

# IETEIKUMI

## KOMISIJAS IETEIKUMS

(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)

EIROPAS KOMISIJA,

ņemot vērā Līgumu par Eiropas Savienības darbību un jo īpaši tā 292. pantu,

tā kā:

- (1) Komisija 2011. gadā rīkoja sabiedrisko apspriešanu par “Zaļo grāmatu par tiešsaistes azartspēlēm iekšējā tirgū” <sup>(1)</sup>. Tā noteica kopējus dalībvalstu mērķus attiecībā uz tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu regulējumu un palīdzēja noteikt galvenās prioritārās jomas, kurās nepieciešama rīcība Savienības līmenī.
- (2) Paziņojumā “Ceļā uz visaptverošu Eiropas regulējumu tiešsaistes azartspēlēm” <sup>(2)</sup>, kas tika pieņemts 2012. gada 23. oktobrī, Komisija ierosināja virkni darbību, ar kurām centās risināt tiešsaistes azartspēļu regulējuma, sabiedriskās un tehniskās problēmas. Proti, Komisija paziņoja, ka tā iesniegs ieteikumus par patērētāju aizsardzību tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu jomā – tostarp nepilngadīgo aizsardzību – un par atbildīgiem komercpaziņojumiem par tiešsaistes azartspēļu pakalpojumiem. Šis ieteikums ir izstrādāts tā, lai apvienotu abus šos jautājumus un uzlabotu patērētāju un spēlētāju aizsardzību, kā arī nepieļautu nepilngadīgo personu iesaistīšanos tiešsaistes azartspēlēs. Šā ieteikuma mērķis ir nodrošināt, ka azartspēles saglabājas kā izklaides avots, ka patērētājiem ir pieejama droša azartspēļu vide un ka ir ieviesti pasākumi, lai novērstu finansiālu vai sociālu kaitējumu, kā arī lai noteiktu pasākumus, kas vajadzīgi, lai nepieļautu nepilngadīgo personu iesaistīšanos tiešsaistes azartspēlēs.
- (3) Eiropas Parlaments 2013. gada 10. septembra Rezolūcijā par tiešsaistes azartspēlēm iekšējā tirgū <sup>(3)</sup> aicināja Komisiju izskatīt valstu spēlētāju pašizslēgšanas reģistru sadarbības iespēju, lai uzlabotu informētību par azartspēļu atkarības riskiem un apsvērtu obligātas trešās personas veiktas identifikācijas pārbaudes. Eiropas Parlaments arī aicināja paredzēt, ka tiešsaistes azartspēļu organizētāju pienākums ir sniegt azartspēļu tīmekļa vietnē informāciju par regulatīvajām iestādēm un brīdinājumus nepilngadīgajiem, kā arī informāciju par pašierobežojumu izmantojumu. Turklāt Eiropas Parlaments aicināja izstrādāt kopējus principus attiecībā uz atbildīgiem komercpaziņojumiem. Tas ieteica, ka komercpaziņojumiem jāietver skaidrs brīdinājums par sekām, kādas ir patoloģiskai tieksmei uz azartspēlēm, un par azartspēļu atkarības riskiem. Komercpaziņojumi nedrīkstētu būt pārmērīgi vai izvietoti pie nepilngadīgajiem paredzēta satura vai tādās vietās, kur ir lielāks risks, ka mērķauditorija būs nepilngadīgie.
- (4) Eiropas Ekonomikas un sociālo lietu komiteja arī aicināja Komisiju iesaistīties, lai uzlabotu patērētāju aizsardzību attiecībā uz tiešsaistes azartspēlēm un aizsargātu nepilngadīgos <sup>(4)</sup>.
- (5) Ja saskaņošana nav veikta Savienības līmenī, dalībvalstis principā var brīvi noteikt savus politikas mērķus attiecībā uz laimes spēlēm un definēt nepieciešamo aizsardzības līmeni, lai aizsargātu patērētāju veselību. Eiropas Savienības Tiesa ir sniegusi vispārīgus norādījumus par to, kā (tiešsaistes) azartspēļu jomā interpretēt iekšējā tirgus pamatbrīvības, ņemot vērā azartspēļu darbību īpašo raksturu. Lai gan dalībvalstis var aizliegt vai ierobežot

<sup>(1)</sup> COM(2011) 128 galīgā redakcija.

<sup>(2)</sup> COM(2012) 596 final.

<sup>(3)</sup> P7\_TA(2013)0348.

<sup>(4)</sup> 2012/2322 (INI).

tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu piegādi pārrobežu līmenī, pamatojoties uz sabiedrisko interešu mērķiem, kurus tās cenšas aizsargāt, tomēr dalībvalstīm ir jāpierāda, ka attiecīgais pasākums ir piemērots un vajadzīgs. Dalībvalstīm ir pienākums pierādīt, ka sabiedrisko interešu mērķu sasniegšana notiek sistemātiski un saskaņoti <sup>(1)</sup>.

- (6) Eiropas Savienības Tiesa ir arī ieviesusi pamatnoteikumus komercpaziņojumiem par azartspēļu pakalpojumiem un jo īpaši par tiem pakalpojumiem, kurus sniedz monopola apstākļos. Reklāmai, kuru īsteno valsts monopola īpašnieks, jābūt samērotai, un tās apmērs nekādā gadījumā nedrīkst pārsniegt to, 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 <sup>(2)</sup>.
- (7) Patērētāju un veselības aizsardzība ir dalībvalstu galvenie sabiedrisko interešu mērķi to valstu azartspēļu regulējumu kontekstā, kuri paredzēti, lai nepieļautu azartspēļu izraisītas problēmas un aizsargātu nepilngadīgos.
- (8) Noteikumi un politika, ko dalībvalstis ievieš, lai sasniegtu sabiedrisko interešu mērķus, ievērojami atšķiras. Rīcība Savienības līmenī mudina dalībvalstis nodrošināt augstu aizsardzības līmeni visā Savienībā, jo īpaši ņemot vērā ar azartspēlēm saistītos riskus, tostarp to izraisītu problēmu attīstību vai citas negatīvas sekas indivīdiem un sabiedrībai.
- (9) Šā ieteikuma mērķis ir aizsargāt patērētāju un spēlētāju veselību un tādējādi arī mazināt iespējamo ekonomisko kaitējumu, kas var rasties no patoloģiskas vai pārmērīgas tieksmes uz azartspēlēm. Šādā saistībā šajā ieteikumā ietverti principi, lai patērētājiem, spēlētājiem un nepilngadīgajiem nodrošinātu augsta līmeņa aizsardzību attiecībā uz tiešsaistes azartspēļu pakalpojumiem. Sagatavojot šo ieteikumu, Komisija ir izmantojusi dalībvalstu labo praksi.
- (10) Tiešsaistes azartspēļu pakalpojumi tiek plaši piedāvāti un izmantoti. Tiešsaistes azartspēles ir pakalpojumu darbība, kuras gada peļņa 2012. gadā ES bija EUR 10,54 miljardi. Tehnoloģiskā attīstība, interneta pieejamības pieaugums un mobilo tehnoloģiju ērtums veicina piekļuvi tiešsaistes azartspēlēm un to pieaugumu. Tomēr var tikt izdarīta uz dezinformāciju balstīta izvēle, ja informācija nav pietiekami skaidra vai pārredzama. Turklāt tiešsaistes spēlētāji meklē konkurējošas azartspēļu iespējas, ja uzskata, ka piedāvājums nav pievilcīgs.
- (11) Pastāv dažādi plašsaziņas līdzekļi, kas veicina ar azartspēlēm saistīto komercpaziņojumu iedarbību, piemēram, drukātie plašsaziņas līdzekļi, tiešais pasts, audiovizuālie plašsaziņas līdzekļi un reklāmas stendi, kā arī sponsorēšana. Tā rezultātā neaizsargātās grupas (piemēram, nepilngadīgie) var tikt piesaistīti azartspēlēm. Vienlaikus komercpaziņojumam par tiešsaistes azartspēļu pakalpojumiem var būt liela nozīme patērētāju novirzīšanā pie piedāvājuma, kas ir atļauts un pārraudzīts, piemēram, norādot organizētāja identitāti un sniedzot pareizu un patiesu informāciju par azartspēlēm, tostarp par azartspēļu izraisītu problēmu riskiem, kā arī atbilstošus brīdinājuma ziņojumus.
- (12) Dažām personām, kuras iesaistās azartspēlēs, ir tādas ar uzvedību saistītas problēmas, kas negatīvi ietekmē šīs personas vai viņu ģimeni, bet citām personām patoloģiska aizraušānās ar azartspēlēm nodara nopietnu kaitējumu. Tiek lēsts, ka 0,1–0,8 % pieaugušo iedzīvotāju cieš no kādas azartspēļu izraisītas problēmas un vēl 0,1–2,2 % iesaiste azartspēlēs ir iespējami problemātiska <sup>(3)</sup>. Tāpēc jāizmanto preventīva pieeja, sociāli atbildīgi izturoties pret tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu piedāvāšanu un reklamēšanu, jo īpaši, lai nodrošinātu, ka azartspēles nebūtu nekas vairāk kā atpūtas un brīvā laika pasākums.
- (13) Nepilngadīgie bieži tiek pakļauti azartspēļu iedarbībai, jo viņi izmanto internetu, mobilās lietojumprogrammas un plašsaziņas līdzekļus, kas izvieto azartspēļu reklāmu, kā arī azartspēļu reklāmas standus. Viņi arī vēro vai apmeklē sporta sacensības, kuras sponsorē no azartspēļu procentu likmēm vai kurās izvieto uz azartspēļu darbībām vērstas reklāmas. Līdz ar to šis ieteikums ir arī paredzēts, lai nepieļautu, ka nepilngadīgiem tiktu nodarīts kaitējums vai tos izmantotu, iesaistot azartspēlēs.

<sup>(1)</sup> Lietas C-186/11 un C-209/11 *Stanleybet International*, C-316/07 *Stoss* un citi un tajā minētā judikatūra.

<sup>(2)</sup> Lieta C-347/09 *Dickinger and Omer* un tajā minētā judikatūra.

<sup>(3)</sup> ALICE-RAP politikas dokumentu krājums *Gambling: two sides of the same coin – recreational activity and public health problem*. ALICE-RAP ir izpētes projekts, kas finansēts Septītās pētniecības un attīstības pamatprogrammas ietvaros ([www.alicerap.eu](http://www.alicerap.eu)).

- (14) Tiešsaistes azartspēļu organizētājiem, kuri ir izveidoti Savienībā, arvien biežāk ir vairākas licences dažādās dalībvalstīs, kuras azartspēļu nozares reglamentēšanai ir izvēlējušās uz licencēm balstītu sistēmu. Organizatori varētu gūt labumu no vienotākas pieejas. Turklāt atbilstības prasību skaita pieaugums var radīt lieku infrastruktūras un izmaksu dublēšanu, radot nevajadzīgu administratīvo slogu regulējošām iestādēm.
- (15) Ir lietderīgi aicināt dalībvalstis ierosināt noteikumus, saskaņā ar kuriem patērētājiem tiek sniegta informācija par tiešsaistes azartspēlēm. Šādos noteikumos būtu jāparedz, ka tiek novērstas azartspēļu izraisītās problēmas un nepilngadīgie nepieklūst azartspēļu vietnēm, un patērētāji tiek rosināti neizmantojot neregulētos piedāvājumus, kas nav atļauti un iespējami varētu nodarīt kaitējumu.
- (16) Vajadzības gadījumā šā ieteikuma principi būtu jāpiemēro ne tikai organizētājiem, bet arī trešām personām, tostarp arī tā sauktajiem "saistītajiem uzņēmumiem", kuriem operatora vārdā ļauts veicināt tiešsaistes azartspēļu pakalpojumus.
- (17) Ir lietderīgi labāk informēt patērētājus un spēlētājus par tiešsaistes azartspēļu pakalpojumiem, kas atbilstīgi Savienības tiesību aktiem nav atļauti saskaņā ar tās dalībvalsts tiesību aktiem, kurā tiešsaistes azartspēļu pakalpojums tiek saņemts, kā arī vērsties pret šādiem neatļautiem pakalpojumiem. Šajā ietvarā dalībvalstis, kas neļauj sniegt konkrētu tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu, nedrīkstētu atļaut šā pakalpojuma komerciālu paziņošanu.
- (18) Reģistrācijas procesam, lai atvērtu spēlētāja kontu, jābūt izveidotam tā, lai varētu pārbaudīt personas identitāti un sekot spēlētāja uzvedībai. Turklāt šādu reģistrāciju ir svarīgi izveidota tā, lai izvairītos no iespējas, ka patērētāji pamet reģistrācijas procesu un pievēršas azartspēļu vietnēm, kuras netiek regulētas.
- (19) Tā kā dalībvalstīs reģistrācijas process ir ieviests dažādos veidos – ar bezaistes vai manuāliem posmiem pārbaudes procesā –, dalībvalstīm būtu jānodrošina, ka identifikācijas datus var efektīvi pārbaudīt, lai atvieglotu reģistrācijas procesa pabeigšanu.
- (20) Ir svarīgi, lai spēlētāju konti tiktu padarīti par pastāvīgiem tikai tad, kad apstiprināta spēlētāju sniegtā identitātes informācija. Pirms konts kļūst par pastāvīgu kontu, ir vēlams, lai spēlētājiem būtu ļauts izmantot pagaidu kontus. Ņemot vērā to būtību, pagaidu kontiem būtu jānosaka fiksēta nominālvērtība, un spēlētāji nedrīkstētu izņemt depozītus vai laimestus.
- (21) Lai aizsargātu spēlētājus un viņu līdzekļus, kā arī nodrošinātu pārredzamību, būtu jāievieš procedūras to spēlētāju kontu pārbaudēm, kuri noteiktu laiku nav bijuši aktīvi, un procedūras spēlētāja konta slēpšanai vai apturēšanai. Turklāt, ja tiek konstatēts, ka persona ir nepilngadīga, spēlētāja konts būtu jāanulē.
- (22) Attiecībā uz informatīviem brīdinājumiem vajadzības gadījumā azartspēļu sesijas laikā spēlētājam redzamā vietā jābūt pieejamai taimera iespējai.
- (23) Attiecībā uz spēlētājam nodrošināto atbalstu papildus depozīta ierobežojumu noteikšanai spēlētājiem varētu nodrošināt papildu aizsargpasākumus, piemēram, iespēju noteikt derību vai zaudējumu ierobežojumus.
- (24) Lai novērstu azartspēļu izraisītu problēmu attīstību, organizētājam – neatkarīgi no spēlētāja pieprasījuma – būtu jāspēj spēlētājam noteikt arī pārtraukumu vai izslēgt to no spēles, ja notiek mulsinošas izmaiņas spēlētāja uzvedībā. Šādos gadījumos organizētājam jāpaziņo spēlētājam iemesls un jānorāda, kur spēlētājs var saņemt palīdzību vai terapiju.
- (25) Azartspēļu organizētāji ir ievērojami sporta komandu un pasākumu sponsori Eiropā. Lai uzlabotu tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu sniedzēju sponsorēšanas pārskatatbildību, prasībās skaidri jānosaka, ka sponsorēšanai jābūt pārskatāmāi un tā jāveic atbildīgi. Jo īpaši skaidras prasības būtu jānosaka, lai nepieļautu, ka azartspēļu organizētāju veiktā sponsorēšana nelabvēlīgi skar vai ietekmē nepilngadīgos.
- (26) Ir arī nepieciešams informēt par risku (piemēram, krāpšanu), kas raksturīgs vairumam azartspēļu vietņu, kurām nepiemēro nevienu no Savienībā noteiktiem kontroles veidiem.

- (27) Lai aizsargātu sabiedrisko interešu mērķus, ir nepieciešama efektīva uzraudzība. Dalībvalstīm būtu jānorīko kompetentās iestādes, jāsniedz skaidri norādījumi organizētājiem un jānodrošina viegli pieejama informācija patērētājiem, spēlētājiem un neaizsargātām grupām, tostarp nepilngadīgajiem.
- (28) Rīcības kodeksiem var būt liela nozīme saistībā ar šajā ieteikumā paredzēto komercpaziņošanas principu efektīvu piemērošanu un uzraudzību.
- (29) Šis ieteikums nav pretrunā Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīvai 2005/29/EK <sup>(1)</sup> un Padomes Direktīvai 93/13/EEK <sup>(2)</sup>.
- (30) Šajā ieteikumā paredzēto principu piemērošana nozīmē personas datu apstrādi. Tāpēc tiek piemērota Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīva 95/46/EK <sup>(3)</sup> un Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīva 2002/58/EK <sup>(4)</sup>,

IR PIENĒMUSI ŠO IETEIKUMU.

## I. MĒRĶIS

1. Dalībvalstīm tiek ieteikts sasniegt patērētāju, spēlētāju un nepilngadīgo aizsardzības augstu līmeni, pieņemot principus attiecībā uz tiešsaistes azartspēļu pakalpojumiem un šo pakalpojumu atbildīgiem komercpaziņojumiem, lai aizsargātu veselību un līdz minimumam samazinātu iespējamo ekonomisko kaitējumu, kas var rasties no patoloģiskas vai pārmērīgas tieksmes uz azartspēlēm.
2. Šis ieteikums nav pretrunā dalībvalstu tiesībām regulēt azartspēļu pakalpojumus.

## II. DEFINĪCIJAS

3. Šajā ieteikumā piemēro šādas definīcijas:

- a) "tiešsaistes azartspēļu pakalpojums" ir jebkurš pakalpojums, kurš ietver derības uz naudas likmēm nejausības spēlēs (tostarp spēlēs ar prasmju elementu), piemēram, loterijās, azartspēlēs kazino, pokerā un derību darījumos, kuras notiek jebkādā veidā attālināti, elektroniski vai izmantojot jebkuru citu saziņas uzlabošanas tehnoloģiju un pēc individuāla pakalpojumu saņēmēja pieprasījuma;
- b) "patērētājs" ir jebkura fiziska persona, kuras darbība nav saistīta ar pašas tirdzniecības, uzņēmējdarbības interesēm, amatu vai darba pienākumiem;
- c) "spēlētājs" ir jebkura fiziska persona, kurai ir organizētāja piešķirts spēlētāja konts un kas piedalās tiešsaistes azartspēļu pakalpojumā;
- d) "spēlētāja konts" ir spēlētāja atvērts konts, kurā tiek reģistrēti visi darījumi ar organizētāju;
- e) "nepilngadīga persona" ir jebkura persona, kas nav sasniegusi minimālo vecumu, kurš saskaņā ar piemērojamajiem valsts tiesību aktiem noteikts attiecībā uz dalību tiešsaistes azartspēļu pakalpojumā;
- f) "organizētājs" ir jebkura fiziska vai juridiska persona, kurai atļauts sniegt tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu, un ikviens, kas rīkojas šādas personas vārdā;

<sup>(1)</sup> Eiropas Parlamenta un Padomes 2005. gada 11. maija Direktīva 2005/29/EK, kas attiecas uz uzņēmēju negodīgu komercpraksi iekšējā tirgū attiecībā pret patērētājiem un ar ko groza Padomes Direktīvu 84/450/EEK un Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīvas 97/7/EK, 98/27/EK un 2002/65/EK, un Eiropas Parlamenta un Padomes Regulu (EK) Nr. 2006/2004 ("Negodīgas komercprakses direktīva") (OV L 149, 11.6.2005., 22. lpp.).

<sup>(2)</sup> Padomes 1993. gada 5. aprīļa Direktīva 93/13/EEK par negodīgiem noteikumiem patērētāju līgumos (OV L 95, 21.4.1993., 29. lpp.).

<sup>(3)</sup> Eiropas Parlamenta un Padomes 1995. gada 24. oktobra Direktīva 95/46/EK par personu aizsardzību attiecībā uz personas datu apstrādi un šādu datu brīvu apriti (OV L 281, 23.11.1995., 31. lpp.).

<sup>(4)</sup> Eiropas Parlamenta un Padomes 2002. gada 12. jūlija Direktīva 2002/58/EK par personas datu apstrādi un privātās dzīves aizsardzību elektronisko komunikāciju nozarē (OV L 201, 31.7.2002., 37. lpp.).

- g) "komercpaziņojums" ir jebkura veida paziņojums, kas izstrādāts, lai tieši vai netieši reklamētu organizētāja preces, pakalpojumus vai tēlu;
- h) "sponsorēšana" ir organizētāja un sponsorētās personas līgumattiecības, saskaņā ar kurām organizētājs finansē vai citādi atbalsta jebkuru sporta vai pasākumu, organizāciju, komandu vai atsevišķu personu, lai veidotu asociāciju starp organizētāja tēlu, zīmoliem vai produktiem un sponsorēšanas īpašumu, saņemot pretī komercpaziņojumus vai citus ieguvumus.

### III. INFORMĀCIJAS PRASĪBAS

- 4. Labi saskatāmā vietā organizētāja azartspēļu tīmekļa vietnes mērķlapā ar piekļuvi no visām tīmekļa vietnes lapām būtu jāizvieto šāda informācija:
  - a) ziņas par uzņēmumu vai citi līdzekļi, kas nodrošina, ka organizētājs ir identificējams un ka ar to var sazināties, tostarp:
    - i) uzņēmuma nosaukums;
    - ii) reģistrācijas vieta;
    - iii) e-pasta adrese;
  - b) zīme "nepilngadīgajiem azartspēles nav atļautas", kurā norādīts minimālais vecums, līdz kuram nav atļauts spēlēt azartspēles;
  - c) ziņojums par "atbildīgām azartspēlēm", kurā ne vairāk kā pēc viena klikšķa var piekļūt:
    - i) informācijai par to, ka azartspēles var būt kaitīgas, ja netiek kontrolētas;
    - ii) informācijai par tīmekļa vietnē pieejamiem pasākumiem spēlētāju atbalstam;
    - iii) spēlētāju pašnovērtējuma testiem, lai spēlētāju varētu pārbaudīt savu uzvedību azartspēlēs;
  - d) saite uz vismaz vienu organizāciju, kura sniedz informāciju par azartspēļu izraisītām problēmām un palīdzību šādos gadījumos.
- 5. Organizētāja un patērētāja līgumattiecību noteikumiem un nosacījumiem jābūt izklāstītiem īsi un salasāmi. Šiem noteikumiem un nosacījumiem būtu:
  - a) jāietver informācija vismaz par termiņiem un ierobežojumiem attiecībā uz līdzekļu izņemšanu no spēlētāja konta, visām maksām par darījumiem ar spēlētāja kontu un saiti uz piemērojamajām izmaksu procentuālajām likmēm par katru spēli;
  - b) jāsaņem patērētāja piekrišana un jābūt apstiprinātiem reģistrācijas procesā, kas minēts V iedaļā;
  - c) jābūt elektroniski pieejamiem tādā veidā, kas ļauj patērētājam tos glabāt un izgūt, un par visām izmaiņām būtu jāpaziņo patērētājam.
- 6. Dalībvalstīm būtu jānodrošina, ka patērētājam ir pieejama informācija par noteikumiem attiecībā uz spēlēm un derībām, kas pieejamas organizētāja azartspēļu tīmekļa vietnē.
- 7. Dalībvalstīm būtu jānodrošina, ka organizētāja azartspēļu tīmekļa vietnē uzrādīti dati par azartspēļu regulatīvo iestādi, lai pierādītu, ka organizētājam ir atļauja darboties.

### IV. NEPILNGADĪGIE

- 8. Nepilngadīgie nedrīkstētu spēlēt azartspēles tīmekļa vietnē vai būt spēlētāja konta īpašnieki.
- 9. Dalībvalstīm būtu jānodrošina, ka organizētājs ievieš procedūras, kas izstrādātas, lai nepieļautu, ka nepilngadīgie iesaistās azartspēlēs, tostarp vecuma pārbaudes V iedaļā minētās reģistrācijas procedūras laikā.
- 10. Lai nepieļautu nepilngadīgo piekļuvi azartspēļu tīmekļa vietnēm, dalībvalstīm būtu jāmudina izvietot azartspēļu tīmekļa vietnēs saites uz vecāku kontroles programmām.

11. Dalībvalstīm būtu jānodrošina, ka tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu komercpaziņojumi nekaitē nepilngadīgajiem vai nemudina viņus uzlūkot azartspēles kā dabisku to brīvā laika aktivitāšu elementu.
12. Komercpaziņojumos būtu jāietver skaidrs ziņojums “nepilngadīgajiem azartspēles nav atļautas”, kurā norādīts minimālais vecums, zem kura nav atļauts spēlēt azartspēles.
13. Dalībvalstīm būtu jānodrošina nepārraidīt, neizvietot vai neatbalstīt komercpaziņojumus:
  - a) plašsaziņas līdzekļos vai ap programmu laiku, kad gaidāms, ka galvenā auditorija būs nepilngadīgie;
  - b) nepilngadīgajiem paredzētās tīmekļa vietnēs;
  - c) tādu vietu tuvumā, kur nepilngadīgie parasti pavada laiku un kur sagaidāms, ka tie būs galvenā auditorija, tostarp vismaz skolās.
14. Ar komercpaziņojumiem nedrīkst:
  - a) izmantot nepilngadīgo pieredzes vai zināšanu trūkumu;
  - b) izmantot tādas nepilngadīgo, jauniešu vai pasākumu attēlus, kas īpaši piesaista nepilngadīgos;
  - c) piesaistīt nepilngadīgos vai jauniešus, atspoguļojot azartspēles kā daļu no jaunatnes kultūras vai asociējot azartspēles ar to;
  - d) uzvedināt uz domām, ka azartspēles pārveido pusaudžus pieaugušos cilvēkus.

#### V. SPĒLĒTĀJA REĢISTRĀCIJA UN KONTS

15. Dalībvalstīm būtu jānodrošina, ka persona drīkst piedalīties tiešsaistes azartspēļu pakalpojumā tikai tad, ja tā ir reģistrēta kā spēlētājs un tai ir organizētāja piešķirts konts.
16. Lai atvērtu spēlētāja kontu, reģistrācijas procesā būtu jāpieprasa šāda informācija:
  - a) uzvārds un vārds;
  - b) adrese;
  - c) dzimšanas datums;
  - d) elektroniskā pasta adrese vai mobilā tālruņa numurs.
17. Spēlētājam jāapstiprina vai organizētājam jāpārbauda sniegtā elektroniskā pasta adrese vai mobilā tālruņa numurs. Tiem vajadzētu ļaut organizētājam un spēlētājam sazināties tiešā un efektīvā veidā.
18. Spēlētāja identitātes dati būtu jāpārbauda. Ja tieša elektroniska pārbaude nav iespējama vai ieviesta, dalībvalstis tiek mudinātas atvieglot piekļuvi valsts reģistriem, datubāzēm vai citiem oficiāliem dokumentiem, kuri organizētājiem jāizmanto, lai pārbaudītu identitātes datus.
19. Dalībvalstīm būtu jānodrošina, ka reģistrācijas procesu, tostarp pagaidu kontu, anulē, ja personas identitāti vai vecumu nav iespējams pārbaudīt.
20. Dalībvalstis tiek mudinātas reģistrācijas procesā pieņemt elektroniskās identifikācijas sistēmas.
21. Dalībvalstīm būtu jānodrošina, ka:
  - a) reģistrācijas process dod iespēju pabeigt identitātes pārbaudi saprātīgā termiņā un tas nav nevajadzīgi apgrūtināošs patērētājiem vai organizētājiem;
  - b) reģistrācijas sistēmas ļauj izmantot alternatīvus līdzekļus, lai pārbaudītu identifikāciju, jo īpaši, ja patērētājam tiek prasīts minētajā dalībvalstī piešķirts personas identifikācijas numurs un viņam tā nav vai ja datubāzes uz laiku nav pieejamas.

22. Dalībvalstīm būtu jānodrošina, ka spēlētājiem ir:
- piekļuve organizētāja piešķirtam pagaidu kontam, kas tiek turēts līdz brīdim, kad ir sekmīgi pabeigta identitātes pārbaude;
  - organizētāja piešķirtā konta unikāls identifikācijas lietotājvārds un parole vai cits piekļuves drošības elements.
23. Dalībvalstīm būtu jāievieš noteikumi, ar kuriem:
- nodrošina, ka spēlētāju līdzekļi tiek aizsargāti un tos var izmaksāt tikai spēlētājam, un šos līdzekļus glabā atsevišķi no organizētāja pašu līdzekļiem;
  - novērš slepenu vienošanos un naudas pārvedumus starp dalībniekiem, iekļaujot noteikumus par pārvedumu atcelšanu vai līdzekļu atgūšanu no spēlētāju kontiem gadījumos, ja tiek konstatētas slepenas vienošanās vai krāpšana.

#### VI. SPĒLĒTĀJA DARBĪBA UN ATBALSTS

24. Dalībvalstīm būtu jānodrošina, ka reģistrācijas posmā organizētāja azartspēļu tīmekļa vietnē spēlētājs var pēc noklusējuma noteikt naudas depozīta maksimālās summas ierobežojumus, kā arī pagaidu ierobežojumus.
25. Dalībvalstīm būtu jānodrošina, ka organizētāja azartspēļu tīmekļa vietnē spēlētājs vienmēr var vienkāršā veidā piekļūt:
- spēlētāja konta atlikumam;
  - tādi spēlētāja atbalsta funkcijai saistībā ar atbildīgu azartspēļu spēlēšanu, kam var piekļūt, izmantojot tiešsaistes veidlapas vai personīgu saskarsmi, tostarp sarunu tiešsaistē vai pa tālruni;
  - palīdzības līnijām, lai sazinātos ar organizācijām, kas sniedz informāciju un palīdzību, kā iepriekš minēts 4. punkta d) apakšpunktā.
26. Dalībvalstīm būtu jānodrošina, ka organizētāja tīmekļa vietnē 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. Spēlētājam jāapstiprina informatīvais brīdinājums un jādod iespēja uz laiku pārtraukt vai turpināt azartspēli.
27. Dalībvalstīm būtu jānodrošina, ka organizētāja azartspēļu tīmekļa vietnē spēlētājs nevar:
- iemaksāt līdzekļus, kas pārsniedz naudas depozīta maksimālās summas ierobežojumu noteiktā laikposmā;
  - piedalīties azartspēlēs, ja spēlētāja kontā nav spēles vai derību segšanai vajadzīgo līdzekļu.
28. Dalībvalstis nedrīkstētu atļaut organizētājam piešķirt spēlētājam kredītu.
29. Dalībvalstīm būtu jānodrošina, ka organizētāja tīmekļa vietnē spēlētājs var:
- samazināt depozīta limitu ar tūlītēju ietekmi;
  - palielināt depozīta limitu. Pieprasījumam būtu jāstājas spēkā ne ātrāk kā 24 stundas pēc spēlētāja pieprasījuma;
  - ņemt pārtraukumu un veikt pašizslēgšanu.
30. Dalībvalstīm būtu jānodrošina, ka organizētājam ir izstrādāta politika un procedūras, ar ko atvieglo mijiedarbību ar spēlētājiem, ja viņu uzvedība azartspēlēs norāda, ka pastāv azartspēļu izraisītu problēmu rašanās risks.
31. Dalībvalstīm būtu jānodrošina, ka noteiktu laikposmu organizētājs reģistrē vismaz spēlētāja depozītus un laimestus. Tie būtu jādara pieejami spēlētājam pēc pieprasījuma.

#### VII. PĀRTRAUKUMS UN PAŠIZSLĒGŠANA

32. Dalībvalstīm būtu jānodrošina, ka spēlētājs organizētāja tīmekļa vietnē var jebkurā laikā aktivizēt pārtraukumu vai pašizslēgšanu no konkrētā tiešsaistes azartspēļu pakalpojuma vai no visiem tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu veidiem.

33. Dalībvalstīm būtu jānodrošina, ka:
  - a) pārtraukums ļauj pārtraukt azartspēli vismaz uz 24 stundām;
  - b) organizētājs dod iespēju izmantot pašizslēgšanu ne mazāk kā sešus mēnešus.
34. Dalībvalstīm būtu jānodrošina, ka pašizslēgšanas gadījumā spēlētāja konts tiek slēgts.
35. Dalībvalstīm būtu jānodrošina, ka spēlētāja atkārtota reģistrācija ir iespējama tikai pēc spēlētāja rakstiska vai elektroniska pieprasījuma un tikai pēc pašizslēgšanas perioda beigām.
36. Dalībvalstīm būtu jāievieš noteikumi attiecībā uz trešo personu pieprasījumiem organizētājam par spēlētāja izslēgšanu no azartspēļu tīmekļa vietnes.
37. Dalībvalstis tiek mudinātas izveidot pašizslēgto spēlētāju reģistru.
38. Ja dalībvalstīs ir izveidoti pašizslēgto spēlētāju valsts reģistri, tām jāatvieglo organizētāju piekļuve šiem reģistriem un jānodrošina, ka organizētāji regulāri saņem informāciju no tiem, lai nepieļautu, ka pašizslēgtie spēlētāji turpina spēlēt.

#### VIII. KOMERCPAZIŅOJUMS

39. Dalībvalstīm būtu jānodrošina, ka organizētāji, kuru vārdā tiek veikts komercpaziņojums, ir skaidri identificējami.
40. Vajadzības gadījumā dalībvalstīm būtu jānodrošina, ka tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu komercpaziņojumi praktiskā un pārredzamā veidā ietver vismaz informāciju par risku, ko veselībai rada problemātiska aizraušanās ar azartspēlēm.
41. Ar komercpaziņojumiem nedrīkst:
  - a) ietvert nepamatotus apgalvojumus par izredzēm laimēt vai ieņēmumiem, kurus spēlētāji var saņemt, spēlējot azartspēles;
  - b) uzvedināt uz domām, ka prasmes var ietekmēt spēles iznākumu, ja tas tā nav;
  - c) izdarīt spiedienu, mudinot spēlēt, vai nicinoši izturēties pret vēlmi nespēlēt, izmantojot komercpaziņojumu laiku, vietu vai veidu;
  - d) attēlot azartspēles kā sociāli pievilcīgas vai ietvert sabiedrībā pazīstamu cilvēku vai slavenību apliecinājumus, kas uzvedina uz domām, ka azartspēles palīdz gūt panākumus sociālajā jomā;
  - e) uzvedināt uz domām, ka azartspēles var būt risinājums sociālām, profesionālām vai personīgām problēmām;
  - f) uzvedināt uz domām, ka azartspēles var būt alternatīva nodarbinātībai, risinājums finansiālām grūtībām vai finansiāla ieguldījuma veids.
42. Dalībvalstīm būtu jānodrošina, ka bezmaksas (*play-for-fun*) spēlēm, ko izmanto komercpaziņojumos, piemēro tos pašus noteikumus un tehniskos nosacījumus kā attiecīgajām maksas (*play-for-money*) spēlēm.
43. Komercpaziņojumiem nevajadzētu vārsties pie neaizsargātiem spēlētājiem, jo īpaši, izmantojot nepieprasītus komercpaziņojumus, kas adresēti spēlētājiem, kuri veikuši pašizslēgšanu no azartspēļu tīmekļa vietnes vai ir tikušas izslēgtas no tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu saņēmēju loka azartspēļu izraisīto problēmu dēļ.
44. Dalībvalstīm, kas atļauj veikt nepieprasītu komercpaziņojumu nosūtīšanu pa elektronisko pastu, jānodrošina:
  - a) ka šāds komercpaziņojums ir skaidri un nepārprotami identificējams;
  - b) ka organizētājs ņem vērā anulēto abonementu reģistrus, kuros var reģistrēties fiziskas personas, kas nevēlas saņemt šādus komercpaziņojumus.
45. Dalībvalstīm būtu jānodrošina, ka komercpaziņojumos tiek ņemts vērā reklamētā tiešsaistes azartspēļu pakalpojuma riska potenciāls.



**IX. SPONSORĒŠANA**

46. Dalībvalstīm būtu jānodrošina, ka organizētāju veiktā sponsorēšana ir pārredzama un ka organizētājs ir skaidri identificējams kā sponsorējošā persona.
47. Sponsorēšana nedrīkst nelabvēlīgi skart vai ietekmēt nepilngadīgos. Dalībvalstis tiek mudinātas nodrošināt, ka:
- netiek atļauta to pasākumu sponsorēšana, kas paredzēti nepilngadīgajiem vai kuru mērķauditorija galvenokārt ir nepilngadīgie;
  - sponsorējošās personas reklāmas materiāli netiek izmantoti to produktu virzīšanai tirgū, kas paredzēti nepilngadīgajiem vai kuru mērķauditorija galvenokārt ir nepilngadīgie.
48. Dalībvalstīm būtu jānodrošina sponsorētās personas pārbaudīt, vai sponsorēšana ir atļauta saskaņā ar valsts tiesību aktiem dalībvalstī, kurā būtu jānotiek sponsorēšanai.

**X. IZGLĪTĪBA UN INFORMĒTĪBA**

49. Dalībvalstis vajadzības gadījumā ar patērētāju organizācijām un organizētājiem tiek aicinātas rīkot vai veicināt regulāras izglītības vai sabiedrības informēšanas uzlabošanas kampaņas, lai uzlabotu patērētāju un neaizsargātu grupu, tostarp nepilngadīgo, informētību par tiešsaistes azartspēlēm.
50. Dalībvalstīm būtu jānodrošina, ka organizētājiem un azartspēļu regulatīvajai iestādei ir jāinformē attiecīgie darba ņēmēji, kuri strādā ar azartspēļu pasākumiem saistītā jomā, par riskiem, kas saistīti ar tiešsaistes azartspēlēm. Darba ņēmēji, kas tieši mijiedarbojas ar spēlētājiem, jāapmāca, lai nodrošinātu, ka viņi izprot ar azartspēļu izraisītām problēmām saistītus jautājumus un zina, kā atbildēt spēlētājiem.

**XI. UZRAUDZĪBA**

51. Dalībvalstis, kad tās piemēro šajā ieteikumā izklāstītos principus, tiek aicinātas izraudzīties kompetentās azartspēļu regulatīvās iestādes, lai neatkarīgi nodrošinātu un uzraudzītu efektīvu atbilstību valsts pasākumiem, kas veikti, lai atbalstītu šajā ieteikumā izklāstītos principus.

**XII. ZIŅOŠANA**

52. Dalībvalstis tiek aicinātas līdz 2016. gada 19. janvārim paziņot Komisijai par visiem pasākumiem, kas veikti saskaņā ar šo ieteikumu, lai Komisija varētu izvērtēt šā ieteikuma īstenošanu.
53. Dalībvalstis statistikas vajadzībām tiek aicinātas apkopot uzticamus ikgadējus datus par:
- piemērojamajiem aizsardzības pasākumiem, jo īpaši (atvērto un aizvērtu) spēlētāju kontu skaitu, pašizslēgto spēlētāju skaitu, to personu skaitu, kas saskaras ar kādu azartspēļu izraisītu problēmu, un spēlētāju sūdzību skaitu;
  - komercepaziņojumiem pa principu pārkāpumu veidiem un kategorijām.

Dalībvalstis tiek aicinātas paziņot šo informāciju Komisijai pirmo reizi līdz 2016. gada 19. jūlijam.

54. Komisijai būtu jāizvērtē šā ieteikuma īstenošana līdz 2017. gada 19. janvārim.

Briselē, 2014. gada 14. jūlijā

*Komisijas vārdā –  
priekšsēdētāja vietnieks*  
Michel BARNIER