

LV

LV

LV



EIROPAS KOMISIJA

Briselē, 24.3.2011
COM(2011) 128 galīgā redakcija

ZALĀ GRĀMATA

par tiešsaistes azartspēlēm iekšējā tirgū

SEC(2011) 321 galīgā redakcija

SATURA RĀDĪTĀJS

ZAĻĀ GRĀMATA par tiešsaistes azartspēlēm iekšējā tirgū	3
1. Tiešsaistes azartspēļu regulēšana Eiropas Savienībā. Nesenie notikumi un pašreizējās problēmas no iekšējā tirgus viedokļa	6
1.1. Apspriešanas nolūks.....	6
1.2. Tiešsaistes azartspēles Eiropas Savienībā. Pašreizējais stāvoklis.....	7
2. Galvenie politikas jautājumi, uz kuriem attiecas šī apspriešana	13
2.1. Tiešsaistes azartspēļu definīcija un organizācija.....	13
2.2. Saistīti pakalpojumi, ko veic un/vai izmanto tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu piegādātāji	15
2.3. Sabiedriski derīgie mērķi	18
2.3.1. Patērētāju tiesību aizsardzība	18
2.3.2. Sabiedriskā kārtība	23
2.3.3. Labas gribas un sabiedriski derīgu darbību, kā arī tādu pasākumu finansēšana, uz kuriem balstās tiešsaistes sporta derības	26
2.4. Tiesību īstenošana un ar to saistīti jautājumi	29

ZALĀ GRĀMATA

par tiešsaistes azartspēlēm iekšējā tirgū

Šīs zaļās grāmatas mērķis ir sākt plašu sabiedrisku apspriešanu par visām attiecīgajām sabiedriskās kārtības problēmām un iespējamiem iekšējā tirgus jautājumiem, ko, strauji attīstīdamies, rada gan likumīgi, gan neatļauti tiešsaistes azartspēļu piedāvājumi Eiropas Savienībā esošajiem iedzīvotājiem.

Kopumā jāteic, ka šobrīd ir divi valsts regulējuma modeļi, kas tiek piemēroti azartspēļu jomā: viens balstās uz licencētu organizatoru pakalpojumu sniegšanu stingra regulējuma robežās, otrs — uz stingri kontrolētu monopolu (kas pieder valstij, vai kā citādi). Šie abi modeļi iekšējā tirgū lielā mērā ir pastāvējuši līdzās, ņemot vērā agrāk relatīvi ierobežotās iespējas azartspēļu pakalpojumus pārdot pāri robežām.

Tiešsaistes azartspēļu tirgus ir visstraujāk augošais kopējā azartspēļu tirgus segments, kura gada ienākumi 2008. gadā pārsniedz EUR 6,16 miljardus¹. Monopoliem bieži vien ir atļauts izvērst tiešsaistes darbības, un dažas dalībvalstis² ar monopola režīmu ir pakāpeniski nolēmušas atvērt savus tiešsaistes azartspēļu un derību tirgus. Ir svarīgi piezīmēt, ka uz sporta derībām pretstatā citām azartspēļu formām dažu valstu regulējumā attiecas relatīvi vieglāks licencēšanas režīms. Kopumā interneta attīstība un palielinātais tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu piedāvājums ir padarījis grūtāku dažādu valstu regulējuma modeļu līdzaspastāvēšanu.

Problēmas, ko rada atšķirīgu regulēšanas modeļu līdzaspastāvēšana, ilustrē prejudiciālu nolēmumu skaits šajā jomā, kā arī nozīmīga t. s. „pelēko”³ un nelikumīgo tiešsaistes tirgu attīstība visās dalībvalstīs. Valstu tiesību normu īstenošana saskaras ar daudzām problēmām un liek uzdot jautājumu par to, vai nav vajadzīga pastiprināta administratīvā sadarbība starp valstu kompetentajām iestādēm vai cita veida darbība. Turklāt no 14 823 aktīvajām azartspēļu vietnēm Eiropā vairāk nekā 85 % darbojas bez licences⁴.

Ņemot vērā šā tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu pieauguma acīmredzamo pārrobežu ietekmi gan likumīgajā, gan neatļautajā aspektā, kā arī tās saikni ar daudziem jautājumiem, kas jau risināti ES tiesību aktos, Komisijai ir nodoms iztīrīt vairākus jautājumus, kas saistās ar tiešsaistes azartspēļu pieauguma ietekmi un iespējamās sabiedriskās kārtības politikas atbildes

¹ Pieejamie dati par tiešsaistes azartspēlēm ir ierobežoti. Šie *H2 Gambling Capital* sniegtie skaitļi ir aplēses, kas galvenokārt balstītas uz publisko informāciju, ko piegādā regulatori, monopoli un uzņēmumi. Sīkāki norādījumi un dati ir piegādāti arī konfidenciālā kārtā (2008. gada skaitļi). *H2 Gambling Capital* ir arī novērtējis dalībvalstu pakalpojumus pa organizatoriem, ja nav bijusi pieejama primārā informācija. Sīkākas ziņas par šiem skaitļiem: http://ec.europa.eu/internal_market/services/gambling_en.htm.

² Komisijai ir zināms, ka atsevišķi tiešsaistes azartspēļu pakalpojumi vairākās dalībvalstīs tiek regulēti reģionu līmenī. Tomēr vienkāršības labad šajā zaļajā grāmatā lietoti apzīmējumi „dalībvalstu” vai „valsts”.

³ „Pelēkā” tirgus jēdzienu bieži lieto, lai aprakstītu faktiski vai juridiski situāciju ES tiesību aktu kontekstā (cita starpā, piemēram, attiecībā uz preču paralēlu importu). Šajā apspriešanā tas tiek izmantots, lai aprakstītu tirgus, kas sastāv no vienā vai vairākās dalībvalstīs licencētiem organizatoriem, kuri sniedz tiešsaistes azartspēļu pakalpojumus citās dalībvalstīs, nesaņēmuši tam atļauju saskaņā ar attiecīgās valsts likumiem. Turpretim nelikumīgie vai melnie tirgi ir tirgi, kuros tiešsaistes azartspēļu pakalpojumus mēģina sniegt nelicencēti operatori.

⁴ *Cyber-criminality in Online Gaming, White Paper by CERT-LEXSI, (Laboratoire d'Expertise en Securite Informatique), July 2006.* http://www.lexsi.com/telecharger/gambling_cybercrime_2006.pdf.

uz tiem, lai iegūtu pilnīgu ainu par pastāvošo situāciju, veicinātu dalībvalstu labākās prakses apmaiņu un noteiktu, vai atšķirīgie valstu azartspēļu regulējuma modeļi var turpināt līdzāspastāvēšanu un vai ES šajā sakarā ir vajadzīgi īpaši pasākumi. Šī apspriešana ir arī reakcija uz virkni prezidentūras secinājumu (2008–2010) un Eiropas Parlamenta rezolūciju par godīgumu tiešsaistes azartspēlēs (2009).

Sākot apspriešanu, Komisijai nav iepriekšēju pieņēmumu attiecībā uz secinājumiem, kas vēlāk varētu tikt izdarīti jautājumā par nepieciešamību rīkoties, attiecīgo rīcības formu un līmeni, kādā šāda rīcība būtu vajadzīga. Tās pamatnolūks ir apkopot faktus, novērtēt, kas ir likts uz spēles, un uzklaut visu ieinteresēto personu viedokļus par šo parādību, kam ir vairākas dimensijas.

Tiek gaidītas piezīmes par visiem vai dažiem dokumenta aspektiem. Katras iedaļas beigās ir uzdoti konkrēti jautājumi.

Apspriešana un šajā dokumentā uzdotie jautājumi pirmām kārtām koncentrējas uz tiešsaistes azartspēlēm un problēmām, kas saistās ar pakalpojumu brīvu apriti (LESD 56. pantu), jo šo pakalpojumu pārrobežu piegāde ir labi attīstīta. Tomēr, lai gan šī apspriešana nav vērsta uz brīvību veikt uzņēmējdarbību (LESD 49. pantu), vairākiem jautājumiem var būt arī tieša saistība ar citiem azartspēļu pakalpojumiem (ko piedāvā uzņēmumos ar fizisku klātbūtni). Komisija arī vēlētos uzsvērt, ka, nepastāvot saskaņošanai šajā jomā, katras dalībvalsts kompetencē saskaņā ar subsidiaritātes principu ir šajās jomās pēc savu vērtību skalas noteikt, kas ir vajadzīgs, lai nodrošinātu attiecīgo interešu aizsardzību.

Komisijas dienestu darba dokuments, kas pievienots šai zaļajai grāmatai, ir pieejams Komisijas tīmekļa vietnē http://ec.europa.eu/internal_market/services/gambling_en.htm.

Dienestu darba dokuments sniedz ieinteresētajām personām papildu informāciju par iesaistītajām personām un to interesēm, tiešsaistes azartspēļu tirgus lielumu, sekundārajiem tiesību aktiem, judikatūru un paziņojumiem par dalībvalstu tiesību aktiem saskaņā ar Direktīvu 98/34/EK, ar ko nosaka informācijas sniegšanas kārtību tehnisko standartu un noteikumu jomā.

Dalībvalstis, Eiropas Parlaments, Eiropas Ekonomikas un sociālo lietu komiteja un visas citas ieinteresētās personas tiek aicinātas iesniegt savus viedokļus par šajā zaļajā grāmatā izklāstītajiem ierosinājumiem. Tie nosūtāmi uz vienu no tālāk minētajām adresēm tā, lai tie sasniegtu Komisiju līdz **2011. gada 31. jūlijam** ieskaitot.

markt-gambling@ec.europa.eu

European Commission
DG Internal Market and Services
[J-59 08/061]
Rue de la Loi 200
B-1049

Viedokļi tiks publicēti internetā. Ir svarīgi izlasīt šai zaļajai grāmatai pievienoto īpašo paziņojumu par privātumu⁵, kurā ir informācija par to, kā tiks apstrādāti personu dati un viedokļi. Komisija aicina organizācijas, kas vēlas iesniegt piezīmes publiskās apspriešanās, sniegt Komisijai un vispārībai informāciju, kurā paskaidro, ko tās pārstāv. Ja kāda organizācija nolemj nesniegt šādu informāciju, Komisija saskaņā ar savu paziņoto politiku uzskata šīs piezīmes par tādām, kas iesniegtas individuāli. (Noteikumi, kas piemērojami

⁵ [...].

apspriešanās, sk. COM(2002) 704, un paziņojums par turpmākajiem pasākumiem pēc Zaļās grāmatas "Eiropas pārredzamības iniciatīva", sk. COM(2007) 127, 21.3.2007.).

Bez tam Komisija plāno rīkot apspriešanās ar valstu pārvaldes iestādēm un speciālas ieinteresēto personu sanāksmes un ekspertu seminārus. Pēc šās zaļās grāmatas apspriešanas, ņemot par pamatu secinājumus, kas tiks izdarīti apspriešanas rezultātā, Komisija apsvērs turpmāk veicamos pasākumus.

1. TIEŠSAISTES AZARTSPĒĻU REGULĒŠANA EIROPAS SAVIENĪBĀ. NESENIE NOTIKUMI UN PAŠREIZĒJĀS PROBLĒMAS NO IEKŠĒJĀ TIRGUS VIEDOKĻA

1.1. Apspriešanas nolūks

Ar šo zaļo grāmatu tiek sākta sabiedriska apspriešana par tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu regulēšanu iekšējā tirgū. Tā tiecas apzināt visu ieinteresēto personu uzskatus, lai gūtu labāku izpratni par īpašajām problēmām, ko rada gan likumīgo, gan „neatļauto” piedāvājumu attīstība tiešsaistes azartspēļu pakalpojumos, kas tiek adresēti patērētājiem, kuri atrodas ES. Apspriešanas mērķis ir savākt informāciju par sabiedriskās kārtības apdraudējumu, ko rada šīs darbības, un tā apmēriem. Tajā arī tiek gaidīti viedokļi par regulācijas un tehniskajiem līdzekļiem, ko dalībvalstis izmanto vai varētu izmantot, lai nodrošinātu patērētāju aizsardzību vai sabiedriskās kārtības un citu sabiedrisku interešu ievērošanu, un to efektivitāti, ņemot vērā vajadzību proporcionāli, sistemātiski un saskanīgi piemērot savu politiku tiešsaistes azartspēlēm. Apspriešanai būtu jāpalīdz konstatēt, vai pašreizējie noteikumi, ko ES līmenī piemēro tiešsaistes azartspēļu pakalpojumiem, spēj nodrošināt valstu sistēmu vispārēju līdzaspastāvēšanu, un noskaidrot, vai plašāka sadarbība ES līmenī varētu palīdzēt dalībvalstīm efektīvāk sasniegt savas azartspēļu politikas mērķus.

Patlaban tiešsaistes azartspēļu pakalpojumi ES tiek plaši piedāvāti un izmantoti un nozares saimnieciskā nozīme aug. Piedāvājums tiešsaistē ir visstraujāk augošais azartspēļu tirgus segments, kas 2008. gadā sastādīja 7,5 % no visas azartspēļu nozares gada ienākumiem, un tiek prognozēts, ka līdz 2013. gadam tas pieaugs divkārtīgi. Tajā pašā laikā azartspēļu regulējums dalībvalstīs ir ievērojami atšķirīgs. Vienās dalībvalstīs ir konkrētu laimes spēļu piedāvājuma ierobežojumi vai pat aizliegumi, bet citās ir atvērtāki tirgi. Daudzas dalībvalstis nesen ir pārskatījušas savus tiesību aktus par azartspēlēm vai patlaban to dara, ņemot vērā tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu pieaugumu.

Interneta ienākšanai un straujajai tiešsaistes azartspēļu iespēju izaugsmei apvienojumā ar būtiski atšķirīgajiem valstu noteikumiem ir tādas sekas, ka dažās dalībvalstīs ne tikai ir palielinājies likumīgais azartspēļu pakalpojumu piedāvājums, bet arī attīstījies nozīmīgs neatļautais pārrobežu tirgus. Tas sastāv gan no melnā tirgus (ar nelicencētām slepenām derībām un spēlēm, tostarp no trešām valstīm), gan t. s. „pelēkā” tirgus (vienā vai vairākās dalībvalstīs licencēti organizatori veicina un/vai nodrošina azartspēļu pakalpojumus iedzīvotājiem citās dalībvalstīs, nesaņēmuši īpašu atļauju šajās valstīs). Šis neatļautais pārrobežu tirgus joprojām ir pieejams patērētājiem, vai nu faktiskas tolerances vai neefektīvas tiesību īstenošanas dēļ, un papildina likumīgos valsts piedāvājumus, kas ir pieejami patērētājiem atkarā no juridiskās situācijas dalībvalstīs, kur viņi atrodas.

Kopš 2008. gada jūlija Padomes Uzņēmējdarbības un pakalpojumu jautājumu darba grupā dalībvalstis ir apspriedušas azartspēļu nozares jautājumus, par kuriem ir kopīga interese. Vairākas prezidentūras pēc kārtas ir aicinājušas Eiropas Komisiju aktīvi piedalīties un sniegt detalizētas konsultācijas. Francijas prezidentūra 2008. gadā⁶ ieteica Komisijai tuvākajā nākotnē apsvērt iespēju sagatavot priekšlikumus par turpmāko attīstību. Zviedrijas prezidentūra aicināja Eiropas Komisiju iesaistīties darbā par šo tēmu, lai risinātu jautājumu par atbildību saistībā ar azartspēlēm⁷, un Spānijas prezidentūra aicināja Komisiju sākt konsultācijas ar ieinteresētajām personām un dalībvalstīm, ņemot vērā ES darbības šajā jomā⁸. Pavisam nesen, Beļģijas prezidentūras laikā, visas dalībvalstis vienojās par Padomes

⁶ Prezidentūras progresa ziņojums, publiskots 2008. gada 1. decembrī (dokuments Nr. 16022/08).

⁷ Prezidentūras progresa ziņojums, publiskots 2009. gada 3. decembrī (dokuments Nr. 16571/09).

⁸ Prezidentūras progresa ziņojums, publiskots 2010. gada 25. maijā (dokuments Nr. 9495/10).

secinājumiem, kas paredz plašu Eiropas Komisijas rīkotu apspriešanu par tiešsaistes azartspēlēm iekšējā tirgū, kas ļaus padziļināti diskutēt par jautājumiem, ko konkrēti izvirza tiešsaistes azartspēļu pakalpojumi. Šie secinājumi, ko pieņēma 2010. gada 10. decembrī⁹, pievērsās arī sadarbībai starp regulēšanas iestādēm un atzīmēja, ka Iekšējā tirgus informācijas sistēma varētu kļūt par noderīgu instrumentu, kas veicinātu šādu administratīvo sadarbību.

Šī zaļā grāmata ir arī atbilde uz Eiropas Parlamenta 2009. gada 10. marta rezolūciju, kas aicina Komisiju ciešā sadarbībā ar dalībvalstīm pētīt, kāda ir pārrobežu azartspēļu pakalpojumu ekonomiskā un neekonomiskā ietekme saistībā ar plašu jautājumu diapazonu¹⁰.

Saskaņā ar ES tiesībām, ko apstiprina Eiropas Savienības Tiesa, uz azartspēļu pakalpojumiem attiecas LESD 56. pants, tātad — noteikumi par pakalpojumu sniegšanu. Saskaņā ar šiem noteikumiem organizatori, kas saņēmuši atļauju vienā dalībvalstī, var sniegt pakalpojumus patērētājiem citās dalībvalstīs, ja vien tās nenosaka ierobežojumus, ko pamato ar sevišķi svarīgām sabiedrības interesēm, piemēram, patērētāju aizsardzību vai vispārēju vajadzību saglabāt sabiedrisko kārtību. Dalībvalstu vispārējai politikai tiešsaistes azartspēļu jautājumos ir jābūt proporcionālai un jātiek piemērotai konsekventi un sistemātiski. Pie tam šādiem ierobežojumiem arī jābūt saskanīgiem ar ES sekundārajiem tiesību aktiem: lai gan azartspēļu pakalpojumus nereglamentē nozaru tiesību akti ES līmenī un tie nav iekļauti tādos horizontālajos aktos kā Pakalpojumu direktīva (2006/123/EK) un Direktīva par elektronisko tirdzniecību (2000/31/EK), uz tiem attiecas vairākas ES sekundāro tiesību aktu normas¹¹.

Ņemot vērā jaunākās tendences, var sagaidīt, ka arī turpmāk katras dalībvalsts ierobežojumi tiešsaistes azartspēlēm būtiski atšķirsies, līdz ar to tas, kas ir vai tiks uzskatīts par likumīgu piedāvājumu vienā dalībvalstī, arī turpmāk tiks uzskatīts par „nelikumīgu” (tādā ziņā, ka tam nav netieši vai tieši dota atļauja) citas dalībvalsts teritorijā. No tā izriet, ka atbilstīgi iepriekš izklāstītajiem tiesiskajiem nosacījumiem dalībvalsts azartspēļu politikas mērķu sasniegšanā būtiska būs efektīva tiesību īstenošana.

Komisijas mērķis ir, izmantojot šo apspriešanu un pamatojoties uz dalībvalstu, Padomes un Eiropas Parlamenta aktīvu iesaistīšanos, sekmēt tāda tiesiskā regulējuma rašanos dalībvalstīs attiecībā uz tiešsaistes azartspēlēm, kas nodrošinātu lielāku tiesisko noteiktību visām ieinteresētajām personām. Apspriešanai būtu jāaptver visi attiecīgie sabiedrības interešu mērķi, ko šī darbība skar, un jāļauj identificēt labākos iespējamus veidus, kā saskaņot tos ar iekšējā tirgus principiem. Šā procesa beigās, ņemot vērā saņemtās atbildes, Komisija iesniegs ziņojumu par to, kāda šķiet vispiemērotākā turpmākā rīcība.

1.2. Tiešsaistes azartspēles Eiropas Savienībā. Pašreizējais stāvoklis

ES tiešsaistes azartspēļu nozares galvenās iezīmes

2008. gadā tika lēsts, ka gada ieņēmumi, ko dod azartspēļu pakalpojumu nozare, mērot bruto ienākumos no azartspēlēm (*GGR*) (t. i., likmes mīnus laimesti, bet ierēķinot bonusus), ir EUR 75,9 miljardi (ES 27¹²), un tas liecina par nozares saimniecisko nozīmi. Tiešsaistes azartspēļu pakalpojumi veidoja gada ieņēmumus vairāk par EUR 6,16 miljardiem — 7,5 % no

⁹ Secinājumi par azartspēļu un derību regulējumu ES dalībvalstīs, pieņemti Konkurences padomes 3057. sanāksmē 2010. gada 10. decembrī Briselē. Padomes dokuments Nr. [16884/10](#).

¹⁰ Rezolūcija sekoja Skāldemoses ziņojumam. Sk. Eiropas Parlamenta 2009. gada 10. marta rezolūciju par tiešsaistes azartspēļu integritāti ([2008/2215\(INI\)](#)); P6-2009-0097. Tie ir tādi jautājumi kā reklāma un tirgvedība un nepilngadīgie (29. lpp.), krāpšana un noziedzīga rīcība (30. lpp.) un godīgums, sociālā atbildība, patērētāju aizsardzība un nodokļu uzlikšana (31. lpp.).

¹¹ Sk. 1.2. iedaļu, zem virsraksta „ES sekundārie tiesību akti, kas attiecas uz tiešsaistes azartspēlēm”.

¹² *H2 Gambling Capital for the European Commission (2008 figures)*.

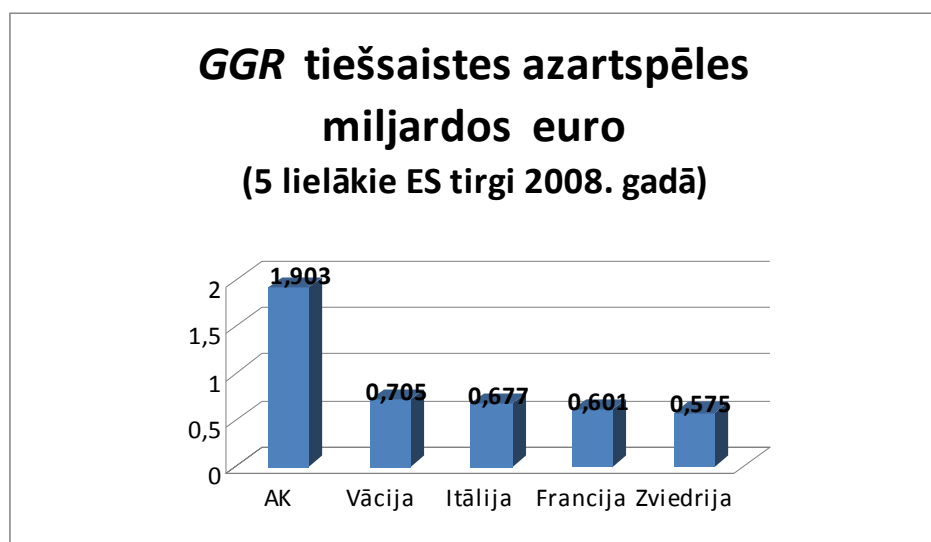
kopējā azartspēļu tirgus. Šis tiešsaistes tirgus ir visstraujāk augošais segments, un 2008. gadā tika prognozēts, ka piecos gados tas divkāršosies¹³.

Tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu pārraides kanālus var iedalīt trīs galvenajās kategorijās, proti, internets, mobilie lietojumi un IPTV:

	2003	2008	2012	Prognozētais pieaugums
Internets	EUR 4,8 mljrd.	EUR 5,9 mljrd.	EUR 7,32 mljrd.	152,5 %
Mobilie tālruņi / citi	EUR 0,78 mljrd.	nav datu	EUR 3,51 mljrd.	450,0 %
IPTV ¹⁴	EUR 0,32 mljrd.	nav datu	EUR 1,33 mljrd.	415,6 %

1. diagramma. Prognozētais pieaugums trijās galvenajās attālināto azartspēļu kategorijās¹⁵.

Pieprasījuma līmenis valstī pēc šiem tiešsaistes pakalpojumiem visā Eiropas Savienībā atšķiras atkarībā no dažādiem faktoriem. Šajā sakarā nepārsteidz, ka Apvienotā Karaliste patlaban ir lielākais tirgus, ņemot vērā, ka tās e-komercijas tirgus ir divreiz lielāks nekā vidēji dalībvalstīm¹⁶. Tomēr ir interesanti atzīmēt, ka daži no lielākajiem tirgiem 2008. gadā bija dalībvalstīs, kurām raksturīgs ierobežojošs regulatīvais modelis, t. i., Francijā, Itālijā, Vācijā un Zviedrijā.



2. diagramma. Pieci lielākie tiešsaistes azartspēļu tirgi ES 2008. gadā (GGR)¹⁷.

Pašlaik internets ir nozīmīgākais līdzeklis, bet ir gaidāmi ļoti augsti izaugsmes tempi, izvērtoties jauniem mobilažiem lietojumiem. Tiek piedāvāti piecu galveno kategoriju tiešsaistes azartspēļu pakalpojumi (sk. 3. diagrammu).

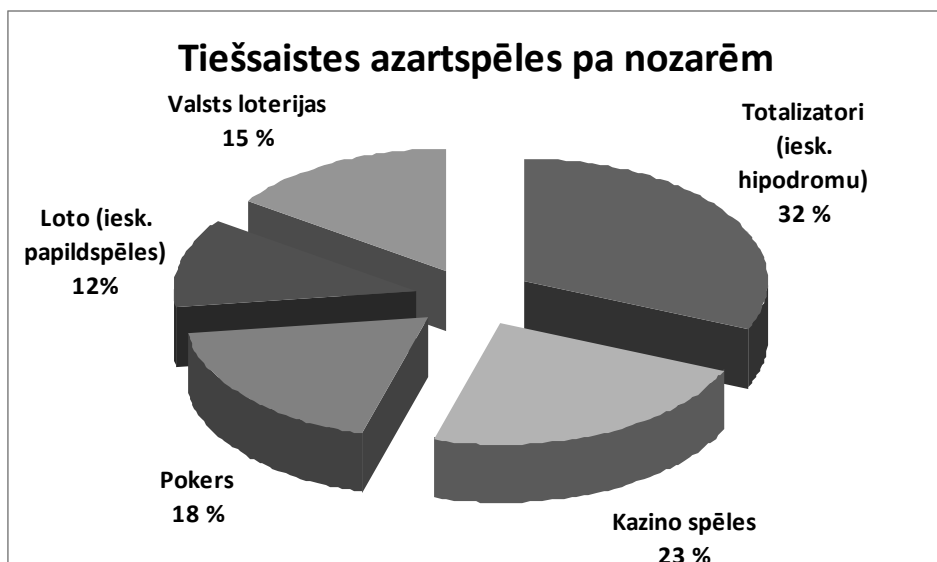
¹³ *EGBA and H2 Gambling Capital, 2009*, http://www.egba.eu/pdf/EGBA_FS_MarketReality.pdf.

¹⁴ Interneta protokola televīzija.

¹⁵ *SICL* pētījums, 1407. lpp., http://ec.europa.eu/internal_market/services/gambling_en.htm

¹⁶ Sk. 2010. gada 5. jūlija ziņojumu par mazumtirgus uzraudzību (COM(2010) 355 galīgā redakcija).

¹⁷ *H2 Gambling Capital*.



3. diagramma. Bruto azartspēļu ieņēmumu sadalījums pa tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu veidiem (ES 27)¹⁸.

Plašam ieinteresēto personu lokam ir interese par tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu sniegšanu vai veicināšanu, vai arī tās tos ietekmē. Tas ietver iedzīvotājus, organizatorus, medijus, starpniekus, sporta pasākumu organizētājus, klubus un apvienības, labdarības un citādus saņēmējus¹⁹.

Attiecībā uz iedzīvotājiem azartspēļu tirgus (gan tiešsaistes, gan bezsaistes) ir viens no 50 tirgiem, kas iekļauti ikgadējā patērētāju tirgus uzraudzības aptaujā. Šis tirgus pēc vērtējuma ir 29. no 50 iekļautajiem tirgiem. Patērētāju sniegtais vērtējums „salīdzināmības” ziņā ir relatīvi augsts, „uzticamības” vērtējums ir vidējs, bet „pieredzēto” problēmu vērtējums ir daudz zemāks par vidējo. Kopējais vērtējums attiecībā uz to, vai produkts apmierina patērētāju vēlmēs, ir diezgan zems, taču tas nav negaidīti, ņemot vērā produkta īpatnības²⁰.

Jautājumi

- (1) Vai jums ir zināmi kādi pieejami dati vai pētījumi par ES tiešsaistes azartspēļu tirgu, kas varētu palīdzēt veidot politiku ES un valstu līmenī? Ja ir — vai dati vai pētījums aptver licencētus ES nepiederošus organizatorus ES tirgū?
- (2) Vai jums ir zināmi kādi pieejami dati vai pētījumi, kas attiecas uz tiešsaistes azartspēļu melnā tirgus raksturu un apmēriem? (Nelicencēti organizatori)
- (3) Kāda jums ir pieredze, ja ir, ar ES bāzētiem tiešsaistes azartspēļu organizatoriem, kuri ir licencēti vienā vai vairākās dalībvalstīs un sniedz un reklamē savus pakalpojumus citās ES dalībvalstīs? Kādi ir jūsu uzskati par viņu ietekmi uz attiecīgajiem tirgiem un saviem patērētājiem?
- (4) Kāda jums ir pieredze, ja ir, ar licencētiem ārpus ES bāzētiem tiešsaistes azartspēļu organizatoriem, kuri sniedz un reklamē savus pakalpojumus ES dalībvalstīs? Kādi ir jūsu uzskati par viņu ietekmi uz ES tirgu un patērētājiem?

¹⁸ H2 Gambling Capital.

¹⁹ Sīkāk par ieinteresētajām personām un viņu interesēm sk. dienestu darba dokumentu.

²⁰ Konkrētu tirgus vērtējumu konkrētās valstīs (informācijas paneļus), kopējo ziņojumu (azartspēles ir aplūkotas 243. lpp.), tabulas utt. var atrast šajā saitē:
http://ec.europa.eu/consumers/strategy/cons_satisfaction_en.htm.

Tiešsaistes azartspēles saskaņā ar Līguma normām

Regulējuma stāvokli attiecībā uz tiešsaistes azartspēlēm raksturo fakts, ka 2006. gadā Komisija pēc vienprātīga Padomes un Eiropas Parlamenta pieprasījuma pirmajā lasījumā izslēdza azartspēļu pakalpojumus no sava Pakalpojumu direktīvas grozītā priekšlikuma piemērošanas jomas²¹. Tā iemesla dēļ, ka trūka politiskās gribas, lai varētu apsvērt sekundāro tiesību aktu pieņemšanu šajā jomā, galvenā uzmanība tika pievērsta primāro tiesību aktu piemērošanai. Sakarā ar daudzajām Komisijai iesniegtajām sūdzībām par iespējamiem Līguma pārkāpumiem tika izskatītas vairākas pārkāpumu procedūras²² saistībā ar šādu pakalpojumu pārrobežu ierobežojumiem. Tā kā ES Tiesa (turpmāk „EST”) tagad ir izstrādājusi un noteikusi virkni vadošu principu, ievērojama daļa dalībvalstu, pret kurām Komisija sāka pārkāpumu lietas, ir sākušas azartspēļu regulējuma reformas un Komisijai ir paziņots par vairāk nekā 150 likumu un noteikumu projektiem²³.

Komisijas pētījumā 2006. gadā²⁴, kurā tika aplūkoti dažādi likumi, kas reglamentē tiešsaistes un bezsaistes azartspēļu pakalpojumus²⁵, un to ietekme uz šo un saistīto pakalpojumu iekšējā tirgus vienmērīgu darbību, atklājās, ka iekšējā tirgus aina ir visai sadrumstalota un dalībvalstis bieži uzliek ierobežojumus pārrobežu azartspēļu pakalpojumiem. Dalībvalstu noteikumu interpretācija ne vienmēr bija skaidra, un pētījumā tika uzskaitītas gandrīz 600 dalībvalstu tiesās iesniegtas lietas, kas liecina par ievērojamu tiesisko nenoteiktību, kura ietekmē šādu pakalpojumu ES tirgu²⁶.

Līgums par Eiropas Savienības darbību (LESD)

LESD 56. pantā ir aizliegti pakalpojumu sniegšanas brīvības ierobežojumi saņēmējiem citās dalībvalstīs. Lietā *Schindler*²⁷ EST pirmo reizi apstiprināja, ka pārrobežu azartspēļu piedāvājumu sniegšana un izmantošana ir saimnieciska darbība, kas ietilpst Līguma darbības jomā. Pēc tam lietā *Gambelli*²⁸ Tiesa paziņoja, ka aptverti ir arī pakalpojumi, ko piedāvā ar elektroniskiem līdzekļiem, un ka dalībvalstu tiesību normas, kas aizliedz kādā dalībvalstī reģistrētiem organizatoriem piedāvāt tiešsaistes azartspēļu pakalpojumus patērētājiem citā dalībvalstī vai traucē brīvībai saņemt vai kā labumguvējam izmantot pakalpojumus, ko piedāvā citā dalībvalstī reģistrēts piegādātājs, ir pakalpojumu sniegšanas brīvības ierobežojums.

²¹ COM(2006) 160 galīgā redakcija, pieņemta 2006. gada 4. aprīlī; pašlaik Pakalpojumu direktīvas 2. panta 2. punkta h) apakšpunkts tieši izslēdz azartspēļu darbības.

²² 2006. gada 4. aprīlī Komisija uzsāka izmeklēšanu par sporta derību pakalpojumu ierobežojumiem vairākās dalībvalstīs (IP/06/436). Eiropas Ombuds Komisijai pārmeta, ka tā nepietiekami ātri izskata attiecīgās sūdzības, pēc tam kad Ombudam sūdzību bija iesniedzis Eiropas Parlaments (Lieta Nr. 289/2005).

²³ 2005.–2010. gadā Komisija saņēma 151 paziņojumu saistībā ar azartspēlēm saskaņā ar Direktīvu 98/34/EK, ar ko nosaka informācijas sniegšanas kārtību tehnisko standartu un noteikumu jomā (OV L 204, 21.7.1998., 37. lpp.) (grozīta ar Direktīvu 98/48/EK (OV L 217, 5.8.1998., 18. lpp.)). Sk. arī: http://ec.europa.eu/enterprise/tris/index_en.htm.

²⁴ Šveices Salīdzinošo tiesību institūta pētījums par azartspēļu pakalpojumiem ES iekšējā tirgū. Sk. http://ec.europa.eu/internal_market/services/gambling_en.htm.

²⁵ 1) Loterijas, 2) derības, 3) spēles, ko piedāvā spēļu namos, 4) spēles spēļu automātos, kas novietoti vietās, kas nav licencēti spēļu nami, 5) loto, 6) azartspēles medijos, 7) realizācijas veicināšanas pasākumi, kas ir reklāmas spēles ar laimestu, kurš pārsniedz EUR 100 000, vai kur dalība tiek saistīta vienīgi ar pirkumu, 8) azartspēļu pakalpojumi, kurus savām vajadzībām rīko atzītas labdarības organizācijas un bezpeļņas organizācijas.

²⁶ 587 lietas, no kurām vairumu iztiesāja Vācijas tiesās.

²⁷ Lieta C-275/92, *Recueil* 1994, I-01039. lpp.

²⁸ Lieta C-243/01, *Recueil* 2003, I-13031. lpp.

Ierobežojumi ir pieņemami tikai kā izņēmuma pasākumi, kas skaidri noteikti LESD 51. un 52. pantā vai ko saskaņā ar Tiesas judikatūru attaisno sevišķi svarīgas vispārības intereses. Tiesa ir atzinusi vairākus sevišķi svarīgu vispārības interešu iemeslus, piemēram, patērētāju aizsardzības mērķi un mērķi novērst gan krāpšanu, gan mudināšanu uz pārmērīgiem izdevumiem saistībā ar spēli, kā arī vispārīgu vajadzību ievērot sabiedrisko kārtību. Nodokļu ieņēmumu samazinājums tomēr nav viens no LESD 52. pantā uzskaitītajiem iemesliem un nav sevišķi svarīgu vispārības interešu jautājums. Visas atzītās sabiedriskās problēmas var tikt izmantotas, lai attaisnotu valsts pārvaldes iestāžu vajadzību pēc pietiekamas rīcības brīvības noteikt, kas ir vajadzīgs patērētāju aizsardzībai un sabiedriskās kārtības uzturēšanai atbilstīgi šajā jomā piedāvātajiem pakalpojumu sniegšanas veidiem²⁹.

Judikatūra arī nosaka, ka šādai pakalpojumu sniegšanai un pārrobežu ierobežojumiem, kuru iemesls var būt regulatīvā pieeja, ir jārada patiens azartspēļu iespēju samazinājums un jātiek piemērotai konsekventi un sistemātiski visiem pakalpojumu piedāvājumiem noteiktajā apgabalā³⁰. Ja dalībvalsts iestādes mudina un iedrošina patērētājus piedalīties loterijās, laimes spēlēs un derībās, kas dod finansiālu labumu valsts makam, tad minētās dalībvalsts iestādes, attaisnojot ierobežojumus, nevar atsaukties uz rūpēm par sabiedrisko kārtību, kas saistītas ar vajadzību samazināt derību iespējas³¹. Ierobežojumi ir jāpiemēro bez diskriminācijas, un tiem jābūt proporcionāliem, t. i., tiem jāspēj sasniegt mērķi, kuram tie noteikti, un tie nedrīkst pārsniegt to sasniegšanai nepieciešamo. Licences piešķiršanas procedūrai ir jāatbilst vienlīdzīgas attieksmes un nediskriminēšanas principiem un konsekventas pārredzamības pienākumam³².

Īpaši nozīmīgs šās apspriešanas sakarā ir Tiesas viedoklis, ka azartspēļu pakalpojumiem, ko piedāvā internetā, ir vairākas specifiskas īpatnības, kas ļauj dalībvalstīm pieņemt pasākumus, kuri ierobežo vai citādi regulē šādu pakalpojumu sniegšanu, lai novērstu azartspēļu atkarību un aizsargātu patērētājus no krāpšanas un noziedzības. Šīs īpatnības ir šādas:

- (1) tiešsaistes azartspēļu nozarē reģistrācijas dalībvalsts varas iestādēm ir īpaši grūti izvērtēt organizatoru profesionālās īpašības un godīgumu. Šo grūtību dēļ ir attaisnojams dalībvalsts viedoklis, ka pašu faktu, ka organizators likumīgi piedāvā tiešsaistes azartspēļu pakalpojumus citā dalībvalstī, kurā tas nav reģistrēts un kurā uz to principā attiecas minētās dalībvalsts tiesību aktu nosacījumi un kontrole, nevar uzskatīt par pietiekamu garantiju, ka tās patērētāji būs aizsargāti no krāpšanas un noziedzības³³;
- (2) patērētāja un tiešsaistes azartspēļu organizatora tiešas saskares trūkums rada dažādas un — salīdzinājumā ar tradicionālo azartspēļu tirgu — būtiskākas briesmas, ka organizatori var apkrāpt patērētājus³⁴, un
- (3) īpaši vieglā un pastāvīgā piekļuve tiešsaistes azartspēļu pakalpojumiem un šāda starptautiska piedāvājuma potenciāli lielais apjoms un biežums vidē, ko raksturo spēlmaņa izolētība, anonimitāte un sabiedrības kontroles trūkums, izraisa citas

²⁹ Lieta C-275/92, *Recueil* 1994, I-01039. lpp.; Lieta C-124/97, *Recueil* 1999, I-06067. lpp.; Lieta C-67/98, *Recueil* 1999, I-07289. lpp.

³⁰ Lieta C-67/98, *Recueil* 1999, I-07289. lpp.; Lieta C-243/01, *Recueil* 2003, ECR I-13031. lpp.

³¹ Lieta C-243/01, *Recueil* 2003, I-13031. lpp.

³² C-203/08, *Recueil* 0000, I-0000. lpp.

³³ Lieta C-42/07, *Recueil* 2009, I-7633. lpp., § 69, sk. arī 2.4. iedaļu (izpilde) un 48. jautājumu.

³⁴ Iepriekš citētā Lieta C-42/07, § 70, attiecībā uz klienta identifikāciju klātienē un vecuma verifikāciju. Sk. 16. un 24. jautājumu.

negatīvas sekas. (Tiesa arī paziņo, ka internets var būt citādu un lielāku briesmu avots patērētāju aizsardzības jomā, it sevišķi attiecībā uz jauniešiem un cilvēkiem, kam ir vai var izveidoties nosliece uz azartspēlēm, salīdzinot ar šādu spēļu tradicionālajiem tirgiem.³⁵)

Tiesa savu judikatūru izstrādāja, pirmām kārtām balstoties uz iesniegumiem dalībvalstu tiesu prejudiciālo nolēmumu vajadzībām. Tomēr tajā pašā laikā Komisija sāka virkni saistību nepildīšanas procedūru pret dalībvalstīm, lai uz Tiesas judikatūras pamata pārbaudītu, cik proporcionāli ir dalībvalstīs īstenotie ierobežojumi. Pēc reformām dalībvalstīs Komisija jau ir slēgusi dažas no šīm lietām³⁶.

Bez tam Eiropas Komisija saskaņā ar ES valsts atbalsta noteikumiem (LESD 107. un 108. pantu) ir sākusī formālu izmeklēšanu, lai izpētītu, vai zemāki nodokļi tiešsaistes spēļu namiem salīdzinājumā ar tradicionālajiem spēļu namiem Dānijā ir saskaņā ar Līguma noteikumiem³⁷.

ES sekundārie tiesību akti, kas attiecas uz tiešsaistes azartspēlēm

Runājot par Eiropas sekundārajiem tiesību aktiem, azartspēļu pakalpojumus nereglamentē konkrēti nozares noteikumi ES līmenī, taču vairāki ES akti uz tiem attiecas³⁸. Šajā sakarā ir jāpiemin šādi dokumenti³⁹: Audiovizuālo mediju pakalpojumu direktīva⁴⁰, Negodīgas komercprakses direktīva⁴¹, Tālpārdošanas direktīva⁴², Nelikumīgi iegūtu līdzekļu legalizācijas apkarošanas direktīva⁴³, Datu aizsardzības direktīva⁴⁴, Direktīva par privāto dzīvi un elektronisko komunikāciju⁴⁵ un Direktīva par kopējo pievienotās vērtības nodokļa sistēmu⁴⁶. Citos gadījumos azartspēļu pakalpojumi ir nepārprotami izslēgti no ES tiesību aktu darbības jomas. Tas attiecas uz Direktīvu par elektronisko tirdzniecību⁴⁷ un Pakalpojumu direktīvu⁴⁸.

Jautājumi

(5) Kādas tiesiskas un praktiskas problēmas, ja tādas ir, jūsuprāt, rada valstu tiesu nolēmumi un EST judikatūra tiešsaistes azartspēļu jomā? Konkrēti — vai ir tiesiskās noteiktības problēmas šādu pakalpojumu tirgū jūsu valstī un/vai ES?

³⁵ Lieta C-46/08, *Recueil* 0000, I-0000. lpp., § 103. Par faktoriem, kas saistīti ar azartspēļu problēmām, sk. 17. un 19. jautājumu.

³⁶ Sk. IP/10/504 (Itālija) un IP/10/1597 (Francija). Komisija ir arī slēgusi lietu pret Austriju (bez IP).

³⁷ Lieta C35/2010 – DA – Nodokļi par tiešsaistes azartspēlēm Dānijas Azartspēļu nodokļu likumā. OV C 22, 22.1.2011. un IP/19/1711. Sk. arī Komisijas dienestu darba dokumenta 2.3. iedaļu.

³⁸ Sk. Komisijas dienestu darba dokumenta 2.1. iedaļu.

³⁹ Pilnīgāku ES sekundāro tiesību aktu uzskaitījumu sk. dienestu darba dokumentā.

⁴⁰ OV L 95, 15.4.2010., 1. lpp.

⁴¹ OV L 149, 11.6.2005., 22. lpp.

⁴² OV L 144, 4.6.1997., 19. lpp.

⁴³ OV L 309, 25.11.2005., 15. lpp.

⁴⁴ OV L 281, 23.11.1995., 31. lpp.

⁴⁵ OV L 201, 31.7.2002., 37. lpp.

⁴⁶ OV L 347, 11.12.2006., 1. lpp.

⁴⁷ OV L 178, 17.7.2000., 1. lpp.

⁴⁸ OV L 376, 27.12.2006., 36. lpp.

(6) Vai uzskatāt, ka esošie valsts un ES sekundārie tiesību akti, kas piemērojami tiešsaistes azartspēļu pakalpojumiem, adekvāti regulē šos pakalpojumus? Konkrēti — vai uzskatāt, ka tiek nodrošināta saskaņība/konsekvence starp dalībvalstu īstenojamajiem sabiedriskās kārtības mērķiem šajā jomā, no vienas puses, un spēkā esošajiem valsts pasākumiem un/vai publisko vai privāto organizatoru, kas sniedz tiešsaistes azartspēļu pakalpojumus, faktisko rīcību, no otras puses?

2. GALVENIE POLITIKAS JAUTĀJUMI, UZ KURIEM ATTIECAS ŠĪ APSPRIEŠANA

Nākamajās šās zaļās grāmatas iedaļās iztirzāti galvenie jautājumi, kas saistīti ar tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu regulēšanas efektivitāti un taisnīgumu. Šie jautājumi, kas varbūt neaptver pilnīgi visu, ir iedalāmi četrās galvenajās kategorijās: konceptuālie/organizatoriskie, sabiedriskie, sabiedriskās kārtības un ekonomikas/labas gribas.

Apsvērumi un jautājumi, kas radīsies šajā sakarā un attiecībā uz tiešsaistes azartspēļu nozares organizāciju vai regulējumu, neierobežo dalībvalstu izvēles iespējas attiecībā uz pieeju šās darbības regulēšanai, ieskaitot jautājumu par azartspēļu ieņēmumu izmantošanu. Piemēram, apspriežot tādu jautājumu kā licencēšana, par pamatu netiek ņemts pieņēmums, ka dalībvalstīm būtu juridisks pienākums atļaut tiešsaistes azartspēles vai atvērt savu tirgu privātiem organizatoriem. Dalībvalstīm paliek iespējas brīvi noteikt savu pieeju šajā nozarē EST judikatūras noteikto principu robežās.

2.1. Tiešsaistes azartspēļu definīcija un organizācija

Definīcijas

Apzīmējums „tiešsaistes azartspēles” aptver daudz dažādu azartspēļu pakalpojumu. Tajā ietilpst sporta totalizatora pakalpojumu (ieskaitot zirgu skriešanos), kazino spēļu, starpības derību, mediju spēļu, reklāmas spēļu, azartspēļu pakalpojumu, kurus savām vajadzībām rīko atzītas labdarības un bezpeļņas organizācijas, un loteriju pakalpojumu piegāde tiešsaistē.

Internetu (un citas interaktīvas tehnoloģiskās platformas, kā m-komerciju⁴⁹ vai IPTV) izmanto, lai a) piedāvātu azartspēļu pakalpojumus klientiem, b) ļautu klientiem slēgt derības vai spēlēt citam ar citu (piemēram, derību biržas vai tiešsaistes pokers) vai c) kā izplatīšanas metode (piemēram, lozes iegādei tieši tiešsaistē).

ES sekundāro aktu stabilā azartspēļu darbību definīcija vispār balstās uz šādu pakalpojumu izslēgšanu no Direktīvas par elektronisko tirdzniecību:

„azartspēļu darbībām, kas ietver likmes ar naudas vērtību laimes spēlēs, tostarp loterijās un derībās.”

Vēlākos dokumentos, kā pakalpojumu direktīvā, un pavisam nesen Audiovizuālo mediju pakalpojumu direktīvā ir mazliet atšķirīga definīcija: „azartspēles, kas saistītas ar naudas likmēm, tostarp izlozes, derības un citi azartspēļu pakalpojumu veidi”⁵⁰. Termins „kazino” nav definēts Nelikumīgi iegūtu līdzekļu legalizācijas novēršanas direktīvā.

Komisijai ir provizorisks viedoklis — kas gan atkarīgs arī no šās apspriešanas iznākuma, ka būtu jāpatur plašākā azartspēļu definīcija, kas noteikta Direktīvā par elektronisko tirdzniecību,

⁴⁹ Mobilā komercija — tā tiek īstenota, izmantojot mobilo piekļuvi ar elektronisku ierīci (piemēram, mobilo tālruni) tīkliem, kuru darbība tiek nodrošināta ar datoriem.

⁵⁰ Regulas projektā par tirdzniecības veicināšanu iekšējā tirgū — COM(2001) 546 galīgajā redakcijā — Komisija nošķīra laimes spēles no prasmju spēlēm.

un tā būtu jāapvieno ar informācijas sabiedrības pakalpojumu definīciju, kas noteikta Direktīvā 98/34/EK, tā, lai tiešsaistes azartspēļu pakalpojumiem tiktu piemērota šāda kopīga definīcija, kura nosaka šās apspriešanas darbības jomu:

Tiešsaistes azartspēļu pakalpojums ir katrs pakalpojums, kas saistīts ar likmi ar naudas vērtību laimes spēlēs, ieskaitot loterijas un derības, un ko sniedz no attāluma ar elektroniskiem līdzekļiem un pēc pakalpojumu saņēmēja individuāla pieprasījuma⁵¹.

Jautājumi

- (7) Kā minētā tiešsaistes azartspēļu definīcija atšķiras no definīcijām valsts līmenī?**
- (8) Vai mediju piedāvātie azartspēļu pakalpojumi valsts līmenī tiek uzskatīti par laimes spēlēm? Vai tiek nošķirtas reklāmas spēles un azartspēles?**
- (9) Vai pārrobežu tiešsaistes azartspēļu pakalpojumi valsts līmenī tiek piedāvāti licencētās, azartspēlēm atvēlētās telpās (piem., spēļu namos, spēļu zālēs vai bukmeikeru kantoros)?**

Tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu izveide un licencēšana

Saskaņā ar Tiesas judikatūru atbilstīgi LESD 49. pantam tiesību veikt uzņēmējdarbību jēdziens ir ļoti plašs, un tas ļauj ES valsts piederīgajam stabili un nepārtraukti piedalīties tādas dalībvalsts saimnieciskajā dzīvē, kas nav tā izcelsmes valsts, un gūt peļņu no šā tirgus, tādējādi veicinot saimniecisko un sociālo saplūšanu Kopienas iekšienē⁵². Taču, lai būtu iespējams piemērot noteikumus par tiesībām veikt uzņēmējdarbību, parasti ir nepieciešams, lai būtu nodrošināta pastāvīga klātbūtne uzņēmējā dalībvalstī⁵³. Tāda pastāvīga klātbūtne varētu būt, piemēram, birojs, kas seko sportam, lai noteiktu izredzes laimēt, vai komerciāls birojs, kura mērķis ir veicināt pārrobežu azartspēļu pakalpojumus vai sniegt atbalstu vietējiem patērētājiem.

Direktīvā par elektronisko tirdzniecību⁵⁴ noteikts, ka uzņēmums, kas piedāvā informācijas sabiedrības pakalpojumus, ir uzskatāms par reģistrētu tur, kur tas veic saimniecisku darbību. Tā reģistrācijas vieta nav tā, kur atrodas mājas lapas atbalsta tehnoloģija, vai vieta, kur tās mājas lapa ir pieejama. Gadījumos, kad ir grūti noteikt, no kuras no vairākām reģistrācijas vietām tiek sniegts konkrētais pakalpojums, tā ir vieta, kur uzņēmumam ir ar konkrēto pakalpojumu saistītās darbības centrs. Tā kā uzņēmums var lietot vienu vai vairākus serverus vai „mākonī balstītu”⁵⁵ infrastruktūru un var tos pārslēgt un pārvietot ļoti īsā laikā, tad serveri nevar uzskatīt par drošu saistību, nosakot uzņēmuma reģistrācijas vietu saistībā ar konkrētu tiešsaistes pakalpojumu.

Valstu likumos reizēm nosaka kvantitatīvus ierobežojumus to licenču skaitam, kas var būt tiešsaistes azartspēļu pakalpojumiem, vai savas jurisdikcijas robežās tās aizliegt pavisam. (Piem., aizliegums vai juridisks vai faktiskais monopols vienā vai vairākās azartspēļu

⁵¹ “No attāluma” un “pēc individuāla pieprasījuma” nozīmē tiešu tiešsaistes pieprasījumu no saņēmēja tiešsaistes azartspēļu organizatoram, nepaļaujoties ne uz kādiem starpniekiem, kā pārdevēji, kas strādā tirdzniecības vietā. Ja attālais darījums notiek caur tādu fizisku personu tīklu, kas darbojas kā starpnieki, kuri izmanto elektroniskus līdzekļus, tas neietilpst minētajā definīcijā.

⁵² Lieta C-55/94, *Recueil* 1995, I-4165. lpp.

⁵³ Lieta C-386/04, *Krājums* 2006, I-8203. lpp.

⁵⁴ 47. parindē citētās Direktīvas par elektronisko tirdzniecību 19. apsvērumš.

⁵⁵ „Mākonis” ir platforma vai infrastruktūra, kas ļauj pārvaldītā un elastīgā veidā īstenot kodeksu (pakalpojumus, lietojumprogrammas utt.).

pakalpojumu kategorijās). Citas dalībvalstis nenosaka izdodamo licenču kopskaita ierobežojumus — licence tiek izdota katram tiešsaistes organizatoram, kurš atbilst vairākiem likumu un noteikumu nosacījumiem. Licences var būt laikā ierobežotas vai piešķirtas uz nenoteiktu laiku. Eiropas Savienībā visvairāk licencētu azartspēļu organizatoru atrodams Maltā (apm. 500 licences 2009. gadā).

Pašreizējā situācija regulējuma jomā dalībvalstīs ir tāda, ka organizatoriem var būt noteikums, ka, piedāvājot viena veida tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu (piem., totalizatoru) dažādās dalībvalstīs, ir jāpiesakās uz licenci katrā no šīm dalībvalstīm. Atsevišķas dalībvalstis atzīst citās dalībvalstīs izdodas licences, par kurām tām ir paziņots (baltais saraksts), un ļauj šādiem piegādātājiem piedāvāt tiešsaistes azartspēļu pakalpojumus savā teritorijā bez papildu licences. Citas var šādas licences ņemt vērā, izdodot šādiem organizatoriem savas licences, taču piemēro dubultas licencēšanas režīmu, kurā katram organizatoram neatkarīgi no tā, vai tas darbojas citā dalībvalstī, ir jābūt licencētam to teritorijā pirms šādu pakalpojumu piedāvāšanas.

Jautājums

(10) Kādas ir galvenās priekšrocības/grūtības, kas saistās ar atšķirīgu valsts sistēmu līdzaspastāvēšanu ES un atšķirīgu tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu licencēšanas praksi?

2.2. Saistīti pakalpojumi, ko veic un/vai izmanto tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu piegādātāji

Tiešsaistes azartspēļu veicināšanai vai atvieglināšanai azartspēļu organizatori izmanto vairākus pakalpojumus, ieskaitot tirgvedības un maksājumu pakalpojumus. Uz dažiem no šiem pakalpojumiem attiecas sekundārie tiesību akti.

Tiešsaistes azartspēļu veicināšana — komercpaziņojumi

Tiešsaistes pakalpojumu sniedzēji izmanto komercpaziņojumus, lai veicinātu savus pakalpojumus, saistītus produktus un savu tēlu galapatērētāju un/vai izplatītāju acīs. Komisijas izpratnē visbiežāk tiek izmantoti šādu veidu komercpaziņojumi:

- (1) TV reklāma;
- (2) reklāma iespiestajā presē;
- (3) tiešsaistes komercpaziņojumi;
- (4) noieta veicināšana;
- (5) tiešā tirgvedība (kur ietilpst tieša sarakste, pirmām kārtām e-pasta vēstījumi un SMS reģistrētiem klientiem, piemēram, personiski kontakti pakalpojuma izmantošanas turpināšanai); un
- (6) sponsorēšanas līgumi.

Komisijai ir zināms, ka daudzās dalībvalstīs ir šādu komercpaziņojumu ierobežojumi robežās no aizliegumiem līdz tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu satura prasībām reklamēšanai medijos. Lai gan Komisija vēlas uzklaut piezīmes par šādiem ierobežojumiem (1. un 2. punkts), tā tomēr gribētu apspriešanās koncentrēties uz atsevišķām komercpaziņojumu formām (3.–6. punkts).

– Tiešsaistes komercpaziņojumi

Tiešsaistes reklāmkarogi un uznirstošā reklāma vietnēs, kas neattiecas uz azartspēlēm, ir divas interneta reklāmas formas, kuru nolūks ir pārvirzīt datplūsmu uz tiešsaistes azartspēļu

pakalpojumiem. Tādēļ tie parādās informācijas sabiedrības pakalpojumos, kas neattiecas uz azartspēlēm. Tie neietilpst Direktīvas par elektronisko tirdzniecību darbības jomā, bet ietilpst Negodīgas komercprakses direktīvas darbības jomā un — ciktāl tiešsaistes komercpaziņojumu izmantošana ietver personas datu vākšanu un apstrādi — Datu aizsardzības direktīvas 95/46/EK un E-privātuma direktīvas 2002/58/EK darbības jomā.

– *Noieta veicināšana*

Noieta veicināšana aptver visu veidu atlaides — īpašus piedāvājumus, dāvanas, reklāmas sacensības un reklāmas spēles — un tā ir svarīgs daudzfunkcionāls rīks, kuru var pielāgot dažādiem apstākļiem: lai iekļūtu tirgos ar novatoriskiem produktiem, veicinātu klientu lojalitāti, stimulētu īstermiņa konkurējošas darbības vai strauji reaģētu noieta krituma gadījumā. Viens no parastākajiem noieta veicināšanas veidiem ir reģistrācijas un depozīta bonusu izmantošana un izsludināšana, t. i., kad spēlmaņa konta atvēršanas brīdī tiek iemaksāta naudas summa vai kad jau reģistrēta klienta depozītam tiek pieskaitīti papildu līdzekļi.

Noieta veicināšanu attiecībā uz tiešsaistes azartspēļu pakalpojumiem regulē Negodīgas komercprakses direktīva, kā arī Datu aizsardzības direktīva un E-privātuma direktīva 2002/58/EK.

– *Tieša tirdzniecība*

Visi tiešsaistes azartspēļu organizatori izmanto tiešo tirgvedības stratēģiju (pa pastu, tālruni, internetu un tiešās atbildes), jo tā tiek uzskatīta par būtisku rīku, ar kuru uzņēmumi var uzrunāt, informēt un piesaistīt klientus, kā arī sniegt klientiem pēcpārdošanas pakalpojumus. To regulē Tālpārdošanas direktīva, Negodīgas komercprakses direktīva, Datu aizsardzības direktīva 95/46/EK un E-privātuma direktīva 2002/58/EK. Šādā tiešajā tirgvedībā var ietilpt tirgvedība spēlmaņu starpā, un to var apvienot ar noieta veicināšanu.

– *Sponsorēšana*

Sponsorēšana ir komercīgums, ar kuru sponsors sponsora un sponsorētā abpusējam labumam uz līguma pamata sniedz finansējumu vai citādu atbalstu, lai izveidotu saistību starp sponsora tēlu, zīmoliem, precēm vai pakalpojumiem un sponsorēšanas īpašumu, saņemot pretī tiesības veicināt šo saistību un/vai piešķirt atsevišķus saskaņotus tiešus vai netiešus labumus⁵⁶. Sponsorēšana ir ļoti svarīga tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu sniedzēju tirgvedības kompleksā, attiecībā gan uz valsts loterijām, gan komercuzņēmumiem.

Jautājums

(11) Koncentrējoties uz iepriekš minētajām kategorijām — kā valsts līmenī tiek regulēti komercpaziņojumi par (tiešsaistes) azartspēļu pakalpojumiem? Vai ir īpašas problēmas ar šādiem pārrobežu komercpaziņojumiem?

– *Tiešsaistes maksājumu pakalpojumi, izmaksa un klientu identifikācija*

Kamēr vēl nav pieejami patiesi efektīvi mikromaksājumu pakalpojumi, tiešsaistes azartspēļu organizatori parasti liek klientiem pirms spēlēšanas iemaksāt līdzekļus spēlmaņu kontos. Noguldījumu var izdarīt ar kredītkarti, e-maku, bankas pārskaitījumu, priekšmaksas karti vai naudas pārvedumu.

⁵⁶ ICC Starptautiskais sponsorēšanas kodekss (2003);
<http://www.iccwbo.org/policy/marketing/id926/index.html>.

Maksāšanas veids	Paredzamā proporcija ⁵⁷
Kredītkartes (ieskaitot <i>Maestro</i>)	64–65 %
E-maki	12–14 %
Bankas pārskaitījumi	11–13 %
Priekšmaksas kartes	9–11 %

Tiešsaistes azartspēļu organizatori parasti nosaka papildu limitus, piemēram, depozītam un izņemšanai no spēlmaņa konta. Izņemšanas limiti ir robežās no fiksēta limita līdz prasībai spēlmanim personiski sazināties ar banku, lai izņemtu prāvākas summas no spēlmaņa konta.

Daži organizatori pieprasa, lai tiktu izmantots viens un tas pats paņēmiens attiecībā gan uz depozītiem, gan līdzekļu izņemšanu (t. s. „slēgtā” sistēma).

Azartspēļu pakalpojumos, ko piedāvā mobilajā telefonijā vai IPTV, ietilpst arī pārraidīšanas izmaksas, kas saistītas ar rēķiniem par telefonijas pakalpojumiem.

Jautājumi

- (12) Vai ir konkrēti valsts noteikumi, kas attiecas uz maksājumu sistēmām tiešsaistes azartspēļu pakalpojumiem? Kā jūs tos vērtējat?**
- (13) Vai spēlmaņu konti ir nepieciešama prasība tiesību īstenošanas un spēlmaņu aizsardzības interesēs?**

Klienta identifikācija jo sevišķi ir nepieciešama nepilngadīgo aizsardzībai, krāpšanas novēršanai, pārbaudei „pazīsti savu klientu” un nelikumīgi iegūtu līdzekļu legalizācijas novēršanai. Klienta identifikācija var izraisīt īpašas iekšējā tirgus problēmas, ja pakalpojumu sniedzējs un klients ir dažādās vietās, un arī tāpēc, ka pašlaik trūkst elektroniskās identifikācijas un autentifikācijas abpusējas atzīšanas visā ES⁵⁸. Turpretim fiziskām iestādēm, kas piedāvā laimes spēles, ir iespēja spēļu vietā saņemt identitātes karti un veikt atpazīšanu klātienē.

Šobrīd tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu sniedzēju klientu identifikācija balstās uz:

- iepriekšēju identifikāciju, ko veikuši maksājumu pakalpojumu sniedzēji, jo vairumā maksāšanas veidu tiek pieprasīts, lai klientam būtu bankas konts;
- pašu veiktu pārbaudi, ņemot vērā informāciju un dokumentus, ko prasa no potenciālā klienta; un
- verifikācijas pakalpojumu sniedzēju veiktās pārbaudes, ja tiek izpildīti ES datu aizsardzības tiesību aktos noteiktie pienākumi.

Anonīmā kontrole, kurā tiek pārbaudīti licencētie organizatori, liecina, ka ir ļoti maz vājo punktu, kas varētu ļaut nepilngadīgajiem spēlēt un saņemt laimestus.⁵⁹ Vecuma verifikācija notiek, pirms jaunais klients ir sācis spēlēt. Ir ieteikts, ka papildu vecuma verifikācija pie izmaksas varētu atturoši iedarboties uz nepilngadīgajiem un pusaudžiem, kuri cenšas reģistrēties.

⁵⁷ Eiropas Komisijas aplēses, balstoties uz informāciju no operatoriem, kas pieņem depozītus no klientiem, kuri dzīvo citā dalībvalstī (2010. gada februārī).

⁵⁸ Sk. arī Eiropas digitalizācijas programmu, 2010. gada 19. maija COM(2010) 245.

⁵⁹ AK Azartspēļu komisija savu atbilstības pārbaudes pasākumu ietvaros nepārtraukti īsteno anonīmas kontroles programmu attiecībā uz azartspēļu vietnēm, sk. www.gamblingcommission.gov.uk.

Jautājums

(14) Kādi ir spēkā esošie valsts noteikumi un prakse, kas attiecas uz klientu verifikāciju, to piemērošana tiešsaistes azartspēļu pakalpojumiem un saskaņība ar datu aizsardzības noteikumiem? Kā jūs tos vērtējat? Vai ir īpašas problēmas, kas saistītas ar klientu verifikāciju pārrobežu kontekstā?

2.3. Sabiedriski derīgie mērķi

Komisija pilnībā ievēro subsidiaritātes principu un atzīst, ka dalībvalstīm ir zināma rīcības brīvība, saskaņā ar Līgumu aizstāvot atzītus sabiedriski derīgus mērķus.

Šajā iedaļā uzmanība pievērsta šādiem trim sabiedriski derīgiem mērķiem, kas dažādā mērā var būt spēkā dalībvalstīs atkarā no to valsts tiešsaistes azartspēļu politikas: patērētāju aizsardzība (2.3.1.), sabiedriskā kārtība (2.3.2.) un tādu pasākumu finansēšana, ko dalībvalstis atzīst par sabiedriski derīgiem pasākumiem (2.3.3.).

2.3.1. Patērētāju tiesību aizsardzība

Šobrīd Komisijas rīcībā esošās liecības liekas norādām uz to, ka vairums spēlmaņu necieš no azartspēļu izraisītām problēmām. Taču jābūt pilnīgam pārskatam par tiem, kuri cieš no šādām problēmām, — ņemot vērā saistītās sociālās izmaksas spēlmanim, viņa ģimenei un visai sabiedrībai. Visiem spēlmaņiem ir jābūt pasargātiem no negodīgiem pakalpojumiem. Šā iemesla dēļ regulatori cenšas panākt, lai visas piedāvātās spēles būtu kontrolētas, godīgas (lai gadījumskaitļu ģeneratori atbilstu tehniskajiem standartiem un katras spēles noteikumiem) un bez noziedzības. Galvenais te ir pārredzamība.

Azartspēļu izraisītās problēmas

Ierobežojot tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu piedāvājumu patērētājiem, parasti atsaucas uz vajadzību aizsargāt spēlmaņus un novērst azartspēļu izraisītās problēmas.

Šīs problēmas parasti apraksta kā tieksmi spēlēt par spīti kaitīgām, negatīvām sekām vai vajadzībai atmet. Lai novērtētu azartspēļu izraisīto problēmu apmēru valsts iedzīvotāju vidū, tiek veikti plaši apsekojumi, tā sauktie „izplatības pētījumi”. Divi visvairāk izmantotie sijāšanas instrumenti problemātisko spēlmaņu identifikācijai ir DSM-IV⁶⁰ un SOGS⁶¹. Atkarā no atbildēm uz virkni jautājumu spēlmanis tiek definēts kā spēlmanis ar problēmām (SOGS), potenciāli patoloģisks spēlmanis (DSM-IV) vai varbūtēji patoloģisks spēlmanis (SOGS un DSM-IV), ko mēdz apzīmēt arī kā azartspēļu atkarīgo (sk. tālāk).

Komisijai no pētījumiem ir zināms, ka azartspēļu izraisītās problēmas ir izplatītas valsts mērogā astoņās dalībvalstīs⁶² un vēl septiņās⁶³ ir veikti ierobežota apjoma pētījumi (vai nu reģionāli, vai konkrētās vecuma grupās, parasti — pusaudžiem). Azartspēļu problēmu izplatība astoņās dalībvalstīs, kas ir veikušas valsts mēroga pētījumu, ir robežās no 0,5 % no

⁶⁰ *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 4th ed. for pathological gambling, American Psychiatric Association, 1994.* 2013. gada maijā ir paredzēts laist klajā „Diagnostikas un statistikas rokasgrāmatas” [*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-V)*] 5. izdevumu.

⁶¹ *The South Oaks Gambling Screen, Lesieur & Blume, 1987.* Abi rīki (DSM un SOGS) eksistē arī pusaudžiem pielāgotās versijās: DSM-IV-J (jauniešiem), DSM-IV-MR-J (jauniešiem, ar vairākkārtīgām atbildēm) un SOGS-RA (redīgēts pusaudžu vajadzībām).

⁶² BE, DK, EE, FI, DE, NL, SE un AK.

⁶³ ES, HU, IT, LT, RO un SK.

visiem iedzīvotājiem Apvienotajā Karalistē līdz 6,5 % Igaunijā⁶⁴. Attiecībā uz tiešsaistes azartspēļu izraisīto problēmu izplatību ES tikai četras dalībvalstis⁶⁵ sniedz valsts mēroga statistiku, trīs citas⁶⁶ sniedz daļējas ziņas (ierobežota tvēruma apsekojumi, kas veikti atsevišķā vecuma grupā vai tikai par vienu tiešsaistes spēļu veidu).

Šie pētījumi liek domāt, ka galvenie *faktori*, kas ietekmē azartspēļu problēmas, ir šādi:

- (1) Pasākumu biežums. Jo īsāks laiks no spēles norises līdz iespējai iemaksāt likmi, jo lielāks risks.
- (2) Izmaksas intervāls. Laiks no likmes iemaksas līdz rezultātam. Jo tas īsāks, jo lielāks risks.
- (3) Pieklūstamība un sociālā vide.
- (4) Zaudējumu atgūšana un laimesta tuvums. Jo lielāka ir izmaksājamā summa un laimesta iespēja, jo lielāka maldīgā pārlicība, ka zaudētās likmes var atspēlēt, un līdz ar to palielinās risks (to saista arī ar „azartu” vai „sapņu efektu”).
- (5) Iedomātās prasmes un „iesaiste”. Iespēja tikt iesaistītam pasākumā, par kuru tiek spēlēts, un izmantot pašam savas prasmes, lai novērtētu laimesta iespējas, — tas liecina par psiholoģiju „gandrīz jau bija”. Tas pastiprina sajūtu, ka cilvēks pats kontrolē spēli, — bet tā palielinās risks. Tas ir saistīts arī ar likmes maiņu. Jāievēro, ka šis efekts var pastiprināties, ja par spēles īpatnību tiek uztverts arī kāds prasmju elements, nevis vienkārši veiksmē.
- (6) Komerpcapiņojumi, kas var iedarboties uz apdraudētākajām grupām.

Šajā aspektā atšķirīgu veidu spēles vai atšķirīgu veidu derības var radīt spēlmaņiem atšķirīgu risku. Piemēram, par visproblemātiskākajiem šajā ziņā bieži tiek uzskatīti spēļu automāti, noskrāpējamās lozes un kazino spēles. Loterijas spēles, kas tiek rīkotas reizi nedēļā, tiek uzskatītas par mazāk bīstamām (lai gan cieš no minētā 4. faktora) nekā ar biežākiem intervāliem rīkotās (1. un 2. faktora dēļ). Tiek uzskatīts, ka sporta derības un pokers vairāk cieš no 5. punktā aprakstītajām briesmām. Sporta derības „dzīvajā” papildus cieš no 1. punktā izklāstītajām briesmām.

Jautājums

(15) Vai jums ir liecības, ka uzskaitītie faktori ir saistīti ar un/vai būtiski saistībā ar azartspēļu izraisītu problēmu veidošanos vai tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu pārmērīgu lietošanu? (Ja iespējams, sarindojiet tos.)

Šobrīd dažādās dalībvalstīs *instrumenti*, kas tiek izmantoti, cenšoties ierobežot pārmērīgas azartspēļu problēmas tiešsaistes pakalpojumos, ir tādi, kas attiecas uz visām azartspēlēm, proti:

- (1) vecuma ierobežojumi,
- (2) pašierobežošana (finanses un laiks) un pašizslēgšana,
- (3) informācija/brīdinājumi/paštesti (vieglāk piemērojami tiešsaistē, nevis bezsaistē),
- (4) kredīta izmantošanas aizliegums,
- (5) realitātes pārbaudes,

⁶⁴ M. Griffiths, *Problem gambling in Europe: An overview*, Apex Communications, April 2009.

⁶⁵ BE, EE, NL un AK.

⁶⁶ FI, DE un MT.

- (6) tiešsaistes organizatora pienākums veikt pārbaudes,
- (7) par visriskantākajām uzskatīto spēļu vai derību ierobežošana (piem., kazino spēles vai sporta derībās derot tikai uz galīgo rezultātu), un
- (8) citi (piem., komercpaziņojumu ierobežojumi: ierobežojumi dažu veidu medijos, noieta veicināšanai un bonusiem pie reģistrēšanās vai bezmaksas treniņspēlēm).

Jautājums

- (16) Vai jums ir liecības, ka uzskaitītie instrumenti ir būtiski un/vai efektīvi, lai novērstu vai ierobežotu azartspēļu izraisītās problēmas saistībā ar tiešsaistes azartspēļu pakalpojumiem? (Ja iespējams, sarindojiet tos.)**

Azartspēļu atkarība

Gadījumos, kad ir pieejama informācija, iespējamā azartspēļu atkarības proporcija visā iedzīvotāju kopumā ir robežās no 0,3 līdz 3,1 %⁶⁷. Patoloģisko (adiktīvo) spēlēšanu daži uzskata par impulsu kontroles traucējumiem⁶⁸ un tādēļ nerunā par to kā par atkarību. Tomēr jaunāki pētījumi ir atklājuši līdzību starp azartspēlēm un atkarību no vielām⁶⁹. Kā minēts 3.1. iedaļā, azartspēļu problēmu atklāšanas rīki, ko izmanto apsekojumos, ļauj identificēt personas, kam ir nopietnas problēmas ar uzvedību azartspēlēs. Ir arī pretēji uzskati par tiešsaistes azartspēļu spēju izraisīt atkarību. Lai gan attālinātā spēlēšana atbilst pieejamības un piekļūstamības kritērijiem, padarot biežu spēlēšanu vienkāršāku nekā fiziskajās spēļu vietās, ir grūti atrast tiešu saistību starp attālinātu spēlēšanu un varbūtību kļūt atkarīgam no azartspēlēm.

Tiešsaistes azartspēles sniedz organizatoriem izsmalcinātākas iespējas izsekot katra spēlmaņa darījumiem, salīdzinot ar spēlēm bezsaistē. Pretstatā izplatības pētījumiem tiešsaistes spēļu dati ļauj pētīt spēlmaņa reālo uzvedību. Pētījums par uzvedību tiešsaistes azartspēlēs, ko veica Kembridžas Veselības alianses Atkarību nodaļa, kas ir Hārvarda Universitātes Medicīnas fakultātes⁷⁰ akadēmiskā partnere, balstoties uz ilgtermiņa analīzi par indivīdu rīcību azartspēlēs, izmantojot nejaušu paraugu ar turpat 50 000 tiešsaistes kazino spēlmaņiem no 80 valstīm un gandrīz līdzvērtīgu paraugu ar tiešsaistes sporta derību dalībniekiem, parādīja, ka 99 % no tiešsaistes sporta derību dalībniekiem neizrāda nekādu neparastu uzvedību, salīdzinot ar 95 % tiešsaistes kazino spēlmaņu gadījumā⁷¹.

Zviedrijas prezidentūrai sagatavotajā ziņojumā 2009. gadā⁷² minēts, ka par spīti dažu pētījumu pieņēmumiem par pozitīvu saistību starp piekļūstamību un atkarību no azartspēlēm pieejamie empīriskie dati ne vienmēr to apstiprina. Gadījumos, kad bija iespējams salīdzināt

⁶⁷ Dati no 7 dalībvalstīm, M. Griffiths, *Problem gambling in Europe: An overview*, Apex Communications, April 2009.

⁶⁸ *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 4th Ed.*, American Psychiatric Association, 1994.

⁶⁹ Projekts — *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 5th Ed.*, American Psychiatric Association — publikācija plānota 2013. gadā.

⁷⁰ Pētījums tika veikts pētniecības partnerībā ar bwin, kas padarīja pieejamu savu klientu datubāzi.

⁷¹ LaBrie, LaPlante, Nelson, Schaffer, *Assessing the Playing Field: A prospective Longitudinal Study of Internet Sports Gambling behaviour (with Schumann)*, *Journal of Gambling Studies*, 2008; *Inside the virtual casino: A prospective longitudinal study of Internet casino gambling (with Kaplan)*, *European Journal of Public Health*, 2008 and *Population trends in Internet sports gambling" (with Schumann)*, *Computers in Human Behaviour*, 2008.

⁷² *Svenska Spel, The cost of gambling. An analysis of the socio-economic costs resulting from problem gambling in Sweden. Council of the EU. DS 406/09. Brussels, 2009.*

pirms 7–10 gadiem veikto izplatības pētījumu rezultātus (kad tiešsaistes azartspēles bija mazāk populāras) ar nesenu veikto pētījumu rezultātiem, azartspēļu atkarības izplatības proporcija bija nemainīga⁷³.

Arī Azartspēļu komisijas vajadzībām 2007. gadā veiktais britu azartspēļu izplatības apsekojums konstatēja, ka atkarības rādītāji tiešsaistes azartspēlēm AK ir zemāki nekā dažu veidu bezsaistes spēlēm un ka atkarība, iespējams, drīzāk ir saistīta ar jaunākiem un tādējādi „pievilcīgākiem” spēļu veidiem, gan tiešsaistē, gan bezsaistē⁷⁴.

Komisija piezīmē, ka vairumam ES reģistrēto un licencēto tiešsaistes azartspēļu tīmekļa vietņu ir hipersaites ar palīdzības tālruņiem vai organizācijām, kas strādā ar spēlmaņiem, kuriem ir problēmas. Tomēr, pat ja 15 dalībvalstis ir veikušas valsts vai reģiona mēroga izplatības pētījumus, ir maz pieejamas informācijas par attiecīgu politisku reakciju uz šiem pētījumiem (piemēram, izglītojošu kampaņu uzsākšana vai papildu resursu piešķiršana profilaksei vai ārstēšanai) vai par to, cik lielā mērā spēlmaņiem ar problēmām ir piekļuve ārstēšanai⁷⁵.

Jautājumi

- (17) Vai jums ir liecības (piem., pētījumi, statistikas dati) par azartspēļu problēmu apmēriem valsts vai ES līmenī?
- (18) Vai ir atzīti pētījumi vai liecības, kas pierāda, ka tiešsaistes azartspēles varētu būt vairāk vai mazāk kaitīgas nekā citi azartspēļu veidi indivīdiem, kuri ir disponēti izveidot patoloģiskus spēlēšanas ieradumus?
- (19) Vai ir liecības par to, kuras tiešsaistes azartspēļu formas (spēļu veidi) ir visproblemātiskākie šajā ziņā?
- (20) Kas tiek darīts valsts līmenī, lai novērstu azartspēļu izraisītas problēmas? (Piem., nodrošinātu agrīnu atklāšanu?)
- (21) Vai valsts līmenī ir pieejama azartspēļu atkarības ārstēšana? Ja ir — kādā mērā tiešsaistes azartspēļu organizatori iegulda līdzekļus šādu profilaktisku darbību un ārstēšanas finansēšanā?
- (22) Kāds ir valsts regulējumā pieprasītais pienākums veikt pārbaudes šajā jomā? (Piem., tiešsaistes spēlētāju uzvedības reģistrācija, lai noteiktu varbūtēju patoloģisku spēlmani.)

Nepilngadīgo un citu apdraudētu grupu aizsardzība

Visās dalībvalstīs regulējums cenšas dažādos veidos aizsargāt nepilngadīgos, t. i., bērnus un pusaudžus, no azartspēļu riska vispār⁷⁶. Vecuma limiti azartspēlēm var būt noteikti likumā vai licences noteikumos, un organizētājiem (ieskaitot mazumtirgotājus/koncesionārus) ir pienākums veikt vecuma verifikāciju. Vecuma limiti atsevišķās dalībvalstīs var arī mainīties atkarā no azartspēļu pakalpojuma veida.

⁷³ Piemēram: Somijā un AK.

⁷⁴ *Addiction rates among past year gamblers. British Gambling Prevalence Survey 2007, National Centre for Social Research, Sept 2007.*

⁷⁵ Tikai 4 dalībvalstis (AT, EE, FI un AK) sniedza Komisijai ziņas par azartspēļu izraisītām problēmām saistībā ar iepriekš citēto Komisijas pētījumu "Study on gambling services in the EU Internal Market", Chapter 9.9, p. 1453.

⁷⁶ Pilngadības vecums visās dalībvalstīs ir 18 gadu (izņemot Austriju, kur tas ir 19 gadu).

Jautājumi

- (23) Vai vecuma limiti piekļuvei tiešsaistes azartspēļu pakalpojumiem, jūsuprāt, jūsu vai kādā citā dalībvalstī ir piemēroti, lai sasniegtu vēlamo mērķi?
- (24) Vai tiek piemērotas tiešsaistes kontroles, un kā tās var salīdzināt ar klātienē identificāciju bezsaistē?

Nepilngadīgo piekļuve maksājumu sistēmām

Maksājumu apstrādes sistēmas var būt efektīvs līdzeklis, lai novērstu mazgadīgo piekļuvei tiešsaistes azartspēļu pakalpojumiem. Lai gan par 18 gadiem jaunākām personām ir iespējams atvērt bankas kontu, ir ierobežojumi. Ir jāuzrāda visdažādākie dokumenti un identitātes apliecinājumi, un parasti kādam no vecākiem vai aizbildnim pašam ir jāierodas bankā kopā ar nepilngadīgo konta turētāju (vecāku kontrole). Jaunieši parasti nav juridiski atbildīgi par saviem parādiem, tāpēc maz ticams, ka viņiem būs piešķirtas virslimita kredīta tiesības, un kredītkaršu pieteikumi no personām, kas nav sasniegušas 18 gadu vecumu, tiek noraidīti. Rezultātā banka vai finanšu pakalpojumu piegādātājs nodrošina papildu līmeni vecuma verificācijai, iekams jaunais spēlmanis var atvērt spēlmaņa kontu pie tiešsaistes organizatora.

Tomēr likmes var tikt un arvien vairāk tiks iemaksātas, izmantojot mobilo tālruni (tās tiek pieskaitītas rēķinam), piemēram, ar īsziņu vai zvanu paaugstinātas maksas tālruņa numuram, un šādos gadījumos nepilngadīgajiem var būt vieglāk iesaistīties spēlēs.

– Nepilngadīgie un tiešsaistes spēļu tirgvedība

Tā kā dalībvalstu iestādes (un organizētāji) cenšas novērst nepilngadīgo piekļuvei tiešsaistes azartspēļu pakalpojumiem, tās cenšas arī ierobežot šādu pakalpojumu tirgvedību un reklāmu. Pie ierobežojumu piemēriem minami noteikumi, kas pieprasa, lai šādu pakalpojumu reklāma:

- nebūtu vērsta uz tiem, kam ir mazāk gadu, nekā valstī noteiktais vecuma limits dalībībai;
- netiktu pārraidīta (TV vai radio) vai iekļauta īpašos raidījumos, kas domāti jauniešiem, vispārējos kanālos, un zināmu laiku pirms un pēc šādiem raidījumiem;
- neiekļautu un neattēlotu personu, kura izskatās jaunāka par valstī noteikto vecuma limitu dalībībai;
- citādā veidā nav pievilcīga bērniem vai jauniešiem, piem., ja saistās ar jaunatnes kultūru vai ja to pauž slavenība (piem., sporta krekli ar simboliku, kas reklamē tiešsaistes azartspēļu organizatoru); vai
- netiek izstādīta vietā, kur bieži uzturas bērni (piem., reklāmas plakāti skolu tuvumā).

Jautājums

- (25) Kā valsts un ES līmenī tiek regulēti azartspēļu pakalpojumu komercpaziņojumi, lai aizsargātu nepilngadīgos? (Piem., tādu reklāmas spēļu ierobežojumi, kuras ir veidotas kā tiešsaistes kazino spēles, sporta sponsorēšana, tirdzniecības veicināšana (piem., krekli ar simboliku, datorspeles utt.) un sociālo tiešsaistes tīklu vai video kopīgošanas izmantošana tirgvedības vajadzībām.)

- *Citi apdraudēti spēlmaņu veidi*

Citi spēlmaņi var būt apdraudēti šādu iemeslu dēļ:

- *finansiālais stāvoklis*; spēlmaņiem ir zemi ienākumi;
- *pieredzes trūkums*; it sevišķi jauni pilngadīgie (18–21 g. v.) un/vai tie, kuri neapzinās, kādi riski ir saistīti ar azartspēļu izraisītajām problēmām;
- *agrāka pierašana vai atkarība*, kas saistīta ar ķīmisko vielu lietošanu vai uzvedību (bezsaites azartspēļu pakalpojumu izmantošanu);
- *viegla piekļuve azartspēlēm*; tirdzniecības aģenti vai azartspēļu pakalpojumu sniedzēju darbinieki vai līgumpartneri; un
- *citāda bieža saskare ar azartspēlēm un/vai cieša saistība ar derību priekšmetiem*; te var ietilpt zirgu skriešanās nozarē nodarbinātie, sportisti (amatieri un profesionāļi), treneri, tiesneši, māklēri utt.

Jautājums

(26) Kuros valsts regulējošajos noteikumos par licences nosacījumiem un komercpaziņojumiem par tiešsaistes azartspēļu pakalpojumiem ir ņemtas vērā šīs briesmas un mēģināts aizsargāt apdraudētos patērētājus? Kā jūs tos vērtējat?

2.3.2. Sabiedriskā kārtība

Krāpšanas novēršana

Visas dalībvalstis cenšas novērst krāpšanu un negodīgas spēles. Valsts tiesību akti tiecas aizsargāt gan patērētājus (no negodīgiem un noziedzīgiem organizatoriem), gan organizatorus (no negodīgiem spēlmaņiem vai spēlmaņu sindikātiem), gan pasākumu organizētājus. Piemēri: neatļauta kredītkaršu izmantošana, kas var būt saistīta ar „identitātes zādzību”, un spēļu (notikumu) sarunāšana, kad privātpersona vai personu grupa (kas parasti saistīta ar organizēto noziedzību) mēģina ietekmēt kāda notikuma rezultātu (piemēram, sporta notikumu vai kāršu spēli)⁷⁷. Krāpšana notiek arī tad, kad spēlmaņu grupa slepeni vienojas pret citu spēlmani (piemēram, īpaši aprīkoti pokera galdi).

Komisija ir identificējusi šādus trīs krāpšanas veidus, par kuriem tā gribētu apspriesties:

- Spēlmaņi nesaņem laimestus. Tipiski piemēri ir loterijas viltošana, kad nelicencēts nelikumīgs organizators sazinās ar patērētājiem un prasa, lai tie iemaksātu naudas summu (apstrādes maksu) vai sniegtu privātas ziņas (bankas datus) pirms laimesta izmaksāšanas. Šādos viltojumos parasti ir viltota norāde uz Eiropas azartspēļu iestāžu izdotām atļaujām⁷⁸.
- Identitātes zādzība un ar datu aizsardzību saistīti jautājumi. Tie saistīti ar cita cilvēka personas informācijas neatļautu izmantošanu, lai uzdotos par šo cilvēku un tādējādi piekļūtu resursiem vai iegūtu kredītu un citus labumus šā cilvēka vārdā.

⁷⁷ Piemēram, Ķīnā un Horvātijā bāzētas noziedzīgas organizācijas ir bijušas iesaistītas spēļu sarunāšanā BE, DE un FI.

⁷⁸ Tas nebūtu saistāms ar laimestu aizkavēšanu, kad licencēts organizators aiztur laimestus pienācīgu pārbaūžu veikšanas vajadzībām, pietiekami neizskaidrojot spēlmanim, kāpēc tas tiek darīts. Šādos gadījumos organizatoram būtu jāizskaidro, kāpēc izmaksa kavējas. Parastākais šādas kavēšanās izskaidrojums ir klientu identitātes papildu kontroles.

- Manipulācija ar rezultātiem, izdarot viltojumu ar spēles programmatūru vai uzpērkot personas, kas iesaistītas spēles vai pasākuma rīkošanā.

Jautājumi

- (27) **Vai jums ir zināmi pētījumi un/vai statistikas dati, kas attiecas uz krāpšanu un tiešsaistes azartspēlēm?**
- (28) **Vai jūsu dalībvalstī ir noteikumi par azartspēļu iekārtu, gadījumskaitļu ģeneratoru un citas programmatūras kontroli, standartizāciju un sertifikāciju?**
- (29) **Kāda jūsuprāt ir labākā prakse, lai novērstu dažāda veida krāpšanu (kad organizatori krāpj spēlmaņus, spēlmaņi organizatorus un spēlmaņi spēlmaņus) un palīdzētu sūdzību izskatīšanas procedūrās?**
- (30) **Attiecībā uz sporta derībām un rezultāta sarunāšanu — kādi valsts noteikumi tiek piemēroti tiešsaistes azartspēļu organizatoriem un personām, kas ir iesaistītas sporta pasākumos/spēlēs, lai risinātu šos jautājumus, it sevišķi, lai novērstu „interesu konfliktu”? Vai jums ir zināmi kādi pieejami dati vai pētījumi par šās problēmas apmēriem?**
- (31) **Kuri jautājumi, jūsuprāt, būtu jārisina prioritāri?**
- (32) **Kādas ir briesmas, ka (tiešsaistes) sporta derību organizators, kurš ir iesaistījies sponsorēšanas līgumā ar sporta klubu vai apvienību, centīsies tieši vai netieši ietekmēt sporta pasākuma rezultātu, lai iegūtu peļņu?**

Nelikumīgi iegūtu līdzekļu legalizācijas novēršana

Divas „naudas mazgāšanas” galējie veidi ir, pirmkārt, komplicētas starptautiskas operācijas ar mērķi noslēpt liela apjoma noziedzības kriminālās saknes tā, lai cilvēki un īpašums izskatītos likumpaklausīgi, otrkārt, darbības, kas slēpj, nomaskē vai izmanto jebkura nozieguma ienākumus neatkarīgi no summas (likumpārkāpēju pašu līdzekļu legalizācija, reizēm izdevumi, bet var būt arī noziegumi, kas stimulē azartspēļu atkarību).

Attiecībā uz naudas mazgāšanas metodēm ir ļoti maz informācijas vai liecību par to, ka licencēti tiešsaistes azartspēļu organizatori Eiropā būtu pakļauti naudas mazgāšanas darbībām. Taču problēma ir acīmredzami saistīta ar nelikumīgiem organizatoriem. Komisijai ir zināms, ka šādiem mērķiem potenciāli var tikt izmantota šāda prakse:

- Tiešsaistes azartspēļu uzņēmumi var kreditēt laimestus vai neizmantotos līdzekļus atpakaļ tādā kontā, kurš nav tas, no kura izdarīts sākotnējais piedāvājums.
- Tie var atļaut vienam spēlmanim reģistrēt vairākus kontus pie viena un tā paša organizatora.
- Tādas vairāku dalībnieku spēlēs kā pokers, kur vērtības pārvedumi var notikt starp elektroniskiem spēlmaņiem un cilvēkiem tīšas zaudēšanas rezultātā ar relatīvi zemām izmaksām spēlmaņiem. Šādas spēles var pieļaut tiešsaistes „žetonu dempingu”. Piemēram, spēlmanis iemaksā līdzekļus ar zagtu kredītkarti un tad pie galda „atmet” žetonus līdzdalībniekam vai citā sevis izveidotā kontā. Šīs darbības var atklāt tāpēc,

ka principi ir vienkārši — spēlmaņi liek lielas likmes ar ļoti sliktām kārtīm (plānodami zaudēt līdzdalībniekam)⁷⁹.

- E-naudas izmantošana maksāšanai vai tamlīdzīgi maksāšanas līdzekļi, piemēram, uzkrātās vērtības kartes⁸⁰ (bažas rada tās, kurām ir augsti limiti, nav pēcpirkuma uzraudzības un ir vāja kontrole „pazīsti savu klientu” (KYC)). Te var ietilpt arī mobilie tālruņi ar iespējotiem maksājumiem, kuriem nav veikta piemērota KYC kontrole.

Jautājumi

(33) Kādi gadījumi ir pierādījuši, kā tiešsaistes azartspēles var izmantot naudas mazgāšanai?

(34) Kurām mikromaksājumu sistēmām ir vajadzīga īpaša regulatīva kontrole sakarā ar to izmantošanu tiešsaistes azartspēļu pakalpojumos?

Nelikumīgi iegūtu līdzekļu legalizācijas novēršanas 3. direktīva⁸¹ attiecas uz finanšu nozari, kā arī citām jomām, ieskaitot spēļu namus (fiziskos un tiešsaistes).

Īpaša problēma, kas saistās ar šās direktīvas noteikumu īstenošanu attiecībā uz tiešsaistes azartspēļu pakalpojumiem, ir tāda, ka šādas tīmekļa vietnes bieži piedāvā virkni citu azartspēļu pakalpojumu (kas nav kazino) un organizators var būt licencēts vairāk nekā vienas valsts jurisdikcijā.

Papildus šādiem vispārīgiem principiem Komisija apzinās arī to, ka licencētie tiešsaistes azartspēļu organizatori un valstu regulatori ir ieviesuši virkni praktisku pasākumu, lai apkarotu naudas mazgāšanu. Tie ietver:

- **Pienācīgas klientu pārbaudes** — atļauj spēlēt tikai reģistrētiem spēlmaņiem, kam ir konts pie licences turētāja. Ir jāaizpilda pieteikuma veidlapas, kurās ir informācija, 1) ka spēlmanis ir pārsniedzis vecuma ierobežojumu un drīkst spēlēt, 2) spēlmaņa identitāte, 3) spēlmaņa dzīvesvieta un 4) spēlmaņa e-pasta adrese, kas darbojas. Klientu pārbaudes procesā var ietilpt ātruma analīze (depozīts/darījumi), ģeogrāfiskā riska analīze, spēlmaņu uzvedības anomālijas, spēlmaņu apvienību atklāšana un kibernetizācijas apturēšana. Katrā gadījumā spēlmanim ir jāsadarbojas, sniedzot attiecīgus personas datus, kas ļauj izveidot viņa kontu.
- **Maksājumu kontrole** — spēlmanim vienmēr būtu jāsaņem laimesta izmaksa (konta bilance) ar tādiem pašiem līdzekļiem, ar kuriem nauda sākotnēji saņemta (un kontā, no kura iemaksāts depozīts). Organizatoriem ir arī jāpārbauda, vai viņu kontrolē ir viņu sistēmās noglabātie kredītkaršu numuri un personu dati, kas attiecas uz spēlmaņiem. Bez tam ir aizliegti tieši maksājumi klientu starpā.
- **Operatīvā kontrole** — organizatori izmanto vecuma verifikācijas sarakstus un sarakstus, ko izmanto bankas teroristu un politiski ietekmējamu personu (PEP) identifikācijai, t. i., *World Check*⁸² un Eiropas Sporta drošības apvienības (ESSA)⁸³

⁷⁹ Tiešsaistes pokera zāles apzinās šās viltības esību un cenšas atklāt pārkāpējus pirms to izmaksas apstiprināšanas.

⁸⁰ Uzkrātās vērtības karte attiecas uz naudas vērtību kartē, kas nav ārēji uzskaitītā kontā un atšķiras no priekšmaksas kartēm, kur nauda atrodas noguldījumā pie izdevēja līdzīgi debetkartei.

⁸¹ Citēta 1.2. iedaļā.

⁸² <http://www.world-check.com/politically-exposed-person-pep-compliance/>.

⁸³ <http://www.eu-ssa.org/Home/tabid/36/Default.aspx>.

kontROLSarakstu. Organizatori arī veic darījumu statistisko uzskaiti, kam jāatbilst ES datu aizsardzības noteikumiem, lai būtu iespējams konstatēt aizdomīgas darbības. Tiem ir arī jāpiemēro stingrākas klientu pārbaudes prasības, ja ir augsti likmju limiti. Organizatoriem ir arī jāiesniedz savas valsts finansiālās izmeklēšanas vienībai (FIU) ziņojumi par aizdomīgām darbībām (SAR).

Jautājumi

- (35) Vai jums ir pieredze un/vai liecības par labāko praksi naudas mazgāšanas atklāšanā un novēršanā?
- (36) Vai ir liecības par to, ka naudas mazgāšanas briesmas tiešsaistes azartspēlēs ir īpaši augstas sakarā ar šādu darbību ieviešanu sociālajās tīmekļa vietnēs?

Citu noziegumu novēršana

Citi noziegumi, kas var būt saistīti ar tiešsaistes azartspēlēm:

- nelikumīgu organizatoru (piemēram, noziedzīgu organizāciju vai personu) piedāvāto azartspēļu pakalpojumu sniegšana. Kādā Francijas ziņojumā par kibernoziēdzību un azartspēlēm aplēsts, ka tūkstoti azartspēļu vietņu tieši pārzina noziedzīgi grupējumi⁸⁴;
- neatļautas tiešsaistes spēles, ko piedāvā licencēts organizators;
- nodokļu nemaksāšana (ja ir pienākums lietotājam samaksāt nodokli par laimestu, t. i., par nodokļu nemaksāšanu galvenokārt ir aizdomas sakarā ar laimestiem ārzonas darbībās).

Ir arī vairākas noziedzīgas darbības, kas attiecas uz daudziem azartspēļu pakalpojumiem, nevis konkrēti uz tiešsaistes azartspēlēm, kā i) spēļu sarunāšana vai īpaši aprīkoti pokera galdi (sk. iepriekš), ii) nenodrošinātu aizdevumu došana, iii) noziedzīgas darbības, ko veic, lai varētu finansēt azartspēļu pakalpojumus (piem., zagšana), un iv) terorisma finansēšana.

Jautājums

- (37) Vai valsts mērogā ir tiešsaistes azartspēļu pārredzamības prasības? Vai tās attiecas uz tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu pārrobežu piedāvājumu, un vai šie noteikumi, jūsuprāt, tiek efektīvi īstenoti?

2.3.3. *Labas gribas un sabiedriski derīgu darbību, kā arī tādu pasākumu finansēšana, uz kuriem balstās tiešsaistes sporta derības*

Azartspēļu pakalpojumu ierobežojumus valsts līmenī reizēm attaisno politiski apsvērumi, piemēram, labas gribas vai sabiedriski derīgu darbību finansēšana. Lai gan šim nolūkam ieviestajām sistēmām būtu jāatbilst piemērojamajiem noteikumiem par valsts atbalstu, ir jāpiezīmē, ka saskaņā ar Tiesas nolēmumiem šādu sabiedrisku darbību finansēšana nevar būt ierobežojošas politikas būtisks attaisnojums, bet tikai papildu ieguvums⁸⁵. Tādi ierobežojumi cenšas palīdzēt finansēt „sabiedriski derīgas darbības”, no kurām labumu gūst vispārība.

⁸⁴ Francijas institūts (CERT-LEXI) 2005. gadā izanalizēja 70 miljonus vietņu un atklāja, ka 14 823 vietnes piedāvā tiešsaistes azartspēles. Tikai 2005 vietnēm bija licence.

⁸⁵ Piem., Lieta C-67/98 (*Zenatti*) §§ 36-37 un Lieta C-316/07 (*Markus Stoß*) § 104. Sk. arī EBTA Tiesas spriedumu lietā 3/06 (*Ladbrokes*), § 63.

Konkrētāk, sabiedriski derīgās darbības, kas patlaban šādā veidā gūst tiešu labumu, ir māksla, kultūra, sports⁸⁶, jaunatnes/izglītības programmas un ar labdarību saistītas darbības.

Ieņēmumu sadales sistēmas

Ieņēmumu no azartspēlēm izmantošana sabiedriski derīgām darbībām tiek organizēta dažādi. Organizācija vai uzņēmums, kas atbild par sabiedriski derīgām darbībām:

- (1) saņem licenci⁸⁷, lai piedāvātu tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu ar nolūku atbalstīt labas gribas mērķi, ko atzīst attiecīgā licencētāja iestāde (piem., valsts olimpiskā komiteja, valsts zirgu skriešanās sacīkšu organizācija, neredzīgo apvienība utt.);
- (2) saņem līdzekļus tieši no valsts azartspēļu organizatora (piemēram, valsts loterijas) saskaņā ar likmi, kas noteikta licencē vai tiesību aktā, kas reglamentē organizatora darbību;
- (3) saņem līdzekļus no valsts azartspēļu organizatora netieši caur valsts budžetu, kurā valsts operators ir iemaksājis;
- (4) saņem līdzekļus no viena vai vairākiem privātiem azartspēļu organizatoriem, un līdzekļu ieguldījumu
 - a) nosaka licence vai tiesību akti vai arī
 - b) tas balstīts uz organizatoru labprātīgiem ieguldījumiem;
- (5) saņem atlīdzību par tā organizēta pasākuma izmantošanu un derību slēgšanu par to, pat ja organizācija vai uzņēmums nav iesaistīts pašu azartspēļu organizēšanā;
- (6) saņem līdzekļus no valsts budžeta, kurā iemaksājuši gan valsts, gan komerciāli azartspēļu organizatori.

Jautājumi

- (38) Vai valsts vai ES līmenī ir arī citas azartspēļu ieņēmumu sadales shēmas sabiedriski derīgām darbībām?**
- (39) Vai ir īpašs mehānisms, piemēram, fonds, ieņēmumu no publiskiem un komerciāliem tiešsaistes azartspēļu pakalpojumiem pārdalei vispārības labā?**
- (40) Vai līdzekļi tiek nodoti atpakaļ vai novirzīti azartspēļu atkarības profilaksei un ārstēšanai?**

Komisija vēlas koncentrēties uz diviem tālākajiem jautājumiem.

Varbūtējs princips nodot peļņu pasākumu organizētājiem

Tiešsaistes azartspēļu organizatori izmanto valstu iekšējos un starptautiskos sporta pasākumus, lai piedāvātu saviem potenciālajiem klientiem pievilcīgu azartspēļu pakalpojumu

⁸⁶ Sk. arī Komisijas paziņojumu „Attīstīt Eiropas dimensiju sportā” COM(2011) 12, kur minēta vajadzība ņemt vērā sporta noturīgo finansēšanu, risinot jautājumus par azartspēļu pakalpojumu sniegšanu iekšējā tirgū (9. lpp.).

⁸⁷ Organizācijām vai uzņēmumiem, kas atbild par labas gribas vai sabiedrisko interešu darbībām, var atšķirīgā pakāpē atļaut slēgt vienošanos ar privātiem organizatoriem, kuri sniedz azartspēļu platformu un veicina azartspēļu pakalpojumus (tie pilnīgi vai daļēji pārvalda šīs darbības un saņem atlīdzību par to).

klāstu. Sporta pasākumi var gūt labumu no azartspēļu darbībām tādā ziņā, ka tās vairo publikas interesi un var arī paplašināt pasākuma atspoguļojumu medijos. Pastāv liela vienprātība jautājumā par to, ka sporta pasākumiem, uz kuriem balstās azartspēles, būtu jāsaņem taisnīga peļņa no attiecīgās azartspēļu darbības.

- Konkrēti, zirgu skriešanās sacīkšu gadījumā dažas dalībvalstis liek organizācijai vai uzņēmumam izņemt ekskluzīvu licenci sacīkšu derībām ar mērķi nodrošināt, lai peļņa no derībām, atskaitot laimestus, totalizatora maksu un darbības izdevumus, tiktu nodota zirgu sportam, vaislas darbam un zirgaudzēšanai. Lai gan struktūras dažādās valstīs atšķiras, atbalsts zirgu skriešanās sacīkstēm un zirgkopības nozarei var būt ievērojams un dažās valstīs sasniedz 8 % no derību kopējā apgrozījuma. Zirgu sacīkšu īpatnība atšķirībā no citiem sporta veidiem ir tāda, ka pirmām kārtām tās interesē spēlmaņus. Tādējādi lielākā mērā nekā citos sporta pasākumos to dzīvotspēja ir atkarīga no tā, vai pietiekama azartspēļu peļņas daļa tiks no jauna ieguldīta šajās darbībās. Turklāt dažās dalībvalstīs zirgu sporta, vaislas darba un zirgaudzēšanas tradīcijai, ko atbalsta ar šādu azartspēļu peļņas sadali, ir un arī turpmāk būs liela saimnieciska nozīme lauku rajonos, un tādēļ to var saistīt ar reģionālās attīstības un teritoriālās kohēzijas politikas mērķiem.
- Citiem sporta veidiem ir vairāk jaukta peļņas plūsma, jo par tiem ir plašāka publikas interese un/vai tie ir mazāk atkarīgi no azartspēļu pakalpojumiem. Tomēr gadījumos, kad azartspēļu pakalpojumus piedāvā organizētās sporta sacīkstēs, dalībvalstis ir risinājušas jautājumu par to, vai organizētājiem (sporta organizācijām, komandām utt.) būtu jābūt iespējai saņemt papildu ieņēmumu plūsmu no tā, ka azartspēļu pakalpojumu sniedzēji izmanto viņu tēlu vai pasākumus. Tā kā bez viņu pasākumu izmantošanas azartspēļu pakalpojumi nebūtu iedomājami, tiek meklētas iespējas viņiem saņemt taisnīgus ieņēmumus no viņu pasākumu izmantošanas. Līdz ar to atsevišķiem valsts azartspēļu organizatoriem, kuri piedāvā sporta derību pakalpojumus saistībā ar profesionālo sportu, ir pienākums novirzīt ieņēmumus atpakaļ sportā un tādējādi atbalstīt sabiedriski derīgas darbības, kas vispārīgi veicina dalību sportā. Komisija ir sākusi ES pētījumu par tautas sporta finansēšanu, kam būtu jāparāda, cik patiesi svarīgi tautas sportam ir dažādie finansēšanas avoti, ieskaitot ieņēmumus no azartspēļu pakalpojumu organizēšanas⁸⁸.

Visbeidzot, sporta pasākumi, uz kuriem balstās sporta derības, noziedzīgu darbību dēļ ir pakļauti lielākām spēļu sarunāšanas briesmām. Vienā no dalībvalstīm (Francijā) ir ieviestas neekskluzīvas sporta derību tiesības azartspēļu pakalpojumiem veicināt sporta sacensību organizētāju ieguldījumus, un tās pirmām kārtām motivē vajadzība nodrošināt godīgumu.

Jautājumi

- (41) Kāda daļa no tiešsaistes azartspēļu ieņēmumiem no sporta derībām valsts līmenī tiek novirzīta atpakaļ sportā?**
- (42) Vai visi sporta veidi gūst labumu no tiešsaistes azartspēļu izmantošanas tiesībām tādā pašā veidā kā zirgu skriešanās un, ja tā, vai šīs tiesības tiek izmantotas?**
- (43) Vai pastāv tiešsaistes azartspēļu izmantošanas tiesības, kas ir ekskluzīvi veltītas godīguma nodrošināšanai?**

⁸⁸ COM(2011) 12, 9. lpp.

Parazītisma briesmas tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu sniegšanā

Atšķirīgu kultūras un vēstures tradīciju dēļ dalībvalstis izmanto atšķirīgas azartspēļu ieņēmumu sadales sistēmas un apjomus. Piemēram, dalībvalstīm, kurās nav zirgu skriešanās sacīkšu vai zirgu vaislas darba pieredzes, nav vajadzības pēc šādas ieņēmumu sadales shēmas. Līdzīgā kārtā atsevišķas dalībvalstis var finansēt konkrētas sabiedriski derīgas darbības vienīgi no nodokļu ieņēmumiem, turpretim citas šiem nolūkiem var izmantot arī azartspēļu ieņēmumu sadali.

No tā jāsecina, ka gadījumos, kad azartspēļu pakalpojumus piedāvā saistībā ar pasākumiem, kas notiek citā dalībvalstī, vai kad spēlmaņi no vienas dalībvalsts izvēlas likmes azartspēļu pakalpojumos, ko sniedz no citas dalībvalsts, tiek tieši ietekmēta valsts azartspēļu ieņēmumu sadales sistēmas efektivitāte. Īpaši tas sakāms par gadījumiem, kad spēlmaņi koncentrējas vienīgi uz augstākas peļņas iespējām. Šāda parazītisma problēma neaprobežojas ar pārrobežu tiešsaistes azartspēļu pakalpojumiem, jo spēlmaņi principā vienmēr var personiski šķērsot robežas un piekļūt azartspēļu pakalpojumiem, taču tiešsaistes azartspēļu pakalpojumi praktiski atšķiras, jo tā ievērojami pastiprina šo varbūtējo ietekmi.

Šo ietekmi var mazināt vai pat pavērst pretējā virzienā tas, ka daži spēlmaņi izmanto konkrētus azartspēļu pakalpojumus tāpēc, ka šie pakalpojumi ir saistīti ar sabiedriski derīgu darbību finansēšanu. Tas var būt tāpēc, ka saistība ar sabiedriski derīgām darbībām mazina ar azartspēlēm saistītos sociālos aizspriedumus vai pat var būt motivācija izmantot šādus pakalpojumus. Piemēram, ņemot vērā ļoti niecīgās izredzes laimēt dažu veidu azartspēļu pakalpojumos (piem., lētas loterijas, ko piedāvā labdarības organizācijas), var uzskatīt, ka daudzi spēlmaņi labāk izdara likmes šādos, nevis citu veidu azartspēļu pakalpojumos, kas piedāvā augstākas izredzes laimēt — pirmām kārtām tāpēc, ka uzskata, ka likme tiks novirzīta sabiedriski derīgām darbībām. Šāda veida spēlmaņiem var šķist pievilcīgi no citām dalībvalstīm nākuši tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu piedāvājumi, kuriem ir spēcīgāka tiešā saistība ar sabiedriski derīgām darbībām, ko viņi vēlas atbalstīt, salīdzinot ar pašmāju tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu piedāvājumiem.

Jautājumi

- (44) Vai ir liecības par to, ka iepriekš aplūkotās pārrobežu parazītisma briesmas tiešsaistes azartspēļu pakalpojumos mazina valsts sabiedriski derīgo darbību ieņēmumus, kas ir atkarīgi no azartspēļu ieņēmumu sadales?**
- (45) Vai ir pārredzami pienākumi, kas ļauj spēlmaņiem uzzināt, vai un cik daudz azartspēļu pakalpojumu sniedzēji novirza ieņēmumus sabiedriski derīgām darbībām?**

2.4. Tiesību īstenošana un ar to saistīti jautājumi

Neatļauts pārrobežu tirgus patērētājiem var būt piekļūstams faktiskas tolerances vai neefektīvas tiesību aktu īstenošanas dēļ. Efektīvai īstenošanai ir galvenā loma, dalībvalstīm nodrošinot to sabiedrisko interešu mērķu sasniegšanu, kuri ir saistīti ar to politiku azartspēļu jomā.

Azartspēļu pārraudzības iestādes dalībvalstīs

Tiešsaistes azartspēļu licenču piešķiršanai, regulēšanai un uzraudzībai tiek izmantotas dažādu veidu organizatoriskās struktūras. Šo struktūru neatkarība un pilnvaras atšķiras. Dalībvalsts

iekšienē atšķirīgus tiešsaistes azartspēļu pakalpojumus var regulēt vai pārraudzīt atšķirīgas iestādes (piem., reklāmas spēles, mediju spēles un derības par finanšu instrumentu kursu)⁸⁹.

Azartspēļu pārvaldes iestāžu darbībā var ietilpt visdažādākie jautājumi, piemēram:

- licenču izdošana, apturēšana un anulēšana;
- kontroles un uzraudzības pienākumi, ieskaitot administratīvo un finansiālo kontroli, klātienes inspekcijas, tehniskās inspekcijas (piem., aprīkojums vai programmatūra) un darbības novērošana tiešsaistē;
- īstenošana — ierosināt vai iztiesāt lietas sakarā ar pārkāpumiem, kas attiecas uz a) nelikumīgu/neatļautu azartspēļu pakalpojumu sniegšanu un b) komerciāliem paziņojumiem, kas attiecas uz azartspēļu pakalpojumiem vai organizatoriem (likumīgiem, kā arī nelikumīgiem/neatļautiem azartspēļu pakalpojumiem);
- konsultāciju, informācijas vai atbalsta sniegšana valdībai, spēlmaņiem (publikai) un/vai organizatoriem.

Jautājumi

- (46) Vai jūsu dalībvalstī pastāv regulējoša struktūra, kāds ir tās statuss, kāda ir tās kompetence un darbības apjoms attiecībā uz šajā zaļajā grāmatā aprakstītajiem tiešsaistes azartspēļu pakalpojumiem?**
- (47) Vai ir licencētu azartspēļu pakalpojumu organizatoru valsts reģistrs? Ja ir — vai tas ir publiski pieejams? Kas atbild par tā pastāvīgu atjaunināšanu?**

Administratīvā sadarbība

Administratīvā sadarbība starp EEZ regulatoriem patlaban balstās uz īpašu sadarbību starp dažām dalībvalstīm. Visas Eiropas regulatoriem ir īpašs forums, kur tie tiekas, apmainās ar viedokļiem un apspriež politiku azartspēļu jautājumos (*GREF*⁹⁰). Pie iespējamām administratīvās sadarbības jomām pieder informācijas koplietošana un apmaiņa attiecībā uz:

- licenču turētājiem (ieskaitot licencēšanas nosacījumus, personāla profesionālās īpašības un organizatoru godīgumu);
- nelicencētiem un negodīgiem organizatoriem (kopīgs melnais saraksts);
- tehniskas dabas jautājumiem, kā valsts standarti, testēšana un sertifikācija;
- pareizu praksi (ieskaitot publiskas kampaņas, lai novērstu noziegumus vai ar azartspēlēm saistītas problēmas, un šādu kampaņu izmaksas un iedarbību).

Jautājums

- (48) Kādas pārrobežu administratīvās sadarbības formas jums ir zināmas šajā jomā, un kādi konkrēti jautājumi tiek aptverti?**

Sadarbības ar citām ieinteresētajām personām pastiprināšana

⁸⁹ Dažādās iestādes valsts līmenī, kas veic regulēšanas uzdevumus, ir šādas: i) ministrija bez specializēta biroja; ii) specializēts birojs ministrijā; iii) ministrijas birojs, kas atrodas ārpus ministrijas; iv) aģentūra/inspekcija ministrijas kontrolē; un v) valsts atzīta neatkarīga regulējoša struktūra.

⁹⁰ <http://www.gref.net/index.htm>.

Azartspēļu pārvaldes iestādes dalībvalstīs var sadarboties arī ar valsts/Eiropas sporta organizācijām un/vai publiskiem/privātiem derību organizatoriem, lai izstrādātu:

- izglītojošas programmas vai kampaņas sportistiem (amatieriem un profesionāļiem), treneriem, tiesnešiem, cilvēkiem, kuri strādā zirgu sacīkšu nozarē vai pie publiskiem/privātiem tiešsaistes azartspēļu operatoriem, utt.; un/vai
- agrīnas brīdināšanas sistēmas, kas pastiprinātu tiesību aizsardzību, lai novērstu spēļu sarunāšanu.

Jautājums

(49) Vai jums ir zināma šāda pastiprināta sadarbība, izglītojošas programmas vai agrīnas brīdināšanas sistēmas, kuru mērķis ir nostiprināt godīgumu sportā un/vai vairost izpratni ieinteresēto personu vidū?

Maksājumu bloķēšana un interneta pakalpojumu sniedzēju atbildība

Maksājumu un komunikācijas piegādātāji (teleskaru operatori, televīzijas kanāli un informācijas sabiedrības piegādātāji) ļauj sniegt tiešsaistes azartspēļu pakalpojumus. Patlaban, lai ierobežotu „neatļautus” un pārrobežu tiešsaistes azartspēļu pakalpojumus, šādiem pakalpojumu sniegšanas starpniekiem tiek piemērotas šādu veidu metodes:

- **Domēna vārdu sistēmas (DNS) filtrēšana.** DNS filtrēšanas mehānisms tiecas nodrošināt, lai potenciāliem klientiem nebūtu iespējas spēlēt neatļautās iepriekš uzskaitītās vietnēs vai lai tie tiktu pārsūtīti uz citu adresi (tīmekļa vietni), balstoties uz iepriekš definētu interneta adresi (domēna vārdu) sarakstu, piem., no vietnes .com uz tādu, kas izveidota saskaņā ar attiecīgo valsts jurisdikciju⁹¹.
- **Interneta protokola (IP) bloķēšana.** Ikvienai publiskajam internetam pieslēgtai ierīcei tiek piešķirts unikāls numurs, kas pazīstams kā IP adrese, kurā ietilpst mitinātāja nosaukums. IP bloķēšana novērš savienojumu starp serveri/vietni un vienu vai vairākām IP adresēm.
- **Maksājumu bloķēšana,** var balstīties uz organizatora „tirgotāja kategorijas kodiem” (MCC)⁹². Tomēr ar konkrētu kodu saistītas maksājumu apstrādes aizliegums var bloķēt likumīgus tirdzniecības darījumus, kas nav likmju un laimestu maksājumi.

Bloķēšanas sistēmas efektivitāte ir atkarīga no iepriekš definēta un atjaunināta bloķējamo vienumu saraksta, kā arī no efektīvām programmatūras sistēmām.

Jautājumi

(50) Vai kāda no iepriekš minētajām metodēm vai jebkādi citi tehniski līdzekļi tiek izmantoti valsts līmenī, lai limitētu piekļuvi tiešsaistes azartspēļu pakalpojumiem vai ierobežotu maksājumu pakalpojumus? Vai jums ir zināmas pārrobežu iniciatīvas, kuru mērķis ir panākt šādu metožu īstenošanu? Kā jūs vērtējat to efektivitāti tiešsaistes azartspēļu jomā?

⁹¹ Itālijas pieredze rāda, ka katru nedēļu notiek miljoniem pāradresāciju.

⁹² Azartspēlēm izmantojamais MCC ir 7995.

(51) Kādi ir jūsu uzskati par iepriekš minēto metožu, kā arī citu tehnisko līdzekļu, kas limitē piekļuvi azartspēļu pakalpojumiem vai maksājumu pakalpojumiem, relatīvo vērtību?