2017. gada Noteikumi Nr.

Rīgā (prot. Nr.   .§)

**Kārtība, kādā iesniedzama informācija par interaktīvo azartspēļu un interaktīvo izložu organizēšanā izmantojamām programmām, paredzētajiem drošības un fizisko personu datu aizsardzības pasākumiem**

Izdoti saskaņā ar

[Azartspēļu un izložu likuma](https://likumi.lv/ta/id/122941-azartspelu-un-izlozu-likums)

[47.panta](https://likumi.lv/ta/id/122941-azartspelu-un-izlozu-likums#p47) otro daļu un

80.panta septīto daļu

1. **Vispārīgie jautājumi**
2. Noteikumi nosaka kārtību, kādā Izložu un azartspēļu uzraudzības inspekcijā (turpmāk - inspekcija) iesniedzama informācija par programmām, kuras izmanto interaktīvo izložu un interaktīvo azartspēļu organizēšanā, ar elektronisko sakaru pakalpojumu starpniecību veiktajā likmju pieņemšanā (turpmāk – interaktīvās spēles organizēšana), kā arī par paredzētajiem attiecīgajiem drošības un fizisko personu datu aizsardzības pasākumiem.

2

2. Interaktīvo izložu, interaktīvo azartspēļu vai ar elektronisko sakaru pakalpojumu starpniecību veikto likmju pieņemšanas organizētājs (turpmāk – interaktīvās spēles organizētājs)izmanto sistēmu, kura sastāv no spēles programmas, iekārtām, tai skaitā datora vai vairākiem savstarpēji saistītiem datoriem, to programmnodrošinājuma, kā arī no citām ierīcēm, kas nepieciešamas spēles programmas darbības nodrošināšanai (turpmāk - spēļu organizēšanas sistēma).

3. Spēļu organizēšanas sistēmā šo noteikumu III nodaļā minēto informāciju glabā, lai nodrošinātu interaktīvo izložu, interaktīvo azartspēļu vai ar elektronisko sakaru pakalpojumu starpniecību veikto likmju pieņemšanas (turpmāk – interaktīvās spēles)atbilstību paredzētajiem drošības pasākumiem, lai nepieļautu kādas personas ietekmi uz interaktīvo spēļu rezultātu, kā arī ievērotu sabiedrības interešu un spēlētāju tiesību aizsardzību.

4. Noteikumu prasības neattiecas uz izlozes biļešu pārdošanas vietās izmantojamām ierīcēm - kuponu reģistrēšanas termināļiem.

4

1. **Informācijas iesniegšana par spēļu organizēšanas sistēmu un tās sastāvdaļu maiņu**

5. Interaktīvās spēles organizētājs iesniedz inspekcijā spēļu organizēšanas sistēmas aprakstu, norādot iekārtas un spēles programmas, no kurām tā sastāv, to ražotāju un veidu, kādā interaktīvās spēles organizēšanā šīs iekārtas un spēles programmas savstarpēji iedarbojas.

5

666. Interaktīvās spēles organizētājs iesniedz inspekcijā attiecīgās jomas - sertifikācijas institūcijas, kas akreditēta nacionālajā akreditācijas institūcijā atbilstoši normatīvajiem aktiem par atbilstības novērtēšanas institūciju novērtēšanu, akreditāciju un uzraudzību vai citā Eiropas Savienības dalībvalsts vai Eiropas Ekonomikas zonas un Eiropas Brīvās tirdzniecības asociācijas valsts akreditācijas institūcijā, atzinumu par spēļu organizēšanas sistēmas testēšanas rezultātiem, kas apliecina, ka attiecīgā spēļu organizēšanas sistēma atbilst šo noteikumu III nodaļā minētajiem spēļu organizēšanas sistēmas drošības un fizisko personu datu aizsardzības pasākumiem, kā arī spēļu organizēšanas sistēmaslietošanas pamācību.

6

7. Interaktīvās azartspēles - veiksmes spēles pa tālruni - organizētājs iesniedz inspekcijā sertifikācijas institūcijas, kas akreditēta nacionālajā akreditācijas institūcijā atbilstoši normatīvajiem aktiem par atbilstības novērtēšanas institūciju novērtēšanu, akreditāciju un uzraudzību vai citā Eiropas Savienības dalībvalsts vai Eiropas Ekonomikas zonas un Eiropas Brīvās tirdzniecības asociācijas valsts akreditācijas institūcijā, atzinumu, kas apliecina, ka attiecīgā spēļu organizēšanas sistēma atbilst šo noteikumu 10., 11.[punktā](https://likumi.lv/ta/id/145989?&search=on#p13) un 12.8.apakšpunktā minētajām prasībām, kā arī spēļu organizēšanas sistēmas lietošanas pamācību.

8. Interaktīvās spēles organizētājs, kas vēlas veikt izmaiņas spēļu organizēšanas sistēmā, šajos noteikumos minētajā kārtībā rakstiski informē inspekciju, norādot, kādas izmaiņas plānots veikt un kā tas ietekmēs spēļu organizēšanas sistēmas darbību.

7999. Interaktīvās spēles organizētājs spēļu organizēšanas sistēmu vai tās sastāvdaļas drīkst mainīt, ja saņemta attiecīga inspekcijas atļauja. Lēmumu par atļaujas piešķiršanu vai par atteikumu piešķirt atļauju inspekcija pieņem 30 darbdienu laikā pēc iesnieguma saņemšanas.

10

8

**11**

1. **Spēļu organizēšanas sistēmas drošības un fizisko personu datu aizsardzības pasākumi**

10.Spēļu organizēšanas sistēma darbojas pēc nejaušības principa un atbilst šādām prasībām:

10.1. interaktīvās spēles rezultātu varbūtības veidojas pēc nejaušības principa;

10.2. interaktīvās spēles rezultātu nevar paredzēt, tas ir, nav iespējams aprēķināt nākamo skaitļu vai simbolu kombināciju pat tad, ja ir zināmas iepriekš izveidojušās kombinācijas, to aprēķināšanas algoritms vai skaitļošanas aparatūra, kas aprēķina nākamās skaitļu vai simbolu kombinācijas.

13

12 11.Interaktīvās spēles rezultāts un spēlētāja laimests nav atkarīgs no:

11.1. spēlētāja izmantotā centrālā procesora, datora atmiņas, cietā diska apjoma vai citām datora vai citas interaktīvo spēļu spēlēšanā izmantojamās iekārtas daļām;

11.2. interneta pieslēguma joslas platuma, izmantotā pieslēguma, bitu kļūdu intensitātes vai citiem sakaru kanālu raksturojošiem lielumiem, kurus spēlētājs izmanto, lai nodrošinātu sakarus starp spēļu organizēšanas sistēmu un savu datoru vai citu interaktīvo spēļu spēlēšanai izmantojamu iekārtu.

14

12. Spēļu organizēšanas sistēmā vismaz par pēdējiem pieciem gadiem glabājas informācija par visām personas spēlētajām interaktīvajām spēlēm, tai skaitā šāda informācija:

12.1. ziņas par spēlētāju - vārds, uzvārds, personas kods;

12.2. interaktīvās spēles uzsākšanas laiks;

12.3. spēlētājam piešķirtā spēles konta stāvoklis interaktīvās spēles sākumā;

12.4. interaktīvās spēles laikā:

12.4.1. no spēlētājam piešķirtā spēles konta iemaksātās likmes, norādot to iemaksas laiku, vai;

12.4.2. spēlētāja veiktā dalības maksa, norādot tās iemaksas laiku, vai;

12.4.3. biļetes cena, norādot tās apmaksas laiku;

12.5. spēlētāja spēlētās interaktīvās spēles statuss (piemēram, pašlaik notiekoša, beigusies);

12.6. interaktīvās spēles rezultāts, norādot rezultāta iestāšanās laiku;

12.7. interaktīvās spēles pabeigšanas laiks;

12.8. summas, kuras spēlētājs ir laimējis vai zaudējis;

12.9. spēlētājam piešķirtā spēles konta stāvoklis interaktīvās spēles beigās.

15

13. Spēlētājam piešķirto spēles kontu interaktīvo spēļu sesijas starplaikā aizsargā no nelikumīgas piekļūšanas un nepieļauj nelikumīgu naudas izņemšanu no spēles konta.

16

14. Visu informāciju par veiktajām darbībām spēlētājam piešķirtajā spēles kontā glabā tā, lai pēc spēļu organizēšanas sistēmas pilnīgas darbnespējas to varētu atjaunot

17

15. Šifrētā vai slēptā formā glabā šādu informāciju par spēlētāju, ja tā tiek uzkrāta:

15.1. informācija par spēlētāja kontu kredītiestādē, no kura spēlētājs iemaksā likmes dalībai interaktīvajā spēlē;

15.2. tās spēlētāja debetkartes vai kredītkartes numurs, kura tiek izmantota, lai iemaksātu likmes dalībai interaktīvajā spēlē;

15.3. tās spēlētāja debetkartes vai kredītkartes derīguma termiņš, kura tiek izmantota, lai iemaksātu likmes dalībai interaktīvajā spēlē;

15.4. atbildi uz kontroljautājumu, lai noskaidrotu spēlētāja identitāti.

18

19

1. **Noslēguma jautājumi**

16. Atzīt par spēku zaudējušiem Ministru kabineta 2006.gada 17.oktobra noteikumus Nr.853 "Kārtība, kādā iesniedzama informācija par interaktīvo azartspēļu un izložu organizēšanas programmām, drošības un fizisko personu datu aizsardzības pasākumiem" (Latvijas Vēstnesis, 2006, 167.nr.; 2013, 183.nr.).

17. Informāciju, kuru interaktīvās spēles organizētājs ieguvis, izpildot Ministru kabineta 2006.gada 17.oktobra noteikumus Nr.853 "Kārtība, kādā iesniedzama informācija par interaktīvo azartspēļu un izložu organizēšanas programmām, drošības un fizisko personu datu aizsardzības pasākumiem" prasības, glabā minētajos noteikumos noteikto laika posmu.

20

Ministru prezidents M.Kučinskis

Finanšu ministre D.Reizniece-Ozola