

**LIETUVAS REPUBLIKAS FINANŠU MINISTERIJAS AZARTSPĒĻU UZRAUDZĪBAS
IESTĀDES**

**PAR PRASĪBU ATTĀLINĀTU AZARTSPĒĻU PLATFORMU
APSTIPRINĀŠANU**

Saskaņā ar Lietuvas Republikas Azartspēļu likuma (kas grozīts ar 2024. gada 7. novembra Likumu Nr. XIV-3080) 16. panta 4., 6. un 7. punktu:

1. Ar šo es apstiprinu prasības attālinātām azartspēļu platformām (pielikumā).
2. Ar šo es nosaku, ka šis rīkojums stājas spēkā 2025. gada 1. novembrī.

Direktors

ATTĀLINĀTĀS AZARTSPĒĻU PLATFORMAS PRASĪBAS

I NODAĻA VISPĀRĪGIE NOTEIKUMI

1. Prasības attālinātām azartspēļu platformām (“Prasības”) nosaka vispārējas un tehniskas prasības attālinātām azartspēļu platformām (turpmāk “platformas”), kā arī šo platformu reģistrācijas un marķēšanas procedūru.

2. Prasības ir izstrādātas saskaņā ar Lietuvas Republikas Azartspēļu likumu (turpmāk “Azartspēļu likums”).

3. Prasības attiecas uz uzņēmumiem, kuriem ir licences un atļaujas azartspēļu organizēšanai, kas piešķir tiesības veikt attālinātas azartspēļu darbības Lietuvā (turpmāk “uzņēmumi”).

4. Šajās prasībās ir lietoti šādi termini:

4.1. **Klienta programmatūra** – programmatūra, kas izstrādāta attālinātu spēļu organizēšanai un instalēta spēlētāja ierīcē.

4.2. **Spēlētāja saskarne** – spēlētāja programmatūras vai interneta pārlūkprogrammas saskarne, kurā spēlētājs mijiedarbojas ar attālināto spēļu ierīci.

4.3. **Spēles cikls** – visas attālinātās spēļu iekārtas darbības un saziņa, kas notiek vienas spēļu sesijas laikā.

4.4. **Spēlētāja ierīce** – ierīce, ar kuras palīdzību spēlētājs piedalās attālinātās spēlēs.

4.5. **Spēļu cikla komponents** – spēļu komponents, ko var sākt tikai pēc galvenā spēļu rezultāta uzrādīšanas un pabeigt pirms spēļu cikla beigām.

4.6. **Spēlētāja sesija** – visas darbības un saziņa, ko veic spēlētājs ar noteiktu identitāti un attālinātās spēles ierīci laikposmā no brīža, kad spēlētājs ar noteiktu identitāti ir pievienojies platformai, līdz brīdim, kad viņš ir atvienojies no platformas.

4.7. **Platformas ārējie komponenti** – trešo personu ārējā programmatūra, kas ir saistīta ar platformu un ko tā izmanto.

4.8. **Spēlētāja spēļu konts** – konts, kurā spēlētāja līdzekļi tiek iegrāmatoti finanšu operāciju laikā.

4.9. **Izmaiņu vēsture** – informācijas pārvaldības funkcija platformā, kas maina datubāzē reģistrētos sākotnējos datus, pievienojot vai papildinot jaunus datus.

4.10. **Monetārās darbības** – jebkurš maksājums, pārskaitījums vai naudas saņemšana no spēlētāja maksājumu iestādes uz spēlētāja spēļu kontu, ko pārvalda sabiedrība, un no tā.

4.11. **Finanšu darbības** – naudas operācijas vai darbības, ko spēlētājs un azartspēļu uzņēmums veic saistībā ar izdarīto likmi, laimestu izmaksāšanu, nodokļu atskaitīšanu vai likmes atcelšanu.

5. Citi prasībās lietotie termini ir jāsaprot tā, kā definēts Azartspēļu likumā.

II NODAĻA

VISPĀRĪGAS PRASĪBAS PLATFORMĀM

6. Platformai ir automātiski jāpārbauda:

6.1. platformas un attālinātā spēļu automāta komponenti un citi komponenti, kas ietekmē spēļu rezultātu, nodrošinot datu autentiskumu un integritāti, izmantojot digitālo parakstu (piemēram, SHA kontrolsummas) vai citas līdzvērtīgas metodes, kad attālinātais spēļu automāts un platforma ir aktivizēti un vismaz reizi 24 stundās pēc aktivizēšanas;

6.2. spēlētāja programmatūras autentiskumu (ja to izmanto saziņai starp attālinātu spēļu ierīci un spēlētāja ierīci), izmantojot digitālo parakstu (piemēram, SHA kontrolsummas) vai citas līdzvērtīgas metodes, kad spēlētāja programmatūra pieslēdzas attālinātai spēļu ierīcei un platformai un vismaz reizi 24 stundās pēc pieslēguma platformai un attālinātai spēļu ierīcei.

7. Visi platformas un attālinātās spēļu ierīces veikto autentiskuma pārbaudžu rezultāti ir jāglabā platformas datubāzē vismaz 90 kalendārās dienas un, ja azartspēļu operators veic pārbaudi, līdz šādas pārbaudes beigām.

8. Ja Platforma konstatē jebkādas neatbilstības (kļūdas) to veidojošo komponentu un/vai attālinātās azartspēļu ierīces autentiskumā, tā aptur visas attālinātās azartspēļu darbības, kurās ir konstatētas neatbilstības (kļūdas), un komponentus, kurus var ietekmēt neatbilstības (kļūdas).

9. Ja platforma vai spēlētāja programmatūra atklāj jebkādas neatbilstības spēlētāja programmatūras komponentu autentiskumā vai jebkādas darbības traucējumus attālinātās spēļu ierīces, spēlētāja programmatūras vai platformas savienojumā, tai ir jāaptur spēlētāja programmatūras darbība.

10. Platforma ir jāprojektē tā, lai to varētu droši pārbaudīt uz vietas un attālināti, identificējot instalēto programmatūru, tostarp platformas un attālinātās spēļu ierīces programmatūras komponentus automātiskai pārbaudei (turpmāk “attālinātās spēļu ierīces programmatūra”), un to versijas sistemātiskā līmenī, izmantojot ārēju, trešās personas uzticamu pārbaudes rīku (turpmāk “ārējais pārbaudes rīks”). Ārējā verifikācijas rīka uzticamība ir jānovērtē akreditētai struktūrai (laboratorijai).

11. Platformā glabātajai informācijai jābūt tieši pieejamai un centralizēti pārvaldītai. Ja tā tiek glabāta platformas ārējos komponentos, tai jābūt tieši saistītai ar platformu, lai informāciju un platformas informācijas un attālinātās spēļu ierīces programmatūru varētu pārbaudīt, izmantojot ārēju pārbaudes rīku vai tieši pieslēdzoties platformai.

12. Pieteikšanās dati ir jāizsniedz Uzraudzības iestādei, lai nodrošinātu, ka tie ļauj tieši piekļūt ārējam pārbaudes rīkam un platformai.

13. Platformai ir jānodrošina, ka tikai personas, kurām ir šādas tiesības, var mainīt platformas un attālinātās spēļu ierīces darbības notikumus (attālinātās spēļu ierīces aktivizēšanu un deaktivizēšanu, darbības traucējumus, spēļu pārtraukšanu un aktivizēšanu) (turpmāk “svarīgi notikumi”), grāmatvedības un ziņošanas datus, Platformas ārējo komponentu datus un citus datus un datnes, kas var mainīties. Visām veiktajām izmaiņām jābūt pieejamām, ģenerējot izmaiņu vēstures ziņojumu. Mainot iepriekš minētos datus, platformai ir jāreģistrē un jāglabā:

13.1. modificēts datu elements;

13.2. datu elementa vērtība pirms izmaiņām;

13.3. datu elementa vērtība pēc izmaiņām;

13.4. datu elementa grozīšanas datums un laiks;

13.5. tās personas vārds, uzvārds, kura veica izmaiņas.

13.6. Informatīvs paziņojums par grozījuma iemeslu.

14. Platformai jābūt iekšējam pulkstenim, kas reģistrē datumu un laiku, vai laika zīmoga pakalpojumu stacijai (turpmāk “iekšējais pulkstenis”), kas ir sinhronizēta ar attālināto spēļu ierīci un platformas ārējiem komponentiem un ko izmanto, lai:

14.1. izveidotu laika zīmogus platformas datu uztveršanai;

14.2. sagatavotu ziņojumus;

14.3. parādītu spēlētājam spēlētāja sesijas laikā.

14.4. Platformai ir jāparāda laiks Lietuvas laika joslā, kuram ir jābūt spēlētājam pastāvīgi un jebkurā laikā skaidri redzamam spēlētāja sesijas laikā un parādītam saskaņā ar procedūru, kas noteikta Uzraudzības dienesta apstiprinātajās Atbildīgas spēlēšanas pamatnostādņēs.

15. Platformai ir jāatjauno dati par vismaz vienu no pēdējām spēlēm, ko spēlētāji veica attālinātā spēļu ierīcē:

15.1. spēles sākuma un beigu datums un laiks;

15.2. naudas summa vai kredītpunktu skaits, kas spēlētājam bija pirms un pēc spēles;

15.3. likmju kopējā summa;

- 15.4. laimētās naudas summa vai kredītu skaits;
- 15.5. kopējā laimētās naudas summa vai kredītu skaits;
- 15.6. azartspēļu piederumi;
- 15.7. azartspēļu pasākums un tā iznākums;
- 15.8. izvēles, ko spēlētājs izdarījis spēles laikā, un tās iznākums;
- 15.9. spēļu cikla elementu rezultāti;
- 15.10. visas spēles atkārtošana.
16. Spēlētāja programmatūra un ierīce nedrīkst:
 - 16.1. saturēt loģiku, kas nosaka spēles iznākumu;
 - 16.2. turpināt spēli pēc savienojuma zaudēšanas ar attālinātu spēļu ierīci un platformu;
 - 16.3. glabāt datus, kurus paredzēts vākt platformā.
17. Datu apmaiņa starp spēlētāju programmatūru, ierīcēm un platformām, izņemot tērzēšanas funkcijas (tekstuālās, audio, vizuālās u. c.) un atļautos failus (lietotāju fotogrāfijas un apraksti, citas fotogrāfijas u. c.), ir aizliegta.
18. Spēlētāja programmatūras funkcionalitāte, kas nav saistīta ar spēlēm, nedrīkst ietekmēt spēles.
19. Pirms spēlētāja sesijas izveides platformai kopā ar spēlētāja programmatūru un attālināto spēļu ierīci ir jāidentificē visas nesaderības vai ierobežojumi, kas liegtu spēlētāja programmatūrai pareizi darboties ar attālināto spēļu ierīci.
20. Ja platforma konstatē attālinātas spēļu ierīces nesaderību un ierobežojumus, tai:
 - 20.1. jāinformē spēlētājs par konstatētajām neatbilstībām un ierobežojumiem;
 - 20.2. ir liegts izveidot spēlētāja sesiju, kamēr nav novērsta neatbilstības un ierobežojumi.
 - 20.3. Platformai attālinātā spēļu ierīcē jāspēj apturēt un aktivizēt visas vai noteiktas spēles un spēlētāju sesijas.
21. Spēļu līguma noslēgšanas brīdī, spēlētāja identifikācijas laikā, platformas datubāzē ir jāievada spēļu līguma un identifikācijas dati, kas sniegti spēlētāja reģistrācijas veidlapas laukos un ko pārbauda uzņēmums.
22. Datu pārraide un glabāšana starp platformu, citiem platformas ārējiem komponentiem, attālinātu spēļu ierīci un spēlētāja programmatūru ir jāšifrē, izmantojot uzlabotus šifrēšanas algoritmus un drošus sakaru protokolus, kas novērš neatļautu pārtveršanu, pārveidošanu vai izmantošanu.
23. Visi dati un to kopijas ir jāglabā platformā arhitektūrā, kas aizsargā šo datu integritāti kļūmes gadījumā un neizraisa datu un/vai to kopiju zudumu vai bojājumu platformas daļējas kļūmes dēļ.
24. Kad spēlētājs pieslēdzas attālinātai azartspēļu platformai, ne retāk kā reizi mēnesī ir jāizmanto divfaktoru autentifikācija.
25. Kad spēlētājs sāk mijiedarboties ar platformu, ir jāreģistrē:
 - 25.1. pieslēgšanās datums un laiks;
 - 25.2. IP adrese un IP adrešu maiņa reāllaikā līdz spēlētāja mijiedarbības ar platformu beigām;
 - 25.3. atvienošanas datums un laiks.
26. Uz platformas un/vai platformas ārējiem komponentiem ir jāsavāc un jāuzglabā šo dokumentu kopijas, to atjaunināšanas datums un citi dati, kas ģenerēti digitāli, izmantojot dažādus datņu formātus un datubāzu ierakstus:
 - 26.1. spēlētāja identifikācijas laikā;
 - 26.2. brīdī, kad tiek parakstīts spēlētāja attālinātās spēles līgums, kā arī tā atjaunošana un grozīšana;
 - 26.3. spēlētāja līdzekļu un aktīvu avota identifikācijas brīdī;
 - 26.4. ja tiek veiktas izmaiņas, dzēšana, izguve vai cita veida ietekme uz dokumentu kopijām un datiem, visas izmaiņas reģistrē un glabā platformā.

27. Platformām un/vai platformas ārējiem komponentiem jāreģistrē un jāuzglabā visa saziņa starp uzņēmumu un spēlmaņiem. Saziņa ar spēlētājiem ir digitāli jāglabā dažādos failu formātos, datubāzu ierakstos vai citos analogos veidos tā, lai tie saglabātos nemainīgi uztveršanas brīdī.

28. Visas izmaiņas, dzēšana, izguve vai cita ietekme uz uzņēmuma saziņu ar spēlētājiem, kas glabājas platformas un/vai platformas ārējo komponentu sistēmās, ir jāreģistrē un jāglabā platformā.

29. Platforma neļauj izveidot spēļu kontu personām, kas jaunākas par 21 gadu, un personām, kas iekļautas to personu reģistrā, kurām ir ierobežota dalība azartspēlēs (turpmāk "Reģistrs").

30. Platforma ar automātiskiem līdzekļiem pirms jaunu spēlētāju spēļu kontu izveidošanas un kad esošie spēlētāji pieslēdzas platformai, piesakās reģistrā un saņem atbildi par to, vai personas ir ierobežojušas savu spēļu spēlēt. Ja platforma neveic pieteikumu iesniegšanas un atbildes saņemšanas funkciju, tai ir jāaptur iespēja izveidot jaunus spēlētāju spēļu kontus un jānovērš spēlētāju pieslēgšanās platformai.

31. Neveicot nekādas spēlētāja darbības, platforma automātiski atvieno spēlētāju pēc 15 minūtēm un ļauj viņam vai viņai turpināt spēlēt tikai pēc atkārtotas pieslēgšanās platformai.

32. Platformai ir jāīsteno atbildīgu azartspēļu pasākumi, kas noteikti Azartspēļu likuma 10.⁴ pantā, atbilstoši Uzraudzības iestādes un sabiedrību atbildīgas azartspēles kvalitātes nodrošināšanas kontroles sistēmas prasībām, tikmēr dati par visām spēlētāju izvēlētajām ierobežojošajām darbībām ir jāreģistrē un jāglabā platformas datubāzē.

33. Platformai jābūt funkcijai, kas ļauj spēlētājam ierobežot savas monetārās darbības šādos kalendārajos periodos:

33.1. diena (no plkst. 00.00 līdz 24.00), ko nevar pagarināt agrāk kā 48 stundas pēc pieprasījuma iesniegšanas;

33.2. nedēļa (nedēļu uzskata par septiņu dienu secību no plkst. 0.00 katra kalendārā mēneša 1. dienā līdz plkst. 24.00 7. dienā, kas vēlāk sākas attiecīgi 8., 15., 27. un 28. dienā, un nedēļa, kas sākas 28. dienā, beidzas minētā mēneša pēdējā dienā), kuru nākamajā nedēļā 48 stundas pēc pieprasījuma iesniegšanas var pagarināt;

33.3. mēnesis (no plkst. 00.00 mēneša pirmajā dienā līdz plkst. 24.00 mēneša pēdējā dienā), ko var palielināt nākamajā mēnesī 48 stundas pēc pieprasījuma iesniegšanas.

34. Platformai jābūt aprīkotai ar funkciju, kas ļauj spēlētājam pēc izvēles ierobežot spēlētāja sesijas laiku; ja spēlētājs lūdz palielināt sesijas laiku, izmaiņas stājas spēkā pēc 48 stundām.

35. Platformai jāspēj uzraudzīt, atklāt un identificēt programmatūru, ko spēlētāji izmanto automātisko likmju veikšanai, saskaņā ar šādiem kritērijiem:

35.1. likmju veikšanas ātrums un laiks;

35.2. likto likmju konsekvence;

35.3. monetāro darbību konsekvence;

35.4. spēlētāja konta darbība;

35.5. spēlētāja programmatūras un IP adreses analīze.

36. Platforma jāprojektē tā, lai dati, kas norādīti Azartspēļu likuma 16. panta 9. punkta 1., 4., 7., 8., 9. un 10. apakšpunktā, tiek automātiski augšupielādēti LAKIS platformā vismaz reizi 30 dienās, izmantojot tīmekļa pakalpojumu.

III NODAĻA

PRASĪBAS ATTIECĪBĀ UZ SPĒLĒTĀJU KONTIEM UN FINANŠU DARBĪBĀM

37. Spēlētājam vienlaikus platformā var būt viens aktīvs spēļu konts. Ja spēlētājam ir neaktīvi spēļu konti no pagātnes, tiem jābūt saistītiem ar galveno aktīvo spēļu kontu. Ja spēlētājs izbeidz attālinātu spēļu līgumu un viņam nav aktīvu spēļu kontu, viņa bijušajiem spēļu kontu datiem arī turpmāk jābūt loģiski saistītiem datubāzē.

38. Spēlētājiem nav atļauts veikt finanšu vai monetāras darbības uzņēmuma platformā starp spēlētāju spēļu kontiem.

39. Platformai ir jāļauj izveidot, izmantot un slēgt īpašus funkcionālus spēļu kontus spēlētājiem, kuri ir īpaši identificēti platformas datubāzē un kurus uzraudzības iestāde izmanto uzraudzības darbību veikšanai. Šiem spēlētāju funkcionālajiem spēļu kontiem pēc to darbības veida ir jābūt identiskiem spēlētāju spēļu kontiem, kas paredzēti azartspēlēm.

40. Īpašus funkcionālus spēļu kontus spēlētājiem var izmantot arī:

40.1. akreditētas struktūras (laboratorijas), kas veic platformas un attālināto azartspēļu ierīču sertifikāciju;

40.2. attālināto azartspēļu ierīču ražotāji;

40.3. platformas ārējo komponentu vai ar to saistīto sistēmu ražotāji;

40.4. platformu un attālinātu azartspēļu ierīču izstrādātāji un uzraudzītāji;

40.5. azartspēļu organizētāji azartspēļu organizēšanas nolūkā.

41. Kad spēlētājs veic monetāras darbības ar spēlētāja kontu, ir jāveic pasākumi, lai nodrošinātu pilnīgu naudas saņemšanas vai kreditēšanas un maksāšanas izsekojamību.

42. Spēlētājs nedrīkst rīkoties ar naudu spēlētāja spēļu kontā, kamēr to nav saņēmis uzņēmums vai kamēr uzņēmums nav saņēmis maksājumu iestādes izsniegtu apstiprinājuma kodu, kurā norādīts, ka līdzekļi šajā iestādē ir apstiprināti. Validācijas kods ir jāglabā platformas datubāzē.

43. Ja spēlētājs veic monetāras darbības ar savu spēļu kontu, šīs darbības jāveic tieši uz kontu, kas spēlētāja vārdā atvērts maksājumu iestādē. Veicot skaidras naudas darījumus, par katru monetāru darbību ir jānosaka spēlētāja identitāte (spēlētāja vārds, uzvārds, personas kods (ārvalstnieka personas kods vai cita unikāla rakstzīmju secība, kas ārvalstniekam piešķirta, lai identificētu personu vai, ja tas nav iespējams, ārvalstnieka dzimšanas datums)), un datiem ir jābūt tādiem pašiem, kā noteikts attālinātās spēles līgumā.

44. Spēlētāja monetāru darbību laikā platformā jāieraksta un jāglabā šādi dati:

44.1. darījuma ID;

44.2. spēlētāja unikālais identifikācijas numurs (ID);

44.3. datums, laiks;

44.4. spēlētāja vārds, uzvārds un personas kods (ārvalstnieka personas kods vai cita unikāla rakstzīmju secība, kas ārvalstniekam piešķirta, lai identificētu personu vai, ja tāda nav, ārvalstnieka dzimšanas datums);

44.5. monetārās darbības veids (maksājums vai izmaksa) un summa;

44.6. konta numurs vai cita identificējoša informācija par kontu, no kura tika veikta monetārā darbība;

44.7. maksa par pārskaitījuma izpildi;

44.8. spēlētāja konta atlikums darbības beigās;

44.9. monetārās darbības statuss (notiekoša, pabeigta u.c.).

45. Kad spēlētājs veic likmes un saņem laimestu uz platformas, ir jāreģistrē un jāuzglabā šādi dati:

45.1. spēlētāja unikālais identifikācijas numurs (ID);

45.2. darījuma ID;

45.3. datums, laiks;

45.4. spēlētāja vārds, uzvārds, personas kods (ārvalstnieka personas kods vai cita unikāla rakstzīmju secība, kas ārvalstniekam piešķirta, lai identificētu personu vai, ja tāda nav, ārvalstnieka dzimšanas datumu);

45.5. uzliktā likme;

45.6. papildu naudas summa vai kredītu skaits, kas paredzēti azartspēlēm šajā spēļu ciklā;

45.7. spēļu veids;

45.8. spēles nosaukums un spēles versija vai derību vai azartspēļu notikums;

45.9. maksājumi, komisijas vai citas maksas, ko uzņēmums iekasē no spēlētāja veiktās likmes;

45.10. spēles vai galda unikālais identifikācijas numurs, ja tāds izmantots;

- 45.11. laimestu tabulas unikālais identifikācijas numurs;
 - 45.12. spēles statuss (notiekoša, pabeigta utt.);
 - 45.13. spēlētāja programmatūras versija, ja to izmanto;
 - 45.14. informācija par spēļu un spēlētāju sesiju apturēšanas un aktivizēšanas iemesliem;
 - 45.15. izmaksātie laimesti;
 - 45.16. citi maksājumi un to iemesli;
 - 45.17. atlikums spēlētāja kontā pēc laimestu izmaksas.
46. Ja spēlētājs neveic finanšu darbības platformā, ir jāreģistrē un jāuzglabā aprakstošs ziņojums, kurā paskaidrots, kāpēc darbība netika pabeigta kā uzsākta.

IV NODAĻA ZIŅOJUMU SNIEGŠANAS PRASĪBAS

47. Platformas lietotāja saskarne un ārējais verifikācijas rīks atbilst vienkāršības, interaktivitātes un intuitivitātes jēdzienam. Visai platformā glabātajai informācijai jābūt pieejamai Uzraudzības iestādei ar skaidru vizuālu attēlojumu, nodrošinot, ka lietotājam, kas pieslēdzas platformai, būs nepieciešamas tikai standarta prasmes darbam ar standarta datorprogrammām un tīmekļa vietnēm.

48. Platformai ir jābūt rīkam, kas ļauj izveidot izmaiņu vēstures ziņojumu pārskatīšanai, kā arī lejupielādēt tabulas atvērtā faila formātā no platformā glabātajiem datiem saskaņā ar:

- 48.1. datumu un laiku;
- 48.2. spēlētāja vārdu, uzvārdu, personas identifikācijas numuru (ārvalstnieka personas kodu vai citu unikālu rakstzīmju secību, kas ārvalstniekam piešķirta personas identificēšanai, vai, ja tāda nav, ārvalstnieka dzimšanas datumu) un pilsonību;
- 48.3. komponentiem no attālinātās spēļu ierīces ražotāja;
- 48.4. finanšu darbībām;
- 48.5. spēlētāja veiktām azartspēles ierobežojošām darbībām, kā norādīts Azartspēļu likuma 10⁴. panta 3. punktā.

49. Platformai ir jābūt rīkam, kas ļauj izveidot finanšu pārskatu pārskatīšanai, kā arī lejupielādēt tabulas atvērtā faila formātā no platformas datiem saskaņā ar:

- 49.1. datumu un laiku;
- 49.2. spēlētāja vārdu, uzvārdu, personas kodu (ārvalstnieka personas kodu vai citu unikālu rakstzīmju secību, kas ārvalstniekam piešķirta, lai identificētu personu vai, ja tāda nav, ārvalstnieka dzimšanas datumu) un valstspiederību;
- 49.3. attālināto azartspēļu veidu;
- 49.4. summām, kas samaksātas par dalību spēlē;
- 49.5. izmaksātajiem laimestiem;
- 49.6. darbības rezultātu (no summām, kas samaksātas par dalību spēlē, pēc laimestu izmaksas tiek iegūts darbības rezultāts).

V NODAĻA PLATFORMU MARĶĒŠANĀ UN REĢISTRĀCIJA

50. Platforma, ko apstiprinājusi Uzraudzības iestāde, jāmarķē ar īpašu identifikācijas etiķeti.

51. Platformas īpašā identifikācijas etiķete (turpmāk "etiķete") ir horizontāls uzraksts ar ierīces tipam atbilstošu sēriju (LPT PN) un sešciparu numuru.

52. Etiķetes sēriju un numuru norāda Uzraudzības iestādes direktora rīkojumā par attālinātu azartspēļu organizēšanas atļaujas izsniegšanu, papildināšanu vai grozīšanu, kas uzņēmumam piešķir tiesības ekspluatēt platformu.

53. Etiķetes numuram jā sākas ar 000001 un jāturpinās augošā secībā.

54. Informācija par platformām piešķirtajiem marķējumiem (sērija un numurs) tiek glabāta attālināto azartspēļu platformu žurnālā (turpmāk "žurnāls").

55. Platformas marķē pirms to izmantošanas.

56. Pēc platformas identitātes noteikšanas uzņēmuma pārstāvis to marķē elektroniski. Platformu marķēšanas metožu izvēle ir uzņēmumu ziņā. Etiķetei jābūt skaidri redzamai uzraudzības iestādes atbildīgajiem darbiniekiem, kad tie pieslēdzas platformai.

57. Platformas ir reģistrētas žurnālā, kur reģistrē šādu informāciju par platformu:

57.1. ražotājs;

57.2. IP adrese;

57.3. atrašanās vietas adrese;

57.4. tā sertifikāta numurs un izdošanas datums, kas apliecina, ka platforma atbilst Azartspēļu likumam un šīm prasībām, un tās akreditētās struktūras (laboratorijas) nosaukums, kas to izdevusi;

57.5. platformas īpašās identifikācijas zīmes sērija un numurs;

57.6. informācija par uzņēmumu, kas pārvalda platformu (nosaukums, juridiskā forma, juridiskā adrese, kods);

57.7. uzraudzības iestādes direktora rīkojuma, ar ko atļauj platformas darbību, numurs, parakstīšanas datums un spēkā stāšanās datums;

57.8. tā uzraudzības iestādes direktora rīkojuma numurs, parakstīšanas datums un spēkā stāšanās datums, ar kuru anulē platformas darbības atļauju.

57.9. Žurnālā ir attiecīgie dati žurnāla aizpildīšanas brīdī.

57.10. Žurnālu uztur uzraudzības iestādes atbildīgie darbinieki.

57.11. Žurnāla datus atjaunina vienas darbdienu laikā no dienas, kad saņemta informācija par datu izmaiņām.

57.12. Informācija par sērijām un marķējumu numuriem tiek publicēta uzraudzības iestādes tīmekļa vietnē.

57.13. Marķējums zaudē spēku no dienas, kad stājas spēkā uzraudzības iestādes direktora rīkojums, ar ko atsauc platformas darbības atļauju.

VI NODAĻA NOBEIGUMA NOTEIKUMI

58. Uzņēmumi, kas pārkāpuši Prasībās noteiktās prasības, saucami pie atbildības Azartspēļu likumā noteiktajā kārtībā.
