2018. gada Noteikumi Nr.

Rīgā (prot. Nr.   .§)

**Noteikumi par iesniedzamo informāciju par interaktīvo azartspēļu, interaktīvo izložu, izložu biļešu pārdošanas un izložu dalības maksājumu pieņemšanas organizēšanas sistēmām, to drošības un fizisko personu datu aizsardzības pasākumiem un informācijas glabāšanu**

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, 72.panta trešo daļu

un 80.panta septīto daļu

1. **Vispārīgie jautājumi**
2. Noteikumi nosaka:
   1. interaktīvo azartspēļu vai interaktīvo izložu organizēšanas sistēmas (turpmāk – interaktīvās spēles organizēšanas sistēma) galvenās sastāvdaļas un informāciju, kas iesniedzama Izložu un azartspēļu uzraudzības inspekcijā (turpmāk - inspekcija) par interaktīvajā azartspēlē vai interaktīvajā izlozē paredzēto interaktīvās spēles organizēšanas sistēmu, kā arī kārtību, kādā drīkst mainīt interaktīvās spēles organizēšanas sistēmu vai tās sastāvdaļas;
   2. interaktīvās spēles organizēšanas sistēmas drošības pasākumus, kas nepieciešami, lai nepieļautu kādas personas ietekmi uz interaktīvās azartspēles vai interaktīvās izlozes iznākumu, un fizisko personu datu aizsardzības pasākumus, kurus izvērtē sertifikācijas institūcija, sniedzot atzinumu par interaktīvās spēles organizēšanas sistēmas pārbaudes rezultātiem;
   3. informāciju, kas glabājama interaktīvās spēles organizēšanas sistēmā, un informācijas glabāšanas termiņu;
   4. valsts mēroga naudas, mantu, skaitļu izložu un momentloteriju biļešu pārdošanas vai citādā veidā veiktā dalības maksājuma pieņemšanas, izmantojot elektronisko sakaru pakalpojumus (turpmāk - izložu biļešu pārdošanas un izložu dalības maksājumu pieņemšana), organizēšanas sistēmas galvenās sastāvdaļas un informāciju, kas iesniedzama inspekcijā par izložu biļešu pārdošanas un izložu dalības maksājumu pieņemšanas organizēšanas sistēmu;
   5. izložu biļešu pārdošanas un izložu dalības maksājumu pieņemšanas organizēšanas sistēmas drošības pasākumus, kas nepieciešami, lai nepieļautu kādas personas ietekmi uz izložu biļešu pārdošanas iznākumu, un fizisko personu datu aizsardzības pasākumus.

2

1. Interaktīvo azartspēļu vai interaktīvo izložu organizētājs(turpmāk – interaktīvās spēles organizētājs)izmanto interaktīvās spēles organizēšanas sistēmu, kura sastāv no spēles programmas, iekārtām, tai skaitā datora vai savstarpēji saistītiem datoriem, to programmnodrošinājuma, kā arī no citām ierīcēm, kas nodrošina interaktīvās spēles organizēšanas sistēmas darbību.
2. Interaktīvās spēles organizēšanas sistēmā šo noteikumu III nodaļā minēto informāciju glabā, lai nodrošinātu interaktīvo azartspēļu vai interaktīvo izložu atbilstību paredzētajiem drošības pasākumiem, lai nepieļautu kādas personas ietekmi uz interaktīvo azartspēļu vai interaktīvo izložu rezultātu, kā arī ievērotu sabiedrības interešu un spēlētāju tiesību aizsardzību.
3. Izložu biļešu pārdošanas un izložu dalības maksājumu pieņemšanas organizētājs izmanto izložu biļešu pārdošanas un izložu dalības maksājumu pieņemšanas organizēšanas sistēmu, kura sastāv no izložu biļešu pārdošanas un izložu dalības maksājumu pieņemšanas programmas, iekārtām, to programmnodrošinājuma, kā arī no citām ierīcēm, kas nodrošina izložu biļešu pārdošanas un izložu dalības maksājumu pieņemšanas organizēšanas sistēmas darbību.
4. Noteikumu prasības neattiecas uz izlozes biļešu pārdošanas vietās izmantojamām ierīcēm - izložu biļešu un kuponu reģistrēšanas termināļiem.

4

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

6. Interaktīvās spēles organizētājs iesniedz inspekcijā interaktīvās spēles organizēšanas sistēmas aprakstu, norādot iekārtas un spēles programmas, no kurām tā sastāv, to ražotāju un veidu, kādā interaktīvās azartspēles vai interaktīvās izlozes organizēšanā šīs iekārtas un spēles programmas savstarpēji iedarbojas, kā arī interaktīvās spēles organizēšanas sistēmas lietošanas pamācību.

5

6

7. Interaktīvās spēles organizētājs iesniedz inspekcijā sertifikācijas institūcijas atzinumu, kas apliecina, ka attiecīgā interaktīvās spēles organizēšanas sistēma atbilst šo noteikumu III nodaļā minētajiem interaktīvās spēles organizēšanas sistēmas drošības un fizisko personu datu aizsardzības pasākumiem.

8. Interaktīvās azartspēles - veiksmes spēles pa tālruni - organizētājs iesniedz inspekcijā sertifikācijas institūcijas atzinumu, kas apliecina, ka attiecīgā interaktīvā spēļu organizēšanas sistēma atbilst šo noteikumu 11., 12.[punktā](https://likumi.lv/ta/id/145989?&search=on#p13) un 13.9.apakšpunktā minētajām prasībām, kā arī interaktīvās spēles organizēšanas sistēmas lietošanas pamācību.

9. Interaktīvās spēles organizētājs, kas vēlas veikt tādas izmaiņas interaktīvās spēles organizēšanas sistēmā, kuras ietekmē šo noteikumu 7. un 8.punktā minētās sertifikācijas institūcijas atzinumā iekļauto informāciju, šajos noteikumos minētajā kārtībā rakstiski informē inspekciju, norādot, kādas izmaiņas plānots veikt un kā tas ietekmēs interaktīvās spēles organizēšanas sistēmas darbību.

799101010. Interaktīvās spēles organizētājs interaktīvās spēles organizēšanas sistēmu vai tās sastāvdaļas šo noteikumu 9.punktā noteiktajos gadījumos drīkst mainīt, ja saņemta attiecīga inspekcijas atļauja. Lēmumu par atļaujas piešķiršanu vai par atteikumu piešķirt atļauju inspekcija pieņem 30 darbdienu laikā pēc iesnieguma saņemšanas.6

10

8

1. **11**

**III. Interaktīvās spēles organizēšanas sistēmas darbības principi, drošība un fizisko personu datu apstrāde un aizsardzība**

11. Interaktīvās spēles organizēšanas sistēma darbojas pēc nejaušības principa un atbilst šādām prasībām:

11.1. interaktīvās azartspēles vai interaktīvās izlozes (turpmāk - interaktīvā spēle) rezultātu varbūtības veidojas pēc nejaušības principa;

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

12.1. spēlētāja izmantotās datortehnikas vai ierīces centrālā procesora, atmiņas, cietā diska apjoma vai citām datortehnikas vai ierīces vai citas interaktīvo spēļu spēlēšanā izmantojamās iekārtas daļām (turpmāk – spēlētāja izmantotā datortehnika);

12.2. 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 spēlētāja izmantoto datortehniku;

14

13113. Interaktīvās spēles organizēšanas sistēmā vismaz par pēdējiem pieciem gadiem glabājas informācija par visām spēlētāja spēlētajām interaktīvajām spēlēm, tai skaitā šāda informācija:

13.1. informācija par spēlētāju - vārds, uzvārds, personas kods un dzimšanas datums;

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

13.3. spēlētājam piešķirtā spēles konta stāvoklis interaktīvās spēles sākumā;

13.4. interaktīvās spēles uzsākšanas laiks;

13.5. interaktīvās spēles laikā:

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

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

13.5.3. biļetes cena, norādot tās apmaksas laiku;

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

13.7. interaktīvās spēles rezultāts, norādot rezultāta iestāšanās laiku;

13.8. interaktīvās spēles pabeigšanas laiks;

13.9. summas, kuras spēlētājs ir laimējis vai zaudējis;

13.10. spēlētājam piešķirtā spēles konta stāvoklis interaktīvās spēles beigās.

15

14. Interaktīvās spēles organizētājs spēlētājam piešķirto spēles kontu aizsargā no nelikumīgas piekļūšanas un nepieļauj nelikumīgu naudas izņemšanu no spēles konta.

16

15. Interaktīvās spēles organizētājs visu informāciju par veiktajām darbībām spēlētājam piešķirtajā spēles kontā glabā tā, lai pēc spēļu organizēšanas sistēmas pilnīgas darbnespējas to varētu atjaunot.

17

16. Interaktīvās spēles organizētājs šifrētā vai slēptā formā glabā atbildi uz kontroljautājumu, lai noskaidrotu spēlētāja identitāti, ja šāds pārbaudes veids tiek piemērots.

**IV.**  **Informācijas iesniegšana par izložu biļešu pārdošanas un izložu dalības maksājumu pieņemšanas organizēšanas sistēmu un tās drošības un fizisko personu datu aizsardzības pasākumiem**

17. Izložu biļešu pārdošanas un izložu dalības maksājumu pieņemšanas organizētājs iesniedz inspekcijā izložu biļešu pārdošanas un izložu dalības maksājumu pieņemšanas organizēšanas sistēmas aprakstu, norādot iekārtas un programmas, no kurām tā sastāv, to ražotāju un veidu, kādā izložu biļešu pārdošanas un izložu dalības maksājumu pieņemšanas organizēšanā šīs iekārtas un programmas savstarpēji iedarbojas, kā arī izložu biļešu pārdošanas un izložu dalības maksājumu pieņemšanas organizēšanas sistēmas lietotāja rokasgrāmatu.

18.Izložu biļešu pārdošanas un izložu dalības maksājumu pieņemšanas organizētājs iesniedz inspekcijā informāciju, kas apliecina, ka attiecīgā izložu biļešu pārdošanas un izložu dalības maksājumu pieņemšanas organizēšanas sistēma atbilst šādiem drošības un fizisko personu datu aizsardzības pasākumiem:

18.1. spēlētājam piešķirto izložu biļešu pārdošanas un izložu dalības maksājumu pieņemšanas organizēšanas sistēmas spēles konts ir aizsargāts no nelikumīgas piekļūšanas un nepieļauj nelikumīgu naudas izņemšanu no spēles konta;

18.2. visa informācija par veiktajām darbībām spēlētājam piešķirtajā izložu biļešu pārdošanas un izložu dalības maksājumu pieņemšanas organizēšanas sistēmas spēles kontā tiek glabāta tā, lai pēc izložu biļešu pārdošanas un izložu dalības maksājumu pieņemšanas organizēšanas sistēmas pilnīgas darbnespējas to varētu atjaunot;

18.3. izložu biļešu pārdošanas un izložu dalības maksājumu pieņemšanas organizētājs glabā:

18.3.1. informāciju par spēlētāja kontu kredītiestādē, no kura spēlētājs samaksā par izlozes biļeti vai veic izlozes dalības maksājumu, izņemot gadījumus, kad maksājums tiek veikts ar maksājumu karti;

18.3.2. atbildi uz kontroljautājumu, lai noskaidrotu spēlētāja identitāti, ja šāds pārbaudes veids tiek piemērots.

18

19

1. **Noslēguma jautājumi**

19. Šo noteikumu 1.4., 1.5. apakšpunkts, 4.punkts un III nodaļa stājas spēkā 2018. gada 1. jūlijā.

20. 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