1.pielikums

Azartspēļu un izložu

politikas pamatnostādnēm

2021.-2027.gadam

**PIELIKUMS**

**“ESOŠĀS SITUĀCIJAS VISPĀRĪGS RAKSTUROJUMS”**

[**1. Azartspēļu un izložu nozares tiesiskais regulējums** 3](#_Toc65768132)

[**2. Sabiedrības interešu aizstāvība un personu/spēlētāju tiesības** 5](#_Toc65768133)

[2.1. Azartspēļu un izložu ietekme un ar to saistītie riski 6](#_Toc65768134)

[2.2. Spēlētāju motivācija dalībai azartspēlēs 10](#_Toc65768135)

[2.3. Profilaktiskie pasākumi ar azartspēlēm un izlozēm saistīto risku mazināšanai 14](#_Toc65768136)

[2.3.1. Izglītība un informētība 15](#_Toc65768137)

[2.3.2. Atbalsts problemātiskam spēlētājam 17](#_Toc65768138)

[2.4. Azartspēļu un izložu nozares preventīvie pasākumi 18](#_Toc65768139)

[2.5. Spēlētāju uzvedības monitorings azartspēļu un izložu nozarē 29](#_Toc65768140)

[2.6. Indicētās profilakses nepieciešamība azartspēļu atkarības mazināšanai 35](#_Toc65768141)

[**3. Azartspēļu un izložu reklāmas aizlieguma kontrole un vizuālā noformējuma prasības**..38](#_Toc65768142)

[3.1. “Zemes” azartspēles 38](#_Toc65768143)

[3.2. Izložu joma 49](#_Toc65768144)

[**4.** **Azartspēļu un izložu pieejamība, darbības vietas un to regulēšana** 54](#_Toc65768145)

[**5.** **Latvijā nelicencēto azartspēļu un izložu novēršanas pasākumi** 64](#_Toc65768146)

[**6.** **Azartspēļu un izložu nozares tendences** 68](#_Toc65768147)

[**7.** **Azartspēļu un izložu nozares uzraudzība** 79](#_Toc65768148)

**ESOŠĀS SITUĀCIJAS VISPĀRĪGS RAKSTUROJUMS**

Šajā nodaļā sniegta informācija par esošo situāciju azartspēļu un izložu nozarē (turpmāk – AI nozare), skaidrojot tajā skaitā arī identificētās problēmas, kas tiek risinātas azartspēļu un izložu politikas pamatnostādnēs 2021. – 2027.gadam (turpmāk – Pamatnostādnes).

Zemāk minētajās apakšnodaļās īsi tiek raksturots AI nozares tiesiskais regulējums, sabiedrības interešu aizstāvība un personu/spēlētāju tiesības, nelegālā tirgus ierobežošana, azartspēļu un izložu reklāmas aizlieguma kontrole, azartspēļu un izložu pieejamība, darbības vietas un to regulēšana, AI nozares uzraudzība, kā arī analizētas esošās problēmas un iespējamie risinājumi.

# **Azartspēļu un izložu nozares tiesiskais regulējums**

AI nozares darbība tiek regulēta atbilstoši Azartspēļu un izložu likumam (turpmāk – AIL), kas stājās spēkā 2006.gada 1.janvārī, kā arī uz AIL pamata izdotajiem Ministru kabineta noteikumiem.

AIL mērķis ir nodrošināt sabiedrības interešu un spēlētāju tiesību aizsardzību. AIL ir noteikts šāds regulējums:

1. azartspēļu un izložu organizēšanas kārtība;
2. azartspēļu pakalpojumu sniegšanas kārtība;
3. nosacījumi azartspēļu un izložu organizētāja darbībai;
4. azartspēļu pakalpojumu sniedzēja darbība, atbildība un uzraudzība;
5. personas, uz kurām attiecas šā likuma prasības, tiesības, pienākumi un atbildība.

Uz AI nozari attiecas arī citi Latvijas un Eiropas Savienības (turpmāk – ES) tiesību akti, tajā skaitā likuma “Par izložu un azartspēļu nodevu un nodokli” regulējums un Noziedzīgi iegūtu līdzekļu legalizācijas un terorisma un proliferācijas finansēšanas novēršanas likuma (turpmāk – NILLTPFNL) regulējums attiecībā uz azartspēļu un izložu organizētāja tiesībām un pienākumiem noziedzīgi iegūtu līdzekļu legalizācijas un terorisma finansēšanas novēršanā.

ES līmenī AI nozare ir atzīta kā īpaša rakstura saimnieciska darbība, kura ņem vērā katras dalībvalsts īpatnības un tradīcijas. AI nozares regulējumam jāpiemēro subsidiaritātes princips un tam jābūt regulējuma pamatā, ņemot vērā dalībvalstu atšķirīgas tradīcijas un kultūru.[[1]](#footnote-1) Azartspēļu nozares regulējums nav harmonizēts ES, līdz ar to katra valsts nosaka savas prasības atkarībā no kultūras, reliģiskajām un citām tradīcijām, kā arī esošo un iespējamo sociālo problēmu riska. Vienlaikus azartspēles nav iekļautas Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīvā Nr.2006/123/EK (2006.gada 12.decembris) “Par pakalpojumiem iekšējā tirgū” to īpašā regulējuma un uzraudzības dēļ.

Neskatoties uz to, ka azartspēļu nozares regulējums nav harmonizēts, ievērojot sekas, kas var ietekmēt indivīdu, Eiropas Komisija ir izstrādājusi vairākus dokumentus, kas var tikt izmantoti, strādājot pie nacionālā regulējuma pilnveides. Turklāt svarīgi ir atzīmēt, ka, izstrādājot ieteikumus, Eiropas Komisija apkopoja labākās prakses piemērus, kā arī veica pētījumus par problemātisko spēlētāju skaitu ES teritorijā.

Attiecībā uz tiešsaistes azartspēļu pakalpojumiem Eiropas Komisija 2011.gada 24.martā publicēja Zaļo grāmatu par tiešsaistes azartspēlēm iekšējā tirgū[[2]](#footnote-2) (turpmāk – Zaļā grāmata). Ar Zaļās grāmatas publicēšanu tika uzsākts visaptverošs tiešsaistes azartspēļu tirgus izpētes process. Tam sekoja Eiropas Komisijas 2012.gada 23.oktobra paziņojums Eiropas Parlamentam, Padomei un Ekonomikas un sociālo lietu komitejai un reģionu komitejai “Ceļā uz visaptverošu Eiropas regulējumu tiešsaistes azartspēlēm”.[[3]](#footnote-3) Turklāt ir sagatavotsEiropas Komisijas 2012.gada 23.oktobra darba dokuments “On-line azartspēles Iekšējā tirgū”[[4]](#footnote-4), kurā detalizēti ir aprakstīti labākās prakses piemēri un pieejas attiecība uz reklāmas prasībām, finanšu transakciju bloķēšanu un citiem konceptuālajiem jautājumiem. Šo dokumentu izstrādes rezultātā ir publicēts Eiropas Komisijas Ieteikums Nr.2014/478/ES (2014.gada 14.jūlijs) par principiem, ko piemēro, lai aizsargātu tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu patērētājus un spēlētājus, un novērstu nepilngadīgu personu iesaistīšanos tiešsaistes azartspēlēs, kurus var pilnībā vai daļēji attiecināt uz to azartspēļu, kurās, spēlējot klātienē, spēlētājs iesaistās fiziski klātesot (turpmāk – “zemes” azartspēles), organizēšanas procesu.

Ņemot vērā azartspēļu un izložu specifiku, minētās darbības nav tiešā veidā salīdzināmas. Azartspēle ir spēle, kurā laimests pilnīgi vai daļēji ir atkarīgs no veiksmes gadījuma un apstākļiem, kuri iepriekš nav zināmi (programma ģenerē laimestu). Savukārt izloze ir spēle, kurā laimestam pilnīgi vai daļēji ir gadījuma raksturs (laimesti ir jau fiksēti). Līdz ar to normatīvais regulējums AIL attiecībā uz šīm jomām ir atšķirīgs.

AIL regulē šādas Latvijā atzītās azartspēles:

1. spēļu automāta spēle;
2. rulete (cilindriskā spēle);
3. kāršu spēle;
4. kauliņu spēle;
5. derības;
6. totalizators;
7. bingo;
8. veiksmes spēle pa tālruni.

Iepriekš minētās spēles tiek organizētas, spēlējot klātienē spēļu zālēs un kazino un interaktīvajā vidē. Vienlaikus AIL ir noteikts, ka azartspēļu organizētājam ir pienākums sagatavot katras azartspēles, tostarp interaktīvās azartspēles noteikumus.

Saistībā ar derībām un totalizatoriem tiek uzskatīts, ka tie atsevišķos gadījumos var būt manipulāciju veicinošs faktors attiecībā uz sacensībām - sacensību gaitas un rezultātu neparedzamības dēļ. Lai mazinātu iepriekš minētos riskus, Latvijā Sporta likumā[[5]](#footnote-5) ir noteikts aizliegums manipulēt ar sporta sacensībām. Šis aizliegums ir attiecināms uz jebkurām sacensībām neatkarīgi no sacensību sportiskā līmeņa, dalībniekiem, organizatora vai citiem aspektiem.

Tomēr ir jāņem vērā šī azartspēļu veida pārrobežu jeb starptautiskais raksturs. 2014.gada 9.jūlijā Eiropas Padomes Ministru komitejas ministru vietnieku 1205.sanāksmē tika pieņemta Eiropas Padomes Konvencija pret manipulācijām ar sporta sacensībām (nav ratificēta), kuras galvenie mērķi ir:

1) novērst un konstatēt vietēja vai pārrobežu līmeņa manipulācijas valsts vai starptautiska līmeņa sacensībās, kā arī šādu manipulāciju gadījumā piemērot attiecīgas sankcijas;

2) veicināt valsts un starptautiska līmeņa sadarbību cīņā pret manipulācijām starp iesaistītajām iestādēm un organizācijām, kuras ir iesaistītas sportā un sporta derībās.

Atbilstoši AIL, Latvijā ir atļauts organizēt šādas izlozes:

1. naudas un mantu izlozes;
2. skaitļu izlozes (loto, toto, keno, sportloto, skaitļu loto);
3. momentloterijas[[6]](#footnote-6).

Ir valsts mēroga izlozes (valsts mēroga izložu organizēšanas monopols – VAS “Latvijas Loto” (turpmāk – Loto) pieder valstij), vietēja mēroga izlozes (tās organizējamas tikai attiecīgās pilsētas, rajona, novada vai pagasta teritorijā) un vietēja mēroga vienreizējās izlozes (laimesti tiek noteikti publiskas izlozes veidā, un tās organizējamas tikai attiecīgās pilsētas, rajona, novada vai pagasta teritorijā).[[7]](#footnote-7)

Latvijā iepriekš minētās azartspēles un izlozes drīkst organizēt tikai pēc attiecīgo licenču saņemšanas.[[8]](#footnote-8)

# **Sabiedrības interešu aizstāvība un personu/spēlētāju tiesības**

Latvijā azartspēļu un izložu organizētāju uzņēmumiem jānodrošina šo pakalpojumu sniegšana likumīgā un stingri kontrolētā veidā, tādējādi radot drošu un godīgu vidi, mazinot iespējamo negatīvu ietekmi sabiedrības kopējām interesēm, tajā skaitā cilvēku fiziskai drošībai un veselībai. Valsts līmenī AI nozare tiek normatīvi regulēta un kontrolēta, ievērojot sabiedrības intereses un personu/spēlētāju tiesības.

Veidojot AI nozares politiku, nepieciešams nodrošināt līdzsvaru starp azartspēļu un izložu organizēšanu kā brīva laika pavadīšanas veidu un sabiedrības interesēm, tostarp personu tiesību aizsardzību, tajā skaitā novēršot iespējamo atkarības rašanos no azartspēlēm un izlozēm, kā arī mazinot sabiedrības veselības riskus un sociālos riskus.

Būtiski spēlētājus pasargāt no riskiem, kas var rasties, brīva laika pavadīšanai izmantojot Latvijā nelicencētās interaktīvas azartspēļu un izložu platformas. Papildu atkarības izraisošiem riskiem nekontrolētā vidē prevalē finansiāla rakstura riski (krāpniecība), kā arī riski, kas ir saistīti ar personu datu aizsardzības prasību neievērošanu. Turklāt nekontrolētajā vidē personai netiek dota iespēja pašizslēgties no dalības spēlē un piemērot spēles ierobežošanas mehānismus. Ņemot vērā iepriekšminēto, svarīgi uzsvērt spēlētāju informēšanu par minētajiem riskiem, kā arī sadarbības nepieciešamību starp AI nozari uzraugošām institūcijām, nevalstiskajām organizācijām, licencētajiem organizatoriem.

## **Azartspēļu un izložu ietekme un ar to saistītie riski**

Personas, kas piedalās azartspēlēs un izlozēs, ir pakļautas pārmērīgas aizraušanās ar šo darbību riskam. Azartspēļu atkarība jeb patoloģiska tieksme uz azartspēlēm, saskaņā ar Starptautisko slimību klasifikāciju (SSK-10, F63.0), raksturojas ar biežām un atkārtotām azartspēļu epizodēm, kas ieņem galveno vietu cilvēka dzīvē un atstāj kaitīgu ietekmi uz viņa sociālās, profesionālās un ģimenes dzīves vērtībām un saistībām, kā arī viņa materiālo stāvokli[[9]](#footnote-9).

2019.gada jūnijā Veselības ministrija ir publicējusi pētījumu “Pētījums par procesu atkarību (azartspēļu, sociālo mediju, videospēļu atkarība) izplatību Latvijas iedzīvotāju vidū un to ietekmējošiem riska faktoriem”[[10]](#footnote-10) (turpmāk – Latvijas pētījums par procesu atkarībām), tā ietvaros aptaujājot 4912 Latvijas iedzīvotājus. Latvijas pētījumā par procesu atkarībām secināts, ka personu loks, kuru varētu skart problemātiska azartspēļu spēlēšana, tajā skaitā loterijas, attiecīgi pētījuma respondentu vidū ir 6,4%. Attiecinot šo respondentu grupu uz ģenerālkopu, Latvijā no azartspēlēm dažādā pakāpē varētu ciest 79 119 personas 15 – 64 gadu vecumā, no kurām 16 162 personām problēmas ir smagākajā pakāpē.

Atbilstoši Ziemeļamerikas azartspēļu atkarības palīdzības fonda 2016.gada pētījumam, visjutīgākā sabiedrības daļa, kas ir visaugstākajā atkarības riska grupā, ir iedzīvotāji vecumā no 16 līdz 24 gadiem un 35 līdz 44 gadiem. Tieši tā sabiedrības daļa, kas cieš no azartspēļu atkarības, tajā skaitā, kas iegūta nekontrolētajā vidē, tiek pakļauta papildu riskiem, kas ir saistīti ar:

1. nespēju konkurēt darba spēka tirgū;
2. noslieci uz kriminālsodāmo darbību veikšanu;
3. demogrāfisko rādītāju pasliktināšanos utt.[[11]](#footnote-11)

Līdzīgus datus attiecībā uz grupu, kas tiek pakļauta visaugstākajam riskam, ir identificējis arī Tirgus un sabiedriskās domas pētījumu centrs SKDS (turpmāk – SKDS) savā 2016.gada veiktajā aptaujā. Atbilstoši SKDS 2016.gada veiktajai aptaujai, 26% no tiem respondentiem, kuri pēdējo 12 mēnešu laikā ir spēlējuši azartspēles, ir bijuši gadījumi, kad spēle tik lielā mērā pārņem savā varā, ka apkārtēja pasaule uz brīdi pārstāj eksistēt; no tiem 8% - bieži, bet 18% - reti. Biežāk ar šādām situācijām ir saskārušies iedzīvotāji vecumā no 25 līdz 54 gadiem[[12]](#footnote-12).

Tāpat Satversmes tiesas 2020.gada 11.decembra spriedums lietā Nr.2020-26-0106 norādīja uz Covid-19 pandēmijas un ar to saistītās ārkārtējas situācijas ietekmi uz sabiedrību. Minētajā spriedumā tika norādīts, ka ārvalstīs veiktajos pētījumos ir secināts, ka darba zaudējums, samazinātas darba slodzes, dīkstāves vai attālināta darba režīma dēļ, lielākā daļa sabiedrības neparasti daudz laika pavadīja mājās, kas savukārt radīja risku pieaugt tiešsaistē, tostarp interneta azartspēlēs pavadītajam laikam.[[13]](#footnote-13) Tādēļ uzskatāms, ka nepieciešams nodrošināt efektīvus atkarību mazinošus pasākumus.

Minētie dati viennozīmīgi norāda uz nepieciešamību sistēmiski nodrošināt preventīvus, kā arī atkarību mazinošos pasākumus azartspēļu un izložu organizēšanas procesā, tostarp būtiski ierobežojot iespēju indivīdam izmantot nelicencēto azartspēļu un izložu organizētāju pakalpojumus.

Ir zinātniski pierādīts, ka azartspēļu atkarība izraisa nelabvēlīgas sekas gan indivīda, gan ģimenes, gan kopienas, gan sabiedrības līmenī. Tipiskākās seku grupas ir šādas:

1. kaitējums psihiskajai veselībai (depresija, trauksme, personības traucējumi, vielu atkarības u.c.);
2. nelabvēlīga ietekme uz fizisko veselību (sirds un asinsvadu sistēmas jeb kardioloģiski traucējumi, imūnās sistēmas traucējumi u.c.);
3. attiecību un ģimenes disfunkcija;
4. finansiālas problēmas;
5. problēmas ar nodarbinātību / darbu / studijām / mācībām;
6. likumpārkāpumi.

2017.gadā publicētais sistemātiskais apskats un metaanalīze liecina par plaša spektra dažādiem azartspēļu spēlēšanas riska un asociētajiem faktoriem. Pierādījumu līmenis katram no tiem ir atšķirīgs, taču ir vērojamas atsevišķas faktoru grupas, kas viennozīmīgi ir saistītas ar azartspēļu atkarību[[14]](#footnote-14):

1. sociāli demogrāfiskie faktori – metaanalīze liecina, ka no visiem šiem faktoriem dzimums ir visnozīmīgākais neatkarīgais riska faktors. Proti, vīriešiem ir ievērojami augstāks azartspēļu atkarības risks nekā sievietēm. Vienlaikus tiek atzīts, ka cēlonība var nebūt bioloģiskas dabas;
2. vēl ir pierādīts, ka azartspēļu spēlēšana bērnībā un pusaudža gados ir saistīta ar augstāku risku veidoties azartspēļu atkarībai turpmākās dzīves laikā;
3. atkarību izraisošās vielas – tabakas, alkohola, kā arī kanabisa un citu nelegālo vielu lietošana literatūrā ir konstanti saistīta ar azartspēļu spēlēšanu un atkarību;
4. uzvedības faktori – atrasta cieša sakarība starp azartspēļu spēlēšanu un antisociālu un vardarbīgu uzvedību, īpaši jauniešu vidū. Arī vājas sekmes mācībās ir asociētas ar azartspēļu spēlēšanu;
5. personības faktori – azartspēļu spēlēšana ir raksturīga impulsīvām, temperamentīgām personām (ar tendenci būt nepacietīgām, ļoti aktīvām, impulsīvām, viegli aizkaitināmām, tādām, kas nespēj paredzēt negatīvas sekas savai rīcībai, kas nespēj neatbildēt impulsam, neskatoties uz potenciāli negatīvām sekām u.tml.);
6. internalizēti simptomi – depresija, trauksme, distress, suicidālas domas arī ir cieši saistītas ar azartspēļu atkarību, sevišķi jauniešu populācijā.

Papildus tam minēta arī ģenētiska predispozīcija un vides faktori, proti, augstāks azartspēļu attīstības risks ir personām, kuru pirmās pakāpes radiniekiem ir vērojamas līdzīgas atkarības problēmas vai kuri auguši ģimenēs ar radiniekiem, kuriem diagnosticēta atkarība (tostarp alkohola un citu vielu atkarība).

Riska faktori ir arī netiešie vides faktori, piemēram, augsta azartspēļu pieejamība, kuru iespējams daudz vieglāk ietekmēt atšķirībā no ģenētiskiem faktoriem[[15]](#footnote-15).

Aplūkojot situāciju kaimiņvalstīs ar līdzīgu azartspēļu biznesa un attīstības vēsturi, piemēram, Igaunijā veikts un 2009.gadā publicēts nacionāli reprezentatīvs pētījums, kas liecina, ka azartspēļu atkarības mūža prevalence 15 – 74 gadus vecu iedzīvotāju vidū ir 3,4%[[16]](#footnote-16),[[17]](#footnote-17). Savukārt 2019.gadā veikts reprezentatīvs pētījums 15 – 74 gadus vecu iedzīvotāju vidū liecina, ka pašreizējā azartspēļu atkarības prevalence Igaunijā veido 7%[[18]](#footnote-18).

Ar noteiktām slimībām slimojošu pacientu reģistra dati par pacientiem ar psihiskiem un uzvedības traucējumiem Latvijā liecina, ka 2017.gadā pirmreizēji reģistrēta 21 persona ar patoloģisku tieksmi uz azartspēlēm (kopumā gada laikā ārstētas 40 šādas personas). Salīdzinot ar 2016.gadu, skaits nav ievērojami audzis (minētajā gadā pirmreizēji ārstēti 39 indivīdi)[[19]](#footnote-19).

Valsts un AI nozares kopīgais uzdevums ir maksimāli samazināt riskus, kuri objektīvi un pamatoti rada kaitējumu sabiedrībai, nodrošinot šīs nozares pakalpojumu sabiedrībai kā brīva laika pavadīšanas veidu, vienlaikus ievērojot samērīgumu leģitīmo azartspēļu un izložu organizatoru uzņēmējdarbības ierobežošanā.

Ņemot vērā AIL mērķi nodrošināt sabiedrības interešu un spēlētāju tiesību aizsardzību, AIL ir noteikts šāds regulējums:

1. azartspēļu organizēšanas vietas ierobežojumi[[20]](#footnote-20);
2. aizliegums atrasties kazino, spēļu un bingo zālēs, kā arī piedalīties spēlē personām, kuras nav sasniegušas 18 gadu vecumu[[21]](#footnote-21);
3. azartspēļu organizētāju pienākumi nodrošināt informāciju, kas brīdina, ka azartspēles var izraisīt atkarību. Kazino un spēļu zālēs redzamā vietā jāizliek paškontroles tests un jānodrošina iespēja saņemt to rakstveidā, kā arī saņemt informāciju par to, kur vērsties pēc palīdzības, ja azartspēles izraisījušas atkarību[[22]](#footnote-22);
4. aizliegums azartspēļu organizētājam izsniegt spēlētājiem jebkāda veida aizdevumus vai kredītus[[23]](#footnote-23);
5. azartspēļu reklāmas aizliegums ārpus azartspēļu organizēšanas vietām. Azartspēļu organizēšanas vietās atļauts norādīt tikai azartspēļu vietas nosaukumu un azartspēļu organizētāja reģistrētu preču zīmi[[24]](#footnote-24);
6. aizliegums piedāvāt piedalīšanos azartspēlē par velti, kā dāvanu vai balvu vai kā kompensāciju par preces iegādi vai pakalpojumu saņemšanu[[25]](#footnote-25);
7. prasības personas aizsardzībai interaktīvajās azartspēlēs un interaktīvajās izlozēs – Ministru kabinets nosaka spēlētāju reģistrācijas un identitātes pārbaudes kārtību, kā arī minimālās prasības, kas jāievēro, lai novērstu no interaktīvajām azartspēlēm vai interaktīvajām izlozēm atkarīgo spēlētāju tālāku dalību azartspēlēs un izlozēs[[26]](#footnote-26);
8. pienākums katram interaktīvās azartspēles, t.sk. derību un totalizatora, vai interaktīvās izlozes organizētājam izveidot attiecīgi interaktīvo azartspēļu vai interaktīvo izložu spēlētāju reģistru ar mērķi noteikt spēlētāju identitāti, nepieļaut nepilngadīgu personu dalību un novērst atkarīgo spēlētāju tālāku dalību interaktīvajās azartspēlēs vai interaktīvajās izlozēs[[27]](#footnote-27);
9. izveidots no azartspēlēm pašatteikušos personu vienotais reģistrs (turpmāk – pašatteikušos personu reģistrs), kura mērķis ir aizsargāt sabiedrības intereses un fizisko personu tiesības atturēties no pārmērīgas tieksmes uz azartspēļu, tai skaitā interaktīvo azartspēļu, spēlēšanu vai piedalīšanos interaktīvajās izlozēs.

Minēto pasākumu mērķis ir ierobežot azartspēļu atkarības, tādējādi mazinot to nodarīto kaitējumu indivīdam un sabiedrības veselībai, jo azartspēļu un izložu plaša pieejamība ir veicinošs faktors. Papildus tam ir nepieciešams veikt izglītojošus pasākumus, lai informētu sabiedrību par azartspēļu atkarības veidošanās mehānismu, iespējamiem riskiem, sekām, kā arī palīdzības iespējām.

## **Spēlētāju motivācija dalībai azartspēlēs**

Lai izstrādātu preventīvās programmas un stratēģijas azartspēļu atkarības mazināšanai, ir svarīgi apzināt iemeslus indivīda dalībai azartspēlēs.

Atbilstoši SKDS 2016.gadā veiktā pētījuma “Latvijas iedzīvotāju attieksme pret azartspēlēm” (turpmāk – SKDS pētījums) rezultātiem 16% aptaujāto Latvijas iedzīvotāju vecumā no 18 līdz 74 gadiem pēdējo 12 mēnešu laikā spēlējuši jebkāda veida “zemes” azartspēles. SKDS pētījumā norādīts, ka starp tiem iedzīvotājiem, kuri pēdējo 12 mēnešu laikā ir spēlējuši azartspēles (gan internetā, gan “zemes”), lielāku īpatsvaru veido vīrieši vecumā līdz 34 gadiem, Vidzemes iedzīvotāji un iedzīvotāji, kuru sarunvaloda ģimenē ir latviešu valoda, kā arī iedzīvotāji ar augstiem ienākumiem. Vienlaikus 26% no tiem respondentiem, kuri pēdējo 12 mēnešu laikā ir spēlējuši azartspēles, bijuši gadījumi, kad spēle tik lielā mērā pārņem savā varā, ka apkārtējā pasaule uz brīdi pārstāj eksistēt. Biežāk ar šādām situācijām ir saskārušies iedzīvotāji, kuri ģimenē runā krievu valodā, kā arī iedzīvotāji vecumā no 25 līdz 54 gadiem.

SKDS pētījumā kā galvenais iemesls, kādēļ vairākums respondentu, kuri pēdējo 12 mēnešu laikā ir spēlējuši azartspēles, tās spēlē, ir vēlme laimēt naudu (67%). Savukārt 43% aptaujāto vērtē, ka tā ir laba izklaides un brīvā laika pavadīšanas iespēja, bet 24% sevi uzskata par azartisku cilvēku, kurš izjūt patīkamas emocijas spēlējot azartspēles[[28]](#footnote-28).

Ņemot vērā, ka atbilstoši dažiem pētījumiem gados jaunāko cilvēku vidū (no 18 līdz 30 gadiem) problemātisko spēlētāju ir divreiz vairāk nekā citās grupās[[29]](#footnote-29), īpaša uzmanība būtu pievēršama jaunāko cilvēku motivācijai dalībai azartspēlēs. Atbilstoši pētījuma[[30]](#footnote-30) datiem jauniešu motivācija dalībai azartspēlēs ir dažāda (skat. 1.tabula).

1.tabula

Azartspēļu dalībnieku motivācija dalībai spēlē

|  |  |
| --- | --- |
| Motivācijas kategorija  | Motivācija  |
| Lai laimētu naudu | 42,7% |
| Tas ir izklaidējoši, jautri | 23,0% |
| Šādā veidā es pavadu laiku ar draugiem vai ģimeni (socializācija) | 11,2% |
| Aizrautība (uzbudinājums), azarts | 7,3% |
| Garlaicībā (nav alternatīva izklaides veida) | 2,8% |
| Uzvaras sniedz panākumu sajūtu | 3,9% |
| Pūļa efekts  | 0,0% |
| Lai sacenstos ar citiem (ar bukmeikeri, ar citiem spēlētājiem) | 3,4% |
| Riska izjūtas  | 2,2% |
| Hobijs  | 1,7% |
| Iemaņu iegūšana | 1,1% |
| Tas palīdz atslābināties, kad jūtos saspringts | 0,0% |

Atbilstoši Latvijas pētījuma par procesu atkarībām[[31]](#footnote-31) datiem, bez tā, ka uzvaras sniedz panākumu sajūtu, spēļu automātu spēlētāji uz citu spēlētāju fona izceļas arī ar biežākām atbildēm, ka spēlēšana palīdz atslābināties, sniedz prāta izaicinājumu (īpaši, ja ir runa par spēlēšanu internetā). Savukārt retāk nekā citu spēļu veidu spēlētājiem sniegta atbilde, ka šādā veidā viņi pavada laiku ar draugiem vai ģimeni. Acīmredzot, te spēļu automāts tiek zināmā mērā personificēts – ar automātu tiek kopā pavadīts laiks, bet tā apmānīšana sniedz prāta izaicinājumu un tamlīdzīgas sajūtas. Interneta gadījumā automāta personificēšana pēc pieejamās informācijas ir vēl izteiktāka. Tie, kas spēļu automātus spēlē internetā, retāk par citiem spēlētājiem izvēlējušies atbildes, ka viņi šādā veidā cer laimēt lielu naudu, kā arī, ka tā viņi sacenšas ar citiem cilvēkiem vai mēģina atstāt uz tiem iespaidu.

Kvalitatīvie dati lielā mērā apstiprina kvantitatīvos rādījumus par emocionālā stāvokļa nozīmi spēlēšanas motivācijā, taču interviju dalībnieki uzsver tieši ar azartu saistīto sajūtu nozīmi spēlēšanas procesā. Spēlējošās personas bieži apzinās, ka šī veida sajūtas viņos raisa uzmācīgu nepieciešamību turpināt spēli, taču pietrūkst resursu kā šīs sajūtas pārvarēt.

Azartspēļu fenomens ir saistīts ar sociālās frustrācijas (neapmierinātības) jautājumiem (ang. val. *social frustration*)[[32]](#footnote-32), indivīda mēģinājumiem aizbēgt no ikdienas (ang. val. *escape theories*)[[33]](#footnote-33) un piederības jautājumiem azartspēļu spēlētāju subkultūrai (ang. val. *subculture studies*) [[34]](#footnote-34).

*Strukturālais funkcionālisms*[[35]](#footnote-35)

Stefans Deveroks (ang. val. *Stephen Devereux*) apgalvoja, ka azartspēlēm ir pozitīva sabiedrības funkcija, jo tām ir drošības “vārsta” nozīme spriedzes un neapmierinātības sajūtu mazināšanai sabiedrībā. Saskaņā ar Stefanu Deveroku šādas izjūtas ir izveidojusi hierarhiska kapitālistiskas iekārtas sistēma, kurā indivīds ir pakļauts spiedienam sasniegt rezultātu (būt veiksmīgam) un kur ne visiem var būt vienlīdz veiksmīgs rezultāts. Azartspēles var palīdzēt samazināt šo spriedzi un neapmierinātību. Iesaistoties loterijās, indivīdi var sapņot par uzvaras laimi un tādējādi spēt iegūt visus panākumu atribūtus. Cilvēki var arī likt likmes uz zirgiem un līdz ar to piedzīvot pieredzi, kad tie kontrolē un pārvalda resursus, kā arī piedzīvot sajūtu, ka tieši šī ir viņu reālā dzīve, nevis darbs ierobežotā biroja telpā vai rūpnīcā.

*Sociālās neapmierinātības un aizbēgšanas no realitātes teorija*[[36]](#footnote-36)

Cilvēki piedalās azartspēlēs vairāku iemeslu dēļ un sociāla neapmierinātība ir viens no motīviem.

Vairāki pētījumi uzsver, ka aizbēgšana no dzīves rutīnas modernajā sabiedrībā ir vadmotīvs dalībai azartspēlēs. Cilvēki meklē glābiņu ne tikai no neapmierinātības, ko izraisa to stāvoklis sociālajās struktūrās, bet arī no citām parādībām viņu dzīvē, ko viņi uzskata par garlaicīgām vai traucējošām.

Šis arguments sakrīt ar kopējo uzstādījumu psihologu starpā, ka spēlmanis meklē relaksāciju vai dzīvesprieku un izmanto azartspēles kā pašārstēšanos patoloģisku iemeslu dēļ.

“Plūsmas teorija” atrodas pa vidu starp minēto socioloģisko un psiholoģisko pieeju: fokusējas mazāk uz pozitīvu spēlēšanas pieredzi, bet vairāk runā par brīva laika pavadīšanu, nevis patoloģisko tieksmi. “Plūsmas teorija” apvieno socioloģisku, psiholoģisku un kultūras perspektīvu un to pāris desmitu gadu laikā formulējis amerikāņu psihologs Mihājs Čīksentmihāji (ang. val. *Mihaly Csikszentmihalyi*). Par “Plūsmas teorijas” attiecināšanu uz azartspēlēm Mihājs Čīksentmihāji izsakās žurnālā “American Anthropologist”.

“Plūsma” tiek definēta kā optimālas pieredzes stāvoklis, kas veidojas pēc noteiktām aktivitātēm, piemēram, aktieris pilnīgi iesaistās darbībā, jūt prieku un piepildījumu, nejūt laika riti un rūpes par ikdienišķām lietām. Tādējādi problemātiskā spēlētāja disociācijas stāvoklis atbilst brīvā laika spēlētāja pieredzei, kas ir piedzīvojis “plūsmu”. Dažādas spēles un sporta veidi tiek praktizēti galvenokārt tāpēc, ka tie rada “plūsmas pieredzi”. Lai cilvēki varētu izmantot “plūsmu”, darbībai nevajadzētu būt pārāk sarežģītai vai pārāk vienkāršai. Šajā ziņā “plūsmas kanāls” ir diezgan šaurs. Ikdienas dzīvē cilvēki visbiežāk ir ārpus plūsmas kanāla. Ir pārāk daudz opciju no kurām izvēlēties – tas ir, lietas ir sarežģītas un izraisa raizes vai ir maz iespēju saņemt gandarījumu no darāmā, kas noved pie garlaicības. Tādēļ cilvēki rada un meklē aktivitātes ar optimālu līdzsvaru, kur viņi var izbaudīt “plūsmu”.

Attiecībā uz veiksmes spēlēm Mihājs Čīksentmihāji un viņa kolēģi raksta:

 “/../ *kā visas efektīvās spēles, veiksmes spēles norobežo daļu no realitātes, kuru spēlētājs var vadīt prognozējami, tādā veidā “zaudējot” sevi patīkamā aktivitātē un apziņā un atbrīvojoties no raizēm un garlaicības. Paredzot spēles ieguvumus, spēlētājs sasniedz kontroles pakāpi pār vidi, līdzsvara stāvokli starp haotiskām raizēm un nomācošo garlaicību*.”

No socioloģijas aspekta, plūsmas teorijas darbības joma ir nodalīta no ikdienišķas sociālas realitātes. Spēlētāja sociālā identitāte paliek nesaistoša, kas var būt atvieglojums, ja reālajā dzīvē sociālā loma nesniedz gandarījumu. Plūsmu teorija aprobežojas ar azartspēļu veidiem, kas ir diezgan nepārtraukti un tādējādi tiem ir potenciāls radīt plūsmas pieredzi.

Visas teorijas, kuru pamatā ir “neapmierinātība” vai “aizbēgšana”, kā motivāciju dalībai nodala divas indivīda darbības jomas: reālā pasaule un azartspēļu pasaule. Neapmierinātība, kas tiek izjusta reālajā pasaulē, “stumj” spēlētāju azartspēļu pasaulē – spēlētājs “mūk projām” no realitātes.

*Subkultūras teorija*[[37]](#footnote-37)

Azartspēļu spēja izveidot sociālās piederības sajūtu un sniegt sociālo gandarījumu ir atslēgas punkts vairākos pētījumos, kas uzskata azartspēļu vidi par subkultūru vai slēgto kultūras jomu. Regulāri spēlētāji ne tikai tiekas ar cilvēkiem un tādā veidā apmierina savas socializācijas vajadzības, bet iesaistās aktivitātēs, kas iekļauj sevī specifiskus un kompleksus kultūras kodus. Ieejot spēļu zālē vai hipodromā, indivīds atstāj reālo pasauli un ikdienas identitāti, un satiekas ar citiem atšķirīgā pasaulē, kur indivīds pieņem citu identitāti.

Dažiem indivīdiem azartspēļu pasaule ar tās “aktivitāti”, normām un sociālo iekļaušanu var kļūt pievilcīgāka ikdienas pasaulei, motivējot viņus tērēt daudz naudas un laika. Saskaņā ar medicīnas viedokli šāda iesaiste var klasificēt indivīdu kā patoloģisku spēlētāju, savukārt no socioloģiskā viedokļa tas ir mērens spēļu zāļu apmeklētājs.

Džons Rozekranss (ang. val. *John D. Rosecrance*) piekrīt, ka cita sociāla identitāte, kas liecina par piederību veiksmes spēlētāju grupai, ir galvenais cēlonis spēlētāja dalībai azartspēlēs, neskatoties uz naudas zaudējumiem.

## **Profilaktiskie pasākumi ar azartspēlēm un izlozēm saistīto risku mazināšanai**

Lai mazinātu ar azartspēlēm un izlozēm saistītos riskus un nodrošinātu sabiedrībai azartspēļu nozares pakalpojumus kā brīva laika pavadīšanas veidu, nepieciešams veikt profilakses pasākumus.

AIL un Ministru kabineta noteikumos pašlaik ir noteikti dažādi preventīvie pasākumi kaitīgu sociālo seku mazināšanai:

1. AIL 41.panta pirmās daļas 6.punktā ir noteikts aizliegums piedalīties azartspēlēs personām, kas jaunākas par 18 gadiem;
2. AIL 4.1pantā, 36.panta sestajā daļā un Ministru kabineta 2019.gada 16.jūlija Ministru kabineta noteikumos Nr.333 “No azartspēlēm un interaktīvajām izlozēm pašatteikušos personu reģistra noteikumi” paredz pašatteikušos personu reģistra izveidi, lai, pamatojoties uz fizisku personu izteiktajiem pieprasījumiem, tām tiktu liegts piedalīties spēlēs. Par pašatteikušos personu reģistra pārzini ir noteikta Izložu un azartspēļu uzraudzības inspekcija (turpmāk – IAUI). Fiziska persona pieprasījumu par iekļaušanu pašatteikušos personu reģistrā varēs iesniegt iespējami ātrā un ērtā veidā – gan personīgi rakstveidā IAUI vai azartspēļu organizēšanas vietā, gan attālināti, izmantojot elektroniskās identifikācijas rīkus. Pašatteikušos personu reģistrā iekļautie dati būs aizsargāti atbilstoši normatīvajiem aktiem par fizisko personu datu aizsardzību un pieejami tikai atbildīgajām personām, lai pildītu attiecīgos darba pienākumus. Noteikumi izstrādāti, lai novērstu spēļu spēlēšanas nelabvēlīgo ietekmi uz personām, kurām šis brīvā laika pavadīšanas un izklaides veids var kļūt nekontrolējams un pāriet nepārvaramā un pārmērīgā tieksmē spēlēt spēles.
3. AIL 54.pantā, 54.1pantā, 79.1pantā un 80.pantā un Ministru kabineta 2017.gada 12.maija noteikumos Nr.715 “Interaktīvo azartspēļu un interaktīvo izložu spēlētāju reģistrācijas un identitātes pārbaudes kārtība” (turpmāk – MK noteikumi Nr.715) ir noteiktas minimālās prasības, kas jāievēro, lai novērstu no interaktīvajām izlozēm un interaktīvajām azartspēlēm atkarīgo personu turpmāku dalību spēlēs. Personām ir dotas tiesības pieprasīt, lai tām tiktu liegta pieeja azartspēļu vai izložu vietnei;
4. MK noteikumu Nr.715 10., 11. un 13.punktā noteikts, ka spēlētājs nevar tikt reģistrēts spēlei un uzsākt spēli, pirms viņš nav izvēlējies un noteicis maksimālās likmes apmēru vienai spēlei vai likmju summu 24 stundu periodam. Ja spēlētājs vēlas savu noteikto maksimālo dienas likmi palielināt, to organizētājs nodrošina tikai septītajā dienā pēc šāda pieteikuma saņemšanas. Šie pasākumi nodrošina pēc iespējas bremzējošu un pārdomātu spēlētāja rīcību;
5. par preventīvu pasākumu uzskatāma arī AIL 37.panta pirmās daļas 6.punktā un 53.panta otrās daļas 4. un 5.punktā noteiktā prasība “zemes” azartspēļu vietās un interneta vietnēs izvietot informāciju, ka azartspēles var izraisīt atkarību, novietojot paškontroles testu un norādot informāciju par iespējamu palīdzības sniegšanu;
6. kopš 2019.gada 1.jūlija azartspēļu atkarīgajiem un viņu ģimenēm ir pieejamas bezmaksas konsultācijas un atbalsta grupas pie psihologa – sertificēta klīniskā un konsultatīvā psihologa.

2019.gada 6 mēnešu periodā sniegtas 295 konsultācijas (uzsākts ar 2019.gada 1.jūliju) – no tām vienreizējas 170, kad tiek iesniegts iesniegums pašatteikušos personu reģistrā, un 125 atkārtotas konsultācijas gan pašiem azartspēļu spēlētājiem, gan tuviniekiem, kas vēlējušies ilgstošu sadarbību atveseļošanās sākumposmā.

Novadītas 22 atbalsta grupas azartspēļu spēlētājiem, 7 atbalsta grupas spēlētāju tuviniekiem.

2020.gadā sniegtas 553 konsultācijas, novadītas 10 atbalsta grupas, novadīti semināri Salacgrīvas, Alojas, Limbažu pašvaldību sociālo darbinieku apmācībai, lekcijas Liepupes pamatskolas 5.-9.klašu audzēkņiem un pedagogiem par atkarību riskiem, Liepājas atkarību profilakses centrā un Talsu Ģimenes atbalsta centrā par atkarību profilaksi.

Izveidota un pastāvīgi papildināta IAUI mājaslapa “Psihologa atbalsts” sadaļa, ievietojot informāciju spēlētājiem, viņu tuviniekiem par azartspēļu atkarību, līdzatkarību, palīdzības iespējām.

Izstrādāts informatīvais buklets azartspēļu spēlētājiem un arī atsevišķi tuviniekiem par azartspēļu spēlēšanu, iespējamām sekām, palīdzības iespējām IAUI un citur.

### **Izglītība un informētība**

Saskaņā ar SIA “Socioloģisko pētījumu institūts” 2015.gadā veiktā pētījuma datiem 16% 15 gadīgo jauniešu Latvijā, gada laikā spēlējuši azartspēles uz naudu, bet 8% ir uzskatāmi par regulāriem azartspēļu spēlētājiem[[38]](#footnote-38). Globāli azartspēļu spēlēšanas izplatība jauniešu vidū pieaug, bet agrīna azartspēļu spēlēšana var palielināt problemātisku azartspēļu paradumu izveidošanos dzīves laikā[[39]](#footnote-39). Tā kā jauniešiem ir vājāk nekā pieaugušajiem attīstītas kognitīvās spējas, tad kļūdaini uzskati un maldīgi pieņēmumi par azartspēļu spēlēšanas ietekmes nekaitīgumu šajā vecumā ir izplatītāki. Izglītojošas skolas profilakses programmas ir nozīmīgs un efektīvs instruments, lai koriģētu maldīgus uzskatus un runātu par riskantu uzvedību, tādejādi novēršot problemātisku azartspēļu spēlēšanas paradumu attīstību vēlākā dzīves laikā3.

Atkarību jautājumi (t.sk. azartspēļu atkarību) ir iekļauti dažādu vispārējās izglītības mācību priekšmetu standartu, piemēram, Sociālās zinības, Bioloģija, Veselības mācība, kā arī mācību priekšmetu programmu paraugu saturā.

Savukārt ir pieņemti Ministru kabineta 2018.gada 21.novembra noteikumi Nr.716 “Noteikumi par valsts pirmsskolas izglītības vadlīnijām un pirmsskolas izglītības programmu paraugiem”, kā arī Ministru kabineta 2018.gada 27.novembra noteikumi Nr.468 “Noteikumi par valsts pamatizglītības standartu, pamatizglītības mācību priekšmetu standartiem un pamatizglītības programmu paraugiem”*.* Minēto normatīvo dokumentu saturā ir iekļauti jautājumi par atkarībām (tajā skaitā azartspēļu atkarību).

 Ministru kabineta 2018.gada 27.novembra noteikumi Nr.747 “Noteikumi par valsts pamatizglītības standartu un pamatizglītības programmu paraugiem” nosaka, ka plānotie skolēnam sasniedzamie rezultāti ir kompleksi, tie atklāj gala rezultātu darbībā, ietver zināšanas, izpratni un pamatprasmes mācību jomās, caurviju prasmes, vērtības un tikumus un ir izteikti kā pratības, piemēram, šādās mācību jomās:

1) dabaszinātņu mācību joma – skolēns atpazīst, piedāvā un izvērtē skaidrojumus noteiktām dabas parādībām un procesiem, izmanto pētnieciskās prasmes problēmu risināšanā, pētījumu veikšanā, izvērtējot riskus un ievērojot drošības nosacījumus, analizē un izvērtē datus, izsaka viedokli un argumentus dažādos veidos un secina no datiem, rīkojas personiski atbildīgi savas un citu veselības veicināšanā, vides kvalitātes saglabāšanā un dabas resursu ilgtspējīgā izmantošanā;

2) veselības un fiziskās aktivitātes mācību joma – skolēns izprot un praktizē veselīga dzīvesveida paradumus, atpazīst riskus dažādās, tai skaitā ekstremālās, situācijās un pieņem lēmumus drošai un aktīvai rīcībai, prasmīgi, atbildīgi un ieinteresēti iesaistās daudzveidīgās fiziskās aktivitātēs, kas veicina garīgās un fiziskās spējas, piedalās komandas veidošanā, plāno, sadala darba uzdevumus, palīdz un atbalsta citus.

Savukārt 2016.gada 15.jūlijā tika pieņemti Ministru kabineta noteikumi Nr.480 “Izglītojamo audzināšanas vadlīnijas un informācijas, mācību līdzekļu, materiālu un mācību un audzināšanas metožu izvērtēšanas kārtība”, kas paredz izglītojamā izpratnes, atbildīgas attieksmes un rīcības veicināšanu.

Kā papildu instruments sabiedrības informēšanai un kaitīgo ieradumu novēršanai ir paredzams sociālo reklāmu cikls, kas vērstu sabiedrības uzmanību uz pastāvošajiem riskiem procesu atkarību kaitīgai ietekmei uz personu un iespējamiem soļiem risku identificēšanai un novēršanai.

*Nepieciešamie pasākumi*:

1. sabiedrības izglītošana un sociālo kampaņu veidošana (gan valsts līmenī, gan no izložu un azartspēļu organizatoru puses) ar mērķi izglītot esošos un potenciālos spēlētājus par iespējamiem riskiem, sekām, kā arī palīdzības iespējām azartspēļu atkarības gadījumā;
2. sabiedrības izglītošana par maldīgiem uzskatiem attiecībā uz azartspēļu spēlēšanu un laimesta varbūtību;
3. sabiedrības izglītošana un sociālo kampaņu veidošana par pārmērīgas azartspēļu un izložu spēlēšanas kaitīgo ietekmi uz personas fizisko, sociālo un psihisko veselību un labklājību;
4. informatīvo materiālu izstrāde un to pieejamības nodrošināšana izložu un azartspēļu organizētājiem (izplatīšanas nolūkā – klientiem un pārdevējiem);
5. regulāra informācija par azartspēļu atkarības kaitējumu sabiedriskajos medijos.

### **Atbalsts problemātiskam spēlētājam**

Svarīgi nodrošināt ne tikai profilakses pasākumus, bet arī atbalstu personām, kas jau ir nonākušas problemātiskā spēlētajā statusā. Minesotas programmās atkarībās nonākušos pacientus motivē mazināt slimības noliegumu un palīdz pieņemt lēmumu terapijas uzsākšanai, motivē veidot veselīgas pārmaiņas dzīvē[[40]](#footnote-40). Slimību profilakses un kontroles centra (turpmāk – SPKC) statistika par gada laikā stacionārā ārstēto pacientu skaitu, kuriem ir patoloģiska tieksme uz azartspēlēm ir sekojoša: 2013.gadā – 11 pacienti; 2014.gadā – 43 pacienti; 2015.gadā – 48 pacienti; 2016.gadā – 53 pacienti; 2017.gadā – 40 pacienti[[41]](#footnote-41). Ņemot vērā niecīgo pacientu skaitu, kas ārstēti ar diagnozi – patoloģiska tieksme uz azartspēlēm, tas neatspoguļo patieso situāciju, jo parasti šādu pacientu diagnozes ir vairāk faktoriālas un bieži vien azartspēļu atkarība tiek pievienota vieliskajām atkarībām, tādējādi radot nepatiesu ainu. Lai uzlabotu šādu pacientu ārstēšanu un rehabilitāciju, nepieciešams paplašināt šo programmu, palielinot pieejamību un palīdzības iespējas.

Nodrošināt valsts apmaksātas veselības vai klīnisko psihologu vadītās ambulatorās atbalsta grupas personām, kā arī īstenot apmācības klīniskajiem un veselības psihologiem.

Ambulatorās grupas azartspēļu atkarīgajiem spēlētājiem ir būtisks instruments, saņemot kvalificētu palīdzību, paralēli ikdienas darbam, mācībām u.tml., bez nepieciešamības ievietot personu ārstēšanai slimnīcā. Visiem atkarību veidiem pamatā ir vienots patofizioloģiskais jeb veidošanās mehānisms, tomēr azartspēļu atkarības atšķiras no vieliskajām atkarībām. Veidojot šādas ambulatorās grupas, nepieciešams apmācīt personālu, kas ikdienā strādās ar azartspēļu atkarībā nonākušām personām, lai palīdzības sniegšana būtu kvalitatīva un efektīva. Šādas ambulatorās grupas atkarību jomās ir izplatītas visā Eiropā, piemēram, Polijā[[42]](#footnote-42), un pētījumi liecina, ka palīdzību var sniegt ar dažādu veidu psihoterapiju grupu palīdzību, piemēram, psihodinamiskā terapija, ģimenes terapija, uzvedības terapija u.c.[[43]](#footnote-43). Latvijā šobrīd šādas grupas, kas paredzētas tieši azartspēļu atkarīgām personām, nepastāv, tāpēc ieviešot šādas grupas, tas būs būtisks palīdzības punkts personai.

Šobrīd Latvijā darbojas konsultatīvais tālrunis smēķēšanas atmešanai, kas sekmīgi darbojas jau vairākus gadus. IAUI regulāri saņem iesniegumus un telefonu zvanus, kuros tiek lūgta palīdzība no azartspēļu atkarībās nonākušām personām un viņu radiniekiem. IAUI savu iespēju robežās sniedz konsultācijas par iespējām palīdzēt šīm personām. Izvērtējot esošo situāciju, ir būtiski nodrošināt šādu konsultatīvo tālruni arī azartspēļu un izložu atkarīgām personām, lai sniegtu informāciju par iespēju saņemt speciālistu palīdzību un konsultācijas, kā arī šāds tālrunis būtu neatkarīgs no industrijas ietekmes un interesēm.

*Nepieciešamie pasākumi*:

1. uzlabot pieejamību valsts apmaksātai Minesotas ārstēšanas programmai personām, kurām diagnosticēta patoloģiska tieksme uz azartspēlēm;
2. izvērtēt iespēju paplašināt konsultatīvā tālruņa smēķēšanas atmešanai darbību, attiecinot to arī uz informācijas sniegšanu par palīdzības saņemšanu no azartspēlēm un izlozēm atkarīgām personām;
3. īstenot iedzīvotāju paradumu monitoringu, veicot regulārus pētījumus par atkarības izraisošo procesu lietošanas tendencēm un paradumiem valstī;
4. nodrošināt valsts apmaksātas veselības vai klīnisko psihologu vadītas ambulatorās atbalsta grupas personām, kurām diagnosticēta patoloģiska tieksme uz azartspēlēm;
5. īstenot apmācības klīniskajiem un veselības psihologiem, lai pilnveidotu profesionālās zināšanas un iemaņas attiecībā uz palīdzības sniegšanu izložu un azartspēļu spēlētājiem, t.sk., personām, kurām raksturīga patoloģiska tieksme uz azartspēļu spēlēšanu.

## **Azartspēļu un izložu nozares preventīvie pasākumi**

Lai valsts kā AI nozares politikas veidotāja paredzētu iespējamos riskus – atkarības rašanās no pārmērīgas azartspēļu un izložu spēlēšanas, jāizvērtē dažādas pieejas, izmantojot tiešus rīkus AI nozares ierobežošanai, un netiešus rīkus – sociālos medijus ar informācijas plūsmas nodrošināšanu un sabiedrības izglītošanu caur izglītības iestādēm un sociālajām reklāmām. Preventīvi pasākumi veidotu izglītotu sabiedrību, kas AI nozares sniegtos pakalpojumus uztvertu kā brīva laika pavadīšanas veidu, bet ne kā finanšu vai sociālu problēmu risināšanas veidu.

 Zemāk ir apkopota dažādu valstu un pētījumu pieredze preventīvo pasākumu piemērošanā.

*Tiešie preventīvie pasākumi*

1. Darba laika ierobežojums spēļu zālēs.

Starptautiskajā praksē pastāv vairākas pieejas, kā tiek ierobežots azartspēļu zāļu darba laiks. Piemēram, Austrālijas štatos, izņemot Rietumu Austrāliju, ir noteikts spēļu zaļu darba laika pārtraukums 4 – 6 stundas vienas diennakts laikā. Ir vērojama analoģija ar alkohola pārdošanas aizliegumu pēc noteiktā laika, kas ir pierādīts kā efektīvs līdzeklis sociālo risku mazināšanai. Itālijas pašvaldībām ir tiesības noteikt azartspēļu zālēm strādāt maksimālo darba stundu skaitu diennaktī, sešas stundas maksimālais iespējamais ierobežojums dienā [[44]](#footnote-44).

1. Smēķēšanas aizliegums spēļu zālēs un kazino.

Bieži procesu atkarību procesi indivīdam nenoris izolēti, bet ir cieši saistīti ar vieliskajiem atkarību procesiem. Vienlaikus saikne var būt saistīta gan ar personas noslieci uz atkarību, jo tām ir vienots patofizioloģiskais mehānisms, gan ar tās sociālu un kulturālu veicināšanu, piemēram, ar spēļu zāles un kazino kultūru, netieši veicinot smēķēšanu (ar iespēju smēķēt azartspēļu zālēs speciāli ierādītās telpās, neizejot no azartspēļu zāles) un alkohola lietošanu (piemēram, ar alkohola diennakts pieejamību par zemākām cenām) ar dzērienu un tabakas izstrādājumu piedāvāšanu. Tāpat Latvijas pētījuma secinājumos norādīts, ka 49% nesmēķētāju azartspēles par naudu nekad nav spēlējuši, kamēr smēķētāju vidū patstāvīgu azartspēļu spēlētāju īpatsvars ir 31%. Tāpat smēķētājiem ir tendence agrāk uzsākt azartspēļu spēlēšanu.

3) Ierobežojums azartspēļu spēlēšanas laikā alkohola piedāvāšanai par brīvu.

Latvijaspētījuma dati liecina, ka to respondentu vidū, kas pēdējā gada laikā alkoholu nav lietojuši, 60% norāda, ka nekad nav spēlējuši par naudu azartspēles. Savukārt to respondentu vidū, kuri pārmērīgi lietojuši alkoholu, pieaug azartspēļu spēlēšanas īpatsvars. Tāpat viņiem raksturīgi, ka azartspēļu spēlēšana uzsākta agrīnākā vecumā. Lielāku alkohola devu lietošanas biežums arī korelē ar spēļu automātu spēlēšanas biežumu. Ierobežojot alkohola piedāvāšanu, azartspēļu spēlētājiem tas ļautu labāk saglabāt kontroli pār notiekošo un izvērtēt potenciālos riskus.

1. Nodalīt azartspēļu organizēšanas vietās telpas, kurās tiek sniegti ēdināšanas pakalpojumi, no telpām, kurās tiek spēlētas azartspēles.

AIL noteikts, ka spēļu zāle ir azartspēļu organizēšanas vieta, kas ēkas tehniskās inventarizācijas plānā atzīmēta kā konstruktīvi nodalīta atsevišķa telpa vai vairākas savstarpēji saistītas telpas[[45]](#footnote-45). Azartspēļu organizētāji jēdzienu “konstruktīvi nodalīta” praksē interpretē radoši, kas nozīmē, ka “konstruktīvi nodalīta” ne vienmēr nozīmēs, ka telpa, kurā notiek azartspēles, nav redzama no telpas, kurā tiek sniegti, piemēram, ēdināšanas pakalpojumi.

 *Netiešie preventīvie pasākumi*

1. Aizliegums izņemt skaidru naudu azartspēļu organizēšanas vietās.

Šāds pasākums liegtu iespēju azartspēļu organizēšanas vietas apmeklētājam, nepametot azartspēļu organizēšanas vietu, iegūt nepieciešamos finanšu līdzekļus spēles turpināšanai. Preventīvā pasākuma nozīmīgums īstenojams, ja azartspēļu organizēšanas vietā esošie spēļu aparāti pieļauj tikai skaidras naudas iemaksas funkciju.

1. Ierobežojums konkrētai spēlētāju kategorijai piedalīties azartspēlēs.

Aizliegums rezidentiem piedalīties azartspēlēs. Dažās valstīs pilnīgi vai daļēji ir aizliegums piedalīties kazino spēlēs to pilsētu iedzīvotājiem, kur atrodas kazino. Piemēram, Slovēnijā pastāv ierobežojums konkrētās pilsētas iedzīvotājiem līdz 4 reizēm mēnesī apmeklēt kazino. Šīs pieejas pamatā ir līdzīga motivācija, kas ir saskatāma spēļu zāļu teritoriāli noteiktajiem ierobežojumiem, proti, mērķis ir pasargāt vietējos iedzīvotājus, vienlaikus orientējot azartspēļu piedāvājumu uz tūristiem.

1. Vecuma ierobežojums dalībai azartspēlēs un izlozēs.

Pasaulē ir plaši pielietota vecuma ierobežojuma prakse dalībai azartspēlēs un loterijās. Lielākoties valstis izvēlās noteikt 18 gadu vecuma ierobežojumu, kaut gan piemērošana ir atšķirīga, un tā variē no 15 līdz 21 gadu vecumam.

Starp ES valstīm stingrākie vecuma ierobežojumi tiek noteikti attiecībā uz kazino apmeklēšanu. Igaunijā, Lietuvā, Vācijā, Beļģijā un Grieķijā kazino var apmeklēt personas, kuras ir sasniegušas 21 gada vecumu (Zviedrijā no 20 gadu vecuma). Savukārt pārējās ES valstīs kazino var apmeklēt no 18 gadu vecuma. Izņēmums ir Malta, kur vietējie iedzīvotāji var piedalīties kazino spēlēs, sasniedzot 25 gadu vecumu.[[46]](#footnote-46)

Attiecībā uz derībām, totalizatoriem un izlozēm ES valstu regulējums ir saudzīgāks, ko varētu izskaidrot tas, ka pētījumos saistībā ar azartspēļu atkarības risku ir secināts, ka izlozes, derības un totalizatori ir tie azartspēļu veidi, kuri vismazāk saistās ar azartspēļu atkarības veidošanos.[[47]](#footnote-47) Gandrīz visās ES valstīs derības, totalizatorus un izlozes ir atļauts spēlēt, sākot no 18 gadu vecuma. Zemāks vecuma ierobežojums dalībai izlozēs (no 16 gadiem) ir paredzēts tikai Igaunijā, Dānijā un Apvienotajā Karalistē.[[48]](#footnote-48)

ES dalībvalstu regulējums attiecībā uz dalību interaktīvajās azartspēlēs pārsvarā ir vienveidīgs. Gandrīz visās ES dalībvalstīs, izņemot Igauniju, Beļģiju un Grieķiju, ir noteikts, ka personām interaktīvajās azartspēlēs ir atļauts piedalīties no 18 gadu vecuma.[[49]](#footnote-49)

Tādējādi ir konstatējams, ka ES dalībvalstīs tiek noteikti atšķirīgi vecuma ierobežojumi dalībai kazino un izlozēs, savukārt dalībai kazino nosakot augstāku vecuma ierobežojumu, nekā dalībai izlozēs. Taču gandrīz visās ES dalībvalstīs attiecībā uz dalību izlozēs, derībās, totalizatoros un interaktīvajās azartspēlēs ir noteikts vienāds vecuma ierobežojums – 18 gadu vecums.

Savukārt Latvijā šobrīd nav noteikts vecuma ierobežojums dalībai izlozēs, kamēr piedalīties derībās, totalizatoros vai interaktīvajās azartspēlēs, kā arī apmeklēt kazino ir atļauts personām no 18 gadu vecuma.

4) “Zemes” azartspēļu apmeklētāju obligātā reģistrācija

Atbilstoši Latvijā spēkā esošajiem normatīvajiem aktiem kazino apmeklētāju reģistrē katrā kazino apmeklējuma reizē, pieprasot no viņa personu apliecinošu dokumentu un ievadot kazino apmeklētāju reģistrā šādu informāciju:

* vārdu un uzvārdu;
* personas kodu (ja koda nav – personu apliecinoša dokumenta nosaukumu, numuru, izdošanas datumu un izdevējiestādes nosaukumu);
* datumu un laiku, kad persona iegājusi telpā, kurā tiek organizētas azartspēles.

Atkārtota apmeklējuma gadījumā personu apliecinoša dokumenta vietā kazino apmeklētājs var uzrādīt kazino īpašnieka izdotu apmeklētāja karti, ar kuru viņu nepārprotami iespējams identificēt. Kazino apmeklētāju reģistrā iekļauto informāciju reizi mēnesī apkopo un iesniedz IAUI, kas šo informāciju glabā piecus gadus. Reģistrācijas mērķis ir nepieļaut nepilngadīgu personu un no azartspēlēm pašatteikušos personu apmeklējumus, kā arī novērst noziedzīgi iegūtu līdzekļu legalizāciju.

Arī interaktīvo azartspēļu, totalizatora vai derību organizētājam, kas pieņem likmes ar elektronisko sakaru pakalpojumu starpniecību, jānodrošina katra spēlētāja reģistrācija, pieprasot no viņa personu identificējošus datus, pirms viņam tiek piešķirtas tiesības piedalīties azartspēlē.

Veiksmes spēles pa telefonu (azartspēle, kuras rezultātu pilnīgi vai daļēji nosaka gadījums un kurā tās dalībnieks, atbildot uz jautājumu vai citādā veidā saskaņā ar spēles noteikumiem piedalās spēlē) organizētājam tāpat jānodrošina spēlētāju uzskaite un laimējušo reģistrācija, pieprasot personu identificējošus datus un pārbaudot identitāti.

Nīderlandes prasība pirms kazino apmeklējuma rādīt personas ID karti ļauj noteikt personas apmeklējumu skaitu. Ja automatizēti tiek fiksēts, ka tas ir būtiski palielinājies un pārsniedz 20 apmeklējumus katru mēnesi triju mēnešu laikā, tad automātiski persona tiek aicināta parakstīt apmeklējumu ierobežošanas dokumentu vai pašatteikties no azartspēlēm.[[50]](#footnote-50)

Līdzīga pieeja pastāv arī Austrijā, kur apmeklējumu skaitu fiksē, nolasot informāciju no ID kartēm un, ja 180 dienu laikā persona apmeklējusi kazino vairāk nekā 90 dienas, tad tā tiek informēta par to, ka personas uzvedībā tiek saskatītas problemātiskā spēlētāja pazīmes. Turklāt apmeklētāja ID uz laiku kļūst nederīga kazino apmeklējumiem, bet pēc septiņiem terminētiem aizliegumiem, aizliegums kļūst pastāvīgs.

No azartspēļu atkarības riskiem ievainojamo cilvēku aizsardzības efektīvākai nodrošināšanai būtu nepieciešama visu azartspēļu spēlētāju reģistrācija visām “zemes” azartspēļu veidiem, kas ļautu pilnvērtīgāk nodrošināt problemātiski spēlētāju uzvedības monitoringu.

Vienlaikus azartspēļu zāļu spēlētāju reģistrācija ļautu identificēt personu un nodrošināt padziļināto kontroli par identificētās personas spēlē izmantotajiem līdzekļiem noziedzīgi iegūtu līdzekļu legalizācijas un terorisma finansēšanas un proliferācijas novēršanai.

Pēc analoģijas ar kazino arī citās spēļu zālēs varētu būtu ieviešamas spēlētāju kartes (ang. val. *smart card*)[[51]](#footnote-51), kas ļautu nepārprotami identificēt personu, kā arī kurās tiktu integrēta minimāli nepieciešama informācija par spēlētāja iepriekšējām aktivitātēm spēlē sociāli atbildīgas spēles veicināšanai (limitu noteikšana azartspēļu automātos, apmeklējumu biežuma un spēlē pavadītā laika noteikšanai utt.). Šāds risinājums prasa tehniskus pielāgojumus.

1. Spēlētāja iepriekšējā apņemšanās.

Azartspēļu problemātisku spēlēšanas paradumu ierobežošanā var tikt nodrošināti pasākumi, kas orientēti uz spēlētāja iepriekšēju apņemšanos, pirms tika uzsākta piedalīšanās azartspēlēs:

1. nodrošināts, ka spēlētāja reģistrācijas posmā spēlētājs var pēc noklusējuma noteikt naudas depozīta maksimālās summas ierobežojumus, kā arī pagaidu ierobežojumus. “Zemes” azartspēlēm tiek izmantotas “gudrās kartes”, kurās ir noteikti naudas limiti, piemēram, spēlei spēļu automātos. Vienlaikus šāds risinājums prasa tehniskus pielāgojumus;
2. nodrošināts, ka spēlētājs pēc noklusējuma var periodiski saņemt informatīvus brīdinājumus par laimestiem un zaudējumiem spēles vai derību laikā un informāciju par to, cik ilgi spēlētājs ir spēlējis. Minētās pieejas efektivitāte ir pierādīta arī attiecībā uz spēļu automātiem. Spēlētājam jāapstiprina informatīvais brīdinājums un jādod iespēja uz laiku pārtraukt vai turpināt azartspēli;
3. ekrāna pulksteņa uzstādīšana ar mērķi spēlētājam saglabāt laika kontroles sajūtu.
4. Tehniskās prasības azartspēļu automātu dizainam.

Vērtējot starptautiskās pieredzes piemērus, jāņem vērā prasības un standarti attiecībā uz spēļu automātu dizainu, skaņu efektiem, likmes limitiem, nospēlētās summas dienas limitiem, kā arī likmes likšanas biežumam. Piemēram, tādos lielajos tirgos kā Jaunzēlandē un Austrālijā ir spēkā Spēļu automātu nacionālais standarts[[52]](#footnote-52) (ang. val. *Gaming Machine National Standard*). Anglijā ir spēkā Spēļu automātu standarts atsevišķiem spēļu automātu veidiem,[[53]](#footnote-53) kas iekļauj sevī arī prasības parametriem, kas būtiski ietekmē spēlētāja paškontroles spējas. Šādas prasības ir viennozīmīgi saistītas arī ar attiecīgo spēļu automātu tehniskām iespējām. Rezumējot jāuzsver, ka dažādu azartspēļu veidu radītais risks nav nemainīgs – tas var mainīties, mainot spēles parametrus (spēles ātrumu, maksimālās likmes lielumu u.c.), tādejādi palielinot vai samazinot riska potenciālu. Austrālijas valdības azartspēļu atkarības mazināšanas politikas rezultāts ir būtisks problemātisko spēlētāju līmeņa samazinājums līdz 0,4% 2015.gadā [[54]](#footnote-54) (salīdzinot ar 3,9% 1999.gadā)[[55]](#footnote-55).

1. Spēļu zāļu darbinieku apmācība.

Azartspēļu organizētājiem un azartspēļu regulatīvajai iestādei ir jāinformē attiecīgie darba ņēmēji/personāls, kuri strādā ar azartspēļu pasākumiem saistītā jomā par riskiem, kas saistīti ar visa veida azartspēlēm. Darba ņēmēji/personāls, kas tieši mijiedarbojas ar spēlētājiem, jāapmāca, lai nodrošinātu, ka viņi izprot ar azartspēļu izraisītām problēmām saistītus jautājumus un ir kompetenti sniegt atbildes spēlētājiem par attiecīgajiem jautājumiem, kā arī spēj atpazīt problemātiskos spēlētājus un piedāvāt kādu no veidiem/instrumentiem spēlētāja paškontroles noteikšanai.[[56]](#footnote-56)

1. Proaktīva iesaiste komunikācijā ar problemātiskiem spēlētajiem.

Azartspēļu organizētājam ir izstrādāta politika un procedūras par komunikāciju ar spēlētājiem, ja viņu uzvedība azartspēlēs norāda, ka pastāv azartspēļu izraisītu problēmu rašanās risks.

Piemēram, Šveicē kazino apmāca darbiniekus un izmanto uzvedības stresa testu. Gadījumos, ja apmeklētājs atbilst testā iekļautajiem kritērijiem, darbinieks uzsāk sarunu ar problemātisko spēlētāju, lai novērtētu iespēju noteikt apmeklējumu ierobežojumu vai aizliegumu.

1. Alternatīvi brīva laika pavadīšanas piedāvājumi.

Starptautiskajā akadēmiskajā vidē pastāv uzskats, ka azartspēļu dalībnieku grupa nav homogēna. Viena kategorija ir cilvēki, kas kļūst par problēmu spēlmaņiem, jo viņi ir emocionāli viegli ievainojami. Viņiem ir problēma ar depresiju, trauksmi, sliktām saskarsmes prasmēm un sociālo izolāciju; disociatīvais stāvoklis, ko veicina azartspēles palīdz pret negatīvo emocionālo pakāpi, ko piedzīvo šie cilvēki. Vienlaikus cita kategorija ir arī bioloģiski pamatoti, impulsīvi spēlmaņi, kas mēdz būt riska meklētāji. Viņiem ir augsta stimulācijas un uzbudinājuma nepieciešamība. Šie dažādie iemesli jāņem vērā attiecībā uz pieeju, kas būtu piemērojama azartspēļu ierobežošanai un profilaksei. Pastāv sarežģīta mijiedarbība starp vides faktoriem, individualitāti un ģimenes attīstību – virkne faktoru, kas veicina problēmas patoloģiskas azartspēles vai atkarību izraisošas uzvedības veidošanā[[57]](#footnote-57).

Problemātisko spēlētāju skaita pieaugums ir vērojams teritorijās, kur ir mazāk pieejamas alternatīvas brīva laika pavadīšanas iespējas[[58]](#footnote-58), kā arī plašāk izplatīti sociālie riski (piemēram, sociālā atstumtība vientuļu senioru vidū, vientuļas māmiņas, problēmas attiecībās ar ģimenes locekļiem, vardarbība ģimenē) un finansiālie riski (piemēram, nakts maiņas darbs, bezdarbs, virsstundu darbs)[[59]](#footnote-59). Šie faktori būtu jāņem vērā, nosakot ierobežojumus azartspēļu pieejamībai, piedāvājot kompleksu risinājumu, tai skaitā piedāvājot alternatīvus brīvā laika pavadīšanas veidus (it īpaši jauniešiem līdz 25 gadiem, kas ir īpaši ievainojami attiecībā uz azartspēļu atkarību veidošanas riskiem).

Runājot plašāk par atkarīgo vielu lietošanu un procesa atkarības līmeni jauniešu vidū, visaptverošo pieeju profilaksei un atkarības mazināšanai ir piedāvājuši Islandes politiku veidotāji sadarbība ar zinātniekiem[[60]](#footnote-60). Fundamentāli izprotot iemeslu, kādēļ jauniešu vidū ir tik augsts narkotisko un alkoholisko vielu koeficients, tika konstatēta tieša korelācija starp atkarības līmeni un jauniešu kvalitatīvi pavadīto laiku ar ģimenes locekļiem, kā arī citi faktori, kas ietekmē atkarības veidošanos. Tādēļ piedāvāta uz teorētiskām atziņām balstīta programma, iekļaujot visus sabiedrības locekļus, kas var pozitīvi ietekmēt rezultātu[[61]](#footnote-61). Viens no galvenajiem principiem, kas bija integrēts visaptverošā pieejā, ir princips - nodarbiniet savus bērnus. Vecākiem tika piedāvāts kupons 500 dolāru apmērā par bērnu ārpusskolas sporta nodarbībām pašvaldības nodrošinātajos sporta infrastruktūras objektos.

 *Nepieciešamie pasākumi*:

1) noteikt aizliegumu uzturlīdzekļu nemaksātajiem piedalīties azartspēlēs;

2) noteikt prasības AIL “zemes” azartspēļu organizētājam nodrošināt, ka spēlētājs reģistrācijas posmā var pēc noklusējuma noteikt naudas depozīta maksimālās summas ierobežojumus, kā arī pagaidu ierobežojumus. Pēc attiecīga pārejas perioda “Zemes” azartspēlēm tiek izmantotas arī “gudrās kartes”, kurās ir noteikti naudas limiti, piemēram, spēlei spēļu automātos;

3) normatīvajos aktos noteikt vecuma ierobežojumu dalībai azartspēlēs no 21 gada vecuma;

4) noteikt ierobežojumu piedalīties izlozēs personām, kuras nav sasniegušas 18 gadu vecumu, nodrošinot personu apliecinošu dokumentu pārbaudi tirdzniecības vietās;

5) noteikt uzdevumu pašvaldībām izstrādāt priekšlikumus alternatīvo brīvā laika pavadīšanas veidu integrācijai teritorijās, kur azartspēļu zāle ir vieglāk pieejama alternatīva salīdzinājumā ar citām brīvā laika pavadīšanas iespējām, tajā skaitā izmantojot pašvaldību rīcībā esošo infrastruktūru;

6) noteikt ierobežojumu darba laikam azartspēlēs no 6.00 – 9.00, izņemot totalizatoru un derību likmju pieņemšanas vietas;

7) noteikt pienākumu azartspēļu organizēšanas vietās nodalīt telpas, kurās tiek sniegti ēdināšanas pakalpojumi no telpām, kurās tiek spēlētas azartspēles;

8) paredzēt smēķēšanas aizliegumu azartspēļu zālēs un kazino, kuros speciāli paredzētajās smēķēšanas telpās uz regulējuma apstiprināšanas dienu nav nodrošināta pastiprināta gaisa ventilācija;

9) noteikt ierobežojumu azartspēļu spēlēšanas laikā alkohola piedāvāšanai par brīvu;

10) ieviest “zemes” azartspēļu spēlētāju reģistrācijas prasību.

*Nozares iniciatīvas risku mazināšanai*

Apzinoties ar azartspēļu un izložu spēlēšanu saistītos riskus gan nozarei, gan sabiedrībai kopumā, azartspēļu organizatori īsteno arī pašu iniciatīvas pasākumus minēto risku mazināšanai.

Latvijas Spēļu biznesa asociācija (turpmāk – LSBA)[[62]](#footnote-62) 2019.gada janvārī ir izveidojusi interaktīvo platformu [www.drosaspele.lv](http://www.drosaspele.lv), kurā tiek:

1. izvietota centralizēta informācija par azartspēļu atkarībām un iespējām vērsties pēc palīdzības;
2. veicināta sabiedrības izglītošana par azartspēļu atkarībām un rīcību personas sevis kontrolēšanai;
3. nodrošināta video testa integrēšana – izproti savu azarta līmeni, kas ir izglītojoša kampaņa, ar kuru tiek veicināta personu izpratne par azartu un tā sekām.

LSBA ir izstrādāts Nozares vienotu kvalitātes standarts – personāla sertificētās apmācības sistēmas ieviešana, lai laicīgi identificētu problēmspēlētāju un distancētu to no spēlēšanas.

LSBA biedru 2018./2019.gada iniciatīvas:

1. kopš 2018.gada 18.oktobra pieejama mājas lapa “Spēles brīvība” [www.spelesbriviba.lv](http://www.spelesbriviba.lv/) ar mērķi palīdzēt no azartspēlēm atkarīgām un līdzatkarīgām personām. Tās ietvaros iespējams veikt speciālistu izstrādātu testu atkarības un līdzatkarības riska noteikšanai, kā arī saņemt profesionālu psihoterapeitu konsultācijas, zvanot uz atbalsta tālruni 29323202. Tāpat “Spēlē brīvi” iniciatīvas ietvaros tiek nodrošināta pašvaldību sociālo darbinieku apmācības saistībā ar azartspēļu atkarību. Kopīgā iniciatīvā spēkus apvienojušas biedrība “Esi Brīvs”, krīžu un konsultāciju centrs “Skalbes”, kā arī kampaņas iniciators un finansiālais atbalstītājs – viens no spēļu biznesa vadošajiem uzņēmumiem;
2. sertificētu psihoterapeitu atbalsta tālruņa ieviešana;
3. informācijas izvietošana visās spēļu zālēs par Vienotu palīdzības krīzes centru.

LSBA no 2019.gada 1.janvāra izmanto minētās kampaņas kā sistemātiskus instrumentus ar mērķi pēc iespējas precīzāk identificēt problēmspēlētājus un distancēt tos no dalības azartspēlēs.

Licencētie interaktīvie operatori nodrošina arī papildu rīkus un instrumentus spēlētāju pašregulācijai un aizsardzībai spēles laikā.

Latvijas interaktīvo azartspēļu biedrības (turpmāk – LIAB)[[63]](#footnote-63) biedri par vienu no nozares attīstības pamatvirzieniem uzskata, atbildīgas spēles principu ieviešanu. LIAB biedri 2019.gada 7.oktobrī kopīgi parakstīja Interaktīvo azartspēļu nozares atbildības kodeksu, ar kuru biedri apņēmās līdz 2020.gada 30.jūnijam saviem klientiem, papildus likumā noteiktajiem spēles ierobežošanas mehānismiem, piedāvāt šādus papildu aizsardzības mehānismus jeb instrumentus:

1. pašnovērtējuma anketa;
2. iespēja uzstādīt iemaksu vai zaudējumu limitu dienai/nedēļai/mēnesim;
3. iespēja neatgriezeniski slēgt kontu;
4. spēlētājiem ir pieejama informācija, kur vērsties pēc palīdzības;
5. spēlētājiem ir pieejama viņu spēles laika un naudas pārskaitījumu vēsture, kas ļauj izvērtēt iespējamos spēles riskus;
6. klientu serviss: spēlētājam iespējams sazināties ar operatoru, zvanot vai rakstot operatora izveidotā sarakstes vietnē (čats);
7. pēc reģistrācijas, jaunajiem klientiem tiek nosūtīta informācija par iespējām, kas minētas augstāk;
8. darbinieku apmācība – ja klientu atbalsta dienestam komunikācijā ar klientu rodas aizdomas par problemātiskiem spēles paradumiem, situācija tiek analizēta un tiek lemts par nepieciešamību klienta kontu slēgt pēc spēles organizētāja, nevis klienta iniciatīvas;
9. proaktīva spēlētāju informēšana.

Papildus iepriekš minētajiem aizsardzības mehānismiem, vairāki LIAB biedri pēc savas iniciatīvas nodrošina:

1. iespēju “iesaldēt” kontu;
2. iespēju slēgt pieeju konkrētām spēļu grupām (totalizatoram, kazino, pokeram u.c.);
3. iespēja uzstādīt atgādinājumu par spēlē pavadīto laiku uz tām spēlēm, kuru tehniskie uzstādījumi pieļauj šādu atgādinājumu uzstādīšanu un uzrādīšanu spēles gaitā operatoru kontrolēto tīmekļvietņu saturā;
4. paziņojumi par atbildīgu spēli (kā obligāta prasība pēc pašatteikušos personu reģistra ieviešanas);
5. satura monitorings: operatori veic klientu čata satura uzraudzību, reaģējot uz atslēgas vārdiem, piemēram, “problēmas”, “atkarība” u.c.;
6. programmatūra “Radars”, kas uzrauga spēlētāju vidējo iemaksu/izmaksu izmaiņas un spēles paradumus, signalizējot par paaugstinātu atkarību risku, tādējādi īstenojot individuālu pieeju klientam.

Papildus iepriekš minētajiem pasākumiem pēc Pasaules Veselības Organizācijas rekomendācijas būtu izvērtējams jautājums par azartspēļu nozares dalībnieku finansētā fonda izveidošanu, nolūkā finansēt profilakses, preventīvās un spēlētāju atbalsta, sabiedrības izglītošanas iniciatīvas.

Attiecībā uz izložu jomu kopš 2012.gada Loto ir ieviesusi programmu “Atbildīga spēle” un šobrīd programma ir sertificēta atbilstoši Eiropas standarta prasībām (100% atbilstība) un Pasaules loteriju asociācijas atbildīgas spēles ietvara augstākajam, ceturtajam līmenim.

Atbildīgas spēles standarta un ietvara mērķi:

1. cīnīties pret nelegālām azartspēlēm un finanšu pārkāpumiem;
2. identificēt atbildīgas spēles labo praksi un piemērot to ikdienas darbībā, minimizējot spēļu kaitīgo ietekmi uz sabiedrību kopumā;
3. informēt un radīt izpratni sabiedrībā par atbildīgu loteriju spēlēšanu, izmantojot šai izklaidei tikai brīvos līdzekļus, zinot, ka laimests ir tikai veiksme, kas nav paša spēlētāja ietekmējama un kontrolējama;
4. uztvertu, ka loteriju spēlēšana nav nodarbošanās vai ienākumu avots, kas var aizvietot algotu darbu vai uzņēmējdarbību.

Atbildīgas spēles mērķu īstenošanai veikti šādi pasākumi:

1. ievēro 2007.gadā valdes apstiprināto Loteriju Reklāmas ētikas kodeksu;
2. kopš 2012.gada brīvprātīgi tiek ievērots neieteikt spēlēt loterijas personām līdz 18 gadu vecumam. Zīme – “Neiesakām līdz 18” ir integrēta uz visiem Loto produktiem – momentloterijām, skaitļu loteriju kuponiem un kvītīm, kā arī loteriju interneta veikala mājaslapas atvērumā;
3. pamatojoties uz atbildīgas spēles standarta prasībām, izvērtēto pētījumu rezultātiem un intervijām ar atkarību speciālistiem, 2012.gadā izveidots un ikgadēji aktualizēts informatīvi – izglītojošs buklets Loto klientiem – Kā spēlēt atbildīgi? (atbildīgas spēles, pašnovērtējuma testa, atkarības ārstniecības un palīdzības informācija), kas pieejams visās tirdzniecības vietās un [www.latloto.lv](http://www.latloto.lv);
4. kopš 2012.gada ne retāk kā reizi gadā, atbilstoši izstrādātajai atbildīgas spēles apmācību programmai, tiek veiktas visu līmeņu Loto darbinieku apmācības par atbildīgu spēli un pārdevēju apmācības par izložu pārdošanu sociāli atbildīgā veidā (aptuveni 2 700 pārdevēju visā Latvijā, t.sk. sadarbības partneru personāls), testējot viņu zināšanas;
5. kopš 2012.gada regulāri tiek iegūts un iespēju robežās ņemts vērā ieinteresēto pušu viedoklis un priekšlikumi, kā arī sadarbība atbildīgas spēles jautājumos. Vairākkārt veiktas intervijas, pārrunas un sarakste ar pārstāvjiem no IAUI, Rīgas psihiatrijas un narkoloģijas centra (turpmāk – RPNC), Rīgas domes Labklājības departamenta, Veselības ministrijas (no 2017.gada vairāk kārtēji aicinājumi iekļaut izložu atkarības identificējošus jautājumus neatkarīgajā pētījumā “Datoratkarības, interneta atkarības un azartspēļu atkarības izplatība skolēnu un iedzīvotāju vidū Latvijā un ietekmējošie riska faktori”), Nacionālā veselības dienesta, Rīgas Sociālā dienesta, biedrības Latvijas Olimpiešu klubs, azartspēļu atkarīgo biedrības “Anonīmie spēlmaņi”, Latvijas Universitātes (2015.g. sadarbība par studentu pētījumu Latvijas iedzīvotāju loterijas spēlēšanas prakses), Rīgas Stradiņa universitātes, kā arī ar narkologu un psihoterapeitu;
6. kopš 2015.gada mājaslapas sadaļā atbildīga spēle, publicētas saites uz vietnēm, kur plaši izskaidrots kā rūpēties par bērnu drošību internetā un kādas programmatūras izmantot aizsardzībai;
7. pamatojoties atbildīgas spēles standarta prasībām, izvērtēto pētījumu rezultātiem un intervijām ar atkarību speciālistiem, 2012.gadā izveidota un regulāri aktualizēta metodika, jauna produkta sociālās ietekmes novērtēšanai un spēles dizaina novērtēšanas modelis. Ieviešot jaunu produktu, Loto veic jaunā produkta sociālās ietekmes novērtēšanu, nepieļaujot augsta riska produktu apstiprināšanu bez papildus atbildīgas spēles pasākumu/rīku īstenošanas, līdz to iekļūšanai vismaz vidēja vai zema riska produkta kategorijā;
8. Loto mājaslapā:
9. kopš 2012.gada pie katras izlozes noteikumiem publicēta pilna informācija par varbūtību laimēt katru laimestu grupu;
10. kopš 2015.gada katrā tās atvērumā (tajā skaitā klienta spēles kontā) izvietotas saites uz informāciju par atbildīgu spēli ar apakšsadaļu – Kā spēlēt atbildīgi? un “Atbildīgas spēles programma”;
11. ievietota, 2014.gadā izgatavotā un ik gadu aktualizētā informatīvā video pamācība par atbildīgu spēlēšanu. 2018.gadā izgatavots jauns atbildīgas spēles klips – Dzīvo aizrautīgi, spēlē atbildīgi (#esilidzsvara);
12. no 2015.gada līdz 2017.gadam interneta veikals papildināts ar atbildīgas spēles rīkiem – iespēju iestatīt zaudējuma limitu (ja klients neiestata, automātiski tiek noteikts dienas (24h) zaudējumu limits), bloķēt profilu vai slēgt kontu, kā arī nepārtraukti redzamu spēles sesijas pulksteni un spēlētāja konta atlikumu;
13. iLOTO[[64]](#footnote-64) reģistrētie spēlētāji, kuri noteiktā laika periodā ir sasnieguši sevis uzstādītos spēlēšanas limitus, tiek izslēgti no spēļu informatīvo vēstuļu saņemšanas;
14. kopš 2015.gada Loto “Labo mērķu programma” paredz sniegt atbalstu, azartspēļu atkarīgo personu diagnostikai, ārstēšanai, psihiatrijas programmām un rehabilitācijai;
15. līdz šim nav saņemta informācija, kas apliecinātu primāri izložu izraisītus atkarības gadījumus, līdz ar to nav bijis pamatojuma valsts līdzekļu izmantošanai.

2016.gadā uzsākts sadarbības projekts ar RPNC par ekspozīcijas “Līdzsvars starp dažādām pasaulēm” izveidošanu RPNC muzejā, papildus ekskursijai piedāvājot skolēniem un jauniešiem tikšanos – diskusiju ar narkologu par procesu atkarībām. Loto 2016.gadā finansēja atbilstošu informatīvo stendu Muzeju naktī un RPNC muzeja telpās. Projekta realizācija iespējama, tiklīdz RPNC nodrošinās papildus nepieciešamās trešās puses piesaisti.

## **Spēlētāju uzvedības monitorings azartspēļu un izložu nozarē**

Azartspēļu organizētāju un spēlētāju attiecības veido materiālu un nemateriālu labumu piedāvāšana klientiem ar nolūku piesaistīt klientu ilgtermiņā no uzņēmēja puses un saņemt kvalitatīvus pakalpojumus no spēlētāja puses. Viens no savstarpējo attiecību veidošanas instrumentiem, kur izdevīgumu gūst abas iesaistītās puses, ir lojalitātes jeb sadarbības programmas (turpmāk – SP). SP piedāvātās priekšrocības parasti tiek definētas kā “papildlīdzekļi”, kas tiek piedāvāti un sniegti lojālajiem klientiem uz uzņēmuma rēķina. Savukārt efektīva SP ietver tādas programmas izstrādi, kas atbilst klientu vajadzībām gan attiecībā uz viņu tērēšanas uzvedību, gan emocionālajām vajadzībām. SP ir iedarbīgs instruments ne tikai, lai sniegtu klientam augstas kvalitātes pakalpojumus, bet arī uzticīgu attiecību veidošanā, nodrošinot iespēju sekot līdzi, lai izklaide nepārvērstos par pārmērīgo tieksmi spēlēt azartspēles (t.i. liedzot klientam turpmāko spēli, ja klienta uzvedībai piemīt atkarības).

Lai pasargātu spēlētājus no pārmērīgas tieksmes spēlēt azartspēles, Latvijā normatīvie akti aizliedz piedāvāt piedalīšanos azartspēlē par velti, kā dāvanu vai balvu, vai arī kā kompensāciju par preces iegādi vai pakalpojuma saņemšanu[[65]](#footnote-65). Lai arī Latvijā tiesiskais regulējums neparedz lojalitāšu programmu izmantošanu AI nozarē, prakse liecina, ka esošā regulējuma dažādas interpretācijas rezultātā atsevišķi šādu programmu elementi tiek izmantoti.

Azartspēļu organizētājiem ir izveidoti iekšējie klientu reģistri, ieviestas klientu kartes, kas sniedz uzņēmumiem informāciju par klientu preferencēm no vienas puses, un tajā pašā laikā ļauj klientiem izmantot tādas priekšrocības, kā, piemēram, lētākus dzērienus, spēles ar samazinātu likmi un tml. Jāņem vērā, ka klientu kartes esamība ne vienmēr liecina par to, ka klients ir pievienojies uzņēmuma SP.

Attiecībā uz azartspēļu nozares SP normatīvā regulējuma esamību dažādās valstīs ir ļoti dažādas pieejas. Piemēram, Austrālijas atsevišķos reģionos (ne visos) ir izstrādātas vadlīnijas par SP, savukārt citās valstīs ir izveidotas institūcijas, kas nodarbojas ar šiem jautājumiem – Ontario Problēmu Azartspēļu Pētniecības centrs (ang. val. *Ontario Problem Gambling Research Centre*), Atbildīgā Azartspēļu padome (*ang. val. Responsible Gambling Council*) Londonā. Lietuvā tāpat kā Latvijā arī ir noteiktas striktas prasības attiecībā uz SP elementu izmantošanu azartspēļu nozarē. AI pamatnostādnēs ir izmantots Karleton universitātes (Kanādā) profesora Mihaela J.A. Vola (ang. val*. Michael J.A.Wohl*) pētījums “*Loyalty programmes in the gambling industry: potentials for harm and possibilities for harm-minimization*”, kurā ir ietverta un izmantota citu valstu (Austrālijas, Kanādas, ASV un Zviedrijas) pieredze, pētījumi un situāciju analīze šajās valstīs, kā arī pētījums par azartspēlēm Austrālijā “*The role of loyalty programs in gambling: final report of findings from audit of electronic gaming machine gambling venues, literature review, online discussion boards and longitudinal telephone survey*”[[66]](#footnote-66) 2014.gadā. Azartspēļu nozarē izmantojamo programmu elementi un to ietekme uz spēlētāju ir atspoguļoti 2. tabulā.

2.tabula

Lojalitātes programmas elementi un azartspēļu spēlētāja uzvedība[[67]](#footnote-67)

|  |  |
| --- | --- |
| **Programmu elementi spēlētāju piesaistei** | **Ietekme uz spēlētāju** |
| Materiāli (taustāmi) ieguvumi: |
| * spēle par brīvu;
* azartspēles popularizēšana;
* kompensācijas, dāvanas (t.sk. bezmaksas ēdiens, dzērieni, uzturēšanās viesnīcā);
* bezmaksas izklaides iespējas;
* naudas ekvivalents.
 | Piesaista spēlētāju un veicina azartspēļu spēlēšanu.Piesaista azartspēļu spēlētājus, bet nav būtiskas ietekmes uz azartspēļu spēlēšanu.Piesaista spēlētāju un veicina azartspēļu spēlēšanu.Nav ietekmes uz azartspēļu spēlēšanu, piesaista klientus (spēlētājus).Veicina azartspēļu spēlēšanu. |
| Nemateriāli (netverami) ieguvumi: |
| * priekšrocības, atvieglotas prasības un priviliģēta attieksme;
* specializēti, īpaši bezmaksas pakalpojumi.
 | Saglabā esošos spēlētājus.Piesaista jaunus spēlētājus un saglabā esošos spēlētājus. |
| Daudzpakāpju elementi: |
| * strukturizēts, vairāku līmeņu (pakāpju) statuss.
 | Saglabā esošos spēlētājus un veicina azartspēļu spēlēšanu. |

Esošā pasaules prakse rāda, ka azartspēļu spēlētāji, kuri ir iesaistījušies programmās, iegūst punktus vai bonusus, ņemot vērā to, cik daudz naudas tērē:

1. azartspēļu spēlēšanā;
2. par pirkumiem, kas nav tieši saistīti ar azartspēli, bet ir veikti azartspēļu vietās (piemēram, veikalos, restorānos, suvenīru tirgotavās), tajā skaitā interaktīvo azartspēļu organizētāju tīmekļa vietnēs.

Nopelnītos punktus programmas dalībnieks var izmantot nosacīti[[68]](#footnote-68), spēlējot spēli par brīvu vai citiem azartspēļu organizētāja sniegtajiem pakalpojumiem, piemēram, bezmaksas ēdiens, dzēriens, pat viesnīcas pakalpojumi un tml.

Nekontrolēta tādu programmu izmantošana tikai paaugstina interesi par spēli un azartspēļu nozarē rada atkarības risku spēlētājiem un problēmspēlētājiem, kuriem ir patoloģiska tieksme uz azartspēlēm. Spēlētājam, izmantojot šādas programmas, izveidojas “apburtais loks” – jo vairāk resursus (naudu un laiku) tērē spēlei, jo augstāks spēlētāja statuss vai līmenis, kas attiecīgi dod iespēju vairāk izmantot piedāvātos labumus, tajā skaitā spēli par brīvu, kas attiecīgi var novest pie pārmērīgas un nekontrolētas azartspēļu spēlēšanas.

Tajā pašā laikā, SP izmantošanas pamatmērķis azartspēļu nozarē ne vienmēr ir klientu piesaistīšana un saglabāšana tik daudz, kā informācijas un datu iegūšana par klientiem, to paradumu analizēšana un izmantošana uzņēmējdarbības izaugsmes veicināšanai.

Azartspēļu spēlētāju rīcības un paradumu izpētes datu rezultāti liecina, ka programmas ir cieši saistītas ar vairākiem azartspēļu uzvedības un riska aspektiem.[[69]](#footnote-69) Analizējot spēlētāju attieksmi pret azartspēlēm, azartspēlētājus nosacīti var sadalīt

3 grupās:

1. izklaides jeb atpūtas spēlētāji;
2. riska jeb *svārstīgie* spēlētāji;
3. problēmspēlētāji, kuru tieksme spēlēt jau ir nepārvarama.

Pirmās grupas – izklaides jeb atpūtas azartspēlētāju paradumus un uzvedību pārmērīgas spēlēšanas ierobežojošo pasākumu izmantošana neietekmēs vai ietekmēs maz.

Savukārt riska jeb *svārstīgie* spēlētāji pie pamudinošiem azartspēles vai programmas elementiem var tikt pakļauti pārmērīgai tieksmei spēlēt. Riska jeb *svārstīgos* azartspēlētājus raksturo nenoteiktība un tāpēc šīs grupas spēlētājs ik pa brīdim var atrasties jebkurā no šo spēlētāju kategorijām. Faktiski šī ir tā azartspēlētāju grupa, uz kuru tiek “mērķētas” programmas, jo tās visefektīvāk sasniegs mērķi noturēt un piesaistīt konkrēto azartspēlētāju.

Trešā grupa ietver problēmspēlētājus, kuru tieksme spēlēt azartspēles ir nepārvarama (pataloģiska), SP piedāvājumi neietekmēs spēlētāja iesaisti spēlē, jo šie azartspēlētāju ārējie faktori maz spēj ietekmēt, tas ir, viņi iesaistītos spēlē neatkarīgi no tā, vai spēle ir par brīvu vai par maksu.

Saskaņā ar pētījumu par SP lomu Austrālijas azartspēļu nozares ietvarā ir izstrādātās metodoloģijas[[70]](#footnote-70) un apzināti iesaistīto spēlētāju paradumi, analizējot to uzvedību. Pētījuma rezultāti apstiprina, ka SP ir cieši saistītas ar azartspēļu spēlētāju uzvedības riska aspektiem. Tas ir nebūtisks atpūtas jeb izklaides spēlētājiem un, lai gan ietekmes rādītāji nav statistiski nozīmīgi, tomēr SP ietekme uz uzvedību ir konstatēta.

*Secinājumi*:

1) SP piedāvātie materiālie labumi jeb ekonomiskais ieguvums ir tas, kas rada spēlētāja interesi pievienoties SP, kā rezultātā iesaiste azartspēļu spēlēšanā palielinās;

2) bezatbildīga SP izmantošana azartspēļu nozarē rada kaitējumu riska grupas spēlētājiem un problēmspēlētājiem, kuriem ir patoloģiska tieksme uz azartspēlēm.

Ņemot vērā augstāk minēto, azartspēļu nozarē ir jāpievērš uzmanība sociālās atbildības jautājumiem. Kā liecina R.J. Viljamsa un R.T. Vūla (ang. val*. Williams R.,J. un Wool R.,T)*[[71]](#footnote-71)veikto pētījumu rezultāti, azartspēļu nozares ieņēmumu lielāko daļu veido regulārie un problēmu jeb “smagie” spēlētāji. Kanādā 11% no visiem kazino spēlētājiem veido 50% no nozares kopējiem ieņēmumiem. Savukārt 15% spēļu automātu spēlētāji veido 60% no kopējiem ieņēmumiem. Šādi spēlētāji mēdz būt SP augstākā līmeņa dalībnieki, kas ir tieši saistīts ar ievērojamiem šo SP dalībnieku tēriņiem azartspēļu spēlēšanā.

Tomēr, neskatoties uz to, gan Atbildīgā Azartspēļu padome (ang. val. *Responsible Gambing Council*) Londonā, gan Ontario Problēmu Azartspēļu Pētniecības centrs (ang. val. *Ontario Problem Gambling Research Centre*) uzsver, ka ļoti svarīga ir programmu sociālā atbildība azartspēļu jomā[[72]](#footnote-72).

Mihaels J.A. Vols norāda, ka programmas var izmantot atbildīgi, lai veicinātu kaitējuma samazināšanu no pārmērīgas azartspēļu spēlēšanas, sekojot katra spēlētāja uzvedībai (paradumiem), apkopojot informāciju par katru spēlētāju, kā arī par to informējot pašu spēlētāju.

Katru reizi, kad spēlētājs izmanto lojalitātes karti, tiek fiksēta konkrētā spēlētāja rīcība, veidojas konkrētā spēlētāja profils – likmes lielums, cik bieži iesaistās spēlē, vai ievēro noteiktos ierobežojumus uzvedības datu izsekošanā un tml. Līdz ar to ir iespējams prognozēt iespējamās spēlētāja problēmas, identificēt problēmspēlētāju un savlaicīgi sniegt palīdzību šim spēlētājam.

Arī azartspēļu nozarē SP turētājs var sniegt tās dalībniekiem personalizētas atsauksmes par uzvedību (azartspēlē pavadītais laiks, cik regulāri spēlē un azartspēlēs iztērētā nauda). Piedāvājot SP labumus, var piedāvāt izmantot tādus atbildīgas spēles elementus kā iespēju noteikt naudas un laika ierobežojumus, kā arī iespēju piekļūt personalizētai informācijai par spēlētāja spēles vēsturi. Tas sasaucas ar vienu no azartspēļu profilakses aspektiem, jo jebkuras profilakses pamatā ir informēts klients.

Iepriekš minētie pētījumu rezultāti[[73]](#footnote-73) liecina, ka SP dalībnieki, kuri izmanto šos atbildīgas spēles rīkus, apstiprina riskantas spēles samazināšanos, tajā skaitā, nepārdomātu izdevumu samazināšanos. Tomēr pastāv problēma, ka šos atbildīgas spēles rīkus izmanto salīdzinoši neliels skaits spēlētāju, galvenokārt tādi spēlētāji, kuri nav pakļauti azartspēļu riskam.

Ņemot vērā iepriekš minēto, sociāli atbildīgi azartspēļu organizētāji ir raduši risinājumu – SP dalībniekus, kuri izmanto atbildīgas spēles rīkus, atalgo ar papildu lojalitātes punktiem, ar kuriem var iegūt dažādas balvas. Bieži šīs balvas nav saistītas tieši ar pašu azartspēles spēlēšanu, bet citiem ieguvumiem. Ļoti nozīmīgs faktors, kas ļauj gūt labumu no atbildīgu spēles rīku izmantošanas, ir tas, ka tiek novērsti riski azartspēļu spēlētājiem un to problemātisko spēlētāju tālākai dalībai azartspēlēs.

Informācija par konkrēto azartspēļu organizētāju SP dalībniekiem, to paradumiem un uzvedības modeļiem ir katra SP turētāja rīcībā un tā tiek izmantota atbilstoši konkrētā uzņēmuma mērķiem. Tomēr tā netiek vispusīgi vērtēta un analizēta, lai virzītu spēlētājus mainīt vērtības un attieksmi, virzot uz mazāka riska spēlētāju grupu. Saprotams, ka šī informācija par programmas dalībniekiem šobrīd tiek izmantota salīdzinoši šauriem mērķiem, tas ir, katra konkrētā azartspēļu organizētāja interesēs, vēršot uzmanību uz esošā spēlētāja saglabāšanu un jaunu azartspēļu spēlētāja piesaistīšanu. Analizējot azartspēļu organizētāju rīcībā esošo nepersonalizēto informāciju par SP dalībniekiem – azartspēļu spēlētājiem - kopumu, ir iespējams noteikt esošo azartspēļu spēlētāju paradumus un uzvedību, un identificēt azartspēļu spēlētāju paradumu un uzvedības izmaiņu tendences. Ja šāda nepersonalizēta informācija par azartspēļu spēlētājiem būtu azartspēļu nozari uzraugošo valsts institūciju rīcībā, tad būtu iespējams savlaicīgi identificēt negatīvas tendences azartspēļu spēlēšanā iesaistītajai sabiedrības daļai un attiecīgi rīkoties, lai novērstu to.

Austrālijā ir izstrādāta uz zinātni balstīta struktūra atbildīgām azartspēlēm – Reno modelis[[74]](#footnote-74), kas ietver konkrētus principus, lai virzītu un ierobežotu ar azartspēlēm saistītās atkarības problēmas, kā arī, lai palīdzētu:

1. veidot atbildīgo azartspēļu iniciatīvu attīstības virzienus;
2. stimulēt dialogu par atbildīgām azartspēļu koncepcijām un saistītajām iniciatīvām.

Jau šobrīd azartspēļu nozares nākotnes attīstība nav iedomāja bez atbildīgas spēles rīkiem. Arī biržas eksperti, vērtējot azartspēļu uzņēmumu nākotnes ilgtspēju, kā pievienoto vērtību vērtē šo instrumentu iekļaušanu azartspēļu biznesa modeļos.

*Secinājumi:*

1) atbildīgs azartspēļu organizētājs ar tā rīcībā esošās informācijas par SP izmantošanu palīdzību var virzīt spēlētāju uz atbildīgu spēli, spēlētāju iesaistot un apbalvojot par atbildīgas azartspēles rīku izmantošanu;

1. azartspēļu organizētāju rīcībā esošā informācija par to klientiem šobrīd tiek izmantota tikai azartspēļu organizētāja interesēs, lai saglabātu un piesaistītu klientu.

*Nepieciešamie pasākumi*

Pamatojoties uz apskatīto citu valstu pieredzi, kā arī citās nozarēs darbojošās SP, kā arī ņemot vērā azartspēļu nozares tendences, ir iespējami risinājumi SP:

1) precizēt azartspēļu nozares un izložu jomas normatīvo regulējumu, nepārprotami nosakot, kādus SP elementus ir atļauts un ir aizliegts izmantot;

2) noteikt azartspēļu un izložu organizētājiem pienākumu SP iekļaut atbildīgas spēles rīkus un nosacījumus, nodrošinot, ka SP dalībnieks nevar piedalīties spēlē vai turpināt spēli, ja nav tos izmantojis;

3) azartspēļu un izložu organizētājiem, kas piedāvā SP, noteikt pienākumu novērtēt spēlētāja uzvedību un ierobežot azartspēļu vai interaktīvo izložu spēlētāja spēlēšanu, ja ir identificētas problēmspēlētāja pazīmes;

4) azartspēļu un izložu organizētājiem jāapkopo nepersonalizēta informācija par SP dalībniekiem par pārskata gadu un minētā informācija reizi gadā līdz nākamā gada 1.martam jānodod IAUI azartspēļu un interaktīvo izložu nozares monitoringam.

# **Indicētās profilakses nepieciešamība azartspēļu atkarības mazināšanai**

Indicētā atkarības profilakse ir vērsta uz konkrētiem indivīdiem, kuriem ir augsts vielu vai procesu atkarības risks vai pastāv agrīnas problēmu, slimību vai stāvokļa pazīmes[[75]](#footnote-75), bet ārsta diagnoze par atkarības esamību vēl nav uzstādīta[[76]](#footnote-76).

SPKC 2017.gadā veiktajā pētījumā “Atkarību izraisošo vielu profilakse Latvijā” ir apkopotas vērtīgas atziņas, kas var tikt izmantotas turpmākajā darbā ar procesu atkarībām. Lai gan SPKC pētījumā eksperti ir atzinuši, ka profilakses darbs, kas vērsts uz plašu mērķauditoriju (universālā profilakse) ir jāturpina un jāattīsta ilglaicīgi, SPKC pētījumā tika ietvertas vairākas intervijas, kurās tika izteikts viedoklis, ka selektīvai un indikatīvai profilaksei ir jāpievērš lielāka uzmanība, proti tai ir nepieciešams lielāks atbalsts gan nacionālajā, gan pašvaldību līmenī.

Secināms, ka Latvijā faktiski nepastāv piemēri procesu atkarības (tajā skaitā interaktīvajā vidē) indicētajai profilaksei, kā arī nepastāv pētījumi, kas apkopotu labās prakses piemērus azartspēļu problemātisku spēlēšanas paradumu indicētajai profilaksei.

Turklāt ir secināms, ka metožu apkopojums vielu atkarību mazināšanai pārsvarā koncentrējas uz klātienes kontaktu, mazāk akcentējot nepieciešamību komunicēt virtuālajā vidē un izmantot uzrunāšanas formas, kas ir aktuālākas tieši interaktīvās vides dalībniekiem. Vairāki eksperti SPKC pētījumā par vielu atkarību profilaksi ir atzinuši nepieciešamību komunicēt tiešsaistes režīmā, izmantojot datorizētas web programmas, multikomponenšu pieejas izmantošanu. Komunicējot on-line režīmā, tiek sniegta informācija, piedāvājot motivācijas intervenci un nodrošinot uzturošo atgriezenisko saikni, kā arī tīmekļa intervences izmantošanu, kas palīdz novērtēt un mainīt uzvedību. SPKC pētījumā uzsvērts, ka “pirmo reizi ir gūts apliecinājums tam, ka ar interneta un IT nozares palīdzību īstenotā vispārējās profilakses intervence ir izrādījusies efektīva attiecībā uz patēriņa samazināšanu[[77]](#footnote-77)”. Līdzīga pieeja būtu izvērtējama ieviešanai indicētās profilakses darbā ar procesu atkarībām (it īpaši interaktīvajā vidē).

Pamatnostādņu projekta 2.4. sadaļas 9) punktā ir iezīmēta nepieciešamība uzsākt dialogu par azartspēlēm alternatīvo sociālo aktivitāšu pieejamības svarīgumu. Taču SPKC pētījumā par vielu atkarību profilaksi uzsvērts, ka viedokļi ekspertu vidū par alternatīvu prevencijas līdzekli dalās, atzīmējot, ka tā nav absolūta panaceja. Piemēram, atkarību profilakses un ārstniecības eksperti izsaka viedokli, ka fokusēšanās tikai uz brīvā laika pavadīšanas iespēju attīstīšanu, neizprotot to psihoaktīvo vielu lietošanas iemeslus, kas var būt dažādi un bieži ir nesaistīti ar brīvā laika pavadīšanas iespējām, nav pietiekama. Ņemot vērā to, ka vielu atkarību un procesu atkarību veidošanas komponentes ir analogas, ir konstatēta nepieciešamība pēc indicētās profilakses interaktīvās multikomponenšu programmas. Vienlaikus, būtu nepieciešams turpināt strukturēti, balstoties uz adiktoloģijas teoriju, pētīt to personu vajadzības (emocionālās, fizioloģiskās, sociālās utt.), kas ir pakļautas riskam. Mērķtiecīgi piedāvāt empīriski pamatotas alternatīvas interaktīvajā vidē, kas var mainīt personas uzvedību vai preventīvi novirzīt personu uz citiem sociālās aktivitātes veidiem. Svarīgi ir nodefinēt pre-riska grupas pazīmes un pazīmes, kas norāda uz pre-adiktīvu uzvedību virtuālajā realitātē.

*Nacionālais attīstības plāns (turpmāk – NAP) 2021.-2027.gadam ietvaros paredzētie pasākumi atkarības profilaksei un ārstēšanai*

Izglītības un zinātnes ministrija (turpmāk – IZM) NAP ir integrējusi vairākus pasākumus (NAP pasākumi Nr.421, 425 un 426), kas paredz vispārīgas un selektīvas profilakses ietvaros informēt jauniešus par procesu atkarības riskiem.

Labklājības ministrija (turpmāk – LM) plāno ieguldījumus NAP ES fondu 2021.-2027.gada plānošanas periodā jaunu pieeju sociālo pakalpojumu sniegšanas attīstīšanai (inovācijām), kas var būt vērsti uz atbalstu personām, kurām ir vielu un procesu atkarība. NAP Nr.460 un 479 pasākuma ietvaros ir paredzēts attiecināt inovatīvas metodes uz procesu atkarīgām personām. Metodes tiks izmantotas, lai sniegtu atbalstu sociālās atstumtības riskam pakļauto mērķa grupas personām.

Veselības ministrija (turpmāk – VM) plāno NAP iezīmētajos atkarību profilakses pasākumus (NAP Nr.354 un 355) iekļaut politikas plānošanas dokumentā ”Sabiedrības veselības pamatnostādnēs 2021.-2027.gadam“. Pamatnostādnēs tiks iekļauti pasākumi vispārējai procesu atkarību profilaksei, kas ietvers informēšanas kampaņas iedzīvotājiem, kā arī izglītojošus pasākumus skolēniem un jauniešiem, lai tos informētu par azartspēļu kaitīgumu. Tāpat plānots īstenot pasākumus selektīvās profilakses ietvaros, paredzot ārstēšanās pasākumus, personām, kas jau spēlē azartspēles un kuriem jau ir uzstādīta konkrēta atkarības diagnoze.

Finanšu ministrija (turpmāk – FM) NAP ir iekļāvusi pasākumu (NAP pasākums Nr.576), kas paredz no azartspēlēm un izlozēm atkarīgo personu resocializāciju un atgriešanu darba tirgū, kā arī indicētās profilakses pasākumus, kas veicina jauniešu veiksmīgu integrēšanu darba tirgū.

FM un IAUI sadarbībā ar iesaistītajām pusēm, minētā pasākuma ietvaros, paredz īstenot indicētās profilakses aktivitātes, kas būtu vērstas uz to sabiedrības grupu, kas sastāv no spēlētājiem ar risku, vai tām personām, kas tikai uzsāka spēlēt azartspēlēs un vēl nav izveidojusies vai nav diagnosticēta procesu atkarība. Parasti tās ir personas, kurām piemīt noteiktas pazīmes, kas var norādīt uz tendenci uzsākt spēlēt azartspēles vai tieksme spēlēt tās regulāri.

Izmantojot pašatteikušos personu reģistra datus, kā arī citu pieejamo informāciju (iegūt datus par spēlētāju uzvedību, tajā skaitā par dalības aktivitāšu līmeni azartspēlēs konkrētajā periodā, SP izmantošanu, par pašatteikušos personu skaitu un par personu skaitu, kurām ir atteikta maksājumu veikšana un nelegālajām azartspēļu tīmekļa vietnēm, utt.) ir jāizstrādā azartspēļu atkarības līmeņa un uzvedības monitoringa analītiskais rīks, kas ļauj identificēt riskantos spēlētājus.

*Nepieciešamie pasākumi*:

1) nodefinēt riskanta spēlētāja pazīmes. Izstrādāt azartspēļu atkarības līmeņa un uzvedības monitoringa analītisko rīku, kas ļauj identificēt riskantos spēlētājus, kuriem vēl nav diagnosticēta procesu atkarība.

2) Veikt regulāros pētījumus par indicētās profilakses īstenotām programmām, procesu atkarības (it īpaši azartspēļu atkarībai interaktīvajā vidē) novēršanai citās valstīs, kas atbilst labās prakses principiem, piedāvājot ieviešanai Latvijā strukturētu, teorijā balstītu un empīriski pamatotu (novērtētu) programmu (turpmāk – interaktīvās intervences programmu). Programmu nepieciešams pielāgot Latvijas apstākļiem;

3) atkarības līmeņa un uzvedības monitoringa analītiskajā rīkā identificetās personas novirzīt atbalsta saņemšanai, arī virtuālajā vidē piedāvājot alternatīvu saturu un intervences programmu, kas veicina resocializācijas iespējas;

4) izstrādāt izvērtējuma vadlīnijas indicētās profilakses intervences programmai un indicētās profilakses darbam interaktīvajā vidē, vēršot uzmanību uz pakalpojuma/programmas atbilstību labās prakses principiem (analizējot konkrētos gadījumus vai analizējot intervenču atbilstību labas prakses principiem);

5) iesaistīt Nevalstiskās organizācijas, kas realizē projektus atkarības profilaksē, ka arī pašvaldību institūcijas (tajā skaitā, Sociālo dienestu un skolas), SPKC, VM, LM, Ārstniecības sektoru(RPNC) azartspēļu atkarības līmeņa un uzvedības monitoringa analītiska rīka izstrādē un indicētās profilakses interaktīvās intervences programmas pārņemšanā un popularizēšanā.

# **Azartspēļu un izložu reklāmas aizlieguma kontrole un vizuālā noformējuma prasības**

### **“Zemes” azartspēles**

*Iestāžu kompetences sadalījums reklāmas aizlieguma kontrolē un aizlieguma neievērošana*

AIL 41.panta piektā daļa nosaka, ka azartspēļu reklāma ir aizliegta ārpus azartspēļu organizēšanas vietām. Azartspēļu organizēšanas vietās atļauts norādīt tikai azartspēļu vietas nosaukumu un azartspēļu organizētāja reģistrētu preču zīmi.

No iepriekš minētā izriet, ka likumdevējs ir noteicis, ka vienīgais reklāmas veids, ko ir atļauts azartspēļu organizētājam izplatīt ārpus azartspēļu organizēšanas vietām (tikai tieši pie azartspēļu organizēšanas vietas), ir katra konkrētā azartspēļu organizētāja reģistrētas preču zīmes attēlošana, tādējādi saskaņā ar Preču zīmju likuma 1.panta 8.punktu ļaujot ar šādu apzīmējumu atšķirt konkrētā uzņēmuma sniegtos pakalpojumus un informēt attiecīgo telpu apmeklētāju par šajās telpās sniegtajiem pakalpojumiem.

Azartspēļu organizēšanas vietas saskaņā ar AIL 20.pantu ir kazino, spēļu zāles, bingo zāles, kā arī totalizatora un derību likmju pieņemšanas vietas. Savukārt saskaņā ar AIL 50.pantu par azartspēļu organizēšanas vietu ir uzskatāma licencē norādītā interneta adrese.

Reklāmas likuma (turpmāk – RL) 1.pants nosaka, ka reklāma ir ar saimniecisko vai profesionālo darbību saistīts jebkuras formas vai jebkura veida paziņojums vai pasākums, kura nolūks ir veicināt preču vai pakalpojumu (arī nekustamā īpašuma, tiesību un saistību) popularitāti vai pieprasījumu pēc tiem.

RL 13.panta pirmā daļa nosaka, ka šā likuma ievērošanu savas kompetences ietvaros uzrauga Patērētāju tiesību aizsardzības centrs (turpmāk – PTAC), Konkurences padome, Nacionālā elektronisko plašsaziņas līdzekļu padome; zāļu reklāmas jomā – Veselības inspekcija; veterināro zāļu jomā – Pārtikas un veterinārais dienests.

Saskaņā ar RL, IAUI nav kompetentā iestāde, kas lemj par RL pārkāpumiem azartspēļu un izložu jomā vai interpretē šī likuma normas.

Strauji attīstoties azartspēļu piedāvājumam, licencētie azartspēļu organizētāji bieži izmanto normatīvo aktu nepilnības vai maldīgu interpretāciju un reģistrē tādas preču zīmes, kas sastāv arī no pilniem teikumiem, saukļiem, interneta adrešu tiešām norādēm, mobilo aplikāciju lejupielādes iespējām u.c. informācijas. Ļoti plaši tiek reklamēti “sporta bāri”, kuros ir iespējams skatīties sporta spēles un piedalīties totalizatorā, lai liktu likmi par konkrēto spēli. Preču zīmes – “sporta bārs” un to lietošana bieži tiek reģistrētas uz azartspēļu organizēšanu nesaistītiem komersantiem, tādējādi cenšoties izvairīties no azartspēļu organizētājiem likumā noteiktā reklāmas izplatīšanas aizlieguma. Pēc IAUI rīcībā esošās informācijas, tieši dažādu pasākumu (jo īpaši sporta un izklaides) organizētāji pieņem un izplata azartspēļu reklāmu savu pasākumu laikā, izmantojot pasākumu vizuālajā noformējumā attiecīgas preču zīmes, norādes, krāsu un grafiskos salikumus.

Ņemot vērā minēto, var secināt, ka preču zīmes, kā arī izkārtnes tieši reklamē interaktīvo azartspēļu organizētāju licencētās azartspēļu vietnes un tajās pieejamo azartspēļu spēlēšanu ārpus šīm interneta vietnēm.

Par augstākminētajiem RL pārkāpumiem IAUI ir informējusi PTAC un Nacionālo elektronisko plašsaziņas līdzekļu padomi. Savā atbildes vēstulē PTAC informē, ka vēstulē norādīto informāciju pieņem zināšanai vai norāda, ka pirmšķietami nesaskata azartspēļu reklāmas pazīmes. PTAC aicina IAUI izvērtēt iespējas tās normatīvajos aktos noteiktās kompetences ietvaros veikt nepieciešamās darbības, kas ir saistītas ar azartspēļu organizēšanas prasību pārkāpumu novēršanu un nepieļaušanu.

Atsevišķi vērtējama arī reklāma interaktīvajā vidē, kad reklāmas kontrole ir īstenojama .lv domēnu ietvaros (ņemot vērā *banneru*, *pop-up* vai *spam* iespējas, kad mājaslapas turētājs nevar ietekmēt saturu vai nezina par tāda izvietošanu) un interneta specifikas dēļ reklāmas izvietotājs var ātri pāriet uz *com, eu, net* utt.

Lai aizsargātu personu, kā arī visas sabiedrības intereses reklāmas jomā no maldinošas un normatīvajiem aktiem neatbilstošas reklāmas, to radītajām sekām un veicinātu godīgu konkurenci, nepieciešams novērst pretrunu AIL deleģējumā un RL deleģējumā, papildinot RL 13.panta pirmo daļu, nosakot, ka savas kompetences ietvaros kontroli par azartspēļu un izložu reklāmas aizliegumu veic arī IAUI. Turklāt ir nepieciešams noteikt prasības attiecībā uz preču zīmes saturu azartspēļu jomā, aizliedzot izmantot tekstu vai grafiskos elementus, kas var vedināt uz dalību spēlē.

*Azartspēļu zāļu fasādes un izkārtņu dizains*

Atbilstoši Nacionālā kultūras mantojuma pārvaldes apkopotai informācijai no Zviedrijas, Somijas, Dānijas un Lietuvas, secināms, ka atsevišķi, īpaši azartspēļu zāļu vizuālā noformējuma noteikumi šajās valstīs nav izstrādāti, tas tiek regulēts atbilstoši kultūras mantojuma saglabāšanas prasībām, kuru ievērošanu kontrolē valsts vai pašvaldība. Jāmin, ka Lietuvā tradicionāli spēļu zāles lielākoties ir izvietotas ārpus Viļņas vēsturiskā centra, savukārt Zviedrijā ir divi kazino, pa vienam viesnīcās Stokholmā un Sundsvālā.

Dānijā par kultūras mantojuma aizsardzību atbildīgā institūcija ir izstrādājusi vadlīnijas veikalu fasāžu un skatlogu noformējumam, atsevišķas vadlīnijas sagatavojot arī tieši veikalu fasāžu un skatlogu izgaismojumam, kas attiecas uz jebkādu vēsturiskajā centrā izvietotu iestādi.

UNESCO Pasaules mantojuma komiteja ir atzinusi, ka Rīgas vēsturiskajam centram, ko veido samērā labi saglabājusies viduslaiku un vēlāko laiku pilsētas struktūra, ir ievērojami universāla vērtība un to rada viduslaiku apbūve, jūgendstila arhitektūras daudzums un kvalitāte, kurai līdzīgas nav citur pasaulē, kā arī 19.gadsimta koka arhitektūra.

Operatīvās vadlīnijas Pasaules mantojuma konvencijas ieviešanai skaidro pazīmes, kas definē vietas autentiskumu, tostarp forma un konstrukcija, materiāli un viela, lietojums un funkcija, tradīcijas, paņēmieni un apsaimniekošanas sistēmas, atrašanās vieta un apkārtne, valoda un citas nemateriālā mantojuma formas, raksturs un noskaņa, kā arī citi apstākļi.

Spēļu zāļu šā brīža ārējais veidols (aizlīmētie logu stikli, uzraksti, kurus var uztvert kā reklāmas utt.) nav piemērots Rīgas vēsturiskā centra īpašajam raksturam un noskaņai, tāpēc nākotnē nepieciešams nodrošināt, lai skatlogu noformējums izceltu vērtības, nevis bojātu pilsētas kopējo publisko tēlu.

Rīgas vēsturiskajam centram, ņemot vērā tā īpašo nozīmi kultūrvēsturisko vērtību sistēmā, ir nepieciešama kvalitatīva, vienota publiskās ārtelpas (tajā skaitā skatlogu noformējuma) dizaina koncepcija, kura tiktu ņemta vērā pilsētas kopējā publiskā tēla veidošanas procesā.

Savukārt Latvijas pētījumā par procesu atkarībām aptaujātās personas norāda uz azartspēļu organizēšanas vietu izvietojuma blīvumu, uzskata azartspēļu organizēšanas vietas par pārāk uzmācīgām, dēļ azartspēļu izkārtņu uzrakstiem. Turklāt risku rada azartspēļu organizēšanas vietu atrašanās tuvu dzīvesvietai (pieņemot, ka aptaujātais respondenta dzīvesvieta atrodas pilsētas mikrorajonā), nenovēršot iespēju izvairīties no vizuāla kontakta. Tādējādi secināms, ka azartspēļu organizēšanas vietu vizuālajam izskatam ir ievērojama ietekme uz azartspēļu spēlētāja rīcību, kuru ir nepieciešamas novērst.

Vienlaikus būtu nepieciešams pārskatīt aizlieguma atjaunošanu komersantiem[[78]](#footnote-78), kas nodarbojas ar azartspēļu organizēšanu, izkārtnes un fasādes apgaismošanai izmantot gaismas specefektus, piemēram, mirgojošās gaismas, gaismas vadus neona lampas u.tml. ar mērķi mazināt komersanta veiktās darbības pastiprinātu reklamēšanu, kā arī pastiprinātu apkārtējās uzmanības piesaistīšanu.

*Risinājums:* Ministru kabineta noteikumos noteikt vienotas prasības azartspēļu organizēšanas vietu publiskās ārtelpas (tajā skaitā skatlogu noformējuma) dizainam.

*Risinājuma priekšrocības:*

1. Novērsts azartspēļu zāļu fasādes un izkārtņu dizaina pārlieku piesaistošais izskats.
2. Veicināta vienveidīga tiesību normu piemērošana, nosakot vienotus kritērijus azartspēļu organizēšanas vietām visā Latvijas teritorijā.

*Risinājuma trūkumi:*

1. Vienprātības risks – panākt vienošanos visām iesaistītajām pusēm – izstrādāt vienotus kritērijus azartspēļu organizēšanas vietu fasādes noformējumam.
2. Finanšu ieguldījumi azartspēļu organizēšanas vietu fasādes noformējuma pielāgošanai jaunajām prasībām.

*Reklāmas ierobežojumu labā prakse un citu ES dalībvalstu pieredze*

Pamatnostādnēs tika izvērtēta citu ES dalībvalstu pieredze, kā arī pieredze alkoholisko dzērienu, tabakas izstrādājumu, augu smēķēšanas produktu, elektronisko smēķēšanas ierīču reklāmas aizlieguma vai ierobežojumu tiesiskajā regulējumā Latvijā.

Ārvalstu pieredzē, ierobežojot azartspēļu reklāmas, ir piemērots pilnīgs reklāmas aizliegums līdz daļējam ierobežojumam, paredzot rūpīgu kontroli, skaidri nosakot reklāmas saturu, reklamēšanas vietu un laiku, gan brīvu azartspēļu reklamēšanu dažādās informācijas platformās.

Trijās ES valstīts (24 valstis, kas ir atsaukušās dalībai aptaujā) (Itālijā, Latvijā un Lietuvā) azartspēļu reklāma ir pilnība aizliegta; 18 citās valstīs licencētiem operatoriem ir atļauts reklamēt savu pakalpojumu, ja reklāmas saturs atbilst noteiktajam standartam, kas ir definēts regulējumā. Tas attiecas uz visiem eksistējošajiem reklāmas režīmiem, proti, ja pastāv valsts regulējums, jauktā tipa regulējums (valsts loma ir ierobežota), kā arī pašregulējums.[[79]](#footnote-79)

3.tabulā ir apkopota IAUI sniegtā informācija par totalizatora un derību reklāmas ierobežojumiem sporta pasākumos ES dalībvalstīs (2018.gads). Analoģiski, izvērtējot iespējamo ietekmi uz sabiedrību un reklāmas aspektu aizlieguma samērīgumu, valstis nosaka reklāmas ierobežojumus citos azartspēļu veidos.

3.tabula

Azartspēļu reklāmas ierobežojumi sporta pasākumos ES dalībvalstīs

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Valsts** | **Īss situācijas apraksts** | **Reklāmas ierobežojuma līmenis** |
| Īrija | Nav īpašu tiesību normu, kas reglamentētu azartspēļu reklāmu sporta pasākumos. | Pasīvs |
| Austrija | Nav īpašu tiesību normu, kas reglamentētu azartspēļu reklāmu sporta pasākumos. | Pasīvs |
| Bulgārija | Ir aizliegta tieša azartspēļu reklāma.Azartspēļu organizatoriem ir tiesības atbalstīt/sponsorēt sporta, kultūras, veselības aprūpes, izglītības un sociālās labklājības veicinošus pasākumus. | Aktīvs |
| Čehija | Nav īpašu tiesību normu, kas reglamentētu azartspēļu reklāmu sporta pasākumos. | Pasīvs |
| Dānija | Pēc īpašas licences saņemšanas ir tiesības reklamēt azartspēles sporta pasākumos, ierobežojot tā satura pieejamību personām ne jaunākām par 18 gadiem. | Aktīvs |
| Lielbritānija | Licencētiem azartspēļu operatoriem ir atļauts reklamēt azartspēles, kas saistītas ar sporta pasākumiem vai to translēšanas laikā, ar informācijas piekļuves ierobežojumiem bērniem. | Aktīvs |
| Igaunija | Paredzēti vietas, laika un informācijas ierobežojumi azartspēļu reklāmām. Igaunijas Azartspēļu likums ierobežo gan azartspēļu, gan sporta likmju, gan izložu reklāmu. Spēļu zāļu un kazino reklāma ir atļauta azartspēļu zālēs, kazino, reklāma ir atļauta uz kuģiem, prāmjiem, avioreisos un lidostās, ja vien kāda konkrēta kompānija nav noteikusi citu iekšējo kārtību. Azartspēļu reklāma atļauta viesnīcās, kuru teritorijā atļauta azartspēļu organizēšana. Visa veida spēļu reklāma atļauta konkrēto uzņēmumu mājas lapās. Visa veida spēļu reklāma, izmantojot telefonu vai e-pastus, ir atļauta, ja šī komunikācija atbilst Personas datu regulā noteiktajiem principiem. Sporta likmju reklāma un veiksmes spēļu reklāma, izložu (ierobežota informācija - zīmola komunikācija, mājas lapas adrese) ir atļauta, izņemot vietās, kas atrodas netālu no skolām, bērnudārziem, izņemot radio un televīzijā, izņemot žurnālu pirmos un pēdējos vākus. Reklāma nedrīkst saturēt aicinājumu uz aktīvu darbību, nedrīkst saturēt informāciju, kas rada priekštatu, ka spēlējot iespējams nopelnīt. Aizliegta jebkāda komunikācija TV raidlaikos, kad TV mēdz skatīties nepilngadīgas personas. | Aktīvs |
| Grieķija | Paredzēta likumdošana azartspēļu reklamēšanai sporta pasākumu laikā. | Aktīvs |
| Spānija | 2012.gadā parakstīta vienošanās, nosakot rīcības kodeksu komercziņojumiem azartspēļu jomā.Rīcības kodeksā ir iekļauti daži ētikas standarti, kas uzņēmējiem jāievēro attiecībā uz azartspēļu komerciāliem paziņojumiem, ja tie ir lojalitātes, identifikācijas, patiesības, sociālās atbildības, atbildīgas spēles, nepilngadīgu personu aizsardzības un pašregulācijas principi audiovizuālo sakaru pakalpojumos un informācijas sabiedrības pakalpojumi. Tieši komerciālo komunikāciju pašregulējošie principi audiovizuālo sakaru pakalpojumos nosaka laika joslas, kurās azartspēļu reklāma ir atļauta atkarībā no spēles veida. Nav īpašu noteikumu par azartspēļu reklāmu sporta sacensībās, bet gan par sporta derību reklāmu. | Aktīvs |
| Kipra | Nav īpašu tiesību normu, kas reglamentētu azartspēļu reklāmu sporta pasākumos. | Pasīvs |
| Horvātija | Ir atļauts reklamēt azartspēles sporta pasākumu laikā, bet aizliegts reklamēt azartspēles drukātajos un elektroniskajos medijos, kas pieejami nepilngadīgām personām. | Aktīvs |
| Polija | Noteikti azartspēļu reklāmas ierobežojumi, to atrašanās vietām un tās saturam. | Aktīvs |
| Malta | Noteikti ierobežojumi azartspēļu reklāmām televīzijā un radio. | Aktīvs |
| Nīderlande | Atbilstoši licencētiem uzņēmumiem ir atļauts reklamēt azartspēles sporta pasākumu laikā. | Aktīvs |
| Portugāle | Ierobežojumi azartspēļu reklamēšanai skolās vai citās telpās, kur reklamētā informāciju būtu pieejama nepilngadīgām personām. | Aktīvs |
| Slovēnija | Aizliegts reklamēt vai veikt citas azartspēļu organizēšanas darbības, kurām nav valsts atbalsts.Pašlaik vienīgais tiešsaistes azartspēļu likumīgais pakalpojumu sniedzējs Slovēnijā ir nacionālā loterija, kā arī pastāv regulējums, kas aizliedz ārvalstu operatoriem reklamēt savus produktus Slovēnijas tirgū. | Aktīvs |
| Somija | Somijā pastāv monopola sistēma azartspēļu pakalpojumiem. Veikkaus Oy ir sabiedrība ar ierobežotu atbildību un pilnībā pieder valstij. Tai ir ekskluzīvas tiesības organizēt un popularizēt azartspēles.Veikkaus Oy ir atļauts reklamēt sporta pasākumos, ja šie pasākumi nav paredzēti nepilngadīgām personām. Somijā sporta notikumiem nav īpašu noteikumu par azartspēļu reklāmu. | Aktīvs |
| Ungārija | Azartspēļu reklāmas regulējums paredz ierobežojumus, kas ietver bērnu aizsardzību, nodrošinot, ka reklāmas izplata tikai licencēti komersanti. | Aktīvs |
| Vācija | Azartspēļu reklāma televīzijā nav atļauta tieši pirms sporta pasākuma tiešraides vai tās laikā. Turklāt nav atļauts reklamēt sporta derības televīzijā un internetā, izmantojot aktīvos sportistus vai sporta pasākumu amatpersonas. | Aktīvs |

Ņemot vērā to, ka azartspēļu regulējums kļūst arvien aktuālāks saistībā ar azartspēļu straujo izplatību tiešsaistē, ES ir izstrādāti vienoti ieteikumi un dokumenti, ko dalībvalstīm vajadzētu ņemt vērā.

Viens no tematiem, kas tika apspriests Zaļajā grāmatā, bija tiešsaistes azartspēļu veicināšana jeb komercpaziņojumi, kurus azartspēļu organizatori izmanto, lai veicinātu azartspēles un ar tām saistītus pakalpojumus. Eiropas Komisija ir apkopojusi, ka visbiežāk interaktīvo azartspēļu jomā tiek izmantoti šādu veidu komercpaziņojumi: 1) TV reklāma; 2) reklāma presē; 3) tiešsaistes komercpaziņojumi; 4) noieta veicināšana (pie šī pieskaitāmas arī pakalpojumu loterijas, dažādas akcijas un visu veidu atlaides); 5) tiešā tirgvedība (piemēram, informatīvas e-pasta vēstules un SMS reģistrētiem klientiem pakalpojuma izmantošanas turpināšanai); 6) sponsorēšanas līgumi.[[80]](#footnote-80) ES dalībvalstīs pastāv šādu komercpaziņojumu ierobežojumi, sākot no vispārējiem aizliegumiem līdz tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu satura prasībām reklamēšanai medijos.

2014.gada 14.jūlijā Eiropas Komisija publicēja ieteikumu par principiem, ko piemēro, lai aizsargātu tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu patērētājus un spēlētājus un novērstu nepilngadīgu personu iesaistīšanos tiešsaistes azartspēlēs (2014/478/ES)[[81]](#footnote-81) (turpmāk – EK ieteikums).

Visās dalībvalstīs regulējumā tiek iekļauti ierobežojumi, lai dažādos veidos aizsargātu nepilngadīgos, t. i., bērnus un pusaudžus, no azartspēļu riska vispār[[82]](#footnote-82). Vecuma limiti azartspēlēm var būt noteikti likumā vai licences noteikumos, un azartspēļu organizētājiem ir pienākums veikt vecuma verifikāciju. Vecuma limiti atsevišķās dalībvalstīs var arī mainīties atkarībā no azartspēļu pakalpojuma veida.

Atbilstoši EK ieteikumam azartspēļu reklamēšanā jāievēro šādi principi:

1. jānodrošina, ka tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu komercpaziņojumi nekaitē nepilngadīgajām personām vai nemudina viņus uzlūkot azartspēles kā dabisku brīvā laika aktivitāti;
2. komercpaziņojumos jāietver skaidrs ziņojums “nepilngadīgajām personām azartspēles nav atļautas”, kurā norādīts vecums, līdz kuram nav atļauts spēlēt azartspēles;
3. jānodrošina noteikumi, kas paredz nepārraidīt, neizvietot vai neatbalstīt komercpaziņojumus:
	1. plašsaziņas līdzekļos vai ap programmu laiku, kad gaidāms, ka galvenā auditorija būs nepilngadīgās personas;
	2. nepilngadīgajām personām paredzētās tīmekļa vietnēs;
	3. tādu vietu tuvumā, kur nepilngadīgie parasti pavada laiku un kur sagaidāms, ka tie būs galvenā auditorija, tostarp vismaz skolās.
4. jānodrošina aizliegums:
	1. izmantot nepilngadīgo personu pieredzes vai zināšanu trūkumu;
	2. izmantot tādus nepilngadīgo personu, jauniešu vai pasākumu attēlus, kas īpaši piesaista nepilngadīgas personas;
	3. piesaistīt nepilngadīgās personas vai jauniešus, atspoguļojot azartspēles kā daļu no jaunatnes kultūras vai asociējot azartspēles ar to;
	4. uzvedināt uz domām, ka azartspēles pārveido pusaudžus pieaugušos cilvēkos.

Savukārt attiecībā uz patērētāju un spēlētāju aizsardzību ir nepieciešams ievērot šādus principus:

1. komercpaziņojumā jāiekļauj skaidra identificējamā informācija par organizētāju, kura vārdā tiek veikts paziņojums;
2. jānodrošina, ka tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu komercpaziņojumi praktiskā un pārredzamā veidā ietver vismaz informāciju par risku, ko veselībai rada problemātiska aizraušanās ar azartspēlēm;
3. jānodrošina aizliegums:
	1. ietvert nepamatotus apgalvojumus par izredzēm laimēt vai ieņēmumiem, kurus spēlētāji var saņemt, spēlējot azartspēles;
	2. uzvedināt uz domām, ka prasmes var ietekmēt spēles iznākumu, ja tas tā nav;
	3. izdarīt spiedienu, mudinot spēlēt, vai nicinoši izturēties pret vēlmi nespēlēt, izmantojot komercpaziņojumu laiku, vietu vai veidu;
	4. attēlot azartspēles kā sociāli pievilcīgas vai ietvert sabiedrībā pazīstamu cilvēku vai slavenību apliecinājumus, kas uzvedina uz domām, ka azartspēles palīdz gūt panākumus sociālajā jomā;
	5. uzvedināt uz domām, ka azartspēles var būt risinājums sociālām, profesionālām vai personīgām problēmām;
	6. uzvedināt uz domām, ka azartspēles var būt alternatīva nodarbinātībai, risinājums finansiālām grūtībām vai finansiāla ieguldījuma veids.
4. jānodrošina, ka bezmaksas (ang. val. *play-for-fun*) spēlēm, ko izmanto komercpaziņojumos, piemēro tos pašus noteikumus un tehniskos nosacījumus, kas tiek piemēroti maksas (ang. val. *play-for-money*) spēlēm;
5. jānodrošina aizliegums ar komercpaziņojumiem uzrunāt neaizsargātos spēlētājus, īpaši, izmantojot komercpaziņojumus, kas adresēti spēlētājiem, kuri veikuši pašizslēgšanos no azartspēļu tīmekļa vietnes vai ir izslēgti no tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu saņēmēju loka azartspēļu izraisīto problēmu dēļ;
6. jānodrošina, ka komercpaziņojumos tiek ņemts vērā reklamētā tiešsaistes azartspēļu pakalpojuma riska potenciāls.

Balstoties uz citu ES dalībvalstu pieredzi, kā arī citu jomu praksi, nosakot jomas piedāvāto produktu reklāmas ierobežojumus, aizsargājot sabiedrības un indivīda intereses, 4.tabula atspoguļo reklāmas ierobežošanas pārskatīšanas iespējamos risinājumu variantus un šajos variantos iekļautos atļautos (atzīmēts tabulā ar zīmi “+”) un aizliegtos (atzīmēts tabulā ar zīmi “-”) reklamēšanas aspektus.

4.tabula

Reklamēšanas aizlieguma īstenošana azartspēlēm

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Reklāmas veids** | **Esošais regulē- jums** | **Piedā-vātais regu-lējums** | **Citu valstu un jomu pieredze** |
| **Televīzija** |
| Pārraižu starplaikos(tikai noteiktā laika periodā no plkst. 22.00 - 6.00 ar norādījumu, ka azartspēles var izraisīt atkarību un tajās aizliegts piedalīties personām, kuras nav sasniegušas 18 gadu vecumu) | - | + | Atļauta nakts laikā, kad ir minimāla iespēja to redzēt bērniem un jauniešiem, kuri nav sasnieguši 18 gadu vecumu:Polija (ļoti detalizēti viss atrunāts, t.sk. pārraides laiks; atļautas valsts monopola uzņēmumu reklāmas)Lielbritānija (tikai licencētiem azartspēļu operatoriem, jāievēro Apvienotās Karalistes reklāmas kodeksu, ierobežojumi uz nepilngadīgajām personām un jābūt sociāli atbildīgai)Spānija (Rīcības kodekss, kas nosaka un regulē audio vizuālās reklāmas prasības, t.sk. laika ierobežojumus)Malta (atrunāts laiks, kad liegta reklāma, jāievēro reklāmas ieviešanas kodekss)Ungārija (Reklāmas aktā ir ietverti visi reklāmas ierobežojumi attiecībā uz plašsaziņas līdzekļiem)Vācija (ir katras 16 Vācijas federālo valstu jurisdikcijā, bet ir Valsts līgums par azartspēlēm, kuros ir atrunāti ierobežojumi)Bulgārija (tikai licencētiem azartspēļu organizētājiem un jāievēro Reklāmas un komercsakaru nacionālais ētikas standarts) |
| Sporta pārraižu starplaikos | - | - | ***Aizliegts:*** LatvijaT\*\* |
| Informatīvas reklāmas pārraižu, ziņu vai citu televīzijas produktu raidīšanas laikā (“*pop-up”)* | - | - | ***Aizliegts:*** LatvijaT\*\* |
| Specializēti raidījumi vai azartspēļu rezultātu paziņošana | - | - | ***Aizliegts:*** LatvijaT\*\* |
| **Radio** |
| Reklāmas pārraižu starplaikos(tikai noteiktā laika periodā no plkst. 22.00 - 6.00 ar norādījumu, ka azartspēles var izraisīt atkarību un tajās aizliegts piedalīties personām, kuras nav sasniegušas 18 gadu vecumu) | - | + | T\*\* Atļauta nakts laikā, kad ir minimāla iespēja to dzirdēt bērniem un jauniešiem, kuri nav sasnieguši 18 gadu vecumuTas pats, kas televīzijā, jo ierobežojumi un atrunas attiecas uz plašsaziņu līdzekļiem, īpaši neizdalot radio. |
| Specializēti raidījumi vai azartspēļu rezultātu paziņošana | - | - | ***Aizliegts:*** Latvija |
| **Drukātie mediji** |
| Reklāma | - | - | ***Aizliegts:*** LatvijaA\* |
| Azartspēļu rezultātu paziņošana | - | - | ***Aizliegts:*** Latvija |
| **Citi elektroniskie mediji** |
| Reklāmas baneri | - | - | ***Aizliegts:*** LatvijaT\*\* |
| Azartspēļu rezultātu paziņošana | - | - | ***Aizliegts:*** LatvijaT\*\* |
| Latvijā licencētie interaktīvie azartspēļu organizētāji izvieto savas mājas lapas adresi “tīmeklī” vai elektroniskos plašsaziņas līdzekļos | - | + | ***Atļauts:*** Igaunija |
| **Sporta spēļu norises vietas** |
| Reklāmas stendi | - | - | ***Aizliegts:*** LatvijaT\*\* |
| Elektroniski reklāmas stendi | - | - | ***Aizliegts:*** LatvijaT\*\* |
| Sporta norises vietas laukuma norobežojums | - | - | ***Aizliegts:*** LatvijaT\*\* |
| Sporta spēļu dalībnieku ekipējums | - | - | ***Aizliegts:*** LatvijaT\*\* |
| Sporta spēļu dalībnieka palīglīdzekļu aprīkojuma apdruka | - | - | ***Aizliegts:*** LatvijaT\*\* |
| **Citas masu pasākumu norises vietas** |
| Reklāmas stendi | - | - | ***Aizliegts:*** LatvijaT\*\* |
| Elektroniski reklāmas stendi | - | - | ***Aizliegts:*** LatvijaT\*\* |
| Pasākuma dalībnieka ekipējums | - | - | ***Aizliegts:*** LatvijaT\*\* |
| **Reklāmas izvietojuma ierobežojumi internetā (e-vidē)** |
| Internetā pieejamas interaktīvo azartspēļu organizētāju tīmekļa vietņu adreses (linki), bez papildu informācijas par to saturu | - | + | ***Atļauts:*** Igaunija |
| **Reklāmas izvietojuma ierobežojumi** |
| Izglītības un ārstniecības iestādēs un uz šo iestāžu ēkām un būvēm | - | - | ***Aizliegts:*** LatvijaA\* |
| Apdzīvotu vietu vai intensīvas satiksmes vietās | - | - | ***Aizliegts:*** Latvija |
| Uz sabiedriskā transporta līdzekļiem un tajos | - | - | ***Aizliegts:*** LatvijaA\* |

\* Alkoholisko dzērienu aprites likuma 11.panta trešā daļa

\*\* Tabakas izstrādājumu, augu smēķēšanas produktu, elektronisko smēķēšanas ierīču un to šķidrumu aprites likuma 9.pants

### **3.2. Izložu joma**

Normatīvais regulējums attiecībā uz reklāmu izložu jomā ne ES mērogā, ne atsevišķi ES dalībvalstīs neparedz valsts mēroga izložu produktu reklāmas aizliegumu nevienā no ES dalībvalstīm, un daudzās valstīs nacionālie loteriju uzņēmumi ir starp lielākajiem reklāmdevējiem. ES mērogā izložu un azartspēļu nozarē nenotiek tirgus harmonizācija un ES Tiesa ir atzinusi, ka katra dalībvalsts ir tiesīga veidot savu nozares politiku, t.sk. spēlētāju virzību uz mazāk bīstamām spēlēm tā, kā to uzskata par vajadzīgu, ņemot vērā morālus, kulturālus vai reliģiskus faktorus, kas svarīgi, lai nodrošinātu patērētāju aizsardzību un sabiedriskās kārtības saglabāšanu[[83]](#footnote-83).

No ES judikatūras viedokļa Loto pārstāvētajā nozarē monopola īstenošana nodrošina tirgus ierobežojošus sociālos un drošības aspektus, ievērojot ES Tiesas judikatūru attiecībā uz proporcionalitāti[[84]](#footnote-84).

Tiesas spriedumi par reklāmu monopola apstākļos izložu jomā nav pieejami. ES mērogā sociāli atbildīgas reklāmas ietvaru izložu jomā nosaka starptautiskais Eiropas Loteriju Asociācijas Atbildīgas spēles standarts, kas ir nacionālo loteriju uzņēmumu augstākais kvalitātes standarts sociālās atbildības jomā. Eiropas Loteriju Asociācijas sertifikāts par atbilstību iepriekš minētajam standartam apliecina sertificēto ES valstu nacionālo loteriju uzņēmumu atbildīgas reklāmas principu ievērošanu izložu jomā.

Nacionālo loteriju uzņēmumu atbildīgas reklāmas principi nodrošina, ka izložu reklāma:

1. netiek mērķēta uz nepilngadīgām personām;
2. kur iespējams, ietver norādi par vecuma ierobežojumiem;
3. atbilst ieviestam reklāmas ētikas kodeksam, kas saistošs arī trešajām reklāmas kampaņā iesaistītām pusēm, un nodrošina, ka reklāma un pārdošanas veicināšanas pasākumi neveicina nepilngadīgu personu vai problemātisko spēli un nesniedz spēlētājam maldinošu informāciju;
4. nepiedāvā pārmērīgus labumus attiecībā uz lojalitāti, kas ir piesaistīti laimestu lielumam, ja spēlē vairāk;
5. fokusējas uz izklaidi, neapgalvo un neiesaka, ka spēlēšana ir alternatīva darbam vai izeja no finanšu problēmām;
6. skaidri atklāj veicināšanas aktivitāšu noteikumus;
7. nemudina patērētājus atgūt/atspēlēt savus zaudējumus;
8. nemudina uz diskrimināciju attiecībā uz etniskumu, nacionalitāti, reliģiju, vecumu vai dzimumu;
9. izslēdz jebkāda veida saturu, kas ietver vai mudina uz vardarbību, seksuālās izmantošanas tēmām vai nelikumīgu uzvedību;
10. nesadarbojās vai neatbalsta komerciālas organizācijas, kas piedāvā ātros kredītus, ko var izmantot spēlēšanai;
11. komunikācijā, izmantojot e-pastu vai SMS, nodrošina atteikšanās un izrakstīšanās iespējas.

Atbilstību Eiropas Loteriju Asociācijas Atbildīgas spēles standarta prasībām atbildīgas izložu reklāmas jomā regulāro auditu ietvaros novērtē Eiropas Loteriju Asociācijas Standartizācijas komisijas apstiprināti neatkarīgi auditori. Pēc audita atzinuma izvērtēšanas Eiropas Loteriju Asociācija izsniedz nacionālajiem loteriju uzņēmumiem sertifikātu par atbilstību Eiropas Loteriju Asociācijas Atbildīgas spēles standartam, kas ir dokumentāli pārbaudāms apliecinājums atbildīgas reklāmas principu ievērošanai izložu jomā ES mērogā.

Kopumā citu valstu pētījumos ir atzīts, ka valsts mēroga izlozēm ir mazāka negatīvā ietekme uz sabiedrību nekā azartspēlēm un izlozes ir ar zemāku atkarību risku[[85]](#footnote-85). Vienlaikus, attiecībā uz valsts mēroga izložu organizēšanas sociālo ietekmi Latvijā nav neviena valsts mēroga pētījuma, kas liecinātu par atkarību no dalības valsts mēroga izlozēs. Savukārt Veselības ministrija 2019.gadā ir izstrādājusi Eiropas Sociālā fonda ietvaros pētījumu “Par procesu atkarību (Azartspēļu, sociālo mediju, videospēļu atkarība) izplatību Latvijas iedzīvotāju vidū un to ietekmējošiem riska faktoriem”, kurā tiek norādīts, ka procesa atkarības jēdziena lietojums joprojām ir neviennozīmīgs.

Analizējot Latvijas izložu un azartspēļu tirgus struktūru, secināms, ka Latvijā valsts mēroga izlozes jeb tirgus ar zemāku atkarību risku aizņem vien 7% no kopējā izložu un azartspēļu tirgus GGR[[86]](#footnote-86). Līdz ar to var teikt, ka nozares tiesiskais regulējums Latvijā, kas nosaka atšķirīgus izložu un azartspēļu organizēšanas nosacījumus, t.sk. attiecībā uz reklāmas atļaušanu produktiem ar zemāku atkarību risku, ir saskaņā ar ES Tiesas atzinumiem.

Valsts mēroga izložu monopola īstenotājs Loto nodrošina savas darbības atbilstību nozares augstākajiem sociālās atbildības standartiem – Eiropas Loteriju asociācijas Atbildīgas spēles standartam (nodrošināta 100% apmērā), kā arī Pasaules Loteriju asociācijas Atbildīgas spēles ietvaram (augstākajam, 4.līmenim), kas ietver atsevišķu sadaļu ar ierobežojošām prasībām attiecībā uz reklāmu un mārketingu. Loto ir pievienojusies Eiropas Loteriju Asociācijas sociālās atbildības un ētikas augstākajiem standartiem izložu reklamēšanai[[87]](#footnote-87). Reklāmas veidošanas ētikas prasības ir ietvertas Loto Reklāmas ētikas kodeksā, kas ir saistošs arī Loto sadarbības partneriem reklāmas un mārketinga jomā. Loto atbildīgas reklāmas izložu jomā atbilstību Eiropas Loteriju Asociācijas Atbildīgas spēles standarta prasībām apliecina Eiropas Loteriju Asociācijas Atbildīgas spēles standarta atbilstības sertifikāts, kura nepārtrauktība tiek nodrošināta regulāra neatkarīga audita ietvaros.

Valsts mēroga izložu preču zīmes ir visu momentloteriju un skaitļu izložu nosaukumi, komercsabiedrības firma – preču zīme Latvijas Loto un valsts mēroga izložu tirdzniecības vietu preču zīme “LOTO”. To plaša lietošana izriet no normatīvā regulējuma - valsts mēroga izložu laimestu publiskošana ir noteikta ar likumu[[88]](#footnote-88), katrs valsts mēroga izlozes kupons vai papīra formāta momentloterijas biļete arī pati par sevi jau ir reklāmas materiāls, kas saskaņā ar AIL[[89]](#footnote-89) noteikto satur konkrētu publisku informāciju; kā arī katrā tirdzniecības vietā jābūt pieejamiem IAUI apstiprinātiem izložu noteikumiem[[90]](#footnote-90). Līdz ar to valsts mēroga izložu preču zīmju lietošana kalpo patērētāju tiesību ievērošanas nodrošināšanai, informēšanai par valsts mēroga izložu pieejamību tirdzniecības vietās, kā arī izlozes norises kontrolei un korektai nodokļu un nodevu iekasēšanai, un vienlaicīgi pēc būtības valsts mēroga izložu preču zīmju lietošana arī ir reklāma. Turklāt valsts mēroga skaitļu izlozes SuperBingo īstenošana līdzšinējā formātā, izslēdzot reklāmas izvietošanu, vispār nebūtu iespējama, jo tās neatņemama sastāvdaļa ir TV izloze ar auditorijas spēlēm un papildspēlēm, kas notiek iknedēļas TV raidījuma ietvaros un ietver gan pašreklāmu pirms izlozes, gan izlozes pārraidi TV kanālā. Jāņem vērā arī 2018.gada 1.novembrī pieņemtā Čeku loterijas likuma deleģējums Loto nodrošināt Čeku loterijas izložu rezultātu paziņošanu SuperBingo raidījumā, nolūkā to publiskot maksimāli efektīvi un profesionāli. Vienlaikus, lai pasargātu nepilngadīgo personu tiesības, īpaša uzmanība pievēršama atbildīgas izložu reklāmas principu ievērošanai, ņemot vērā programmu laiku, kad gaidāms, ka galvenā auditorija būs nepilngadīgās personas, ievērojot Eiropas Loteriju Asociācijas Atbildīgas spēles standarta prasības. Ņemot vērā iepriekš minēto, valsts mēroga izložu preču zīmju lietošana pēc būtības ir valsts mēroga izložu reklamēšana, līdz ar to valsts mēroga preču zīmju lietošanā jāvadās no vispārīgiem atbildīgas izložu reklāmas principiem, kas izriet no Eiropas Loteriju Asociācijas Atbildīgas spēles standarta prasībām nacionāla mēroga izložu reklāmas jomā.

Balstoties uz augstāk minētajiem apsvērumiem, tiek izvērtēts iespējamais regulējums izlozēm un loterijām.

5.tabula

Reklāmas iespējamais regulējums izlozēm un loterijām

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Reklāmas veids** | **Piedāvātais regulējums** | **Citu valstu un jomu pieredze** |
| Reklāma un izložu rezultātu paziņošana televīzijā, tajā skaitā specializēti raidījumi izložu rezultātu paziņošanai. | +\* | Valsts mēroga izložu reklāma ir atļauta ES valstīs, t.sk. Lietuvā, Igaunijā, Somijā, Zviedrijā, Beļģijā, Čehijā, Ungārijā, Austrijā, u.c. Starptautiskā prakse liecina, ka ES valstu nacionālie loteriju uzņēmumi ir sertificēti atbilstoši nozares starptautiskajam sociālās atbildības Atbildīgas spēles standartam (Eiropas Loteriju asociācijas EL/RG standarts), kas nosaka Atbildīgas spēles ietvaru valsts mēroga izložu sociāli atbildīgām reklāmas un mārketinga aktivitātēm. Loto ir sertificēts atbilstoši Eiropas Loteriju asociācijas Atbildīgas spēles standartam (100% atbilstība), ievērojot tajā noteiktās prasības. |
| Reklāma un izložu rezultātu paziņošana radio, tajā skaitā specializēti raidījumi izložu rezultātu paziņošanai. | +\* |
| Reklāma un izložu rezultātu paziņošana drukātajos medijos. | +\* |
| Reklāma un izložu rezultātu paziņošana elektroniskajos medijos, t.sk. internetā, mobilajā vidē un citos digitālās vides medijos.  | +\* |
| Reklāma, izložu rezultātu paziņošana, straumēšana un cits saturs sociālajos tīklos (medijos).  | +\* |
| Vides reklāma:- reklāma sporta spēļu norises vietās, reklāma uz sporta spēļu dalībnieku ekipējuma; - reklāma masu pasākumu norises vietās; - reklāma sabiedriskā transporta līdzekļos un uz tā; - kino reklāma;- cita vides reklāma.  | +\* |
| Reklāmas un promocijas pasākumu rīkošana. | +\* |
| Reklāma tirdzniecības vietās. | +\* |
| Sponsorēšanas reklāma, t.sk. notikumu, translāciju, organizāciju, sporta līgu, komandu un citu pasākumu sponsorēšana reklāmas nolūkos. | +\* |
| Cita veida reklāma, t.sk. produktu izvietošana (piemēram, Čeku loterijas rezultātu atspoguļošana SuperBingo izlozē). | +\* |

\*Atļauts, ņemot vērā Eiropas Loteriju Asociācijas Atbildīgas spēles standarta prasību ierobežojumus

Jāatzīmē, ka neskatoties uz to, ka izlozēm ir mazāka negatīvā ietekme uz sabiedrību nekā azartspēlēm, arī izlozes un loterijas var negatīvi ietekmēt sabiedrību, ja netiek ievēroti vispārpieņemti atbildīgās spēles principi.

Loto nodrošina savas darbības atbilstību nozares sociālās atbildības standartiem valsts mēroga izložu jomā, vadoties pēc Eiropas Loteriju Asociācijas Atbildīgas spēles standarta un no tā izrietošā Reklāmas ētikas kodeksa valsts mēroga izložu jomā.

Vienlaikus citi loteriju un izložu organizētāji Latvijā, veidojot reklāmas saturu, vadās pēc vispārīga reklāmas regulējuma.

Līdz ar to, lai panāktu Eiropā noteikto ētikas principu ievērošanu, valstī jābūt vienotai izpratnei par sociāli atbildīgu izložu un loteriju reklāmu, pasargājot sabiedrību arī no pārmērīgas tieksmes piedalīties izlozēs un loterijās, tāpēc valsts mēroga izložu un loteriju atbildīgas reklāmas jomā kā obligāta būtu nosakāma Eiropas Loteriju Asociācijas Atbildīgas spēles standartaprincipu ievērošana.

Vienlaikus preču un pakalpojumu loteriju jomā nepastāv regulējums, kas pasargātu sabiedrību no pārmērīgas spēlēšanas negatīvās ietekmes, līdz ar to nepieciešams noteikt atbildīgās reklāmas principus preču un pakalpojumu loterijām.

ES Tiesa ir ieviesusi pamatnoteikumus komercpaziņojumiem par azartspēļu pakalpojumiem, kurus sniedz monopola apstākļos. Reklāmai, kuru valsts izložu monopola īpašnieks īsteno interaktīvo azartspēļu jomā, jābūt atbilstošai reklāmas regulējumam interaktīvo azartspēļu jomā un samērotai, un tās apmērs nekādā gadījumā nedrīkst pārsniegt to, kāds noteikts konkrētās ES dalībvalsts likumdošanā interaktīvo azartspēļu jomā, un kāds vajadzīgs, lai virzītu patērētājus uz kontrolētiem azartspēļu tīkliem. Šādas reklāmas mērķis nedrīkst būt patērētāju dabiskās tieksmes spēlēt azartspēles veicināšana, stimulējot viņu aktīvu dalību tajās, piemēram, padarot azartspēles par ikdienišķu parādību vai arī vairojot azartspēļu pievilcību ar reklāmas paziņojumiem, kas piesaista uzmanību, solot ievērojamus laimestus. Jo īpaši būtu jānorobežo tādas monopola īpašnieka stratēģijas, kuru mērķis ir tikai iespējamo klientu informēšana par produktu un kuras ir paredzētas, lai ar spēlētāju virzīšanu uz kontrolētu vidi nodrošinātu regulāru pieeju azartspēlēm, no tādām stratēģijām, kuras mudina aktīvi piedalīties šādās spēlēs un stimulē viņus [[91]](#footnote-91).

*Nepieciešamie pasākumi:*

1. noteikt IAUI kā atbildīgo iestādi par reklāmas aizlieguma kontroli azartspēļu un izložu jomā.
2. noteikt prasības attiecībā uz preču zīmes, kā arī izkārtņu saturu azartspēļu jomā, aizliedzot izmantot tekstu vai grafiskos elementus, kas var vedināt uz dalību spēlē.

3) izvērtēt azartspēļu un izložu reklāmas ierobežojuma efektivitāti televīzijā, radio, kā arī interaktīvajā vidē, pievēršot uzmanību šādiem reklamēšanas aspektiem:

1. iespējai pārraižu starplaikos televīzijā un radio (noteiktā laika posmā no 23.00 – 5.00) reklamēt gan “zemes”, gan interaktīvās azartspēles, ievērojot līdzīgu kārtību, kāda ir noteikta Alkoholisko dzērienu aprites likuma 10.panta pirmajā daļā[[92]](#footnote-92), proti, attiecībā uz alkoholu reklāmā ir jāietver informācija par alkohola lietošanas negatīvo ietekmi, kā arī sabiedrībai jābūt informētai, ka alkoholu nedrīkst iegādāties un nodot nepilngadīgām personām. Reklāmā šādai informācija ir jāatvēl 10% no konkrētās reklāmas apjoma;
2. Latvijā licencēto interaktīvo azartspēļu organizētāju mājas lapas adreses izvietošana elektroniskos plašsaziņas līdzekļos;
3. internetā pieejamas Latvijā licencēto interaktīvo azartspēļu organizētāju tīmekļa vietņu adreses, bez papildu informācijas par to saturu;
4. Ministru kabineta noteikumos noteikt vienotas prasības azartspēļu zāļu publiskās ārtelpas (tajā skaitā skatlogu noformējuma) dizainam, t.sk. veidojot “dziļos logus” tādējādi nodrošinot to, ka garāmgājējiem nav iespējams saskatīt azartspēļu spēlēšanas procesu;
5. noteikt Loto pienākumu sertificēties Eiropas Loteriju Asociācijas Atbildīgas spēles standartam, nosakot atbilstības sertifikāta nepārtrauktības uzraudzību IAUI.

# **Azartspēļu un izložu pieejamība, darbības vietas un to regulēšana**

Šobrīd AIL 41. panta otrajā daļā ir noteikts aizliegums azartspēļu organizēšanai konkrētajās vietās:

1. valsts iestādēs;
2. baznīcās un kulta celtnēs;
3. ārstniecības un izglītības iestāžu ēkās;
4. aptiekās, pasta struktūrvienībās vai kredītiestādēs;
5. publisko pasākumu rīkošanas vietās šo pasākumu norises laikā, izņemot totalizatoru un derības;
6. teritorijās, kurām noteiktā kārtībā piešķirts tirgus statuss;
7. veikalos, kultūras iestādēs, dzelzceļa stacijās, autoostās, lidostās, ostās, izņemot spēļu zāles, totalizatoru vai derību likmju pieņemšanas vietas, kas izveidotas ar būvkonstrukcijām norobežotās telpās ar atsevišķu ieeju tikai no ārpuses;
8. bāros un kafejnīcās, izņemot totalizatoru un derības;
9. dienesta viesnīcās;
10. ēkās, kurās ir dzīvokļi un ieeja uz tiem no ēkas ārpuses ir kopēja ar ieeju uz azartspēļu organizēšanas vietu.

Savukārt saskaņā ar AIL 42.panta trešo daļu, ja azartspēles paredzēts rīkot vietā, uz kuru nav attiecināmi šā likuma [41.panta](https://likumi.lv/doc.php?id=122941#p41) otrajā daļā noteiktie ierobežojumi, par atļauju organizēt azartspēles katrā konkrētajā gadījumā lemj pašvaldības dome (padome), izvērtējot to, vai azartspēļu organizēšana konkrētajā vietā nerada būtisku valsts un attiecīgās administratīvās teritorijas iedzīvotāju interešu aizskārumu.

Vienlaikus jāatzīmē, ka pašvaldību pieeja likumā dotā deleģējuma attiecībā uz azartspēļu pieejamības ierobežošanu izpildi atšķiras.

*Konstatētās problēmas*

Viena no būtiskākajām problēmām, ar ko saskaras pašvaldības, vēloties izmantot AIL dotās tiesības atteikt atļauju azartspēļu vietas darbībai vai atcelt jau iepriekš izsniegtu atļauju, ir AIL 42.panta trešajā un sestajā daļā noteiktais nosacījums – pašvaldībai ir jāpierāda, ka azartspēļu organizēšana konkrētajā vietā rada būtisku valsts un attiecīgās administratīvās teritorijas iedzīvotāju interešu aizskārumu. Pašvaldības, vērtējot, vai iedzīvotāju intereses ir aizskartas būtiski vai ne, var izmantot to rīcībā esošos instrumentus. Pašvaldības analizē konkrētās teritorijas apbūvi un infrastruktūru objektu izvietojumu (piemēram, vai tuvumā ir izglītības, kultūras, sporta iestādes, bērnu rotaļu laukumi), apdzīvotības blīvumu, teritorijas attīstības plānojumu, cilvēku (īpaši bērnu un jauniešu) plūsmu konkrētajā vietā, jau esošo azartspēļu vietu un veidu izvietojumu u.tml., veic iedzīvotāju aptaujas u.c., tomēr Latvijas tiesu ieskatā tas ir nepietiekami.

Nosakot ierobežojumus azartspēļu pieejamībai, būtu jāvērtē, vai konkrētajā gadījumā tieši aizliegums ir samērīgākais veids, kā sabalansēt nozares darbību un atkarības mazināšanas aspektus, ņemot vēra spēlētāja neierobežotās iespējas pāriet uz interaktīvo vidi un nelicencētām azartspēlēm.

Latvijas Pašvaldību Savienība ir apzinājusi Latvijas pašvaldību pieredzi un viedokļus saistībā ar azartspēļu pieejamības ierobežojumu noteikšanu:

1. Rīgas dome 2019.gada 27.martā pieņēma konceptuālu lēmumu un, pamatojoties uz AIL 42.panta sesto daļu, noteica nepieciešamību sagatavot lēmumu projektus, ka AIL būtu nepieciešams paredzēt īpašus nosacījumus azartspēļu organizēšanai Rīgas pilsētas teritorijā: proti, Rīgas pilsētā var organizēt azartspēles un atvērt kazino, spēļu zāli, bingo zāli, totalizatora vai derību likmju pieņemšanas vietu tikai IV kategorijas (četru zvaigžņu) vai V kategorijas (piecu zvaigžņu) viesnīcās;
2. nepieciešams paredzēt tiesības pašvaldībām noteikt teritorijas plānojumā vietas, kurās azartspēļu organizēšana ir atļauta (vai aizliegta). Vienlaikus tika norādīts, ka AIL jāparedz arī pašvaldību tiesības savā administratīvajā teritorijā azartspēļu organizēšanu aizliegt;
3. nepieciešams paredzēt tiesības pašvaldībām noteikt termiņu, kādā azartspēļu organizētājiem jāizbeidz azartspēļu pakalpojumu sniegšanu vietās, kas vairs neatbilst aktuālā pašvaldības teritorijas plānojuma noteikumiem (pēc grozījumiem pašvaldības teritorijas plānojumā vai jauna plānojuma izstrādes);
4. nepieciešams papildināt (precizēt) AIL 41.panta otro daļu (uzskaitītas vietas, kur azartspēles nav atļauts organizēt) – proti, noteikt, ka azartspēļu organizēšana ir aizliegta daudzdzīvokļu dzīvojamās mājās un aktīvās atpūtas un sporta centros (sporta kompleksos, stadionos, hallēs u.tml.);
5. nepieciešams paredzēt tiesības pašvaldībām noteikt, kādā attālumā (rādiusā) no AIL 41.panta otrajā daļā noteiktajām vietām darbojas aizliegums organizēt azartspēles.

Svarīgi atzīmēt, ka spēļu zāļu un kazino pieejamības lokalizācijas ierobežošana nav vienīgais līdzeklis azartspēļu problemātisku spēlēšanas paradumu ierobežošanā[[93]](#footnote-93).

Zemāk ir apskatīti citu valstu labās prakses piemēri dažādiem risinājumiem azartspēļu problemātisku spēlēšanas paradumu ierobežošanā.

**Labās prakses piemēri fiziskās piekļuves azartspēļu zālēm ierobežošanā**

1. *Azartspēļu norises vietu teritoriālā ierobežošana*

Azartspēļu norises vietu ierobežojumu ieviešanas mērķis ir mazināt problemātisku spēlēšanas paradumu attīstības riskus sabiedrībā. Pieejamie pierādījumi balstās uz starptautiski veiktiem pētījumiem, kuru ietvarā veikta izpēte par ietekmi, kādu spēļu zāļu vai kazino teritoriāli ierobežojumi vai noteikta azartspēļu veida aizliegšana ir atstājusi uz problemātisku spēlēšanas paradumu attīstības riska mazināšanu.

Saskaņā ar pētījumu datiem spēļu zāļu vai kazino pieejamības lokalizācijas ierobežošana ir viens no līdzekļiem azartspēļu problemātisku spēlēšanas paradumu ierobežošanā[[94]](#footnote-94).

Ņemot vērā, ka starptautiskā praksē, ieviešot ierobežojumus “zemes” azartspēļu jeb azartspēļu, kas nav interneta vidē, pieejamībai nav noteikts pilnīgs to vietu un veidu aizliegums, būtu nepieciešams izvērtēt, kā teritoriāla azartspēļu pieejamības ierobežošana veicina tieši pieprasījumu pēc nelegālo azartspēļu pakalpojumiem, kā arī ierobežojuma ietekmi uz pieprasījumu pēc interaktīvajām azartspēlēm.

Citu valstu statistika un fakti liecina par tendenci pēc pilnīga aizlieguma noteikšanas attiecīgajai nozarei pārvirzīties uz nelegālo vidi. Tā, piemēram, atbilstoši Krievijas Iekšlietu ministrijas preses brīfingā sniegtajai informācijai, pēc azartspēļu aizlieguma ieviešanas 2013.gadā Maskavā bija konstatētas 662 nelicencētas spēļu zāles[[95]](#footnote-95), kamēr līdz šādam aizliegumam darbojās 497 spēļu zāles.

Austrijā Reģionālajā līmenī (ang. val. *provincial games*) no 2015.gada ir stājies spēkā azartspēļu automātu aizliegums Vīnē, Zalcburga, Tirolē un Austrijas federālajā zemē Forarlbergā. Pēc aizlieguma spēkā stāšanās policijas veiktajos 3005 reidos periodā no 2016.gada līdz 2018.gadam tika konfiscēti 5813 nelegālie spēļu automāti[[96]](#footnote-96).

Vienlaikus pētījumi ir apliecinājuši, ka azartspēļu norises vietu attālumam līdz iedzīvotāju dzīves vietai ir statistiski nozīmīga saikne ar paredzamo problemātisko paradumu izplatību pieaugušo populācijā. Iedzīvotājiem, kuri dzīvo 16 km rādiusā no spēļu zālēm vai kazino, pastāv divas reizes augstāks problemātisku spēlēšanas paradumu attīstības risks nekā iedzīvotājiem, kuri dzīvo lielākā attālumā. Šis risks visaugstākais ir 30 gadus vecu, kā arī vecāku iedzīvotāju vidū[[97]](#footnote-97).

Arī attiecībā uz citiem azartspēļu veidiem šāda saikne ir konstatēta, proti iedzīvotājiem, kuri dzīvo tuvāk nekā 0,7 km no jebkādas azartspēļu norises vietas, ir 2,05 reizes lielāks problemātisku paradumu attīstības risks nekā iedzīvotājiem, kuri dzīvo vairāk nekā 3 km attālumā. Ņemot vērā, ka risks, ka iedzīvotāji spēlēs azartspēles un ka viņiem izveidosies problemātiski spēlēšanas paradumi, ievērojami palielinās, ja dzīvesvietas tuvumā atrodas spēļu zāle vai kazino, tad šādu azartspēļu vietu ierobežošana ir visbūtiskākā teritorijās, kurās ir liels iedzīvotāju blīvums.

Vēsturiski kazino ES valstīs un Amerikas Savienotajās Valstīs bija izvietotas ārpus blīvi apdzīvotām vietām un koncentrētas tūristu iecienītajās teritorijās, orientējot azartspēles kā eksporta preci (ang. val*.* *gambling goes home with the tourist*) šādu apsvērumu dēļ:

1. ekonomiskais labums no spēļu zālēm ir vērtīgāks, ja šis bizness piesaista jaunus līdzekļus sabiedrībai, nevis akumulē vietējo iedzīvotāju resursu;
2. spēļu zāles ir īpaši kaitīgas finansiāli zemāk nodrošinātai iedzīvotāju grupai;
3. sociālās problēmas, ko veido spēļu zāles, “iet prom ar tūristu”, mazāk ietekmējot valsts sociālos dienestus un veselības aprūpes sistēmu[[98]](#footnote-98).

Valstis izvēlas dažādas pieejas interaktīvo azartspēļu veidu ierobežošanā, t.sk., ierobežojot interaktīvās kazino spēles[[99]](#footnote-99).Vienlaikus jāpiebilst, ka jebkuru ierobežojumu piemērošana interaktīvajai videi nekavējoties atspoguļojas nozares darbībā, jo interaktīvās vides klientam ir vienkāršota pāreja pie nelicenzētiem operatoriem, šis aspekts atšķir interaktīvo vidi no “zemes” spēlēm. Nelicenzēto, neregulēto vietņu pieejamība padara licencēto operatoru darbību mazāk konkurētspējīgu, rezultātā – liels skaits Latvijas iedzīvotāju izvēlas spēlēt nelicencētās vietnēs, kur spēlētāji tiek pakļauti krāpšanas, agresīvas un papildus atkarības risku palielinošas komercprakses, datu aizsardzības un citiem riskiem, kā arī šādas spēles rezultātā valsts kasē nenonāk nodokļu ieņēmumi, netiek ievēroti NILLTPFNL un citi pasākumi.

1. *Attāluma ierobežojums starp spēļu zālēm*

Vācijas Federālajās zemēs pastāv attāluma ierobežojums starp spēļu zālēm, sākot ar 50 metriem (Lejassaksijā) līdz 500 metriem starp azartspēļu zālēm (Bavārija). Berlīnē attāluma ierobežojums ir 500 metri no līdzīgas zāles.[[100]](#footnote-100) Dažās Federālajās zemēs azartspēļu zālēm ir jābūt attālinātām no skolām, citām bērnu un jauniešu institūcijām, kā arī atkarības mazināšanas centriem.

Itālijas Reģioniem ir piešķirtas tiesības noteikt minimālos attāluma ierobežojumus no 200 līdz 500 metriem no “ievainojamiem” objektiem (skolām, slimnīcām, kā arī baznīcām)[[101]](#footnote-101).

Arī Beļģijas Karalistē pastāv attāluma ierobežojums spēļu zāļu organizēšanai tuvu skolām, slimnīcām, ieslodzījumu vietām, reliģiskām organizācijām, kā arī citām vietām, kurās regulāri tiekas jauni cilvēki[[102]](#footnote-102).

Līdzīgs aizliegums pastāv Maltā, nosakot spēļu zāļu attālumu no skolām, reliģiskām organizācijām un citām spēļu zālēm[[103]](#footnote-103).

1. *Spēļu zāļu skaita ierobežojums*

Kazino skaita ierobežojums pastāv Austrijā, Beļģijā (ne vairāk kā 9), Itālijā (ne vairāk kā 5), Anglijā (ne vairāk kā 150), Nīderlandē, Portugālē, Slovēnijā un Zviedrijā. Dienvidāfrikā (maksimums 40 kazino), ka arī dažās Kanādas provincēs (piemēram, Ontārio un Britu Kolumbijā).

Pārsvarā tiek ierobežots nevis spēļu zaļu skaits, bet azartspēļu automātu skaits, nosakot limitus atkarībā no iedzīvotāju skaita konkrētajā teritorijā (valstī, štatā, pilsētā, pilsētas apkaimēs) vai prasības minimālajam spēļu automātu skaitam vienā azartspēļu spēļu zālē (piemēram, Lietuvā ir jābūt ne mazāk kā 20 spēļu automātiem azartspēļu zālē[[104]](#footnote-104), Igaunijā ir jābūt ne mazāk kā 40 spēļu automātiem azartspēļu zālē[[105]](#footnote-105)).

Pamatnostādnēs tiek vērtēti dažādi risinājumi, apkopojot valstu pieredzi, kā arī pētījumus par azartspēļu procesu atkarībām.

*1. Risinājums –* *Azartspēļu zāļu aizliegšanu visā Latvijas teritorijā, atļaujot tās organizēt tikai 4 un 5 zvaigžņu viesnīcās*

Azartspēļu aizliegums (pēc mūsu rīcībā esošās informācijas) pastāv dažās jurisdikcijās – tādās kā Kubā, kā arī vairākās Islāmu valstīs (Afganistāna, Albānija, Alžīrija, Bangladeša, Butāna, Indonēzija, Irāna, Jordānija, Lībija, Mali, Omāna, Pakistāna, Katara, Saūda Arābija, Somālija, Sudāna, Sīrija, Apvienotie Arābu Emirāti un Jemena)[[106]](#footnote-106),[[107]](#footnote-107). Izraēlā ir aizliegtas interaktīvās un “zemes” azartspēles. Jūtas un Havaju salu Amerikas Savienoto Valstu štatos ir azartspēļu aizliegums. Kazino spēles ir aizliegtas Īrijā.[[108]](#footnote-108)

*Risinājuma priekšrocības:*

1. būtisks azartspēļu spēlēšanas vietu skaita samazinājums un lokalizācijas vietu ierobežošana ir instruments iedzīvotāju problemātisku spēlēšanas paradumu profilaksē[[109]](#footnote-109);
2. vienlaikus pieejamo zinātnisko pierādījumu skaits ir nepietiekams, lai izvērtētu ietekmi, kādu spēļu zāļu slēgšana lielākajā daļā Latvijas teritorijā atstātu uz azartspēļu spēlētāju paradumiem un citiem rādītājiem.

*Risinājuma trūkumi:*

* 1. azartspēļu oficiālais aizliegums neizslēgs cilvēku tieksmi spēlēt azartspēles. FM rīcībā esošajos pētījumos nav uz pierādījumiem balstītas informācijas, kas apliecinātu azartspēļu pilnīgā aizlieguma efektivitāti un negatīvās sekas. Līdz ar to paliek atklāts jautājums, kādā veidā/vai tiks apmierināts pastāvošais pieprasījums pēc azartspēlēm, it īpaši ņemot vērā, ka azartspēļu fenomens ir saistīts ar sociālās frustrācijas (neapmierinātības) jautājumiem (ang. val. *social frustration*)[[110]](#footnote-110), indivīda mēģinājumiem aizbēgt no ikdienas (ang. val. *escape theories*)[[111]](#footnote-111) un piederības jautājumiem azartspēļu spēlētāju subkultūrai (ang. val. *subculture studies*)[[112]](#footnote-112);
1. ieviešot azartspēļu aizliegumu, varētu veidoties nelegālās azartspēļu vietas un līdz ar to parādīties papildu sabiedriskās kārtības un drošības apdraudējumu riski. Turklāt var palielināties ēnu ekonomikas segments;
2. ieviešot azartspēļu aizliegumu, pieprasījums pēc azartspēlēm varētu tikt novirzīts uz citām līdzīgām aktivitātēm, piemēram, interaktīvajām azartspēlēm, kā arī var tikt palielināts no vielu atkarīgo personu segments.

*2. Risinājums – Azartspēļu organizēšanas vietu ierobežošanas nosacījumu atrunāšana likumā*

Ņemot vērā to, ka likumdevējs nav noteicis precīzus kritērijus, kā noteikt, vai aizskārums ir vērtējams kā būtisks, atkarībā no konkrētās situācijas var būt atšķirīgs nepieciešamais pamatojuma un pierādījumu klāsts, lai ierobežojumu atzītu par samērīgu. Līdz ar to nesamērīgs resurss tiek iesaistīts daudzos tiesvedības procesos ar nozari, strīdoties par jēdziena “būtisks sabiedrības aizskārums” piemērošanu konkrētajā vietā. Tiek izmantots pašvaldību resurss, tiesas resurss, kā arī izmantota citu kompetento iestāžu un institūciju kapacitāte, lai nodrošinātu divpakāpju lēmumu pieņemšanas sistēmas funkcionēšanu.

Tiesvedības procesos, lai pamatotu sabiedrības interešu būtiska aizskāruma objektīvu iespējamību, pašvaldības piesaista Reliģiskās organizācijas, Sociālos dienestus, Pagastu tiesas pārstāvjus, kā arī izglītības iestāžu pārstāvjus, vienlaikus vairākās lietās tiek pieprasītas izziņas no RPNC, kā arī IAUI.

Pašvaldības, vērtējot sabiedrības interešu būtiska aizskāruma esamību, tiesu lietās mēģināja pierādīt, ka konkrētā vieta, kurā tiek plānots organizēt azartspēles, ir pielīdzināma AIL 41.panta otrajā daļā noteiktajiem kritērijiem. Tiesvedību procesam turpinoties un attīstoties argumentācijai, lai pierādītu konkrētās vietas atbilstību, pašvaldības vairākās lietās kā sabiedrības interešu aizskārumu ietekmējošos faktorus ir noteikušas sabiedrības kustības lielu intensitāti (aktivitāti), daudzdzīvokļu ēku, biroju un izglītības iestāžu tuvumu, iedzīvotāju vispārīgu negatīvu attieksmi, kā arī AIL 41.panta otrajā daļā minēto vietu, kurās azartspēļu organizēšanas vietas nav pieļautas, tuvumu vai esību. Augstākā tiesa norādījusi, ka AIL 42.panta trešajā daļā ietvertais jēdziens “būtiskas valsts un attiecīgās administratīvās teritorijas iedzīvotāju intereses” ir nenoteiktais jeb atklātais tiesību jēdziens, kas ietverts normas tiesiskā sastāva, nevis tiesisko seku daļā[[113]](#footnote-113).

Vairākās lietās pašvaldības nebija vispusīgi pamatojušas sabiedrības būtiska aizskāruma esamību, un bija pieņemti lēmumi par labu nozarei (periodā līdz 2010.gada 14.oktobrim dažādās tiesu instancēs summāri aptuveni 40% gadījumos ir pieņemti lēmumi par labu nozarei). Periodā no 2010.gada 14.oktobrim līdz 2015.gada 9.martam lēmumu skaits par labu nozarei ir pieaudzis līdz 71%[[114]](#footnote-114). Periods no 2015.gada 9.martam nenorāda uz objektīvo tendenci, jo tiesvedības skaita pieaugums skaidrojams ar vērtēšanas kritērija “sabiedrības interešu aizskārums” sasaisti ar teritoriālās plānošanas dokumentiem, kas varētu būt pretrunā ar Augstākās tiesas norādīto, ka, “vērtējot sabiedrības interešu aizskāruma esību un būtiskumu, pašvaldībai jāraugās, lai pakalpojuma sniegšanas ierobežojumi nesniegtos tiktāl, ka pakalpojumu sniegšanas iespēja attiecīgajā administratīvajā teritorijā faktiski tiek izslēgta, pamatojot šādu lēmumu ar vispārīgu vērtību aizsardzību, ka iedzīvotāju liela daļa vai vairākums pret azartspēļu zāles atvēršanu izturas noliedzoši”[[115]](#footnote-115).

Ņemot vērā iepriekš minētos apsvērumus, lai ievērojami samazinātu administratīvo slogu pašvaldībām un tiesām, risinājums paredz paplašināt AIL 41.panta otrajā daļā minēto azartspēļu organizēšanas vietu ierobežojumu uzskaitījumu, skaidri un nepārprotami nodefinējot vietas, kurās azartspēles nedrīkst būt pieejamas, vienlaikus atbrīvojot pašvaldības no nepieciešamības vērtēt būtisku sabiedrības tiesību aizskārumu katrā atsevišķā gadījumā konkrētajā vietā.

Atbilstoši likumdevēja noteiktajam AIL 41.panta otrās daļas un 42.panta trešās daļas mērķim, kā arī atbilstoši judikatūrā nostiprinātajam atziņām par minēto normu mērķi kultūras, izglītības iestāžu, reliģisko organizāciju iestāžu, bērnu rotaļu laukumu tuvums azartspēļu zālēm var provocēt, cita starp, tieši nepilngadīgo personu interesi par azartspēlēm un tādējādi radīt kaitīgu ietekmi un pretrunas starp azartspēļu un kultūras, izglītības vai reliģisko organizāciju iestāžu piedāvātajām vērtībām[[116]](#footnote-116).

Papildus minētajam saskaņā ar likumdevēja noteikto AIL 41.panta otrajā daļā un 42.panta trešajā daļā, kā arī atbilstoši tiesu judikatūrā konstatētajam azartspēļu zāļu organizēšanas aizliegumam ir pamats vietās, kur vienlaikus ar sabiedrības kustības lielu intensitāti, palielinās risks, ka var pieaugt tādu azartspēļu zālē nokļuvušo personu skaits, kuram tur nemaz nav bijis nolūks doties. Tādu risku palielināšana ir konstatējama, piemēram, staciju, autoostu, lidostu, ostu, sabiedriskā transporta pieturvietu tuvumā.

Attāluma noteikšana no ievainojamiem objektiem kā rīks pastāv Vācijas Federālajās zemēs (Lejassaksijā, Bavārijā), Berlīnē,[[117]](#footnote-117) Itālijā[[118]](#footnote-118), Beļģijā[[119]](#footnote-119) un Maltā[[120]](#footnote-120).

Ņemot vērā starptautiskos labas prakses piemērus, judikatūrā nostiprinātās atziņas, kā arī pētījumos konstatētos secinājumus, ir piedāvāts risinājums, kurš paredz azartspēļu organizēšanas vietas novirzīt no dzīvojamām mājām, nosakot aizliegumu spēļu zāļu organizēšanai dzīvojamās ēkās ārpus Rīgas centra un tā aizsardzības zonas, kā arī dzīvojamās ēkās citās Latvijas pilsētās.

Jāatzīmē, ka azartspēļu organizēšanas vietu augstas pieejamības problemātiku būtiski risina neitrālā vizuālā izskata prasību ieviešana (skat. šī dokumenta 3.1.apaškdaļu). Neskatoties uz to, risinājums paredz papildus AIL 41.panta otrās daļas ierobežojumiem noteikt aizliegumu rīkot azartspēles šādās paaugstinātā riska vietās:

a) ēkās vai būvēs, kur izvietotas pirmsskolas izglītības iestādes, pamata un vidējās izglītības iestādes un 250 metru attālumā/ perimetrā no to ieejas;

b) publiskos spēļu un rekreācijas laukumos (termins “publiskais spēļu un rekreācijas laukums” tiek lietots 2020.gada 7.janvāra Ministru kabineta noteikumu Nr. 18 “Spēļu un rekreācijas laukumu drošuma noteikumi” izpratnē) un 250 metru attālumā/ perimetrā no to ieejas;

c) dzīvojamās ēkās ārpus Rīgas centra un tā aizsardzības zonas, kā arī dzīvojamās ēkās citās Latvijas pilsētās.

AIL 41.panta otrajā daļā paredzētie attālumi no vietām, kur aizliegts organizēt azartspēlēs, neattiecas uz IV kategorijas vai V kategorijas viesnīcās organizētajām azartspēļu vietām, ja ieeja uz tām nav no viesnīcas ēkas ārpuses.

Risinājums paredz konkrētu azartspēļu organizēšanas vietu atļauju izsniegšanu, procesā iesaistot tikai IAUI, samazinot iesaistīto administratīvo slogu.

Uz 2020.gada 1.novembri Latvijā 276 azartspēļu zāles izvietotas 38 pašvaldībās:

1. Rīgā izvietotas 125 spēļu zāles jeb 45,3 % no visām spēļu zālēm Latvijā;
2. 10 – 15 zāles ir 4 pašvaldībās – Ventspilī 10, Jelgavā 14, Liepājā 12, Daugavpilī 13;
3. 5 – 9 zāles izvietotas 5 pašvaldībās – Rēzeknē 9, Tukumā 5, Valmierā 7, Jēkabpilī 8, Jūrmalā 8;
4. 1 – 4 zāles izvietotas 28 pašvaldībās – 1 spēļu zāle: Ādažu, Iecavas, Ķekavas, Saulkrastu, Zilupes novados; 2 spēļu zāles: Aizkraukles, Bauskas, Gulbenes, Krāslavas, Kuldīgas, Lielvārdes, Limbažu, Līvānu, Lūdzas, Olaines, Preiļu, Valkas novados; 3 spēļu zāles: Alūksnes, Balvu, Cēsu, Dobeles, Madonas, Ogres, Salaspils, Smiltenes novados; 4 spēļu zāles: Saldus, Siguldas, Talsu novados.

Neskatoties uz to, ka pēdējos gados jaunu azartspēļu vietu licenču izsniegšana noris ļoti ierobežoti, piemēram 2018.gadā izsniegta tikai viena jauna spēļu zāles licence un 7 totalizatora likmju pieņemšanas vietas licences, pašvaldības regulāri vēršas pie IAUI, pieprasot informāciju saistībā ar azartspēļu organizatoriem un azartspēļu rīkošanas vietām. Tā, piemēram, Rīgas pašvaldības Juridiskais departaments 2018.gadā IAUI nosūtījis 4 pieprasījumus par esošo spēļu zāļu jautājumiem, pieprasot norādīt atļauju izsniegšanas datumus. Kopumā 2019.gadā pašvaldības ir iesniegušas IAUI 7 pieprasījumus, savukārt 2020.gadā – 8 pieprasījumus.

Nosakot IAUI kā vienīgo institūciju, kas izvērtē azartspēļu organizēšanas vietas atbilstību AIL likuma prasībām, IAUI Kontroles departamenta amatpersonām obligāti pirms lēmuma pieņemšanas būtu jāpārliecinās, ka pieteikumā minētā iespējamā azartspēļu vieta atbilst visiem AIL nosacījumiem. Tas palielinās darba noslodzi IAUI, bet samazinās kopējo administratīvo slogu valsts un pašvaldību institūcijām Latvijā un nodrošinās vienveidīgu AIL noteikto kritēriju izvērtēšanu un lēmuma pieņemšanu.

*Risinājuma priekšrocības:*

1. piedāvāta uz pierādījumiem balstīta pieeja, balstoties uz starptautiskiem labākas prakses piemēriem, kas ir vērsti uz maksimālo sabiedrības interešu aizsardzību un atkarības veidošanas risku mazināšanos, vienlaikus novēršot iespējamo ēnu ekonomikas līmeņa pieaugumu un azartspēļu spēlētāju parēju nekontrolētajā vidē;
2. līdzsvarotas sabiedrības intereses – vēlme ierobežot azartspēles no vienas puses, un vēlme izmantot šos pakalpojumus kā brīva laika pavadīšanas veidu no otras puses;
3. būtisks administratīva sloga samazinājums pašvaldībām, vērtējot katru individuālo gadījumu, kā arī piedaloties tiesvedībās;
4. konsekventa rīcība no valsts pārvaldes puses, vienai iestādei (IAUI) vērtējot gan azartspēļu organizētāja licences izsniegšanu, gan konkrētas azartspēļu organizēšanas vietas atļaujas;
5. būtisks administratīva sloga samazinājums tiesām;
6. novērstas jēdziena “būtisks sabiedrības interešu aizskārums” dažādas interpretācijas, skaidra un nepārprotama likumdevēja nostāja un tiesiskā noteiktība nozarē, nosakot skaidrus nosacījumus attiecībā uz azartspēļu organizēšanu;
7. ieviesta vienveidīga piemērošanas prakse visā valsts teritorijā.

*Risinājuma trūkums:*

Pastāv risks, ka aizliegumu uzskaitījums būs nepilnīgs un neaptvers visus gadījumus, kur pastāv atkarības palielināšanas riski, vai arī aizliegums tiks attiecināts uz azartspēļu organizēšanas vietu, kur noteiktu apsvērumu dēļ attiecīgie riski faktiski nepastāv.

Izvērtējot piedāvāto risinājumu priekšrocības un trūkumus, par atbilstošāko tiek uzskatīts 2.risinājuma variants, ņemot vērā tā samērīgumu, kā arī sabiedrības un nozares interešu sabalansētību.

*Nepieciešamie pasākumi 2.risinājuma varianta ieviešanai:*

* 1. AIL 41.panta otrajā daļā iekļaut kritērijus jaunu azartspēļu vietu atvēršanai, paplašinot vietu uzskaitījumu, kur aizliegts organizēt azartspēles:

a) ēkās vai būvēs, kur izvietotas pirmsskolas izglītības iestādes, pamata un vidējās izglītības iestādes un 250 metru attālumā/ perimetrā no to ieejas;

b) publiskos spēļu un rekreācijas laukumos (termins “publiskais spēļu un rekreācijas laukums” tiek lietots 2020.gada 7.janvāra Ministru kabineta noteikumu Nr. 18 “Spēļu un rekreācijas laukumu drošuma noteikumi” izpratnē), un 250 metru attālumā/ perimetrā no to ieejas;

c) dzīvojamās ēkās ārpus Rīgas centra un tā aizsardzības zonas, kā arī dzīvojamās ēkās citās Latvijas pilsētās.

* 1. izslēgt AIL 42.panta trešo daļu;
	2. izstrādāt kārtību, kādā IAUI izvērtē azartspēļu organizēšanas vietas atbilstību AIL likuma prasībām un izsniedz attiecīgās atļaujas;
1. paaugstināt minimāli pieļaujamo azartspēļu automātu skaitu vienā azartspēļu zālē no divdesmit uz divdesmit piecām vienībām.

# **Latvijā nelicencēto azartspēļu un izložu novēršanas pasākumi**

Godīgas spēles principu ievērošanai AI nozarē kaitē nelegālo vai Latvijā nelicencēto azartspēļu un izložu izplatība interneta vidē, un tā novēršanai nepieciešami efektīvāki līdzekļi.

Precīzi dati par nelegālā tirgus apjomu nav pieejami, bet, kā liecina azartspēļu nozares datu specializēta uzņēmuma H2 Gambling Capital Latvijā pētījums nelegālā interaktīvo azartspēļu tirgus īpatsvars 2019.gadā ir 33,9 milj. euro (informācija uz 09.06.2020.).

1.attēls

Nelegālo un legālo interaktīvo azartspēļu tirgus īpatsvars

Avots: H2 Gambling Capital Latvijā pētījums

Uz Latvijā licencētiem azartspēļu un izložu organizētājiem attiecas azartspēļu un izložu jomu regulējošie normatīvie akti, kuri tajā skaitā, ir vērsti uz azartspēļu atkarības nodarīto kaitējumu mazināšanu indivīdam un sabiedrības veselībai. Piemēram, izveidots pašatteikušos personu reģistrs, paredzot, ka fiziskai personai ir tiesības pieprasīt noteikt tai liegumu spēlēt azartspēles, tostarp interaktīvās azartspēles, un interaktīvās izlozes. AIL ir noteiktas prasības personas aizsardzībai interaktīvajās azartspēlēs un interaktīvajās izlozēs, kas būtu jāievēro organizētajam, lai novērstu no interaktīvajām azartspēlēm vai interaktīvajām izlozēm atkarīgo spēlētāju tālāku dalību spēlēs[[121]](#footnote-121).

Savukārt, izmantojot nelicencēto azartspēļu un izložu organizētāju pakalpojumus, indivīds darbojas kompetento iestāžu nekontrolētajā vidē, pakļaujot riskam sevi un savus līdzcilvēkus.

Saeima 2019.gada 3.aprīlī pieņēma likumu Par valsts budžetu 2019.gadam un to pavadošos 14 likumprojektus, tajā skaitā, tika pieņemti četri likumprojekti, kas paredz ierobežot Latvijā nelicencētu interaktīvo azartspēļu un izložu pieejamību.

Kompleksie pasākumi paredz:

1. Grozījumus Maksājumu pakalpojumu un elektroniskās naudas likumā, nosakot pienākumu kredītiestādēm un maksājumu pakalpojumu sniedzējiem atteikt attālināto maksājumu veikšanu ar Latvijas rezidentam izsniegto maksājumu karti Latvijā nelicencētam interaktīvo azartspēļu un interaktīvo izložu organizētājam.

2) Grozījumus Elektronisko sakaru likumā:

a) elektronisko sakaru komersants, izpildot IAUI lēmumu par piekļuves ierobežošanu, nodrošinās tīmekļa vietnes lietotāja pāradresāciju uz IAUI tīmekļa vietni, kurā lietotājam tiks sniegta informācija par liegumu spēlēt Latvijā nelicencētas interaktīvās azartspēles un interaktīvās izlozes, par Latvijā licencētiem interaktīvajiem azartspēļu organizētājiem, kā arī informācija par atkarību no azartspēlēm un izlozēm mazinošiem pasākumiem;

b) nepārprotami noteikt minimālās piekļuves ierobežošanas prasības un arī tiesības elektronisko pakalpojumu sniedzējam izvēlēties tehnoloģisko risinājumu, kā tiek ierobežota piekļuve attiecīgajai tīmekļa vietnei sev piemērotā veidā;

c) pilnveidot regulējumu attiecībā uz to, ja elektronisko sakaru komersants atbilstoši normatīvo aktu prasībām regulāri nenodrošina pieejas ierobežošanu Latvijā nelicencētu interaktīvo azartspēļu un interaktīvo izložu organizētāja tīmekļu vietnei vismaz minimālo prasību līmenī.

3) Grozījumus Latvijas Administratīvo pārkāpumu kodeksā, paredzot noteikt atbildību personai par dalību Latvijā nelicencētās interaktīvās azartspēlēs vai interaktīvās izlozēs.

4) Grozījumi AIL, nosakot aizliegumu personai piedalīties nelicencētās azartspēlēs un izlozēs.

 Papildus regulējumā atrunātajam notiek komunikācija ar “elektronisko maku” turētājiem, kas piedāvā pakalpojumu Latvijas rezidentiem (uz tiem attiecas arī noziedzīgi iegūto līdzekļu legalizēšanas un terorisma finansēšanas novēršanas sistēmā paredzētie klientu identificēšanas nosacījumi, kā arī citas Latvijas normatīvo aktu prasības, ko tie uzņemas, piedāvājot pakalpojumus Latvijas ekonomiskajā zonā), vēršot to uzmanību, ka Latvijas rezidentu attālinātie maksājumi un pārskaitījumi uz Latvijā nelicencēto interaktīvo azartspēļu un interaktīvo izložu organizētājiem ir aizliegti.

Turklāt minētajiem uzsāktajiem projektiem un īstenotajiem pasākumiem, IAUI sadarbībā ar Finanšu un kapitāla tirgus komisiju un Finanšu nozares asociāciju ir uzsākušas sadarbību, izmantojot arī alternatīvus tās rīcībā esošos instrumentus nelegālu darījumu ierobežošanai.

Paredzams, ka ieviestās izmaiņas normatīvajā regulējumā būtiski samazinās nelegālo azartspēļu un izložu interaktīvo tirgus nišu, jo Latvijas regulatoram tiek piešķirtas labākas un efektīvākas metodes nelegālā tirgus ierobežošanai.

Taču vienlaikus ir jāpatur prātā, ka, tehnoloģiskiem risinājumiem mainoties, būs nepieciešams veidot arvien ciešākus sadarbības kanālus starp visām azartspēļu jomas organizēšanā iesaistītajām pusēm un citu valstu regulatoriem informācijas apmaiņā par veiktajiem pasākumiem un konstatētajām jaunajām tendencēm.

*Nelegālo pakalpojumu sniedzēju pakalpojumu ierobežošana* *interaktīvās* *reklāmas jomā:*

Nelegālās azartspēļu reklāmas ierobežojums ir būtisks instruments interaktīvo azartspēļu kontrolē un viens no rādītājiem uzraudzības kvalitatīvai nodrošināšanai un nelegāla azartspēļu tirgus samazināšanai. Minētais attiecas gan uz Latvijā licencētajiem interaktīvo azartspēļu organizētājiem, gan uz nelicencēto interaktīvo azartspēļu organizētājiem, kuru nelegālā reklāma ir pieejama Latvijas iedzīvotājiem.

ES valstis stingri regulē azartspēļu reklāmu, proti, vairākās valstīs, tai skaitā Latvijā, Lietuvā un Itālijā paredzēts aizliegums azartspēļu reklāmai. Par pārkāpumiem azartspēļu reklāmas jomā ES valstīs pastāv gan administratīvā gan kriminālā atbildība. Latvijā nereģistrēto azartspēļu organizētāju reklāmas pieejamība ir ievērojama. Nelegālā azartspēļu reklāma tiešsaistē tiek izplatīta gan veidojot atsevišķas tīmekļa vietnes azartspēļu veidu un tīmekļa vietņu reklāmai, gan arī izmantojot sociālajos tīklos fizisko personu veidoto saturu, kas ietver reklāmas elementus, un piesaistot *influencerus* konkrētās azartspēles reklamēšanai. Bieži sastopams tāds nelegālās azartspēļu reklāmas veids kā uzpeldoši reklāmas lodziņi (pop-up), kas pārsvarā tiek izplatīti ar lielāko banneru izplatīšanas kanālu palīdzību.

Pašreiz ir vērojama azartspēļu reklāmas novirzīšana no tradicionālajiem masu medijiem (Latvijas jurisdikcijai nepakļaujošās TV un radio) tiešsaistes reklāmas jomā, novērojot aktivitātes būtisku pieaugumu sociālajos medijos, iesaistot slavenības un digitālajā vidē aktīvos cilvēkus, kuriem ir daudz sekotāju (ang. val. *influencers*), azartspēļu reklāmas izplatībā. Tieši jauni cilvēki arvien mazāk seko tradicionālajiem medijiem, dodot priekšroku tiešsaistes vidē piedāvātajam saturam.

Ņemot vērā tiešsaistes azartspēļu reklāmas izplatīšanas kanālus, ir konstatējami sarežģījumi normatīvā regulējuma piemērošanai gadījumos, kad azartspēļu reklāmas autors, publicētājs vai izplatītājs atrodas citā jurisdikcijā. Turklāt azartspēļu reklāmas aizlieguma kontrole ir īpaši komplicēta sociālo mediju jomā, kur nav noteiktas stingras prasības attiecībā uz saturu, ko veido sociālo mediju lietotājs, jo ne vienmēr to var viennozīmīgi identificēt kā azartspēļu reklāmu.

Atsevišķi ir vērtējama arī reklāma interaktīvajā vidē, ņemot vērā *banneru*, *pop-up* vai *spam* iespējas, kad mājaslapas turētājs nevar ietekmēt saturu vai norāda, ka nezina par tāda izvietošanu, un interneta specifikas dēļ reklāmas izvietotājs var ātri pāriet uz *com, eu, net* utt.

Ņemot vērā iepriekš minēto, jautājums par tiešsaistes nelegālo azartspēļu reklāmu ir sadalāms trijās grupās:

* 1. timekļa vietnes, kas satur azartspēļu reklāmu, un to saturs ir pieejams Latvijas iedzīvotāju auditorijai;
	2. nelegālās reklāmas banneri (*pop-up*), kas ir izvietoti tīmekļa vietnēs, kas ir pieejamas Latvijas iedzīvotājiem (piekļūstot internetam ar Latvijas IP adrešu palīdzību);
	3. sociālajos medijos izvietota reklāma, tai skaitā *influenceru* un sabiedrībā pazīstamo cilvēku, kas ir pieejama Latvijas iedzīvotājiem (piekļūstot internetam ar Latvijas IP adrešu palīdzību).

Citu valstu azartspēļu regulatori komunikācijā ar meklēšanas kanāliem (Google un citi), kā arī sociālajiem tīkliem izmanto pieprasījuma par nelegālā satura izslēgšanu metodi (ang. val. *notice and take down*). Ar pieprasījumu par nelegālā satura izslēgšanas metodi saprot meklēšanas kanālu (Google un citi), kā arī sociālo tīklu paziņojumu (ang. val. *notice*), lūdzot veikt ātras un efektīvas darbības prettiesiskā satura bloķēšanai/dzēšanai (ang. val. *action vai take-down*).

Lai gan ES nepastāv vienots regulējums un pieeja tam, kā tiek īstenota prettiesiska satura kontrole un izņemšana no interneta vietnēm, prettiesiskā satura jautājums tiek aptverts ar tā dēvēto e-komercijas direktīvu (ang. val. *e-commerce directive*)[[122]](#footnote-122). Arī šī direktīva norāda uz pieprasījumu par nelegāla satura izslēgšanu izmantošanu prettiesiska satura kontrolē.

Viena ceturtdaļa no aptaujātajiem regulatoriem ir nodibinājuši komunikāciju ar sociālajiem medijiem par nelegālā reklāmas satura kontroli un tā izslēgšanu, izmantojot pieprasījuma par nelegālā satura izslēgšanas metodi – Lielbritānija, Nīderlande, Norvēģija, Somija un Francija. Daži komunicē ar Facebook, Twitter vai Youtube sociālajām platformām.[[123]](#footnote-123)

*Nepieciešamie pasākumi*

1. noteikt Elektronisko sakaru likumā IAUI tiesības bloķēt vai ierobežot piekļuvi konkrētajai tīmekļa vietnei, kas satur azartspēļu reklāmu;
2. IAUI nodrošināt komunikāciju ar lielākajiem sociālajiem tīkliem, kā arī banneru izplatīšanas kanāliem (kā Google Adword, Aol Advertising, Right Media, BuyAds.com, OpenX) par pieprasījumu nelegālās reklāmas nepieejamībai no Latvijas IP adresēm.

# **Azartspēļu un izložu nozares tendences**

AI nozarē novērojama stabila attīstības tendence. Vērtējot IAUI sniegtos AI nozares datus piecu pilnu pārskata gadu griezumā, nozīmīgākais īpatsvars ir ieņēmumiem no azartspēlēm (skat. 2.attēlu).

2.attēls

 Azartspēļu un izložu uzņēmumu kopējais apgrozījums (milj. *euro*)

Avots: IAUI

Azartspēļu un izložu kopējais apgrozījums katru gadu pieaug, savukārt, azartspēļu iekārtu skaits 2019.gada nogalē ir sasniedzis 2017.gada nogales datus, kas liecina par iekārtu intensīvāku izmantošanu (skat. 2. un 3.attēlu).

No 2020.gada 21.marta līdz 2020.gada 9.jūnijam, pamatojoties uz likuma “Par valsts apdraudējuma un tā seku novēršanas un pārvarēšanas pasākumiem sakarā ar COVID-19 izplatību” (likums zaudēja spēku 2020.gada 10.jūnijā) tika noteikts, ka uz likuma darbības laiku tiek pārtraukta azartspēļu organizēšanas licenču darbība. Savukārt, no 2020.gada 9.novembra līdz 2021.gada 6.aprīlim, pamatojoties uz Ministru kabineta 2020.gada 6.novembra rīkojumu Nr.655 “Par ārkārtējas situācijas izsludināšanu”, tika aizliegts sniegt saimnieciskos pakalpojumus klātienē, tai skaitā spēļu zālēs.

Pamatojoties uz IAUI rīcībā esošo informāciju, 2020.gadā tika anulēta 1 bingo zāles licence, 2 kazino licences un 21 spēļu zāles licence. Lai gan nav iespējams secināt, ka licenču anulēšana ir tieši saistīta ar COVID-19 vīrusa izplatību un ar to saistīto ierobežojumu noteikšanu sabiedrības veselības aizsardzībai, COVID-19 vīrusa izplatība var tikt uzskatīta kā viens no ietekmējošiem faktoriem licenču anulēšanai.

3.attēls

 Azartspēļu iekārtu skaita izmaiņas pa mēnešiem

Avots: IAUI

Lai arī ir novērojama tendence azartspēļu un izložu uzņēmumu apgrozījuma pieaugumam, azartspēļu nozares uzņēmumos nodarbināto skaits samazinās, kas liecina par iespējamo interaktīvo azartspēļu popularitātes pieaugumu, kur nav nepieciešams papildu personāls (skat. 4.attēlu).

4.attēls

Azartspēļu nozares uzņēmumos nodarbināto skaits

Avots: IAUI

Lai izvērtētu nozares attīstības tendences reģionos, ir analizēti dati par azartspēļu iekārtu skaita izmaiņām Latvijas desmit lielākajās pilsētas. Rezultāti apliecina vienas pilsētas izteiktu līdera pozīciju, kur koncentrētas 90% visu azartspēļu nozarē izmantotās iekārtas (skat. 5.attēlu). 2020.gada rezultāti norādīti par novembrī reģistrētajām azartspēļu iekārtām, jo kopējos gada rezultātus ietekmēja valstī noteiktie ierobežojumi.

5.attēls

Azartspēļu iekārtu skaita izmaiņas Latvijas pilsētās

Avots: IAUI

*Azartspēļu jomas attīstības tendences*

Azartspēļu nozare pēdējo 20 gadu laikā ir piedzīvojusi strauju tehnoloģisko izaugsmi gan pasaulē, gan Latvijā. Latvijā, sekojot globālajām tendencēm, pēdējos gados ir strauji attīstījušās interaktīvās azartspēles. To apliecina gan jaunu tirgus spēlētāju ienākšana, gan būtiskais attiecīgās nozares uzņēmumu ieņēmumu pieaugums.

Tehnoloģiskās inovācijas ir vērojamas arī spēļu automātu segmentā un kazino darbībās. Pateicoties tehnoloģiju un viedierīču attīstībai, azartspēļu pakalpojums kļūst arvien pieejamāks, kas nozīmē turpinošu pieaugumu interaktīvo azartspēļu segmentā. Jau tagad spēlētāji var izvēlēties nedoties uz tradicionālajām spēļu zālēm, bet spēlēt azartspēles ne tikai savā datorā, bet arī planšetēs un viedtālruņos speciāli pielāgotās lapās. Mobilās platformas padara kazino spēles pieejamas arvien plašākam interesentu lokam.

Latvijā interaktīvo azartspēļu joma attīstās ļoti strauji, 2019.gadā sasniedzot dubultotu ieņēmumu pieaugumu, salīdzinot ar 2017.gadu (skat. 6.attēlu).

6.attēls

Ieņēmumi no interaktīvajām azartspēlēm (milj. euro)

Avots: IAUI

Turpmākajos gados, pateicoties gan viedierīču tehnoloģiskajām inovācijām, padarot tās arvien jaudīgākas un lietotājiem ērtākas, gan datu pakalpojumu izmaksu samazinājumam, gan arvien pieaugošajam laikam, ko cilvēki pavada viedtālruņos, azartspēļu nozares attīstība ir saistāma tieši ar interaktīvo azartspēļu izaugsmi.

Mainās arī maksāšanas paradumi. Ja vēsturiski tradicionālajos kazino norēķini notika skaidrā naudā, tad internetā visi norēķini notiek bezskaidrā naudā. Globāli arvien vairāk tiek izmantoti dažādi bezskaidras naudas norēķinu servisi, ko pieprasa spēlētāji savai ērtībai. Kā vienu no tendencēm nākotnes kontekstā jāiezīmē arī aizvien plašāku kriptovalūtas izmantošanu[[124]](#footnote-124).

Latvijā 2019.gadā visi spēļu automāti tika saslēgti vienotā tīklā, ieviešot vienotās azartspēļu automātu kontroles un uzraudzības sistēmu (turpmāk – AKUS), kas uzlabo nozares uzraudzības iespējas, tiecoties uz konkurētspējīgu un caurskatāmu uzņēmējdarbības vidi.

Neskatoties uz to, ka azartspēles katrā ES valstī regulē nacionālie tiesību akti, interaktīvajām azartspēlēm ir potenciāls nākotnē savu pakalpojumu eksportēt ne tikai Eiropas līmenī, bet arī globāli. Arī tradicionālajām jeb “zemes” azartspēlēm ir potenciāls kļūt par eksporta produktu.

Šobrīd interneta spēļu vidē ir parādījusies jauna tendence attiecībā uz izklaides spēlēm, kas pēc savas būtības sāk tuvināties interaktīvajām azartspēlēm, un par ko diskusijas ir sāktas arī ES līmenī.

2018.gada maijā Eiropas Azartspēļu uzraudzības institūciju Asociācijas ikgadējā konferencē galvenā diskusiju tēma bija “Jaunās tendences – azartspēļu un izklaides spēļu tuvināšanās”. Šobrīd izklaides spēles (*social games*) ir pieejamas visos sociālajos tīklos dažādu vecumu cilvēkiem, tās īpaši piesaista jauniešus, pat bērnus, ar dažāda veida interesantām aplikācijām, un šo spēļu būtība ir līdzīga kā azartspēlēm. Piemēram, lai nokļūtu augstākā līmenī, var veikt virtuālus pirkumus, likt derības, un dažās no spēlēm ir iespējams “nopelnīto” virtuālo naudu pat apmainīt pret reālu naudu. Eiropas valstu azartspēļu uzraugi diskutē par šo spēļu attīstību, to “tuvošanos” azartspēļu nosacījumiem. Konferencē tika panākta vienošanās, ka azartspēļu uzraugiem ir svarīgi saglabāt augstus standartus azartspēļu nozares uzraudzībā, it īpaši attiecībā pret nepilngadīgajām personām un vieglāk ievainojamām personām. Tā kā sociālās spēles ļoti strauji tuvojas azartspēļu izraisītajiem riskiem, būtu svarīgi nepieļaut, ka izklaides spēles kļūst par neuzraudzītu azartspēļu sastāvdaļu. Tādējādi turpmāk būtu nepieciešams sekot Eiropas Azartspēļu uzraudzības institūciju Asociācijā secinātajam un turpmākiem iespējamiem risinājumiem un kontroles iespējām, lai nepilngadīgās personas šādās spēlēs, kas līdzinās azartspēlēm, nevarētu piedalīties.

*Izložu jomas attīstības tendences*

Pēdējos gados izložu jomā Latvijā paralēli tradicionālajām tirdzniecības vietām strauji attīstās arī interneta tirdzniecības kanāls, un spēkā esošais normatīvais regulējums ļauj tirgū ienākt arī interaktīvajām izlozēm.

Kā labākā prakse izložu organizēšanai plaši tiek atzīti valsts loteriju monopoli. Saskaņā ar ES Tiesas atzinumu monopola pieeja ir spējīga labāk un efektīvāk pārvarēt riskus, kas saistīti ar šo nozari [[125]](#footnote-125). ES uzskata, ka dalībvalstīm pašām ir tiesības pieņemt lēmumu attiecībā uz valsts loteriju monopola saglabāšanu un ES līmenī netiek saskatīta nepieciešamība ierobežot dalībvalstu vēlmi saglabāt savā īpašumā valsts loteriju uzņēmumus vai noteikt to darbībai stingrākas prasības.

Attiecībā uz izložu produktu attīstību jāmin, ka starptautiskas izlozes ar lieliem uzkrājumiem ieņem arvien būtiskāku lomu loteriju uzņēmumu darbībā. Loteriju uzņēmumi strauji paplašina savus produktu portfeļus, diversificējot darbību un veltot konkrētām mērķa grupām to pieprasītos produktus, kā arī iesaistās interaktīvo azartspēļu tirgū.

7.attēls

Neto apgrozījums un peļņa no skaitļu izlozēm un momentloterijām pa ceturkšņiem (milj. euro)

Avots: IAUI

Svarīga ir tirdzniecības tīklu un tehnoloģiju attīstība. Vienlaikus liela nozīme ir interneta kā pārdošanas kanāla attīstībai. Loteriju pārdošanas īpatsvars internetā visās valstīs strauji aug, operatori iegulda lielas investīcijas, lai aktivizētu šo pārdošanas virzienu. Pēdējos gados īpaši strauji aug loteriju tirdzniecība, izmantojot mobilos telefonus.

8.attēls

Neto apgrozījums un peļņa vai zaudējumi no skaitļu izložu un momentloteriju realizācijas ieņēmumiem pa gadiem (milj. euro)

Avots: IAUI

Vienlaikus kā negatīvu faktoru izložu jomā var minēt Latvijā nelicencēto operatoru pieaugošo nelegālo loteriju un derību uz loteriju rezultātiem piedāvājumu.

*Azartspēļu komponenšu integrēšana videospēlēs*

Azartspēļu regulatoru Eiropas foruma[[126]](#footnote-126) ietvarā 17 dalībvalstis, t.sk., Latvija, 2018.gada jūlijā ir parakstījušas Deklarāciju[[127]](#footnote-127) par vēlmi uzsākt azartspēļu regulatoru konstruktīvu dialogu ar šo spēļu izstrādātājiem, lai nepieļautu azartspēļu elementus šajās spēlēs, kas var radīt atkarības un naudas izdevumu riskus īpaši nepilngadīgām personām.

Virtuālajai videi attīstoties, paralēli tiešsaistes azartspēlēm attīstās video spēļu un mobilo spēļu (turpmāk – videospēles) joma, kurā tiek integrēti azartspēļu elementi. Pasaules azartspēļu regulatoru lokā nonāca divi videospēļu elementi, kas ietver sevī gan azartspēļu atkarības veidošanās riskus, gan arī azartspēles neatņemamo gadījuma komponenti.

Laupījuma kārba (ang. val. *loot box*) - tas ir virtuālais priekšmets videospēlēs, izmantojot kuru spēlētājs atkarībā no veiksmes gadījuma iegūst virtuālas papildspējas, ko var izmantot spēlē mainot videospēles varoņa vizuālo tēlu, kā arī tādas papildspējas, kas var būtiski uzlabot spēlētāja rezultātu (ieroči, munīcija). Atkarība no veiksmes gadījuma norāda uz to, ka laupījuma kārbas pieeja ir līdzīga dalībai azartspēļu automātos, kur, samaksājot vienu summu, var iegūt atšķirīgo rezultātu.

Patērētāju aizsardzības asociācija norāda uz to, ka, izmantojot laupījuma kārbas, tiks iedarbināts līdzīgs azartspēļu atkarības veidošanas mehānisms kā azartspēlēs, bet atšķirībā no azartspēlēm, kurās pastāv vecuma ierobežojums, videospēlēs šis ierobežojums nepastāv un tajās iesaistīti nepilngadīgie bērni no 10 līdz 18 gadu vecumam.

 Papildspēju (ang. val. *skins*) iegāde var notikt gan ar laupījuma kārbas starpniecību, gan arī iegādājoties papildspēju videospēles laikā, zinot, par kādu papildspēju veic apmaksu. Taču ir izveidotas vairākas digitālas platformas, kurās iegādātas papildspējas var izmantot kā kriptovalūtu, kā arī tādas platformas, kuru ietvaros pārdod/pērk videospēļu vidē iegūtās papildspējas.

2018.gada aprīlī Juniper Research[[128]](#footnote-128) prognozēja, ka laupījuma kārbu un papildspēju iegādei 2020.gadā tiks iztērēti vairāk nekā 50 miljardi ASV dolāru (2018.gadā izmaksu apjoms laupījuma kārbu un papildspēju iegādei bija 30 miljardi ASV dolāru).

Ņemot vērā iespējamos azartspēļu atkarības riskus bērnu vidū, vairākas valstis veica soļus, lai ierobežotu vai aizliegtu laupījuma kārbas pieejas izmantošanu videospēlēs, kā arī papildspēju tirdzniecību.

Ķīnā videospēļu publicētājiem obligāti jānorāda varbūtību no laupījuma kārbas izvēlēties konkrētas papildspējas. Pēc minēto prasību ieviešanas 2017.gada jūnijā kompānija [Blizzard Entertainment](https://ru.wikipedia.org/wiki/Blizzard_Entertainment), paziņoja, ka sakarā ar minēto prasību ieviešanu laupījumu kārbas netiek integrētas videospēlēs Ķīnas teritorijā[[129]](#footnote-129).

2017.gada novembrī Beļģijas Karaliste atzina laupījumu kārbas kā vienu no azartspēļu veidiem, aizliedza to un apsolīja panākt laupījumu kārbas pieejas aizliegumu visā Eiropas Savienībā[[130]](#footnote-130),[[131]](#footnote-131).

2019.gada martā tiesa atzina par likumīgu Dānijas azartspēļu regulatora pieņemto lēmumu par 25 tīmekļa vietņu atzīšanu par nelegālām sakarā ar papildspēju tirdzniecību piedāvāšanu[[132]](#footnote-132).

*Nepieciešamie pasākumi*

Izvērtēt nepieciešamību azartspēļu un izložu regulējumu attiecināt arī uz videospēlēm, kā arī noteikt pasākumus azartspēļu atkarības veidošanās risku mazināšanai videospēlēs.

*Jaunāko nozares attīstības tendenču apzināšana un informācijas apmaiņa*

Lai varētu nodrošināt atbilstošo normatīvo vidi, nepieciešams sekot un izvērtēt jaunākās tendences azartspēļu un izložu jomā.

Pie straujām ārējās vides pārmaiņām, nepieciešams nodrošināt patstāvīgu nozari ietekmējošo tendenču monitoringu, iesaistītajām pusēm apmainoties ar rīcībā esošo informāciju un laicīgi uzrunājot iespējamos problēmjautājumus.

Šobrīd ir identificēti šādi jautājumi, kuros būtu nepieciešama regulāra informācijas apmaiņa:

1. nozares tendenču apzināšana;
2. sabiedrības interešu aizstāvība;
3. atbildīgās nozares attīstība un godīga konkurence;
4. cīņa ar nelegālo uzņēmējdarbības vidi;
5. citas pieredzes apzināšana un labās prakses pārņemšana;
6. normatīvo aktu pilnveidošana.

Papildus tam, ir identificēti šādi apskatāmie jautājumi:

1. interaktīvā vide:
2. tehnoloģiju un viedierīču attīstība, mobilo platformu uzlabojumi;
3. maksāšanas tendences interneta vidē pasaulē, t.sk., kriptovalūta;
4. interneta azartspēļu eksporta un importa potenciāls;
5. tradicionālās jeb “zemes” azartspēles – potenciāls kļūt par eksporta produktu.

Lai nodrošinātu politikas plānošanas dokumenta mērķu izpildi, nepieciešama efektīva informācijas apmaiņa starp iesaistītajām pusēm.

*Nepieciešamie pasākumi:*

1. Nozares konsultatīvā sanāksme.

Pasākums paredz nozares regulāro sanāksmju organizēšanu, kur ne retāk kā reizi pusgadā iesaistītās puses diskutē par aktuālajiem jautājumiem nozarē un informē par tendencēm. Sanāksmes organizē FM. Iesaistītās puses (dalībnieki) – IAUI, LSBA, LIAB, Loto, Izglītības un zinātnes ministrija, VM, Ekonomikas ministrija, Satiksmes ministrija, Latvijas Tirdzniecības un rūpniecības kamera, Latvijas Darba devēju konfederācija.

Darba kārtību sagatavo FM, bet atsevišķus jautājumus var ierosināt arī sanāksmes dalībnieki.

1. Citu ES dalībvalstu un pasaules valstu pieredzes izvērtēšana un labās prakses pārņemšana.

Pasākums paredz Latvijas iestāžu/ organizāciju patstāvīgu informācijas apmaiņu ar līdzīgas kompetences iestādēm/ organizācijām citās ES un pasaules valstīs. Iesaistītās puses: FM, IAUI, LSBA, LIAB, Loto, Izglītība un zinātnes ministrija, Veselības ministrija, Ekonomikas ministrija, Satiksmes ministrija. Par galvenajām atziņām un citu valstu piemēriem iesaistītās puses ziņo nozares konsultatīvajā sanāksmē.

1. Reģionālā sadarbība starp Baltijas valstīm.

Daudziem ar AI nozari saistošiem procesiem ir reģionālā izpausme. Tā piemēram, nodrošinot no spēlēm pašatteikušos personas nepiekļūšanu azartspēlēm Latvijā, svarīgi, lai persona būtu līdzīgi pasargāta no pārmērīgas spēlēšanas arī kaimiņvalstīs. Tādēļ, lai nodrošinātu efektīvu reģionālo sadarbību vienotu preventīvo pasākumu īstenošanā, nepieciešams izstrādāt Baltijas valstu apvienoto pašatteikušos personu reģistru. Vienlaikus reģionālajai sadarbībai ir liels potenciāls arī ēnu ekonomikas apkarošanas jautājumos (izvairīšanās no nodokļu nomaksas, līdzekļu novirzīšana tiesību aktos neatļautajām darbībām u.c.).

2014.gada 15.maijā Latvijas IAUI, Lietuvas Finanšu ministrijas Azartspēļu uzraudzības iestāde un Igaunijas Nodokļu un muitas padome – iestādes, kas katrā Baltijas valstī atbild par azartspēļu nozares uzraudzības nodrošināšanu, noslēdza savstarpējās sadarbības līgumu. Līgums tika noslēgts, ievērojot to, ka starptautiskā sadarbība izložu un azartspēļu uzraudzības jomā ir būtisks nosacījums, lai nodrošinātu godīgu, caurskatāmu azartspēļu darbību, spēlētāju tiesību un likumīgu interešu aizsardzību, kā arī lai nepieļautu nelegālas azartspēles. Vienlaikus tika uzsākta aktīva un efektīva labās prakses un pieredzes apmaiņa.

Līgumu parakstījušas puses ir apņēmušās:

1. veicināt institucionālo sadarbību, izmeklējot nelegālo azartspēļu organizēšanas lietas;
2. veicināt pieredzes un labās prakses apmaiņu azartspēļu uzraudzības jautājumos;
3. veicināt informācijas un pieredzes apmaiņu, kas ir noderīga normatīvo aktu pilnveidošanā (t.sk., licencēšanas nosacījumi, on-line azartspēļu organizēšanas nosacījumi, tehniskās prasības azartspēļu iekārtām un programmām);
4. veicināt informācijas apmaiņu par efektīviem azartspēļu atkarību ierobežojošiem pasākumiem (t.sk., pētījumu, statistikas, metodoloģisko materiālu pielietojumu).

Pasākums paredz sadarbības formāta izveidi, iesaistot ne tikai politikas ieviešanas institūcijas, bet arī politikas veidotājus – starp Latvijas FM un IAUI ekspertiem un Igaunijas un Lietuvas kompetentajām iestādēm. Latvijas FM iniciēs sarunas par patstāvīga sadarbības formāta izveidi, uzrunājot reģionam aktuālos jautājumus vienu reizi gadā. Šī formāta sanāksmes var būt saskaņotas ar jau esošo uzraudzības institūciju pasākumu kalendāru.

LSBA, LIAB, FM, Loto, Izglītības un zinātnes ministrija, Veselības ministrija, Ekonomikas ministrija, Satiksmes ministrija un Labklājības ministrija Nozares konsultatīvajā sanāksmē sniedz priekšlikumus reģionālajā sadarbības formātā pārrunājamiem jautājumiem.

FM, IAUI informē Nozares konsultatīvās sanāksmes dalībniekus par reģionālajā sadarbības formātā pārrunātajām aktualitātēm.

Sadarbības rezultātā rastie risinājumi tiks ieviesti reģiona valstu praksēs.

4) Statistikas apkopošana, retrospektīvā tendenču izvērtēšana.

AI nozares tirgus un preču un pakalpojumu loteriju organizēšanas jomas statistika oficiālās statistikas programmas ietvaros ir valsts statistika, kuru nodrošina IAUI. Oficiālā statistika par AI nozari tiek iegūta no regulāriem ceturkšņa apsekojumiem jeb pārskatiem, kurus izložu un azartspēļu organizētāji iesniedz, izmantojot Vienotās izložu un azartspēļu uzraudzības informācijas sistēmas funkcionalitāti. Veidlapu formu un saturu nosaka Ministru kabineta izdotie noteikumi. Oficiālā statistika par preču un pakalpojumu loteriju organizēšanu tiek iegūta no IAUI rīcībā esošajiem statistikas datiem.

Oficiālā statistika atbilst šādiem kvalitātes kritērijiem:

1. pašreizējo un potenciālo lietotāju vajadzības un AI nozares un preču un pakalpojumu loteriju organizēšanas jomas attīstības aktualitātes;
2. patiesi un precīzi aprēķinu lielumi;
3. statistikas datu publicēšanas savlaicīgums un atbilstība sākotnējam publicēšanas plānam;
4. statistikas datu pieejamība, t.sk. statiskas datu iegūšanas iespējas;
5. skaidrs un daudzveidīgs informācijas sniegšanas veids.

Oficiālās statistikas sagatavošanas procesā tiek nodrošināta atbilstoša metodoloģija un konsekvents terminu, klasifikāciju un metožu pielietojums.

Pasākums paredz statistikas apkopošanas prakses turpināšanu, vienlaikus pievēršot lielāku uzmanību retrospektīvo procesu izvērtēšanai.

Par pasākumu atbildīgā iestāde – IAUI.

1. IAUI informatīvā sanāksme ar nozari.

Pasākums paredz IAUI turpināt rīkot ik ceturkšņa informatīvās sanāksmes azartspēļu un izložu organizētājiem. Sanāksmes laikā nozares pārstāvji tiek informēti par ceturkšņa azartspēļu nozares finansiāliem saimnieciskās darbības operatīvajiem rezultātiem, kontroles pasākumos konstatētajiem trūkumiem un pārkāpumiem, par nozares regulējuma aktualitātēm.

Par pasākumu atbildīgā iestāde – IAUI. Iesaistītās puses – LSBA, LIAB, nozares pārstāvji.

1. Publikācijas un informatīvie materiāli.

Pasākums paredz IAUI turpināt publicēt informatīvos materiālus IAUI tīmekļa vietnē internetā, sniedzot sabiedrībai pārskatu par nozares galvenajiem rādītājiem, vienlaikus apkopojot arī citu iestāžu/ organizāciju sagatavotos materiālus vienā tīmekļa vietnē.

Par pasākumu atbildīgā iestāde – IAUI.

Pasākums paredz Veselības ministrijai sadarbībā ar IAUI izstrādāt informatīvo(s) materiālu(s) par azartspēļu atkarības riskiem un to mazināšanas iespējām.

Par pasākumu atbildīgā iestāde – Veselības ministrija, iesaistītā puse – IAUI.

# **Azartspēļu un izložu nozares uzraudzība**

Latvija, veidojot AI nozares politiku, tāpat kā vairums ES dalībvalstu, ir izvirzījusi stingras prasības azartspēļu un izložu organizēšanai, nolūkā kontrolēt un regulēt azartspēļu un izložu piedāvājumu savās teritorijās, lai:

1. nodrošinātu, ka azartspēles patērētājiem ir drošas (t.sk., atbilst vispārējām elektrodrošības prasībām) un tiek rīkotas godīgi (ang. val. *fair*) no viedokļa, ka automātu un citu azartspēļu iekārtu tehniskais aprīkojums un programmatūra nodrošina likumā noteiktās garantijas;
2. nodrošinātu, ka azartspēļu un izložu organizētāji atbilst AIL noteiktajām prasībām (tiem ir pietiekami finanšu līdzekļi, kuru izcelsme ir nosakāma, amatpersonām ir atbilstoša reputācija un tie nav bijuši notiesāti vai rīcībnespējīgi);
3. nodrošinātu azartspēļu un izložu kontroli un uzraudzību, lai tās tiktu organizētas tikai atbilstoši normatīvo aktu prasībām;
4. nodrošinātu sabiedrības un spēlētāju interešu aizsardzību un veiktu darbības, lai samazinātu iespējamo sociālo risku (atkarības veidošanos), saistītu ar azartspēlēm;
5. nepieļautu noziedzīgi iegūtu līdzekļu legalizāciju un spēļu rezultātu sarunāšanu, izvirzot speciālas prasības nozares darījumu atpazīšanai, kontrolei un uzraudzībai.

Pārsvarā ES dalībvalstīs azartspēļu uzraudzības institūcijas ir par nozari atbildīgā ministra tiešā pakļautībā vai neatkarīga institūcija vai citās uzraugošajās iestādēs integrētas institūcijas. Latvijā AI nozares kontroles un uzraudzības funkcijas veic IAUI.

IAUI pamatuzdevums ir veikt azartspēļu un izložu organizētāju licencēšanu, uzraudzību un kontroli, lai īstenotu AIL mērķi – nodrošināt sabiedrības interešu un spēlētāju tiesību aizsardzību.

Atbilstoši 2017.gada 21.jūnijā apstiprinātajai IAUI darbības stratēģijai 2020.-2022. gadam IAUI noteiktas šādas prioritātes:

1) Elektronisko sakaru pakalpojumu komersantu uzraudzība nelicencēto interaktīvo izložu un azartspēļu piekļuves ierobežošanā;

2) Nelegālo azartspēļu norises vietu un pieejamības ierobežošana;

3) Efektīva azartspēļu reklāmas kontrole;

4) Kontrole par to, kā elektronisko sakaru komersanti pilda inspekcijas pieņemtos lēmumus par nelicencētu vietņu bloķēšanu un maksājumu iestāžu kompetences un pilnvaru palielināšana, ierobežojot neatļautus maksājumus un piemērojot sodus personām par nelicencētu tīmekļu vietņu apmeklēšanu;

5) Informatīvo kampaņu īstenošana, lai nodrošinātu sabiedrības informētību par azartspēļu un izložu nozares ietekmi uz valsts ekonomiku, sabiedrību un katru indivīdu.

IAUI ir viena no 22 uzraudzības iestādēm, kas 2017.gada 15.jūnijā parakstījusi sadarbības memorandu par principa “Konsultē vispirms” ieviešanu.

Par IAUI darbu vērtējums (klientu aptauja) tika veikts 2017.gada augustā – septembrī. Vidējais novērtējums 10 baļļu sistēmā par IAUI bija 8.5 punkti. Preču un pakalpojumu loteriju uzraudzībā – 7.97 punkti. Par azartspēļu uzraudzību aptauja netika veikta, jo tas būtu neobjektīvi. Darba kvalitāti apliecina arī sūdzību/pārsūdzību neesamība par IAUI darbībām un rīcību.

Attīstoties AI nozarei, IAUI ir būtiski pieaudzis darba apjoms, kā rezultātā, lai uzdevumi tiktu atbilstoši prasībām un kvalitatīvi veikti, ir nepieciešams izvērtēt IAUI kapacitāti un finansējumu.

Iepriekšminētā pamatojums, ka kopš 2018.gada un turpmāk IAUI funkcijas un pienākumu apjoms palielināsies, ir sekojošs:

* 1. pieaug interaktīvo azartspēļu organizētāju skaits – pašlaik izsniegtas 14 licences, azartspēles organizējot 11 interneta vietnēs, viens iesniegums ir izskatīšanas stadijā (uz 01.03.2021.). 2019.gadā Latvijā bija izsniegtas 9 interaktīvo azartspēļu organizēšanas licences;
	2. ieviešot AKUS – vienotās sistēmas darbības uzsākšanai, 2019.gada sākumā, kad turpinājās paralēli kontroles pasākumi, pārbaudot datus spēļu vietās un iegūtos datus AKUS, kļūdu testēšana un nepilnību novēršana, iegūto datu analīze un apstrāde, pārejas periodā pieauga darba apjoms;
	3. ar 2020.gadu uzsākta IAUI administrētā pašatteikušos personu reģistra darbība, ievadot pašatteikušos personu reģistrā datus no saņemtajiem iesniegumiem un kontrolējot to ievērošanu. Uz 2020.gada 31.decembri reģistrā tika iekļautas 14 666 personas, t.sk. vairāk nekā 1 300 iesniegumi tika saņemti fiziski IAUI lietvedībā. Lai nodrošinātu atbalstu personām, kas vēlas tikt izslēgtas no iespējas spēlēt azartspēles, 2019.gada jūlijā IAUI darbu uzsāka konsultants (psihoterapeits/psihologs);
	4. sākot ar 2018.gada 1.janvāri, atbilstoši Statistikas likuma 1.panta devītajai daļai, IAUI ir statistikas iestāde oficiālās statistikas programmas ietvaros, kā arī IAUI ir valsts nodevu administrējošā iestāde, uzskaitot maksājumus valsts budžetā ne tikai pēc naudas plūsmas, bet arī pēc uzkrāšanas principa;
	5. sākot ar 2018.gada 1.janvāri IAUI uzrauga un izsniedz licences arī azartspēļu pakalpojumu sniedzējiem – komersantiem, kas nodrošina azartspēļu organizēšanai nepieciešamā satura radīšanu, uzturēšanu, piekļuves nodrošināšanu vai tiešsaistes raidīšanu. Pašlaik izsniegtas vai pārreģistrētas licences 6 komersantiem.

Papildus iepriekšminētajam pienākuma apjoma pieaugumam jāuzsver, ka azartspēļu un izložu organizēšana ir cieši saistīta ar tehnoloģiju attīstības tendencēm pasaulē, un viena no IAUI darbības prioritātēm ir iekārtu tehnisko prasību pastiprināšana, spēļu programmu atbilstība normatīvo aktu prasībām un mājaslapu satura analīze. Latvijā, pateicoties augstajam IT attīstības līmenim un datu pārraides ātrumam, ir labvēlīga vide interaktīvo azartspēļu attīstībai.

Ņemot vērā nepieciešamās izmaiņas reklāmas uzraudzības jomā un, lai pilnvērtīgi, kvalitatīvi un efektīvi veiktu IAUI deleģētās funkcijas un pienākumus, IAUI būtu nepieciešamas papildu 2 amata vietas (IAUI amatu sarakstā iekļauto amata vietu skaits ir 22 darbinieki): speciālists, kas pārzina informācijas tehnoloģiju jomu, kā arī analītiķis, kas spēj saredzēt iegūto datu un finanšu rādītāju kopsakarības, novērtēt riskus, radīt kvalitātes vadības sistēmu licencēšanas prasību pilnveidošanai.

*Informācijas iegūšana un apmaiņa*

Saskaņā ar likuma “Par iedzīvotāju ienākuma nodokli” 17.panta 10.punktu ienākuma izmaksātājs ietur nodokli ienākuma izmaksas vietā un iemaksā to budžetā ne vēlāk kā ienākuma izmaksas mēnesim sekojošā mēneša piektajā datumā. Ienākuma izmaksātājs izmaksas vietā sagatavo paziņojumu par fiziskai personai izmaksātajām summām, atbilstoši 2008.gada 25.augusta Ministru Kabineta noteikumiem Nr.677 “Noteikumi par iedzīvotāju ienākuma nodokļa paziņojumiem”. Šī paziņojuma veidlapa satur ziņas par ienākuma izmaksātāju – azartspēļu organizētāja nosaukumu, ienākuma saņēmēja – spēlētāja vārdu un uzvārdu, kā arī laimesta apjomu un datumu. Ņemot vērā to, ka šī nodokļa administrēšana ir Valsts ieņēmumu dienesta (turpmāk – VID) kompetencē, tad visas ziņas par personu, laimestiem un ieturēto iedzīvotāju ienākuma nodokli (turpmāk – IIN) tiek nodota VID. Šīs informācijas apmaiņa starp IAUI un VID būtu lietderīga sekojošu apsvērumu dēļ:

1. ļautu IAUI savlaicīgāk iegūt ziņas par laimestiem, lai varētu detalizētāk un pilnīgāk sekot IIN ieturēšanas metodikai (viena apmeklējuma laikā, vai vienreizējais laimests);
2. operatīvākai datu un informācijas salīdzināšanai par izmaksātajiem laimestiem un faktiski ieturēto IIN;
3. lai pastiprinātu kontroli, mazinātu iespējamos riskus un iegūtu analītisko informāciju, vai visi deklarētie laimesti ir laimesti, kas iegūti spēles rezultātā, vai tie ir tikai darījumi, kas, iespējams, saistīti ar noziedzīgi iegūtu līdzekļu legalizācijas un terorisma finansēšanas novēršanas riskiem.

AIL 37.panta pirmās daļas 4.punktā ir noteikts pienākums organizētājam vismaz septiņas dienas glabāt videoierakstu, taču praksē konstatēts, ka no notikuma brīža līdz iesnieguma saņemšanai vai informācijas saņemšanai par iespējamo pārkāpumu paiet lielāks laiks nekā 7 dienas, kas noteikts AIL Līdz ar to, videoieraksta neesamība apgrūtina iesnieguma izskatīšanu, lietas izvērtēšanu un iespējamāko objektīvāko lēmumu pieņemšanu. IAUI izmanto šo videoierakstu apstrādi tikai AIL noteiktajiem mērķiem, lai nodrošinātu sabiedrības un spēlētāju tiesību aizsardzību, kā arī administratīvo pārkāpumu lietās, ievērojot Datu aizsardzības likuma prasības. Organizatoriem tiek pieprasītas ziņas no konkrētas videonovērošanas kameras par noteiktu datumu un noteiktu laika posmu. Ņemot vērā iepriekš minēto, būtu nepieciešams pagarināt video ieraksta glabāšanas termiņu līdz 30 dienām.

IAUI darbības un pienākumu pārskatīšana, novirzot IAUI ierobežotos resursus aktuālāko darbību veikšanai, atsakoties no nebūtiskām, novecojušām un aktualitāti zaudējušām prasībām, kas neietekmē azartspēļu un izložu darbības kvalitāti.

*Nepieciešamie pasākumi*:

1. azartspēļu organizēšanas vietu atļauju izsniegšanas procesa centralizētā pieeja, par atbildīgo nosakot IAUI;
2. IAUI kapacitātes stiprināšana – 2 amata vietas – saistībā ar reklāmas aizlieguma ievērošanas uzraudzības funkcijām, azartspēļu organizēšanas vietu atļauju izsniegšanas centralizētā procesa ieviešanu, atkarības profilaktisko pasākumu pastiprināšanu;
3. nodrošināt informācijas apmaiņu starp IAUI un VID par paziņojumu par fiziskai personai izmaksātajām summām, veicot attiecīgus grozījumus normatīvajos aktos;
4. veikt grozījumus AIL, pagarinot video ieraksta glabāšanas termiņu līdz 30 dienām.

Finanšu ministrs J. Reirs

1. Eiropas Parlamenta 2011. gada 15. novembra rezolūcija attiecībā par tiešsaistes azartspēlēm iekšējā tirgū ([2011/2084(INI)](http://www.europarl.europa.eu/oeil/popups/ficheprocedure.do?lang=en&reference=2011/2084(INI))), Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?type=TA&reference=P7-TA-2011-0492&language=LV&ring=A7-2011-0342> [↑](#footnote-ref-1)
2. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/LV/TXT/?qid=1488204560202&uri=CELEX:52011DC0128> [↑](#footnote-ref-2)
3. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:52012DC0596> [↑](#footnote-ref-3)
4. European Commission, Commission Staff Working Document Online gambling in the Internal Market, COM (2012) 345 final, 23.10.2012. [↑](#footnote-ref-4)
5. Sporta likums, 15.1pants [↑](#footnote-ref-5)
6. AIL 57., 58. un 59.pants [↑](#footnote-ref-6)
7. AIL 60., 61. un 62.pants [↑](#footnote-ref-7)
8. AIL 10., 55. un 64.pants [↑](#footnote-ref-8)
9. SSK-10 klasifikācijas diagnožu grupa F63.0. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: [www.spkc.gov.lv/ssk10/index4cdd.html?p=%23121](http://www.spkc.gov.lv/ssk10/index4cdd.html?p=%23121) [↑](#footnote-ref-9)
10. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <http://esparveselibu.lv/jaunumi/petijums-par-procesu-atkaribu-azartspelu-socialo-mediju-datorspelu-atkariba-izplatibu-latvijas-iedzivotaju-vidu-un-ietekmejosiem-riska-faktoriem/> [↑](#footnote-ref-10)
11. <http://nafgah.org/statistics-gambling-addiction-2016/> [↑](#footnote-ref-11)
12. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <http://lsba.lv/content/uploads/2017/05/2006_09__Sabiedribas-attieksme-pret-azartspelem.pdf> [↑](#footnote-ref-12)
13. Satversmes tiesas 2020.gada 11.decembra sprieduma lietā Nr.2020-26-0106 21.punkts. [↑](#footnote-ref-13)
14. Dowling N. A., Merkouris S. S., Greenwood C. J., et al. Early risk and protective factors for problem gambling: a systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. Clinical Psychology Review, 2017; 51: 109-124. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0272735815301963> [↑](#footnote-ref-14)
15. Ariyabuddhiphongs V. Problem Gambling Prevention: Before, During, and After Measures. International Journal of Mental Health and Addiction, 2013; 11: 568–582. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-013-9429-2> [↑](#footnote-ref-15)
16. Meyer G., Hayer T., Griffiths M. (Eds.), Problem gambling in Europe. Challenges, prevention, and intervention. New York, NY: Springer, 2009, pp. 37-52. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://www.researchgate.net/publication/265176543_Problem_gambling_in_Europe_Challenges_prevention_and_interventions> [↑](#footnote-ref-16)
17. Calado F., Griffiths M. D. Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000-2015). Journal of Behavioural Addictions, 2016; 5 (4): 592-613. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5370365/> [↑](#footnote-ref-17)
18. Kinks A., Trummal A., Helm J., et al. Contacts of the Estonian residents with gambling. Centre for Gambling Addiction, TNS Emor, 2019. [↑](#footnote-ref-18)
19. SPKC dati. [↑](#footnote-ref-19)
20. AIL 41.panta otrā daļa [↑](#footnote-ref-20)
21. AIL 37.panta pirmās daļas 3.punkts, 41.panta pirmās daļas 6.punkts [↑](#footnote-ref-21)
22. AIL 37.pants un 39.pants [↑](#footnote-ref-22)
23. AIL 41.panta trešā daļa [↑](#footnote-ref-23)
24. AIL 41.panta piektā daļa [↑](#footnote-ref-24)
25. AIL 41.panta sestā daļa [↑](#footnote-ref-25)
26. AIL 54.pants un AIL 80.pants [↑](#footnote-ref-26)
27. AIL 54.1pants un 79.1pants [↑](#footnote-ref-27)
28. Tirgus un sabiedriskās domas pētījumu centrs “SKDS”, “Latvijas iedzīvotāju attieksme pret azartspēlēm”, 2016.gada februāris [↑](#footnote-ref-28)
29. Rickwood D., Blaszczynski A, Delfabbro P., Dowling N., Heading K., Australian Psychological Society, The Psyhology of Gambling, 2010, p.8, Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://www.psychology.org.au/publications/inpsych/2010/december/gambling/> [↑](#footnote-ref-29)
30. Neighbors C.,.Lostutter Ty, Cronce J.M., Larimer M.E, Exploring College Student Gambling Motivation, North Dakota State University, University of Washington, 2002, p.4. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC1797802/> [↑](#footnote-ref-30)
31. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <http://esparveselibu.lv/jaunumi/petijums-par-procesu-atkaribu-azartspelu-socialo-mediju-datorspelu-atkariba-izplatibu-latvijas-iedzivotaju-vidu-un-ietekmejosiem-riska-faktoriem/> [↑](#footnote-ref-31)
32. Binde P., Gambling motivation and involvement, Swedish National Institute of Public health, 2009, p.15 Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://prism.ucalgary.ca/handle/1880/51055>. [↑](#footnote-ref-32)
33. Binde P., Gambling motivation and involvement, Swedish National Institute of Public health, 2009, p.6 <https://prism.ucalgary.ca/handle/1880/51055>. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://prism.ucalgary.ca/handle/1880/51055> [↑](#footnote-ref-33)
34. Binde P., Gambling motivation and involvement, Swedish National Institute of Public health, 2009, p.18 <https://prism.ucalgary.ca/handle/1880/51055>. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://prism.ucalgary.ca/handle/1880/51055> [↑](#footnote-ref-34)
35. Binde P., Gambling motivation and involvement, Swedish National Institute of Public health, 2009, p12 Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://prism.ucalgary.ca/handle/1880/51055>. [↑](#footnote-ref-35)
36. Binde P., Gambling motivation and involvement, Swedish National Institute of Public health. 2009, p.15 Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://prism.ucalgary.ca/handle/1880/51055> [↑](#footnote-ref-36)
37. Binde P., Gambling motivation and involvement, Swedish National Institute of Public health, 2009. p.18 <https://prism.ucalgary.ca/handle/1880/51055> [↑](#footnote-ref-37)
38. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā:

<https://www.spkc.gov.lv/upload/Petijumi%20un%20zinojumi/Atkaribu%20slimibu%20petijumi/espad2015_ziojums.pdf> [↑](#footnote-ref-38)
39. Oh B. C., Ong Y. J., & Loo, J.M.Y. (2017). A review of educational-based gambling prevention programs for adolescents. Asian journal of gambling issues and public health, 7(1), 4. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5488130/> [↑](#footnote-ref-39)
40. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <http://www.rpnc.lv/narkologiska-palidziba/stacionara-arstnieciba> [↑](#footnote-ref-40)
41. Kopsavilkums par psihiskiem un uzvedības traucējumiem psihoaktīvo vielu lietošanas dēļ, 2017.gads; Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://www.spkc.gov.lv/lv/statistika-un-petijumi/statistika/veselibas-aprupes-statistika1> [↑](#footnote-ref-41)
42. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://www.psychologytoday.com/us/treatment-rehab/gambling/me/poland>; <https://www.gamblingtherapy.org/en/taxonomy/term/504> [↑](#footnote-ref-42)
43. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3000184/> [↑](#footnote-ref-43)
44. Williams R.J., West, B.L., & Simpson, R.I. (2012). Prevention of Problem and Pathological Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre. Guelph, Ontario, Canada. October 1, 2012 Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <http://142.66.3.39/handle/10133/3121>, p.42 [↑](#footnote-ref-44)
45. Azartspēļu un izložu likums, Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://likumi.lv/doc.php?id=122941> [↑](#footnote-ref-45)
46. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://gamblingcompliance.com/infographic/analysing-age-requirement-europe> [↑](#footnote-ref-46)
47. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://gamblingcompliance.com/infographic/analysing-age-requirement-europe> [↑](#footnote-ref-47)
48. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://gamblingcompliance.com/infographic/analysing-age-requirement-europe> [↑](#footnote-ref-48)
49. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://gamblingcompliance.com/infographic/analysing-age-requirement-europe> [↑](#footnote-ref-49)
50. Williams, West, & Simpson, [2012](https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14459795.2017.1360928) Williams R. J., West, B. L., & Simpson, R. I. (2012). *Prevention of problem gambling: A comprehensive review of the evidence, and identified best practices*. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. October 1, 2012. Retrieved March 19, 2015, Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://www.uleth.ca/dspace/bitstream/handle/10133/3121/2012-PREVENTION-OPGRC.pdf?sequence=3> [[Google Scholar]](http://scholar.google.com/scholar_lookup?hl=en&publication_year=2012&author=R.+J.+Williams&author=B.+L.+West&author=R.+I.+Simpson&title=Prevention+of+problem+gambling%3A+A+comprehensive+review+of+the+evidence%2C+and+identified+best+practices), p. 68 [↑](#footnote-ref-50)
51. Williams R.J., West, B.L., & Simpson, R.I. (2012). Prevention of Problem/Pathological Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre. Guelph, Ontario, Canada. October 1, 2012. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: http://hdl.handle.net/10133/414, p.63 – 67 [↑](#footnote-ref-51)
52. Australian/New Zealand Gaming Machine National Standard 2016. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://www.treasury.tas.gov.au/Documents/GMNS2016.pdf> [↑](#footnote-ref-52)
53. Machine standards category B3 & B4,. UK Gabling Commission.June 2012. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: https://www.gamblingcommission.gov.uk/PDF/Machine-standards-category-B3-and-B4.pdf [↑](#footnote-ref-53)
54. Calado F. and Griffits M.D., Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000-2015). Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5370365/> [↑](#footnote-ref-54)
55. Williams West, & Simpson, [2012](https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14459795.2017.1360928) Williams, R. J., West, B. L., & Simpson, R. I. (2012). *Prevention of problem gambling: A comprehensive review of the evidence, and identified best practices*. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. October 1, 2012. Retrieved March 19, 2015, Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://www.uleth.ca/dspace/bitstream/handle/10133/3121/2012-PREVENTION-OPGRC.pdf?sequence=3> [[Google Scholar]](http://scholar.google.com/scholar_lookup?hl=en&publication_year=2012&author=R.+J.+Williams&author=B.+L.+West&author=R.+I.+Simpson&title=Prevention+of+problem+gambling%3A+A+comprehensive+review+of+the+evidence%2C+and+identified+best+practices), p. 33 [↑](#footnote-ref-55)
56. Williams West, & Simpson, [2012](https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14459795.2017.1360928) Williams R. J., West, B. L., & Simpson, R. I. (2012). *Prevention of problem gambling: A comprehensive review of the evidence, and identified best practices*. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. October 1, 2012. Retrieved March 19, 2015, Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://www.uleth.ca/dspace/bitstream/handle/10133/3121/2012-PREVENTION-OPGRC.pdf?sequence=3> [[Google Scholar]](http://scholar.google.com/scholar_lookup?hl=en&publication_year=2012&author=R.+J.+Williams&author=B.+L.+West&author=R.+I.+Simpson&title=Prevention+of+problem+gambling%3A+A+comprehensive+review+of+the+evidence%2C+and+identified+best+practices), p. 67 [↑](#footnote-ref-56)
57. Parliamentary Joint Select Committee on Gambling Reform, Third report The prevention and treatment of problem gambling, October 2012, P.111-112. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://www.aph.gov.au/Parliamentary_Business/Committees/Joint/Former_Committees/gamblingreform/completedinquires/2010-13/preventiontreatment/report/index> [↑](#footnote-ref-57)
58. Australian Gambling Research Center, Gambling in Suburban Australia, 3. Community context and local environment, Research Report,, March 2019, Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://aifs.gov.au/agrc/publications/gambling-suburban-australia/3-community-context-and-local-environment> [↑](#footnote-ref-58)
59. Gambling in Suburban Australia, 5. Life stressors, Research Report, March 2019, Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://aifs.gov.au/agrc/publications/gambling-suburban-australia/5-life-stressors> [↑](#footnote-ref-59)
60. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: https://www.stjornarradid.is/media/menntamalaraduneyti-media/media/mrn-pdf/youth\_act70\_2007.pdf [↑](#footnote-ref-60)
61. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <http://volteface.me/publications/iceland-report/1-youth-iceland-model/> [↑](#footnote-ref-61)
62. LSBA šobrīd apvieno 10 biedrus, kas ir vadošie uzņēmumi Latvijas spēļu biznesā [↑](#footnote-ref-62)
63. Latvijas interaktīvo azartspēļu biedrība dibināta 2018.gada 17.maijā ar mērķi ieviest labas prakses standartus, kas veicinātu godīgu un sociāli atbildīgu vidi interaktīvo azartspēļu nozarē [↑](#footnote-ref-63)
64. datorsistēma ar programmatūru, kas nodrošina valsts akciju sabiedrības “Latvijas Loto” izložu biļešu pārdošanu internetā [www.latloto.lv](http://www.latloto.lv/) dalībai izlozēs. [↑](#footnote-ref-64)
65. Azartspēļu un izložu likuma 4.panta “Azartspēļu organizēšanas ierobežojumi” sestā daļa. [↑](#footnote-ref-65)
66. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā:

 <https://www.responsiblegambling.nsw.gov.au/__data/assets/pdf_file/0003/138126/the-role-of-loyalty-programs-gambling-2016.pdf> [↑](#footnote-ref-66)
67. Wohl M. J.A.Loyalty programmes in the gambling industry: potentials for harm and possibilities for harm-minimization. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://doi.org/10.1080/14459795.2018.1480649> [↑](#footnote-ref-67)
68. Spēlētājs ar savu dalību azartspēlē jau ir samaksājis par pamatspēli, kā rezultātā ir nopelnījis vai samaksājis arī par bezmaksas spēli. [↑](#footnote-ref-68)
69. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā:

<https://www.responsiblegambling.nsw.gov.au/__data/assets/pdf_file/0003/138126/the-role-of-loyalty-programs-gambling-2016.pdf> [↑](#footnote-ref-69)
70. Van Dyke N., Jenner D., Maddern C.The role of loyalty programs in gambling: finalreport of findings from audit of elktronic gaming machine gambilng vebues, literature review online diskussion boards and longitudinal telefhone survey; Published on behalf of Gambling Research Australia by the Office of Liquor, Gaming and Racing Department of Justice, Melbourne, Victoria Australia January 2016

Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā:

<https://www.responsiblegambling.nsw.gov.au/__data/assets/pdf_file/0003/138126/the-role-of-loyalty-programs-gambling-2016.pdf> [↑](#footnote-ref-70)
71. Williams R. J., & Wood, R. T. (2004). The proportion of gaming revenue derived from problem gamblers: Examining the issues in a Canadian context. *Analyses of Social Issues and Public Policy*, 4, 33–45. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā:

<https://www.researchgate.net/publication/227651794_The_Proportion_of_Gaming_Revenue_Derived_from_Problem_Gamblers_Examining_the_Issues_in_a_Canadian_Context> [↑](#footnote-ref-71)
72. Wohl M.J.A. Loyalty programmes in the gambling industry: potentials for harm and possibilities for harm-minimization. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://doi.org/10.1080/14459795.2018.1480649> [↑](#footnote-ref-72)
73. Wohl M.J.A. Loyalty programmes in the gambling industry: potentials for harm and possibilities for harm-minimization. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://doi.org/10.1080/14459795.2018.1480649> [↑](#footnote-ref-73)
74. [Blaszczynski](https://www.researchgate.net/profile/Alex_Blaszczynski) A., Ladouceur R., Shaffer H.J. 2004. A Science-Based Framework for Responsible Gambling: The Reno Mode [*Journal of Gambling Studies*](https://www.researchgate.net/journal/1050-5350_Journal_of_Gambling_Studies). Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://www.researchgate.net/publication/8359878_A_Science-Based_Framework_for_Responsible_Gambling_The_Reno_Model> [↑](#footnote-ref-74)
75. Mrazek P. J., Haggerty, R. J. (Eds.). (1994). Reducing the risk for mental disorders: Frontiers for preventive intervention research. Washington, DC: National Academy. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/25144015/> [↑](#footnote-ref-75)
76. Zavadskis A., Lazdiņa S. un Pelne A. Atkarību izraisošo vielu profilakse Latvijā 2017. Gadā, Slimību profilakses un kontroles centrs, 2017, Rīgā, lpp. 8. [↑](#footnote-ref-76)
77. Zavadskis A., Lazdiņa S. un Pelne A. Atkarību izraisošo vielu profilakse Latvijā 2017. Gadā, Slimību profilakses un kontroles centrs, 2017, Rīgā, lpp. 9.,,18. [↑](#footnote-ref-77)
78. Rīgas domes 2005.gada 8.marta saistošo noteikumu Nr.91 „Par reklāmu, izkārtņu un citu informatīvo materiālu izvietošanas kārtību Rīgā” 2.4.apakšpunkta (zaudēja spēku 07.01.2014). [↑](#footnote-ref-78)
79. European Commision, Evaluation of Regulatory Tools for Enforcing Online Gambling Rules and Channelling Demand towards Controlled Offers, November 2018, p.85-86. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://ec.europa.eu/growth/content/evaluation-regulatory-tools-enforcing-online-gambling-rules-and-channelling-demand-towards-1_en> [↑](#footnote-ref-79)
80. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/LV/TXT/?qid=1488204560202&uri=CELEX:52011DC0128> [↑](#footnote-ref-80)
81. 2014.gada 14.jūlija Komisijas ieteikums par principiem, ko piemēro, lai aizsargātu tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu patērētājus un spēlētājus un novērstu nepilngadīgo iesaistīšanos tiešsaistes azartspēlēs(2014/478/ES) [↑](#footnote-ref-81)
82. Pilngadības vecums visās dalībvalstīs ir 18 gadu (izņemot Austriju, kur tas ir 19 gadu). [↑](#footnote-ref-82)
83. C-258/08, Ladbrokes Betting & Gaming Ltd, ES: C: 2010: 308, par. 19. [↑](#footnote-ref-83)
84. *Dickinger and Ömer*, C-347/09, EU:C:2011:582, 50. un 56. paragrāfs. [↑](#footnote-ref-84)
85. Williams, Volberg, & Stevens, [2012](https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14459795.2017.1360928) Williams, R. J., Volberg, R. A., & Stevens, R. M. G. (2012). *The population prevalence of problem gambling: Methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends*. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. Retrieved. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://www.uleth.ca/dspace/bitstream/handle/10133/3068/2012-PREVALENCE-OPGRC%20%282%29.pdf?sequence=3> [↑](#footnote-ref-85)
86. GGR (apgrozījums mīnus izmaksātie laimesti) VAS “Latvijas Loto” aprēķināts pēc azartspēļu ieņēmumu aprēķināšanas metodes [↑](#footnote-ref-86)
87. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: https://www.european-lotteries.org/european-gaming-standards [↑](#footnote-ref-87)
88. AIL 60.pants [↑](#footnote-ref-88)
89. AIL 72.pantā [↑](#footnote-ref-89)
90. AIL 69.pants [↑](#footnote-ref-90)
91. Eiropas komisijas (2014. gada 14. jūlijs) par principiem, ko piemēro, lai aizsargātu tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu patērētājus un spēlētājus un novērstu nepilngadīgo iesaistīšanos tiešsaistes azartspēlēs (Dokuments attiecas uz EEZ) (2014/478/ES) 6.punkts [↑](#footnote-ref-91)
92. Likums “Alkoholisko dzērienu aprites likums” 10.panta pirmā daļa. [↑](#footnote-ref-92)
93. Williams, R.J., West, B.L., & Simpson, R.I. (2012). *Prevention of Problem/Pathological Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence.* Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre. Guelph, Ontario, Canada. October 1, 2012. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: http://hdl.handle.net/10133/414 [↑](#footnote-ref-93)
94. Williams, R.J., West, B.L., & Simpson, R.I. (2012). *Prevention of Problem/Pathological Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence.* Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre. Guelph, Ontario, Canada. October 1, 2012. <http://hdl.handle.net/10133/414> [↑](#footnote-ref-94)
95. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://77.мвд.рф/SMI/Itogi_kompleksnoj_operativno_profilaktic> [↑](#footnote-ref-95)
96. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://www.parlament.gv.at/PAKT/VHG/XXVI/III/III_00298/imfname_7564379.pdf> [↑](#footnote-ref-96)
97. St-Pierre, Renee & Walker, Douglas & Derevensky, Jeffrey & Gupta, Rina. (2014). How Availability and Accessibility of Gambling Venues Influence Problem Gambling: A Review of the Literature. Gaming Law Review and Economics. 18. 150-172. [↑](#footnote-ref-97)
98. Williams, R.J., West, B.L., & Simpson, R.I. (2012). *Prevention of Problem/Pathological Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence.* Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre. Guelph, Ontario, Canada. October 1, 2012. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <http://hdl.handle.net/10133/414>, p.40 [↑](#footnote-ref-98)
99. Williams, R.J., West, B.L., & Simpson, R.I. (2012). *Prevention of Problem/Pathological Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence.* Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre. Guelph, Ontario, Canada. October 1, 2012. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <http://hdl.handle.net/10133/414>, p.36 [↑](#footnote-ref-99)
100. The Interstate Treaty (*section 25(2)*) [↑](#footnote-ref-100)
101. Quirino Mancini, Tonucci & Partners**, “**Gaming in Italy: overview”; Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/4-636>9099?transitionType=Default&contextData=(sc.Default)&firstPage=true&bhcp=1 [↑](#footnote-ref-101)
102. Vlaemminck P., Verbeke R.. The Gambling Law Review - Edition 4. Belgium. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: https://thelawreviews.co.uk/edition/the-gambling-law-review-edition-4/1194851/belgium#footnote-030 [↑](#footnote-ref-102)
103. Zammit A.J., Kimberley G..,Vella A., GVZH Advocates. Gaming in Malta: overview. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com> [↑](#footnote-ref-103)
104. #  Gaming Law of the Republic of Lithuania, **Article 81 ;** Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://lpt.lrv.lt/en/legal-information/gaming-law-of-the-republic-of-lithuania>

 [↑](#footnote-ref-104)
105. #  Estonia. Gambling Act **§ 37.** Requirements for gaming location Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://www.riigiteataja.ee/en/eli/515012016007/consolide>

 [↑](#footnote-ref-105)
106. Afghanistan, Albania, Algeria, Bangladesh, Bhutan, Indonesia, Iran, Jordan, Libya, Mali, Oman, Pakistan, Qatar, Saudi Arabia, Somalia, Sudan, Syria, United Arab Emirates, and Yemen (Online Casino Suite, 2012). [↑](#footnote-ref-106)
107. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://europeangaming.eu/portal/latest-news/2018/11/02/31737/european-council-offers-support-to-albanias-gambling-ban/> [↑](#footnote-ref-107)
108. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://iclg.com/practice-areas/gambling-laws-and-regulations/ireland> [↑](#footnote-ref-108)
109. Williams, R.J., West, B.L., & Simpson, R.I. (2012). *Prevention of Problem Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence, and Identified Best Practices.* Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. October 1, 2012. http://hdl.handle.net/10133/3121 [↑](#footnote-ref-109)
110. Binde P., Gambling motivation and involvement, Swedish National Institute of Public health, p.15 [↑](#footnote-ref-110)
111. Binde P., Gambling motivation and involvement, Swedish National Institute of Public health, p.6 [↑](#footnote-ref-111)
112. Binde P., Gambling motivation and involvement, Swedish National Institute of Public health, p.18 [↑](#footnote-ref-112)
113. Augstākās tiesas 2010.gada 18.jūnija sprieduma lietā Nr.SKA 289/2010 7. un 8.punkts [↑](#footnote-ref-113)
114. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://manas.tiesas.lv/eTiesasMvc/lv/nolemumi> [↑](#footnote-ref-114)
115. Augstākās tiesas 2010.gada 18.jūnija sprieduma lietā Nr.SKA 289/2010 9.punkts [↑](#footnote-ref-115)
116. Tiesu judikatūrā nostiprinātās atziņas: (Senāta 2010.gada 17.jūnija sprieduma lietā Nr. SKA-227/2010 10.punkts, 2010.gada 22.jūnija sprieduma lietā Nr. SKA-318/2010 14.punkts, 2010.gada 14.oktobra sprieduma lietā Nr. SKA-404/2010 8.punkts, 2012.gada 30.oktobra sprieduma lietā Nr. SKA-5/2012 10.punkts) [↑](#footnote-ref-116)
117. German The Interstate Treaty (*section 25(2)*) [↑](#footnote-ref-117)
118. Quirino Mancini, Tonucci & Partners, “Gaming in Italy: overview”; <https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com/4-636> 9099?transitionType=Default&contextData=(sc.Default)&firstPage=true&bhcp=1 [↑](#footnote-ref-118)
119. Philippe Vlaemminck, Robbe Verbeke. The Gambling Law Review – Edition 4. Belgium. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://thelawreviews.co.uk/edition/the-gambling-law-review-edition-4/1194851/belgium#footnote-030> [↑](#footnote-ref-119)
120. Zammit A.J., Kimberley G., Vella A., GVZH Advocates. Gaming in Malta: overview. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://uk.practicallaw.thomsonreuters.com> [↑](#footnote-ref-120)
121. AIL 54.pants un AIL 80.pants [↑](#footnote-ref-121)
122. Eiropas Parlamenta Un Padomes Direktīva 2000/31/EK (2000.gada 8.jūnjs) par dažiem informācijas sabiedrības pakalpojumu tiesiskiem aspektiem, jo īpaši elektronisko tirdzniecību, iekšējā tirgū (Direktīva par elektronisko tirdzniecību) [↑](#footnote-ref-122)
123. European Commisssion Evaluation of Regulatory Tools for Enforcing Online Gabling Rules and Channelling Demans towards Controlled Offers, 2018, p.89., p.114, Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://publications.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/6bac835f-2442-11e9-8d04-01aa75ed71a1/language-en> [↑](#footnote-ref-123)
124. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <http://kazinotops.lv/cetras-tendences-kuras-ietekmes-online-kazino-nakotni/> [↑](#footnote-ref-124)
125. CJEU, judgment of 8 September 2010, *Markus Stoss*, C-316/07, 358/07, 360/07, 409/07 and 410/07, paragraphs 81 and 107. [↑](#footnote-ref-125)
126. The Gaming Regulators European Forum [↑](#footnote-ref-126)
127. Declaration of gambling regulators on their concerns related to the blurring of lines between gambling and gaming [↑](#footnote-ref-127)
128. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://www.juniperresearch.com/press/press-releases/loot-boxes-and-skins-gambling> [↑](#footnote-ref-128)
129. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <http://blizzardwatch.com/2017/06/06/new-way-buy-overwatch-loot-boxes-china/> [↑](#footnote-ref-129)
130. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://www.bbc.com/news/technology-43906306> [↑](#footnote-ref-130)
131. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: https://www.pcgamer.com/belgium-says-loot-boxes-are-gambling-wants-them-banned-in-europe/ [↑](#footnote-ref-131)
132. Pēdējo reizi skatīts 2020.gada 6.augustā: <https://www.spillemyndigheden.dk/en/news/danish-gambling-authority-has-25-illegal-gambling-websites-blocked> [↑](#footnote-ref-132)