**Ministru kabineta noteikumu projekta “Interaktīvo azartspēļu un interaktīvo izložu spēlētāju reģistrācijas un identitātes pārbaudes kārtība” sākotnējās ietekmes novērtējuma ziņojums (anotācija)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **I. Tiesību akta projekta izstrādes nepieciešamība** | | |
| 1. | Pamatojums | Azartspēļu un izložu likuma 54.pants, 80.panta pirmās daļas 1.punkts un pārejas noteikumu 20.punkts. |
| 2. | Pašreizējā situācija un problēmas, kuru risināšanai tiesību akta projekts izstrādāts, tiesiskā regulējuma mērķis un būtība | Azartspēļu un izložu likuma 54.pants paredz, ka Ministru kabinets nosaka spēlētāju reģistrācijas un identitātes pārbaudes kārtību, kā arī minimālās prasības, kas jāievēro, lai novērstu no interaktīvajām azartspēlēm atkarīgo spēlētāju tālāku dalību azartspēlēs.  Ar Saeimā 2016.gada 23.novembrī pieņemto likumu “Grozījumi Azartspēļu un izložu likumā”, kas stājās spēkā 2017.gada 1.janvārī, likuma 80.panta pirmās daļas 1.punkts tika izteikts jaunā redakcijā un paredz, ka interaktīvo izložu organizētājs nodrošina spēlētāju reģistrāciju un identitātes pārbaudi Ministru kabineta noteiktajā kārtībā, pieprasot no viņiem identificējošos datus un veicot spēlētāju identitātes pārbaudi, pirms viņiem tiek piešķirtas tiesības piedalīties interaktīvajā izlozē. Ministru kabinets nosaka spēlētāju reģistrācijas un identitātes pārbaudes kārtību.  Pašlaik minēto kārtību un prasības attiecībā uz interaktīvajām azartspēlēm un izlozēm nosaka Ministru kabineta 2006.gada 17.oktobra noteikumi Nr.854 “Interaktīvo azartspēļu spēlētāju reģistrācijas un identitātes pārbaudes kārtība” (turpmāk – Noteikumi).  Ar Ministru kabineta noteikumu projektu “Interaktīvo azartspēļu un interaktīvo izložu spēlētāju reģistrācijas un identitātes pārbaudes kārtība” (turpmāk – Noteikumu projekts) ir paredzēts precizēt Noteikumos ietvertās prasības.  Noteikumu projektā ir paredzēts, ka interaktīvo azartspēļu un interaktīvo izložu spēlētāju reģistra mērķis ir noteikt spēlētāju identitāti, nepieļaut nepilngadīgu personu dalību interaktīvajās azartspēlēs vai interaktīvajās izlozēs, novērst no interaktīvajām azartspēlēm atkarīgo spēlētāju tālāku dalību azartspēlēs, tādējādi nodrošinot Azartspēļu un izložu likuma mērķi.  Noteikumu projekta 3.punktā ir norādīts, ka katra konkrētā spēlētāju reģistra pārzinis ir konkrētais interaktīvās azartspēles vai interaktīvās izlozes organizētājs, kurš saskaņā ar Noteikumu projekta 4.punktu izveido un uztur spēlētāju reģistru.  Noteikumu projektā paredzēts, ka, lai reģistrētos interaktīvajai izlozei vai interaktīvajai azartspēlei, izņemot veiksmes spēli pa tālruni,spēlētājs par sevi sniedz šādu informāciju: vārdu, uzvārdu, personas kodu un dzimšanas datumu, kā arī konta numuru, no kura tiks iemaksāta naudas summa likmju izdarīšanai interaktīvajā azartspēlē vai dalībai interaktīvajā izlozē. Noteikumu projekta 14.punkts paredz, ka veiksmes spēlēs pa tālruni organizētāja izveidotajā un uzturētājā spēlētāju reģistrā norāda informāciju par laimējušiem spēlētajiem.  Lai interaktīvās azartspēles vai interaktīvās izlozes organizētājs (turpmāk arī – organizētājs) potenciālo spēlētāju varētu reģistrēt spēles uzsākšanai, pirms tam pārliecinoties par personas identitāti, izmantojot organizētājam pieejamos identifikācijas līdzekļus, Noteikumu projektā paredzēts, ka spēlētājam par sevi ir jānorāda personas kods un dzimšanas datums. Ar informāciju par personas dzimšanas datumu organizētājs var gūt pārliecību, ka potenciālais spēlētājs ir sasniedzis 18 gadu vecumu un viņam ir tiesības piedalīties interaktīvajās azartspēlēs un interaktīvajās izlozēs vai minētais vecums nav sasniegts un iespēja piedalīties tajās jāliedz. Informāciju par spēlētāja personas kodu interaktīvās azartspēles organizētājs izmanto, lai nodrošinātu, ka spēlētājam, kurš ir iesniedzis iesniegumu par to, lai tam tiktu liegta iespēja spēlēt interaktīvās azartspēles (pie konkrētā azartspēles organizētāja), tā tiktu liegta. Spēlētāja sniegtā informācija par sevi reģistrējoties būs izmantojama visām konkrētā interaktīvās azartspēles vai interaktīvās izlozes organizētāja piedāvātajām spēlēm.  Atbilstoši Azartspēļu un izložu likumā dotajam deleģējumam Noteikumu projektā ir jāparedz minimālās prasības, kas jāievēro, lai novērstu spēlētāju, kas ir atkarīgi no interaktīvajām azartspēlēm, tālāku dalību azartspēlēs. Lai to nodrošinātu, Noteikumu projekta 5.punkts paredz, ka personai, kura vēlas atturēties no interaktīvo azartspēļu spēlēšanas, ir tiesības iesniegt paziņojumu interaktīvās azartspēles organizētājam, lai tai tiktu liegta iespēja spēlēt interaktīvās azartspēles pie konkrētā azartspēles organizētāja. Paredzēts, ka, sākot ar minētā paziņojuma saņemšanas dienu, personai tiek liegta iespēja spēlēt interaktīvās azartspēles pie konkrētā azartspēles organizētāja. Savukārt Noteikumu projekta 6.punkts paredz, ka persona, kura iesniegusi minēto paziņojumu, rakstiski var to atsaukt ne ātrāk kā pēc 12 mēnešiem.  Ņemot vērā, ka Noteikumu projektā piedāvātais obligāti piedāvājamais paizslēgšanās modelis nav visaptverošs un būtu būtiski pilnveidojams Finanšu ministrija turpina darbu pie jautājuma par valsts līmenī vienota atkarīgo spēlētāju reģistra izveides, lai, pamatojoties uz spēlētāja paziņojumu, novērstu atkarīgo spēlētāju dalību visu organizētāju organizētajās spēlēs. Par vienota atkarīgo spēlētāju reģistra izveidi plānotas diskusijas politikas plānošanas dokumenta izstrādes izložu un azartspēļu jomā darba grupā, pieaicinot Veselības ministrijas, Vides aizsardzības un reģionālās attīstības ministrijas un Tieslietu ministrijas pārstāvjus, kā arī Izložu un azartspēļu uzraudzības inspekcijas un nozares pārstāvjus, lai pēc diskusijām izstrādātu grozījumus Azartspēļu un izložu likumā.  Noteikumu projekts (10.punkts) precizē Noteikumu 8.punktu, paredzot šādas maksimālās likmes noteikšanas metodes:  - spēlētājs nosaka maksimālo likmi, kuru viņš turpmāk drīkst izdarīt vienā spēlē;  - spēlētājs nosaka maksimālo kopējo likmju summu, ko viņš turpmāk drīkst izdarīt 24 stundu laikā.  Noteikumu projekta 11.punkts paredz, ka spēlētājam pirms viņš pirmo reizi pieslēdzas interaktīvajai azartspēlei (pie attiecīgā interaktīvās azartspēles organizētāja), ir jāizvēlas kādu no Noteikumu projekta 10.punktā minētajām maksimālās likmes noteikšanas metodēm. Izvēlēto maksimālās likmes noteikšanas metodi interaktīvās azartspēles organizētājs attiecībā uz konkrēto spēlētāju piemēro arī turpmākajām interaktīvajām azartspēlēm. Savukārt, Noteikumu projekta 13.punktā paredzēts, ka maksimālās likmes palielināšana ir iespējama ne ātrāk kā 7.dienā pēc spēlētāja paziņojuma par maksimālās likmes ierobežojumu palielināšanu nosūtīšanas interaktīvās azartspēles organizētājam.  Azartspēļu un izložu likuma 41.panta trešā un sestā daļa nosaka, ka azartspēļu organizētājam aizliegts izsniegt spēlētājiem jebkāda veida aizdevumus vai kredītus, kā arī aizliegts piedāvāt piedalīšanos azartspēlē par velti, kā dāvanu vai balvu vai kā kompensāciju par preces iegādi vai pakalpojumu saņemšanu.  Lai Azartspēļu un izložu likuma 41.panta trešā un sestā daļa netiktu dublēta noteikumos, Noteikumu projektā netiek paredzēts ietvert Noteikumu 11.punktu, kurā noteikts, ka azartspēles organizētājs nepieņem no spēlētāja likmi, ja spēlētāja kontā, no kura tiek iemaksāta nauda likmju izdarīšanai, nav nepieciešamo līdzekļu, jo minētā Noteikumu norma pēc būtības ir jau iekļauta minētajās likuma normās.  Noteikumu projekta 16.punktā paredzēts (līdzīgi kā Noteikumos), ka interaktīvās azartspēles un interaktīvās izlozes organizētājs informāciju par visām spēlētāja kontā iemaksātajām un no tā izmaksātajām summām vai citiem darījumiem glabā sistēmas auditpierakstos. Savukārt, Noteikumu projekta 17.punkts paredz, ka minēto informāciju un informāciju par spēlētāju interaktīvās azartspēles un interaktīvās izlozes organizētājs glabā 5 gadus pēc pēdējām izmaiņām spēlētāja spēles kontā.  Noteikumu projekta 18.punktā paredzēts, ka spēlētājam ir tiesības prasīt, lai organizētājs to izslēdz no spēlētāju reģistra. Noteikumu projekta 19.punktā paredzēts, ka organizētājam tas ir jānodrošina, saglabājot vēsturisko informāciju 5 gadus pēc pēdējām izmaiņām spēlētāja spēles kontā. Lai ierobežotu šīs normas piemērošanu atkarīgām personām, kurām ir liegta iespēja spēlēt interaktīvās azartspēlēs (ņemot vērā viņu izteikto vēlmi), Noteikumu projektā ir paredzēts šo normu nepiemērot attiecībā uz spēlētājiem, kuriem nav pagājis 12 mēnešu periods pēc tam, kad tie izteikuši vēlmi ierobežot to piekļuvi interaktīvajām azartspēlēm.  Ministru kabineta 2009.gada 3.februāra noteikumu Nr.108 “Normatīvo aktu projektu sagatavošanas noteikumi” 140.punktā noteikts, ka grozījumu noteikumu projektu nesagatavo, ja tā normu apjoms pārsniegtu pusi no spēkā esošo noteikumu normu apjoma. Šādā gadījumā sagatavo jaunu noteikumu projektu.  Ņemot vērā, ka nepieciešamo grozījumu apjoms pārsniegtu pusi no spēkā esošo Noteikumu normu apjoma, sagatavots jauns Noteikumu projekts.  Ar Noteikumu projekta spēkā stāšanos spēku zaudēs Noteikumi, bet informāciju, kuru azartspēles vai izlozes organizētājs ieguvis, izpildot Noteikumu prasības, glabā Noteikumos noteikto laika posmu (piecus gadus). |
| 3. | Projekta izstrādē iesaistītās institūcijas | Izložu un azartspēļu uzraudzības inspekcija. |
| 4. | Cita informācija | Nav. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **II. Tiesību akta projekta ietekme uz sabiedrību, tautsaimniecības attīstību un administratīvo slogu** | | |
| 1. | Sabiedrības mērķgrupas, kuras tiesiskais regulējums ietekmē vai varētu ietekmēt | Izložu un azartspēļu uzraudzības inspekcija un kapitālsabiedrības, kas organizē interaktīvās azartspēles. Latvijā šobrīd ir 7 šādi azartspēļu organizētāji un VAS “Latvijas Loto”, kam tiesības organizēt visu veidu izlozes. |
| 2. | Tiesiskā regulējuma ietekme uz tautsaimniecību un administratīvo slogu | Tiesiskā regulējuma ietekme uz tautsaimniecību un administratīvo slogu netiks mainīta, jo ar Noteikumu projektu paredzēts pilnveidot šobrīd spēkā esošajos Noteikumos noteikto tiesisko regulējumu. |
| 3. | Administratīvo izmaksu monetārs novērtējums | Projekts šo jomu neskar. |
| 4. | Cita informācija | Nav. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **VI. Sabiedrības līdzdalība un komunikācijas aktivitātes** | | |
| 1. | Plānotās sabiedrības līdzdalības un komunikācijas aktivitātes saistībā ar projektu | Sabiedrības līdzdalība ir nodrošināta, publicējot uzziņu par Noteikumu projekta izstrādes uzsākšanu Finanšu ministrijas mājaslapas sadaļā “Sabiedrības līdzdalība”. |
| 2. | Sabiedrības līdzdalība projekta izstrādē | Noteikumu projekts tika nosūtīts saskaņošanai VAS “Latvijas Loto”, Latvijas Darba devēju konfederācijai un biedrībai “Latvijas Spēļu biznesa asociācija”. |
| 3. | Sabiedrības līdzdalības rezultāti | Noteikumu projekta izstrādē tika izvērtēti un analizēti VAS “Latvijas Loto”, Latvijas Darba devēju konfederācijas un biedrības “Latvijas Spēļu biznesa asociācija” iebildumi. Noteikumu projekts saskaņots ar VAS “Latvijas Loto”. Nav panākta vienošanās par Latvijas Darba devēju konfederācijas izteikto vienu iebildumu un biedrības “Latvijas Spēļu biznesa asociācija” izteiktajiem trīs iebildumiem, par kuriem informācija atspoguļota izziņā par atzinumos sniegtajiem iebildumiem par noteikumu projektu. |
| 4. | Cita informācija | Nav. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **VII. Tiesību akta projekta izpildes nodrošināšana un tās ietekme uz institūcijām** | | |
| 1. | Projekta izpildē iesaistītās institūcijas | Izložu un azartspēļu uzraudzības inspekcija. |
| 2. | Projekta izpildes ietekme uz pārvaldes funkcijām un institucionālo struktūru.  Jaunu institūciju izveide, esošo institūciju likvidācija vai reorganizācija, to ietekme uz institūcijas cilvēkresursiem | Funkcijas un uzdevumi netiek grozīti. Jaunu institūciju izveide, esošo institūciju likvidācija vai reorganizācija netiek paredzēta.  Noteikumu projekts tiks realizēts esošo resursu ietvaros. |
| 3. | Cita informācija | Nav. |

*Anotācijas III, IV un V sadaļa – projekts šīs jomas neskar.*

Finanšu ministre Dana Reizniece-Ozola

Avotiņa, 67095515

[inga.avotina@fm.gov.lv](mailto:inga.avotina@fm.gov.lv)