odpowiadającym typowi urządzenia, a także z sześciocyfrową liczbą.
- 52. Serię i numer oznaczenia określa rozporządzenie Dyrektora Organu Nadzoru w sprawie wydania, uzupełnienia lub zmiany zezwolenia na organizowanie gier na odległość, udzielające przedsiębiorstwu zezwolenia na prowadzenie platformy.
- 53. Numer oznaczenia rozpoczyna się od 000001 i następuje w porządku rosnącym.
- 54. Informacje na oznaczeniach przyznawanych platformom (seria i numer) przechowywane są w Rejestrze Zdalnych Platform Hazardowych (zwanym dalej „Rejestrem”).
- 55. Platformy podlegają oznaczeniu przed rozpoczęciem ich eksploatacji.
- 56. Przedstawiciel przedsiębiorstwa dokonuje elektronicznego oznaczenia platformy po ustaleniu jej tożsamości. Wybór metod oznaczania platform leży w gestii przedsiębiorstw. Oznaczenie musi być wyraźnie widoczne dla właściwego personelu Organu Nadzoru w momencie łączenia się z platformą.
- 57. Platformy rejestrowane są w Rejestrze, ze wskazaniem następujących informacji o platformie:
 - 57.1. producent;
 - 57.2. adres IP,
 - 57.3. adres lokalizacji,
 - 57.4. numer i data wydania certyfikatu potwierdzającego zgodność platformy z ustawą o grach hazardowych i niniejszymi wymogami oraz nazwa akredytowanego organu (laboratorium) wystawiającego;
 - 57.5. seria i numer specjalnego oznaczenia identyfikacyjnego platformy;

- 57.6. dane przedsiębiorstwa prowadzącego platformę (nazwa, forma prawna, siedziba, kod);
- 57.7. numer rozporządzenia Dyrektora Organu Nadzoru zezwalającego na funkcjonowanie platformy, data podpisania i data wejścia w życie;
- 57.8. numer, data podpisania i data wejścia w życie rozporządzenia Dyrektora Organu Nadzoru cofającego zezwolenie na prowadzenie platformy.
- 57.9. Rejestr zawiera odpowiednie dane na dzień wpisu.
- 57.10. Rejestr prowadzony jest przez odpowiedzialny personel Organu Nadzoru.
- 57.11. Dane z rejestru aktualizowane są w ciągu 1 dnia roboczego od daty otrzymania informacji o zmianie danych.
- 57.12. Informacje na temat serii i numerów oznaczeń publikowane są na stronie internetowej Organu Nadzoru.
- 57.13. Oznaczenie przestaje być ważne z dniem wejścia w życie rozporządzenia Dyrektora Organu Nadzoru cofającego zezwolenie na prowadzenie platformy.

ROZDZIAŁ VI PRZEPISY KOŃCOWE

58. Przedsiębiorstwa naruszające określone Wymogi ponoszą odpowiedzialność zgodnie z procedurą określoną w ustawie o grach hazardowych.
-