2017.gada Noteikumi Nr.

Rīgā (prot. Nr.   .§)

**Interaktīvo azartspēļu un interaktīvo izložu spēlētāju reģistrācijas un identitātes pārbaudes kārtība**

Izdoti saskaņā ar

Azartspēļu un izložu likuma 54.pantu

un 80.panta pirmās daļas 1.punktu

1. Noteikumi nosaka spēlētāju reģistrācijas un identitātes pārbaudes kārtību, kā arī minimālās prasības, kas jāievēro, lai novērstu atkarīgo spēlētāju turpmāko dalību interaktīvajās azartspēlēs vai interaktīvajās izlozēs.

2. Interaktīvās azartspēles organizētājs izveido un uztur interaktīvo azartspēļu spēlētāju reģistru un reģistrē tajā spēlētājus, ievērojot normatīvajos aktos noteiktās personas datu aizsardzības prasības. Interaktīvās izlozes organizētājs izveido un uztur interaktīvo izložu spēlētāju reģistru un reģistrē tajā spēlētājus, ievērojot normatīvajos aktos noteiktās personas datu aizsardzības prasības.

3. Spēlētājam ir tiesības pieprasīt, nosūtot attiecīgu paziņojumu interaktīvās azartspēles vai interaktīvās izlozes organizētājam (turpmāk – organizētājs), lai tam tiktu liegta iespēja spēlēt attiecīgā organizētāja organizētās interaktīvās azartspēles vai interaktīvās izlozes (turpmāk arī – interaktīvās spēles), un par to šo noteikumu [2.punktā](https://likumi.lv/ta/id/146024-interaktivo-azartspelu-speletaju-registracijas-un-identitates-parbaudes-kartiba#p3) minētā attiecīgā organizētāja izveidotajā un uzturētajā interaktīvo azartspēļu vai interaktīvo izložu spēlētāju reģistrā (turpmāk – spēlētāju reģistrs) tiktu veikta atzīme.

4. Organizētājs nodrošina, ka, sākot ar šo noteikumu [3.punktā](https://likumi.lv/ta/id/146024-interaktivo-azartspelu-speletaju-registracijas-un-identitates-parbaudes-kartiba#p3) minētā paziņojuma saņemšanas dienu, spēlētāju reģistrā tiek veikta atzīme un spēlētājam tiek liegta iespēja spēlēt interaktīvās spēles. Persona, kura iesniegusi paziņojumu, rakstiski var to atsaukt ne ātrāk kā pēc 12 mēnešiem.

5. Lai reģistrētos interaktīvajai spēlei, izņemot veiksmes spēli pa tālruni,spēlētājs par sevi sniedz šādu informāciju:

5.1. vārds, uzvārds un personas kods;

5.2. konta numurs, no kura tiks iemaksāta naudas summa likmju izdarīšanai interaktīvajā azartspēlē vai dalībai interaktīvajā izlozē.

6. Triju darbdienu laikā organizētājs, izmantojot viņam pieejamās datu bāzes un reģistrus, izvērtē spēlētāja sniegtās ziņas, pārbauda viņa identitāti un pārliecinās, vai spēlētājs nav pieprasījis, lai tam tiktu liegta iespēja spēlēt interaktīvās spēles.

7. Pēc šo noteikumu [6.punktā](https://likumi.lv/ta/id/146024-interaktivo-azartspelu-speletaju-registracijas-un-identitates-parbaudes-kartiba#p6) minētās pārbaudes veikšanas organizētājs paziņo spēlētājam par viņa reģistrāciju spēlētāju reģistrā vai reģistrācijas atteikumu.

8. Pēc šo noteikumu [7.punktā](https://likumi.lv/ta/id/146024-interaktivo-azartspelu-speletaju-registracijas-un-identitates-parbaudes-kartiba#p6) minētās spēlētāja reģistrācijas spēlētāju reģistrā organizētājs liek spēlētājam izvēlēties vienu no maksimālās likmes interaktīvajā azartspēlē vai dalības summas interaktīvajā izlozē (turpmāk – likme) noteikšanas metodēm:

8.1. spēlētājs nosaka maksimālo likmi, kuru viņš turpmāk drīkst izdarīt vienā spēlē;

8.2. spēlētājs nosaka maksimālo kopējo likmju summu, ko viņš turpmāk drīkst izdarīt 24 stundu laikā.

9. Pēc tam, kad spēlētājs izvēlējies maksimālo likmi atbilstoši vienai no šo noteikumu 8.punktā minētajām maksimālās likmes noteikšanas metodēm, viņš pieslēdzas interaktīvajai spēlei, norādot savu individuālo lietotāja vārdu, kuru spēlētājam piešķīris organizētājs, un paroli.

10. Ja spēlētājs nosūta organizētājam paziņojumu par šo noteikumu 8.punktā minētās maksimālās likmes ierobežojumu palielināšanu, organizētājs to palielina septītajā dienā pēc attiecīgā paziņojuma nosūtīšanas.

11. Organizētājs nepieņem no spēlētāja likmi, ja spēlētāja kontā, no kura tiek iemaksāta nauda likmju izdarīšanai, nav nepieciešamo līdzekļu.

12. Organizētājs informāciju par visām spēlētāja kontā iemaksātajām un no tā izmaksātajām summām vai citiem darījumiem glabā sistēmas auditpierakstos. Minēto informāciju organizētājs glabā piecus gadus.

13. Veiksmes spēles pa tālruni organizētājs, atbilstoši normatīvajos aktos noteiktajām personas datu aizsardzības prasībām, nodrošinot spēlētāju uzskaiti,  izveido un uztur:

13.1. datu bāzi, kurā norāda spēlētāju skaitu, kuri piedalās veiksmes spēlē pa tālruni;

13.2. laimējušo spēlētāju reģistru, kurā norāda laimējušā spēlētāja vārdu, uzvārdu un personas kodu.

14. Šo noteikumu [13.punktā](https://likumi.lv/ta/id/146024-interaktivo-azartspelu-speletaju-registracijas-un-identitates-parbaudes-kartiba#p12) minēto informāciju veiksmes spēles pa tālruni organizētājs glabā piecus gadus.

**Noslēguma jautājumi**

15. Informāciju, kuru azartspēles vai izlozes organizētājs ieguvis, izpildot Ministru kabineta 2006.gada 17.oktobra noteikumu Nr.854 “Interaktīvo azartspēļu spēlētāju reģistrācijas un identitātes pārbaudes kārtība” (Latvijas Vēstnesis, 2006, 167.nr.) prasības, glabā minētajos noteikumos noteikto laika posmu.

16. Atzīt par spēku zaudējušiem Ministru kabineta 2006.gada 17.oktobra noteikumus Nr.854 “Interaktīvo azartspēļu spēlētāju reģistrācijas un identitātes pārbaudes kārtība” (Latvijas Vēstnesis, 2006, 167.nr.).

Ministru prezidents Māris Kučinskis

Finanšu ministre Dana Reizniece-Ozola