

საქართველოს ფინანსთა მინისტრის

ბრძანება №243

2020 წლის 1 ოქტომბერი

ქ. თბილისი

მოთხოვნების/სტანდარტების დადგენის/სამოქმედოდ შემოღების შესახებ, რომლებსაც უნდა აკმაყოფილებდეს აზარტული და მომგებიანი თამაშობების მოწყობის ნებართვის, აზარტული ან/და მომგებიანი თამაშების მიწოდების ნებართვის მადიებლის/ნებართვის მფლობელის მიერ თავის საქმიანობაში გამოსაყენებელი/გამოყენებული არსებითი პროდუქცია/მომსახურება, POS ტერმინალი ან/და ნებისმიერი სხვა მოწყობილობა

„ლატარიების, აზარტული და მომგებიანი თამაშობების მოწყობის შესახებ“ საქართველოს კანონის მე-3 მუხლის „ჩ“ ქვეპუნქტის, 16¹ მუხლის მე-2 პუნქტის, 24² მუხლის მე-2 პუნქტის და „ლატარიების, აზარტული და მომგებიანი თამაშობების მოწყობის შესახებ“ საქართველოს კანონში ცვლილების შეტანის თაობაზე“ 2020 წლის 25 ივნისის №6487-III (სარეგისტრაციო კოდი: 040170310.05.001.019926) საქართველოს კანონის მე-2 მუხლის მე-13 პუნქტის საფუძველზე, ვბრძანებ:
საქართველოს ფინანსთა მინისტრის 2021 წლის 31 აგვისტოს ბრძანება №222 - ვებგვერდი, 01.09.2021წ.

მუხლი 1

დამტკიცდეს:

ა) „სისტემურ-ელექტრონული ფორმით ორგანიზებული აზარტული ან/და მომგებიანი თამაშების მოთხოვნები/სტანდარტები“ (დანართი №1);

ბ) „სათამაშო აპარატების მოთხოვნები/სტანდარტები“ (დანართი №2);

გ) „POS ტერმინალის მოთხოვნები/სტანდარტები“ (დანართი №3).

საქართველოს ფინანსთა მინისტრის 2021 წლის 31 აგვისტოს ბრძანება №222 - ვებგვერდი, 01.09.2021წ.

მუხლი 2

ეს ბრძანება ამოქმედდეს გამოქვეყნებისთანავე.

საქართველოს ფინანსთა მინისტრი

ივანე მაჭავარიანი

დანართი №1

სისტემურ-ელექტრონული ფორმით ორგანიზებული აზარტული ან/და მომგებიანი თამაშების მოთხოვნები/სტანდარტები

თავი I. ზოგადი დებულებები და ტერმინთა განმარტება

მუხლი 1. რეგულირების სფერო

ეს წესი განსაზღვრავს „ლატარიების, აზარტული და მომგებიანი თამაშობების მოწყობის შესახებ“ საქართველოს კანონის შესაბამისად სისტემურ-ელექტრონული თამაშების მოთხოვნებსა და სტანდარტებს.

მუხლი 2. ტერმინთა განმარტებები

ამ დანართის მიზნებისთვის წესში გამოყენებულ ტერმინებს აქვს შემდეგი მნიშვნელობა:

ა) აქტიური ანგარიში – სისტემურ-ელექტრონული სათამაშო ანგარიში, რომელიც გამოიყენება მოთამაშის მიერ სათამაშო აქტივობებში მონაწილეობის მისაღებად;



ბ) ავთენტიკაცია – პროცესი და მეთოდი, რომელიც გამოიყენება სისტემურ-ელექტრონული სათამაშო სისტემის მიერ კრიტიკული პროგრამული უზრუნველყოფის ვალიდურობის დასამოწმებლად;

გ) ავტორიზებული თამაში – თამაში, რომელზეც გამოყენების მიზნით გაცემულია ავტორიზაციის სერტიფიკატი შერჩეული პირის მიერ;

დ) ბლოკირებული ანგარიში – სისტემურ-ელექტრონული ანგარიში, რომელიც შეჩერებულია და მასზე შეზღუდულია თანხის შეტანა/გამოტანა;

ე) (ამოღებულია - 21.02.2022, №51);

ვ) გაუქმებული ფსონი – ფსონი, რომელიც გაუქმდა სისტემურ-ელექტრონული ტოტალიზატორის ოპერატორის მიერ ნებისმიერი მიზეზით, რომელიც დაკავშირებულია მოვლენასთან და ხელს უშლის მის დასრულებას;

ზ) გაუქმებული თამაში – თამაში, რომლის დასრულებაც ფსონის განთავსების შემდეგ შეუძლებელია და შედეგიც არ დამდგარა;

თ) შესაბამისობის ანგარიში – ანგარიში, რომელიც შეიცავს სისტემურ-ელექტრონული თამაშების პლატფორმისა და თამაშების მიმწოდებელთა სერვერების მონაცემებს, რომლებიც უნდა გაიგზავნოს შერჩეულ პირთან;

ი) უმოქმედო ანგარიში – სისტემურ-ელექტრონული სათამაშო ანგარიში, რომელზეც არ მომხდარა მოთამაშის მხრიდან არანაირი აქტივობა უკანასკნელი 1 წლის განმავლობაში;

კ) უსაფრთხოების ელექტრონული დამლა – ციფრული ხელმოწერა (Digital Seal), გაცემული შერჩეული პირის მიერ, როგორც ავტორიზაციის სერტიფიკატის გაცემის შედეგი;

ლ) თამაშების მიმწოდებელი (GSP)– „ლატარიების, აზარტული და მომგებიანი თამაშობების მოწყობის შესახებ“ საქართველოს კანონის მე-3 მუხლის „ძ“ ქვეპუნქტის შესაბამისად;

მ) სისტემურ-ელექტრონული თამაშობა – სათამაშო პლატფორმაზე ფსონების განთავსების პროცესი, შესაბამისი ნებართვით მოწყობილ სათამაშო სერვერზე ან სისტემურ-ელექტრონულ სისტემაზე განთავსებული თამაშების თამაშის მიზნით;

ნ) სისტემურ-ელექტრონული სათამაშო ანგარიში – მოთამაშის მიერ სათამაშო პლატფორმაზე შექმნილი ანგარიში, სადაც ხდება თანხების განთავსება, ფსონების დადება და თანხების გამოტანა მოთამაშის მიერ, გარდა იმ თანხებისა, რომელიც წარმოადგენს მარკეტინგულ წახალისებას ოპერატორის მხრიდან და მათზე მოქმედებს გამოტანის შეზღუდვა;

ო) სისტემურ-ელექტრონული ქსელი – ერთი ან მეტი სისტემურ-ელექტრონული ოპერატორის მიერ მოთამაშეთა გადაკვეთა, სხვადასხვა Peer-to-peer თამაშობებში მონაწილეობის მიზნით;

პ) სისტემურ-ელექტრონული ოპერატორი – მხარე ან მხარეები, რომლებსაც გააჩნიათ შემოსავლების სამსახურის მიერ გაცემული შესაბამისი ნებართვა, სისტემურ-ელექტრონული აზარტული ან/და მომგებიანი თამაშობის მოწყობის მიზნით;

ჟ) სისტემურ-ელექტრონული სათამაშო პლატფორმა – პროგრამული უზრუნველყოფა, რომელიც შედგება სათამაშო სისტემისგან ან/და ცოცხალ მაგიდეებზე მიმდინარე თამაშობის ტრანსლაციისგან და ტიპურად შეიცავს მოთამაშეთა ანგარიშის მართვისა და მოთამაშეთა ფულადი სახსრების მართვის ფუნქციონალს;

რ) სისტემურ-ელექტრონული სათამაშო სისტემა – სისტემა, რომელიც მოიცავს ყველა მოწყობილობას, პროგრამულ უზრუნველყოფას, ქსელებს, პლატფორმასა და კომუნიკაციას, რომელიც გამოიყენება სათამაშო მიზნებისათვის, სისტემურ-ელექტრონული ტოტალიზატორის ჩათვლით;

ს) Peer-to-peer თამაში – აზარტული ან/და მომგებიანი თამაშის პროცესი, რომელიც მიმდინარეობს ორ



ან მეტ მოთამაშეს შორის, სადაც მოთამაშეები ეჯიბრებიან ერთმანეთს;

ტ) მოთამაშის მოწყობილობა – მოთამაშის საკუთრებაში/სარგებლობაში არსებული მოწყობილობა, რომელიც გამოიყენება სისტემურ-ელექტრონულ სათამაშო სისტემასთან დაკავშირების მიზნით, სათამაშოდ;

უ) დისტანციური სათამაშო სერვერი – სათამაშო სერვერი, რომელიც შეიცავს სათამაშო პროგრამულ უზრუნველყოფას, საკონტროლო პროგრამებს და ოპერირება ხდება თამაშების მომწოდებლის (GSP) მიერ;

ფ) დისტანციური სათამაშო სისტემა/პლატფორმა – სისტემურ-ელექტრონული სათამაშო სისტემა, რომელიც შეიცავს სათამაშო პროგრამულ უზრუნველყოფას, საკონტროლო პროგრამებს და ოპერირება ხდება თამაშების მომწოდებლის (GSP) მიერ;

ქ) ტოტალიზატორი – „ლატარიების, აზარტული და მომგებიანი თამაშობების მოწყობის შესახებ“ საქართველოს კანონის მე-3 მუხლის „ო.გ“ ქვეპუნქტით განსაზღვრული საქმიანობა;

ღ) ტოტალიზატორის სისტემა – ყველა მოწყობილობა და პროგრამული უზრუნველყოფა, რომელიც გამოიყენება ფსონების განთავსების და რისკების მენეჯმენტის სისტემის მიზნით;

ყ) ტოტალიზატორის ბილეთი – ელექტრონული ბილეთი, რომელიც გაცემულია სისტემურ-ელექტრონული ოპერატორის მიერ და რომელიც შეიცავს ინფორმაციას განთავსებული ფსონების და შესაძლო მოგების შესახებ;

შ) მოვლენა – ინდივიდუალური ან გუნდური სპორტული ან ათლეტური შეჯიბრი ან ნებისმიერი სხვა მოვლენა, რომელიც არაა აკრძალული საქართველოს კანონმდებლობით ფსონების განთავსების მიზნებისათვის;

ჩ) ძლიერი ავთენტიკაცია – მეთოდი, რომელიც იყენებს უფრო მაღალ უსაფრთხოების ზომებს, ვიდრე მხოლოდ მომხმარებლის სახელი და პაროლია. ეს ზომა შეიძლება იყოს მოთამაშის უნიკალური ნომრის, ელ. ფოსტის ან სმს კოდის შეყვანის საჭიროება სისტემით საგებლობისთვის;

ც) შეჩერებული ანგარიში – სისტემურ-ელექტრონული სათამაშო ანგარიში, რომელიც დროებით შეჩერებულია ფსონების განთავსებისგან;

ძ) საექვო სათამაშო აქტივობა – არაორდინარული სათამაშო აქტივობა, რომელსაც გონივრული ახსნა არ აქვს და შეიცავს თამაშის შედეგზე ზეგავლენის მოხდენის მიზნით უკანონო გარიგების, მოვლენით მანიპულაციის, ინსაიდერული ინფორმაციის გამოყენების ან სხვა აკრძალული აქტივობის ნიშნებს;

წ) ორბიჯიანი ავთენტიკაცია – ავთენტიკაციის მეთოდი, რომელიც მოთამაშის პირადობის იდენტიფიკაციისთვის იყენებს ორ კომპონენტს. პაროლის გარდა ეს შეიძლება იყოს სპეციალურ კითხვაზე პასუხი, ფიზიკური ან ელექტრონული ერთჯერადი ან მრავალჯერადი კოდი ან რაიმე ბიომეტრიული მონაცემი;

ჭ) არაორდინარული სათამაშო აქტივობა – არაორმალური სათამაშო აქტივობა, გამოვლენილი მოთამაშეთა მიერ, რომელიც ჩაითვლება ოპერატორის მიერ საექვო მოქმედებების ინდიკატორად. არაორმალური სათამაშო აქტივობა შეიძლება მოიცავდეს მოთამაშის ფსონის სიდიდეს, ფსონების მოცულობას კონკრეტულ მოვლენაზე ან ფსონის ტიპს;

ხ) ოპერატორი – აზარტული და მომგებიანი თამაშობების მოწყობის ნებართვის, აზარტული ან/და მომგებიანი თამაშების მიწოდების ნებართვის მამიებელი/ნებართვის მფლობელი;

ჯ) შერჩეული პირი – საქართველოს ფინანსთა სამინისტროს მმართველობის სფეროში შემავალი საჯარო სამართლის იურიდიული პირის – შემოსავლების სამსახურის (შემდგომში – შემოსავლების სამსახური) მიერ, სათამაშო ბიზნესის კონტროლის ელექტრონული სისტემის დანერგვისა და ოპერირების მიზნით შერჩეული პირი.



თავი II. მოთხოვნები მოთამაშეთა და მათი ანგარიშების მიმართ

მუხლი 3. მოთხოვნები მოთამაშეთა მოწყობილობების მიმართ

1. მოთამაშის მოწყობილობის მოთხოვნებია:

ა) მოთამაშის მიერ სისტემურ-ელექტრონული ფორმით ორგანიზებულ სათამაშო ვებგვერდზე შესვლისას ვებგვერდმა უნდა უზრუნველყოს მოთამაშის ბოლო შემოსვლის დროისა და თარიღის ჩვენება;

ბ) ოპერატორის სისტემას უნდა გააჩნდეს შესაძლებლობა, დაადგინოს, რომ მოთამაშის მოწყობილობა:

ბ.ა) არ შეიცავს სათამაშო ლოგიკას, რომელსაც შეუძლია თამაშის შედეგის განსაზღვრა;

ბ.ბ) არ ახდენს არავტორიზებულ მონაცემთა შეგროვებას ან ფაილების ამოღებას; არ უნდა შეიცავდეს კომპიუტერულ ვირუსებს ან ნებისმიერ სხვა პროგრამას, რომელიც არღვევს მოწყობილობის და მასში განთავსებული მონაცემების დაცულობას.

ბ.გ) არ იყენებს ავტომატიზებულ კომპიუტერულ პროგრამას ან სხვა მეთოდებს, რომელიც განკუთვნილია სისტემურ-ელექტრონულ თამაშობებში მონაწილეობის მიღების ავტომატიზების მიზნით.

2. სისტემურ-ელექტრონული სათამაშო ოპერატორის სისტემას უნდა გააჩნდეს ტექნიკური შესაძლებლობა, გამოიყენოს მინიმუმ SSL დაშიფვრა მოთამაშეთა მოწყობილობებთან კავშირისას.

მუხლი 4. მოთამაშეთა ანგარიშის მოთხოვნები

მოთამაშის სისტემურ-ელექტრონული სათამაშო ანგარიშის შექმნის მიზნით, სისტემურ-ელექტრონულმა ოპერატორმა, მის საკუთრებაში/სარგებლობაში არსებული სისტემის/პლატფორმის ან/და მისი სხვადასხვა კომპონენტების/მოდულების მეშვეობით:

ა) უნდა შექმნას მოთამაშის ელექტრონული ფაილი, რომელიც უნდა მოიცავდეს სულ მცირე:

ა.ა) მოთამაშის სახელსა და გვარს;

ა.ბ) მოთამაშის დაბადების თარიღს;

ა.გ) მოთამაშის პირად ნომერს ან პასპორტის მონაცემებს;

ა.დ) მოთამაშის ანგარიშის უნიკალურ ნომერს ან/და შერჩეულ მომხმარებლის სახელს;

ა.ე) მოთამაშის რეგისტრირებულ საცხოვრებელ ადგილს;

ა.ვ) მოთამაშის ელექტრონული ფოსტის მისამართს;

ა.ზ) მოთამაშის ტელეფონის ნომერს;

ა.თ) ნებისმიერი სხვა მოპოვებული ინფორმაცია მოთამაშის მხრიდან ოპერატორის მიერ, რომელიც გამოყენებულ იქნა მოთამაშის პიროვნების დასადგენად;

ა.ი) მოთამაშის პიროვნების ვერიფიკაციის მეთოდი;

ა.კ) მოთამაშის პიროვნების ვერიფიკაციის თარიღი;



ბ) უნდა მოთხოვოს მოთამაშეს პაროლის შექმნა ან/და სხვა დაცვითი მექანიზმებით სარგებლობა, ასევე რეკომენდაცია გაუწიოს მოთამაშეს, რომ მან ისარგებლოს ძლიერი ავთენტიკაციის მეთოდით;

გ) უნდა შეინახოს მოთამაშის მიერ ოპერატორის წესებსა და პირობებზე დათანხმების ფაქტი;

დ) მოიპოვოს და შეინახოს მოთამაშის განცხადება/დასტური, რომ მის მიერ სისტემურ-ელექტრონული ოპერატორისთვის მიწოდებული ინფორმაცია არის ზუსტი და რომ მისთვის არ არის აკრძალული სისტემურ-ელექტრონულ თამაშობაში მონაწილეობის მიღება;

ე) მოიპოვოს და შეინახოს მოთამაშის დასტური იმის შესახებ, რომ საქართველოში მოთამაშის მინიმალური დაშვებული ასაკი არის 25 წელი საქართველოს მოქალაქის შემთხვევაში, 18 წელი უცხო ქვეყნის მოქალაქის/მოქალაქეობის არმქონე პირის შემთხვევაში და რომ მოთამაშეს ეკრძალება ანგარიშით სარგებლობის უფლების მინიჭება ნებისმიერი სხვა პირისთვის;

ვ) აცნობოს მოთამაშეს ანგარიშის გააქტიურება ელექტრონული საშუალებით;

ზ) დაშიფროს მოთამაშის ფაილში არსებული ინფორმაცია, ასევე:

ზ.ა) მოთამაშის პირადი ნომრის ან/და სახელმწიფოს მიერ გაცემული პირადობის დამადასტურებელი დოკუმენტის ან პასპორტის ნებისმიერი ნაწილი;

ზ.ბ) მოთამაშის პაროლ(ებ)ი;

ზ.გ) მოთამაშის პირადი ფინანსური ინფორმაცია;

თ) ოპერატორებს ეკრძალებათ აზარტულ ან/და მომგებიან თამაშობებთან დაკავშირებული რეკლამის გაგზავნა იმ მოთამაშეებისთვის, რომელთა ანგარიშებიც დაბლოკილი ან შეჩერებულია;

ი) მოთამაშეებმა ანგარიშის შექმნისას უნდა გაიარონ ძლიერი ან ორბიჯიანი ავთენტიკაცია;

კ) ოპერატორებს, შიდა კონტროლის ფარგლებში, უნდა გააჩნდეთ მოთამაშეთა მიერ ანგარიშის შექმნის, მოდიფიკაციის, შეჩერების და დაბლოკვის ნათლად ჩამოყალიბებული პროცედურა;

ლ) თუ მოთამაშის ანგარიშზე აქტივობა არ მომხდარა 15 წუთის განმავლობაში, მან თავიდან უნდა შეიყვანოს ავტორიზებისთვის საჭირო მონაცემები;

მ) ავტორიზების 3 წარუმატებელი მცდელობის შემდეგ მოთამაშის ანგარიში უნდა დაიბლოკოს;

ნ) ყველა მოთამაშეს უნდა მიენიჭოს უნიკალური საიდენტიფიკაციო ნომერი;

ო) მოთამაშეებს უნდა შეეძლოთ მომხმარებლის სახელების შექმნა, რომელიც გამოჩნდება და ხელმისაწვდომი იქნება სხვა მოთამაშეების მიერ რიგ თამაშებში, როგორცაა Peer-to-Peer თამაშები;

პ) მოთამაშეებს ეკრძალებათ ფსონების განთავსება, თუ მათი სისტემურ-ელექტრონული სათამაშო ანგარიში არ შეიცავს ფსონის განსათავსებლად საკმარის თანხას.

საქართველოს ფინანსთა მინისტრის 2022 წლის 21 თებერვლის ბრძანება №51 - ვებგვერდი, 22.02.2022წ.

მუხლი 5. სისტემურ-ელექტრონული სათამაშო ანგარიშის შემოწმება

მოთამაშის ანგარიშის ყველა ცვლილება, რომელიც აღემატება 3000 ლარს, პერიოდულად უნდა იქნეს შემოწმებული სისტემურ-ელექტრონული ოპერატორის მიერ, მისი უფლებამოსილი/პასუხისმგებელი პირის ან სისტემის/პლატფორმის მეშვეობით, ხოლო შემოწმების ინფორმაცია უნდა იქნეს საიმედოდ დაცული საქართველოს მოქმედი კანონმდებლობის შესაბამისად.

მუხლი 6. სისტემურ-ელექტრონული სათამაშო ანგარიშის დახურვა



ოპერატორმა შესაძლებელი უნდა გახადოს ანგარიშის დახურვა მოთამაშის მიერ. დახურვის მეთოდი, ინსტრუქცია ან/და პროცედურა ადვილად ხელმისაწვდომი უნდა იყოს როგორც მოთამაშის პირადი გვერდის (პროფილის) მეშვეობით, ასევე ქოლცენტრის საშუალებით. იმ შემთხვევაში, თუ დახურვის მომენტში მოთამაშის ანგარიშზე განთავსებულია თანხა, იგი უნდა დაუბრუნდეს მოთამაშეს.

მუხლი 7. მოთამაშის უმოქმედო ანგარიში

1. ანგარიში მიიჩნევა უმოქმედოდ, თუ მოთამაშეს არ უსარგებლია ამ ანგარიშით უკანასკნელი 1 წლის განმავლობაში. უმოქმედო ანგარიშები იხურება ოპერატორის მიერ.
2. უმოქმედო ანგარიშზე განთავსებული თანხები ჩაითვლება მიტოვებულად ანგარიშის უმოქმედოდ მიჩნევის მომენტიდან.
3. თანხების მიტოვებულად ჩათვლამდე მინიმუმ 60 დღით ადრე ოპერატორმა უნდა მიიღოს გონივრული ზომები შესაბამისი მოთამაშის მოსაძებნად, გაუგზავნოს შეტყობინება მას მოთამაშის მიერ მითითებული ელექტრონული და ფიზიკური საკომუნიკაციო საშუალებების მეშვეობით.
4. ოპერატორი განათავსებს ყველა მიტოვებულ თანხას სპეციალურად შექმნილ ანგარიშზე და მოთხოვნის შემთხვევაში აცნობებს ამის შესახებ შემოსავლების სამსახურს.

თავი III. მოთხოვნები სისტემურ-ელექტრონული ოპერატორის საკუთრებაში/სარგებლობაში არსებული სისტემისთვის/პლატფორმისთვის

მუხლი 8. მოთხოვნები სისტემის/პლატფორმის მიმართ

1. სისტემურ-ელექტრონულმა ოპერატორებმა, მათ საკუთრებაში/სარგებლობაში არსებული სისტემის/პლატფორმის მეშვეობით, მოთამაშეებისათვის ხელმისაწვდომი უნდა გახადონ შემდეგი:
 - ა) ცხადად აჩვენონ ყველა გადასახადი, პროცენტი ან/და სხვა ვალდებულება, რომელიც მოთამაშეს დაეკისრება ოპერატორის ვებგვერდის/პროდუქტის გამოყენების შემთხვევაში;
 - ბ) ცხადად და ნათლად განათავსონ შეტყობინება „გაუმართაობა აუქმებს ყველა გადახდას“/“Malfunction Voids All Pays”;
 - გ) წარმოადგინონ წესებისა და პროცედურების შესახებ ამომწურავი ინფორმაცია, რომელიც შეიძლება ეხებოდეს ნებისმიერ მოქმედებას ოპერატორის ვებგვერდზე;
 - დ) განთავსონ ინფორმაცია ანგარიშის დეტალური ინფორმაციის ხელმისაწვდომობის შესახებ, რომელიც მოიცავს, მათ შორის და არამხოლოდ:
 - დ.ა) თანხის შეტანისა და გატანის პროცედურას;
 - დ.ბ) გატანილი თანხების ხელმისაწვდომობის ვადებს;
 - დ.გ) უმოქმედო ანგარიშებთან მიმართებით მოქმედ წესებს.
 - ე) პერიოდულად ან მოთამაშის მოთხოვნის შემთხვევაში, შესაძლებელი გახადოს მოთამაშის ამონაწერის მიღება სათამაშო აქტივობის შესახებ კონკრეტულ პერიოდში. ამონაწერი უნდა შეიცავდეს:
 - ე.ა) ინფორმაციას შეტანილი თანხის ოდენობის შესახებ;
 - ე.ბ) ინფორმაციას გატანილი თანხის ოდენობის შესახებ;
 - ე.გ) ინფორმაციას მოგებული თანხის ოდენობის შესახებ;



ე.დ) ინფორმაციას წაგებულ თანხის ოდენობის შესახებ;

ე.ე) ანგარიშის ბალანსს;

ე.ვ) დარიცხული პრომო კრედიტის ოდენობას;

ე.ზ) დარიცხული პრომო კრედიტის ბალანსს;

ე.თ) თამაშის დროს, საათებში.

ზ) მიაწოდონ ინსტრუქცია პასუხისმგებლიანი თამაშის მექანიზმების შესახებ (ასეთი მექანიზმების არსებობის შემთხვევაში);

თ) უზრუნველყონ მოთამაშის ადვილი წვდომა შემდეგ ინფორმაციაზე:

თ.ა) ინსტრუქციები პროფილის ცვლილების, პაროლის და ორბიჯიანი ავტორიზაციის შესახებ;

თ.ბ) წესებისა და პროცედურების ასლის მოპოვების შესახებ;

თ.გ) მოთამაშის სისტემასთან წვდომისას ინტერნეტკავშირის წყვეტის შედეგების შესახებ.

2. სისტემურ-ელექტრონულმა ოპერატორებმა დაუყოვნებლივ უნდა შეატყობინონ შემოსავლების სამსახურს ან/და სხვა უფლებამოსილ ორგანოს:

ა) თუ არსებობს გონივრული ეჭვი ან/და შესაბამისი დასაბუთება, რომ მოთამაშე ჩართულია თაღლითურ ქმედებებში, ფულის გათეთრებაში ან/და სხვა ნებისმიერ უკანონო საქმიანობაში;

ბ) თუ არსებობს სისტემის მთლიანობის ან/და უსაფრთხოებისათვის ნებისმიერი საფრთხე.

3. შემოსავლების სამსახურს ან მის მიერ შერჩეულ პირს სისტემურ-ელექტრონულმა ოპერატორებმა უნდა მიაწოდონ შიდა კონტროლის მექანიზმები, რომლებიც მოიცავს:

ა) ცვლილების მართვის პროცედურებს;

ბ) საქმიანობის უწყვეტობის პროცედურებს;

გ) ინციდენტების შეტყობინების პროცედურებს;

დ) ფულის გათეთრების წინააღმდეგ ბრძოლის პროცედურებს;

ე) თაღლითობის, გარიგებების და მოტყუების გამოკვეთის პროცედურებს;

ვ) ქსელის უსაფრთხოების პროცედურებს;

ზ) ქსელის, სისტემისა და მონაცემების დეტალურ სქემას;

თ) მოთამაშის პაროლის, უნიკალური საიდენტიფიკაციო ნომრის ან/და სხვა ნებისმიერი უსაფრთხოების მექანიზმის გაცემის დეტალურ პროცედურას, ასევე მოთამაშის შეტყობინების პროცედურას;

ი) წესებსა და პირობებში ცვლილების შეტანის პროცედურასა და მოთამაშის მიერ ცვლილების თანხმობის გაცხადების პროცედურას.

4. ყველა სისტემურ-ელექტრონული ოპერატორი ვალდებულია, განახორციელოს სისტემის ერთიანობისა და უსაფრთხოების შეფასება ყოველწლიურად (2021 წლის 1 მარტიდან) არაუგვიანეს ყოველი მომდევნო წლის 1 მარტისა და შეფასების ანგარიშის ასლი წარუდგინოს შერჩეულ პირს.



5. შეფასების ანგარიში უნდა შეიცავდეს:

ა) ჩატარებული სამუშაოების აღწერას;

ბ) შემფასებელი კომპანიის/პირის საიდენტიფიკაციო მონაცემებს;

გ) შეფასების თარიღს;

დ) მოკვლეულ მასალებს;

ე) რეკომენდირებული შემასწორებელ ქმედებებს, საჭიროების შემთხვევაში;

ვ) დასრულებულ ან სამომავლო ქმედებებს, რომელსაც ოპერატორი ახორციელებს/განახორციელებს მოკვლეულ მასალებზე და რეკომენდირებული შემასწორებელ ქმედებებზე დაყრდნობით.

მუხლი 9. ელექტრონული დამდა

სისტემურ-ელექტრონული ფორმით ორგანიზებულ სათამაშო პლატფორმებზე/ვებგვერდებზე განთავსებული უნდა იყოს შერჩეული პირის უსაფრთხოების ელექტრონული დამდა (Digital Seal).

მუხლი 10. სისტემურ-ელექტრონული სისტემის კომუნიკაცია

1. მოთამაშის მოწყობილობებსა და სისტემურ-ელექტრონული თამაშობის პლატფორმის/სისტემის უსაფრთხო კავშირი უნდა განხორციელდეს, როგორც მინიმუმ, SSL/TLS 1.2 მეთოდოლოგიით.

2. სისტემურ-ელექტრონული თამაშობის პლატფორმის/სისტემისა და თამაშების მიმწოდებლის სერვერებს შორის კავშირი უნდა განხორციელდეს, როგორც მინიმუმ, SSL/TLS 1.2 მეთოდოლოგიით.

მუხლი 11. მოვლენათა ანგარიშგება

სისტემურ-ელექტრონულ ოპერატორს უნდა შეეძლოს ანგარიშის წარდგენა შესაბამისი ორგანოსთვის იმ შემთხვევაში, თუ შემჩნეულ იქნა საეჭვო მოქმედება, როგორცაა თაღლითობა, გარიგება, ფულის გათეთრება ან ნებისმიერი სხვა უკანონო ქმედება.

მუხლი 12. ანგარიშის შეჩერება/დაბლოკვა

1. მოთამაშის ანგარიშის შეჩერება/დაბლოკვა შესაძლებელია შემდეგ შემთხვევებში:

ა) მოთამაშის მოთხოვნით;

ბ) უფლებამოსილი ორგანოს მოთხოვნით;

გ) ოპერატორის მიერ, თუ დადასტურდა ანგარიშზე ნებისმიერი უკანონო აქტივობა.

2. თუ სათამაშო ანგარიში შექმნილია იმ პირის მიერ, რომელსაც „ლატარიების, აზარტული და მომგებიანი თამაშობების მოწყობის შესახებ“ საქართველოს კანონის თანახმად ეკრძალება აზარტულ ან/და მომგებიან თამაშობებში მონაწილეობა, ოპერატორი ვალდებულია დაბლოკოს ანგარიში.

3. ოპერატორი ვალდებულია აცნობოს მოთამაშეს ელფოსტის, მოკლე ტექსტური შეტყობინების ან/და ანგარიშზე შესვლისას შესაბამისი შეტყობინების მეშვეობით, რომ ანგარიში ჩერდება/იბლოკება, რა შეზღუდვები ვრცელდება ანგარიშზე და რა ქმედებებია საჭირო იმისათვის, რომ ანგარიშის შეჩერება/დაბლოკვა თავიდან იქნეს აცილებული (ასეთი ქმედებების შესაძლებლობის არსებობის შემთხვევაში), გარდა იმ შემთხვევისა, როცა ანგარიში შეჩერდა/დაიბლოკა მოთამაშის მოთხოვნით.

4. ანგარიშის შეჩერების შემთხვევაში სისტემამ არ უნდა მისცეს მოთამაშეს ფსონის განთავსების შესაძლებლობა.



5. ანგარიშის დაბლოკვის შემთხვევაში სისტემამ არ უნდა მისცეს მოთამაშეს:

ა) ფსონის განთავსების შესაძლებლობა;

ბ) ანგარიშზე თანხის შეტანის შესაძლებლობა;

გ) ანგარიშიდან თანხის გამოტანის შესაძლებლობა, გარდა იმ შემთხვევისა, როცა ანგარიში იბლოკება ოპერატორის მიერ იმ საფუძვლით, რომ სათამაშო პლატფორმაზე ანგარიში შექმნილია პირის მიერ, რომელსაც „ლატარიების, აზარტული და მომგებიანი თამაშობების მოწყობის შესახებ“ საქართველოს კანონის თანახმად ეკრძალება აზარტულ ან/და მომგებიან თამაშობებში მონაწილეობა;

დ) ანგარიშის წაშლის ან ნებისმიერი ცვლილების შესაძლებლობა.

6. შეჩერებულ/დაბლოკილ ანგარიშს შეიძლება დაუბრუნდეს აქტიური სტატუსი, როდესაც:

ა) შეჩერების/დაბლოკვის პერიოდი გავიდა (ასეთის არსებობის შემთხვევაში);

ბ) უფლებამოსილმა ორგანომ გასცა შესაბამისი თანხმობა ანგარიშის აქტივაციის შესახებ;

გ) მოთამაშემ სრულად შეასრულა გამოსასწორებელი ქმედებები, ასეთის არსებობის შემთხვევაში;

დ) აღმოფხვრილია გარემოება, რომლის საფუძველზეც „ლატარიების, აზარტული და მომგებიანი თამაშობების მოწყობის შესახებ“ საქართველოს კანონის თანახმად პირს ეკრძალებოდა აზარტულ ან/და მომგებიან თამაშობებში მონაწილეობა.

7. იმ პირის სათამაშო ანგარიშზე განთავსებული თანხების დაბრუნების მიზნით, რომელსაც „ლატარიების, აზარტული და მომგებიანი თამაშობების მოწყობის შესახებ“ საქართველოს კანონის თანახმად ეკრძალება აზარტულ ან/და მომგებიან თამაშობებში მონაწილეობა, ოპერატორი ვალდებულია, სათამაშო ანგარიშის დაბლოკვის დღიდან მიიღოს გონივრული ზომები შესაბამისი მოთამაშის მოსაძებნად, კერძოდ, მოთამაშის მობილური ტელეფონის/ელექტრონული ფოსტის მეშვეობით გაუგზავნოს მას შეტყობინება, მის მიერ ანგარიშიდან გასატანი თანხის ნაშთის ოდენობისა და გატანის ბოლო ვადის მითითებით. სათამაშო ანგარიშზე განთავსებული თანხების გატანის წესი განისაზღვრება „ლატარიების, აზარტული ან/და მომგებიანი თამაშობის სისტემურ-ელექტრონული ფორმით მოწყობის შემთხვევაში თანხის ანგარიშზე შეტანის და ანგარიშიდან გატანის წესის დამტკიცების შესახებ“ საქართველოს ფინანსთა მინისტრის 2021 წლის 26 თებერვლის №41 ბრძანებით.

8. ამ მუხლის მე-7 პუნქტით გათვალისწინებული თანხები ჩაითვლება მიტოვებულად და მათზე გავრცელდება ამ წესის მე-7 მუხლის მე-4 პუნქტის მოთხოვნები, თუ დაბლოკილი ანგარიშიდან აღნიშნული თანხების გატანა არ მოხდება მოთამაშის მიერ, სათამაშო ანგარიშის დაბლოკვიდან 90 დღის განმავლობაში. თანხის გატანა დაუშვებელია იმ პირის მიერ, რომელიც არ არის ვერიფიცირებული კანონმდებლობით დადგენილი წესის შესაბამისად.

საქართველოს ფინანსთა მინისტრის 2022 წლის 21 თებერვლის ბრძანება №51 - ვებგვერდი, 22.02.2022წ.

თავი IV. Peer-to-Peer თამაშები

მუხლი 13. Peer-to-Peer თამაშების მოთხოვნები

Peer-to-Peer თამაშების შემთხვევაში სისტემურ-ელექტრონული ოპერატორის სისტემა:

ა) ავტომატურ ან კომპიუტერიზებულ მოთამაშეებს არ უნდა იყენებდეს მოთამაშეების წინააღმდეგ სათამაშოდ;

ბ) შესაძლებლობას უნდა აძლევდეს მოთამაშეს შემთხვევითობის პრინციპით განთავსდეს სათამაშო



მაგიდასთან;

გ) ვალდებულია განსაზღვროს მოთამაშის მიერ მოქმედების განხორციელებისთვის საჭირო დრო;

დ) ვალდებულია განსაზღვროს საჭირო დროში მოქმედების განხორციელებლობის შედეგები მოთამაშისთვის.

თავი V. მოთხოვნები აზარტული ან/და მომგებიანი თამაშების მიმწოდებლის დისტანციური სათამაშო სისტემის/პლატფორმის მიმართ

მუხლი 14. მოთხოვნები აზარტული ან/და მომგებიანი თამაშების მიმწოდებლის სისტემის/პლატფორმის მიმართ

თამაშების ყველა მიმწოდებელმა, რომელიც ფლობს დისტანციურ სათამაშო სისტემას/პლატფორმას (მათ შორის – დისტანციურ სათამაშო სერვერს) და რომლის საშუალებითაც იგი აწვდის თამაშ(ებ)ს ან/და სხვა არსებით პროდუქციას/მომსახურებას ოპერატორს, უნდა:

ა) ჩამოაყალიბოს და დანერგოს შიდა კონტროლის მექანიზმები, რომლებიც მოიცავს თამაშების ოპერირების ყველა ასპექტს. განსაკუთრებული ყურადღება უნდა გამახვილდეს სისტემის უსაფრთხოებაზე, ოპერირებაზე და ანგარიშგებაზე;

ბ) წარმოადგინოს შიდა კონტროლის მექანიზმები შემოსავლების სამსახურის ან/და შერჩეული პირის მოთხოვნის შემთხვევაში;

გ) ჰყავდეს უფლებამოსილი პირები საკვანძო პოზიციებზე, მინიმუმ ინფორმაციული ტექნოლოგიებისა და ცვლილებების მენეჯმენტის მიმართულებით.

მუხლი 15. ინფორმაციული ტექნოლოგიების მოთხოვნები

1. ინფორმაციული ტექნოლოგიის მიმართულებით თამაშის მიმწოდებელმა, მისი სათანადოდ უფლებამოსილი პირ(ებ)ის მეშვეობით უნდა:

ა) უზრუნველყოს დისტანციური სათამაშო სერვერის უსაფრთხო და დაცული ოპერირება;

ბ) უზრუნველყოს ძირითადი და დამხმარე სათამაშო მოწყობილობების უსაფრთხო და დაცული ოპერირება;

გ) უზრუნველყოს უსაფრთხო და დაცული კომუნიკაცია ოპერატორის სისტემასთან, შემდეგის ჩათვლით:

გ.ა) ყველა კომუნიკაციის მიმღები და გამცემი უნდა იყოს ცნობილი;

გ.ბ) გამოყენებული უნდა იქნეს მონაცემთა დაშიფვრის მეთოდი ან/და დაცული კომუნიკაციების პროტოკოლი სისტემის მთლიანობისა და კომუნიკაციების კონფიდენციალობის დაცვის მიზნით.

2. ჩაატაროს სისტემის მთლიანობისა და უსაფრთხოების შეფასება ყოველწლიურად, (2021 წლის 1 მარტიდან) არაუგვიანეს ყოველი მომდევნო წლის 1 მარტისა) და შეფასების ანგარიშის ასლი წარუდგინოს შერჩეულ პირს.

მუხლი 16. ცვლილებები არსებით პროდუქციაში/მომსახურებაში

1. არსებით პროდუქციაში/მომსახურებაში ცვლილების შემთხვევაში, თამაშის მიმწოდებელი ვალდებულია:

ა) მიაწოდოს სისტემურ-ელექტრონულ ოპერატორებს მხოლოდ ის პროდუქცია/მომსახურება, რომელიც



ავტორიზებულია შემოსავლების სამსახურის შერჩეული პირის მიერ;

ბ) განხორციელოს მუდმივი მონიტორინგი და, საჭიროების შემთხვევაში, დაუყოვნებლივ შეატყობინოს ოპერატორს, შემოსავლების სამსახურს ან/და შერჩეულ პირს ნებისმიერი ისეთი შემთხვევის შესახებ, რომელიც საფრთხის ქვეშ აყენებს დისტანციური სათამაშო სერვერის უსაფრთხოებას და მთლიანობას.

2. იქონიოს დაცული და შენახული ყველა ინფორმაცია დისტანციური სათამაშო სერვერის ყველა და ნებისმიერი ცვლილების შესახებ (მათ შორის და არამხოლოდ: კონტენტის მიწოდების ქსელის, თამაშების და სისტემის ანგარიშგების ცვლილების ჩათვლით).

3. ყველა და ნებისმიერი შესაბამისი ცვლილება ავტორიზებული უნდა იყოს შერჩეული პირის მიერ იქამდე, სანამ თამაშ(ებ)ის მიმწოდებელს ექნება უფლება მიაწოდოს შეცვლილი პროდუქცია/მომსახურება სისტემურ-ელექტრონულ ოპერატორს.

თავი VI. ჯეკპოტები

მუხლი 17. მოთხოვნები ჯეკპოტის პლატფორმის მიმართ

1. სისტემურ-ელექტრონული სათამაშო სისტემა შეიძლება შეიცავდეს ჯეკპოტს, რომლის ღირებულებაც იზრდება პროცენტის მიხედვით და რომელიც გაიცემა სპეციფიკური შედეგის ან მოვლენის შემთხვევაში. ოპერატორი ვალდებულია:

ა) წარმოადგინოს მოთამაშეთათვის ადვილად ხელმისაწვდომი, ნათელი წესები ჯეკპოტის გაცემის შესახებ;

ბ) გამოიყენოს შერჩეული პირის მიერ ავტორიზებული პროგრამა;

გ) გამოიყენოს ჯეკპოტის კონტროლის შერჩეული პირის მიერ ავტორიზებული პროგრამული უზრუნველყოფა;

დ) ჯეკპოტი, რომელიც გათვალისწინებულია 2 ან მეტი თამაშობისათვის, უნდა ითვალისწინებდეს, რომ ჯეკპოტის მოგების ალბათობა რჩება იგივე ყველა თამაშის შემთხვევაში.

2. ჯეკპოტების ბალანსი უნდა განხორციელდეს ყოველთვიურად. იმ შემთხვევაში, თუ გაცემულ ჯეკპოტსა და მის შემავსებელ კომპონენტებში დაფიქსირდა შეუსაბამობა, ეს ფაქტი უნდა დაფიქსირდეს სისტემურ-ელექტრონული ოპერატორის მიერ, როგორც ინციდენტი და შესაბამისი შეტყობინება უნდა გაიგზავნოს შემოსავლების სამსახურისა ან/და შერჩეული პირისთვის.

3. გაუცემელი ჯეკპოტების გაუქმება დაუშვებელია.

4. შესაძლებელია გაუცემელი ჯეკპოტის დამატება სხვა არსებულ ჯეკპოტზე მხოლოდ იმ შემთხვევაში, თუ ჯეკპოტის მოგების ალბათობა მოთამაშისთვის იგივე ან უფრო მაღალია.

თავი VII. მოთხოვნები სისტემურ-ელექტრონული ფორმით მომწყობი ტოტალიზატორის ოპერატორების საკუთრებაში/სარგებლობაში არსებული სისტემის/პლატფორმის მიმართ

მუხლი 18. სისტემის/პლატფორმის მოთხოვნები

სისტემურ-ელექტრონული ოპერატორი ვალდებულია, მის საკუთრებაში/სარგებლობაში არსებული სისტემის/პლატფორმის ან/და სხვა საშუალებების მეშვეობით:

ა) შეატყობინოს შემოსავლების სამსახურს ან/და შერჩეულ პირს დაუყოვნებლივ ყველა იმ შემთხვევის



შესახებ, თუ არსებობს ეჭვი, რომ ადგილი აქვს თაღლითობას, უკანონო გარიგებას, მოტყუებას ან სხვა ნებისმიერ უკანონო ქმედებას;

ბ) შეინახოს მონაცემები სისტემურ-ელექტრონული სისტემის ნებისმიერი გაუმართაობის შესახებ მინიმუმ 3 წლის განმავლობაში;

გ) მოთამაშეებისთვის ხელმისაწვდომი გახადოს ნათელი წესები, რომლებიც უნდა მოიცავდეს მინიმუმ:

გ.ა) მოგებული ბილეთების კოეფიციენტების დათვლისა და გადახდის მეთოდს;

გ.ბ) ფსონების მიღების წესს;

გ.გ) ავტორიზებული მოვლენის დროის ცვლილების შემთხვევაში გავლენას განთავსებულ ფსონზე;

გ.დ) მოთამაშეთა შეტყობინების მეთოდს კოეფიციენტების ცვლილების შესახებ;

გ.ე) გადახდის მაქსიმალურ ლიმიტს (ასეთის არსებობის შემთხვევაში). აღნიშნული დასაშვებია მხოლოდ იმ შემთხვევაში, თუ შეზღუდული იქნება განთავსებული ფსონის ოდენობა და არა – გასაცემი თანხის ოდენობა;

გ.ვ) ოპერატორის პოლიტიკა ფსონების გაუქმებასთან დაკავშირებით.

მუხლი 19. შიდა კონტროლის მექანიზმები

სისტემურ-ელექტრონულ ოპერატორს უნდა გააჩნდეს შიდა კონტროლის მექანიზმები, რომლებიც მოიცავს შემდეგს:

ა) მოთამაშის მიერ სისტემის ხელმისაწვდომობას;

ბ) უფლებამოსილი პირების ფუნქციებისა და პასუხისმგებლობების ნათელ განმარტებას;

გ) რისკების მენეჯმენტის პროცედურებს, ავტომატური და სხვა პროცესების ჩათვლით;

დ) აკრძალული პირების მიერ ფსონების განთავსების შესაძლებლობის აღკვეთის პროცედურას;

ე) ფულის გათეთრების წინააღმდეგ ბრძოლის მოთხოვნების შესრულების პროცედურებს;

ვ) თაღლითური და საეჭვო მოქმედებების გამოვლენისა და ამ მოქმედებათა შეტყობინების პროცედურებს შემოსავლების სამსახურისთვის ან/და შერჩეული პირისთვის;

ზ) გამარჯვებული მოთამაშეებისთვის მოგებული თანხის გადახდის მეთოდს იმ შემთხვევაში, თუ სისტემა გაუმართავია ან აღარ მუშაობს;

თ) ყველა და ნებისმიერი გაუმართაობის/ხარვეზის შემთხვევაში, შესაბამისი ანგარიში უნდა გაეგზავნოს შერჩეულ პირს, რომელიც უნდა მოიცავდეს გაუმართაობის/ხარვეზის დროს, გაუმართაობის/ხარვეზის მიზეზს და გამოსწორების დროს;

ი) ფსონის გაუქმების პროცედურას, გაუქმების მიზეზის მითითებით;

კ) სისტემურ-ელექტრონული ფორმით განთავსებული ფსონების ბალანსს;

ლ) მოთამაშეებისთვის პრომო სახსრებისა და უფასო ფსონების გაცემისა და მათი გამოყენების პროცედურას;

მ) ინფორმაციული ტექნოლოგიების მონაცემების უსაფრთხოების პროცედურებს;

ნ) მოთამაშეთა ანგარიშის პროცედურებს ამ დანართის მე-4 მუხლის შესაბამისად;



ო) მოვლენის ფიქსირებული და ცვლადი კოეფიციენტების განსაზღვრის პროცედურებს.

მუხლი 20. ტოტალიზატორის სისტემის მოთხოვნები

1. ტოტალიზატორის სისტემა უნდა იყოს ავტორიზებული შერჩეული პირის მიერ იმ მიზნით, რომ:

ა) სისტემა აკმაყოფილებს საქართველოს ფინანსთა მინისტრის მიერ დადგენილ ამ სტანდარტებს/მოთხოვნებს;

ბ) ყველა ფსონი უნდა განხორციელდეს და გადახდილ იქნეს საქართველოში.

2. ოპერატორმა უნდა მიაწოდოს შესაბამისი ტრანზაქციების შესახებ ინფორმაცია შერჩეულ პირს წინასწარ, დადგენილი წესის შესაბამისად.

3. ძირითადი სერვერ(ებ)ი გამოიყენება მოთამაშეთა ფსონების განთავსებისა და შენახვისთვის. სერვერ(ებ)ის ადგილმდებარეობაზე უნდა ხორციელდებოდეს მუდმივი მონიტორინგი ვიდეოკამერებისა და სხვა მოწყობილობების მეშვეობით, ასევე უნდა არსებობდეს დანადგარების, პროგრამული უზრუნველყოფისა და მონაცემთა უსაფრთხოებისა და დაცვის კანონმდებლობით დადგენილი მექანიზმები.

4. სისტემურ-ელექტრონული სისტემა უნდა იყოს დაცული და უსაფრთხო და უნდა უზრუნველყოფდეს მოთამაშის კონფიდენციალობის დაცვას: საჯარო ან მესამე მხარის ქსელის მეშვეობით განხორციელებული ნებისმიერი კომუნიკაცია უნდა იყოს დაშიფრული.

5. შესაბამისი ფსონები, რომლებიც განთავსებისთვის ხელმისაწვდომია მოთამაშეთათვის, უნდა შეიცავდეს მათ შორის, მაგრამ არამხოლოდ:

ა) კოეფიციენტებს;

ბ) ავტორიზებული მოვლენის მოკლე აღწერას;

გ) მოვლენაში მონაწილე პირებს;

6. ფსონის განთავსების შემდგომ მოთამაშე მიიღებს ტოტალიზატორის ელექტრონულ ბილეთს, რომელზეც ასახულია განხორციელებული ტრანზაქცია. აღნიშნული ტრანზაქციის შეცვლა შეუძლებელია. ბილეთი უნდა შეიცავდეს მინიმუმ შემდეგ ინფორმაციას:

ა) ოპერატორის სახელსა და საიდენტიფიკაციო მონაცემებს;

ბ) ფსონის განთავსების დროს;

გ) ავტორიზებული მოვლენის დროს;

დ) მოთამაშის მიერ შერჩეული ფსონებს;

ე) განთავსებული ფსონის ოდენობას;

ვ) პრომო ფსონის ან უფასო ფსონის განთავსების შემთხვევაში, აუცილებლად უნდა მიეთითოს მათი მაიდენტიფიცირებელი მონაცემები;

ზ) ბილეთის უნიკალური ნომერი;

თ) ყოველი კონკრეტული ფსონის საიდენტიფიკაციო ნომერი. იმ შემთხვევაში, თუ ბილეთი შეიცავს რამდენიმე ფსონის კომბინაციას, თითოეულ ფსონს ენიჭება ინდივიდუალური ნომერი;

ი) იმ შემთხვევაში, თუ გაცემულია ბილეთი, მითითებული უნდა იყოს შესაბამისი მოწყობილობის



სერიული ნომერი.

7. ოპერატორს შეუძლია ფსონის გაუქმება იმ შემთხვევაში, როცა შედეგის დადგომა შეუძლებელია.

8. ოპერატორს აქვს უფლება, განათავსოს დაზღვეული ფსონები სხვა ოპერატორის სისტემაში, მოთამაშეთა განთავსებული ფსონების დაზღვევის მიზნით. ოპერატორი ვალდებულია, მოთხოვნის შემთხვევაში, დაუყოვნებლივ წარუდგინოს შემოსავლების სამსახურს ან შერჩეულ პირს აღნიშნული ფსონების ჩამონათვალი.

9. ოპერატორი ვალდებულია, ნათლად მიაწოდოს ინფორმაცია მოთამაშეებს, რომელიც დაკავშირებულია მათთვის ხელმისაწვდომ ნებისმიერ მარკეტინგულ კამპანიასთან.

10. ოპერატორი ვალდებულია მოთხოვნისთანავე წარუდგინოს ინფორმაცია შემოსავლების სამსახურს ან/და შერჩეულ პირს წინასწარდადგენილი წესით ყველა და ნებისმიერი მონაცემის ფსონების ან/და სისტემის შესახებ.

თავი VIII. ანგარიშგება

მუხლი 21. ანგარიშგება

მოთხოვნის შესაბამისად, შერჩეულ პირს გაეგზავნოს სისტემურ-ელექტრონული ოპერატორის მიერ შემდეგი ინფორმაცია:

ა) სისტემურ-ელექტრონული ფორმით ორგანიზებული აზარტული თამაშების შემთხვევაში:

ა.ა) მოთამაშის ანგარიშის ტრანზაქციების დეტალები;

ა.ბ) მოთამაშის ანგარიშის ტრანზაქციის მოკლე მიმოხილვა;

ა.გ) მოთამაშის ანგარიშის სტატუსი;

ა.დ) სხვა ინფორმაცია, რომელიც მოითხოვება შერჩეული პირის მიერ.

ბ) თამაშების მიმწოდებლების შემთხვევაში:

ბ.ა) თამაშის ტრანზაქციის დეტალები;

ბ.ბ) განთავსებული ფსონების მიმოხილვა;

ბ.გ) ჯეკპოტის დეტალები;

ბ.დ) სხვა ინფორმაცია, რომელიც მოითხოვება შერჩეული პირის მიერ.

გ) სისტემურ-ელექტრონული ფორმით ორგანიზებული ტოტალიზატორის შემთხვევაში:

გ.ა) განთავსებული ფსონების ჯამური თანხა;

გ.ბ) მოთამაშეთათვის გადასახდელი თანხები;

გ.გ) ბილეთების ჯამური ოდენობა და გადახდილი ბილეთების ოდენობა;

გ.დ) სხვა ინფორმაცია, რომელიც მოითხოვება შერჩეული პირის მიერ.



სათამაშო აპარატების მოთხოვნები/სტანდარტები
თავი I. განმარტებები

მუხლი 1. ტერმინთა განმარტებები

1. **ცენტრალური სისტემა** – სისტემა, რომელიც აგროვებს ინფორმაციას მეტრებისა (ინფორმაციის ელექტრონული მატარებელი, რომელიც მოიცავს მონაცემებს მიღებული და გაცემული ფსონების შესახებ) და მოვლენების შესახებ. ცენტრალურ სისტემას შეიძლება ასევე ერქვას სათამაშო აპარატების ანგარიშგების სისტემა, სამორინეს მენეჯმენტის სისტემა ან ბრძანებისა და კონტროლის სისტემა.
2. **ელექტრონული სამაგიდო თამაში** – სათამაშო მოწყობილობის ტიპი, რომელიც იმიტირებს ტრადიციულ სამაგიდო თამაშებს (როგორცაა მაგ. რულეტი და სხვა).
3. **GAT** – თამაშის ავთენტიფიკაციის ტერმინალის (GAT) პროტოკოლი, რომელიც შემუშავებულია საერთაშორისო სათამაშო სტანდარტების ასოციაციის მიერ. GAT ახორციელებს სათამაშო მოწყობილობის ავთენტიკაციას GAT პორტში (შეერთების წყარო) შეერთებული კომპიუტერის მეშვეობით. ტესტის შედეგად მიღებული ჰეშის(ტრანზაქციის იდენტიფიკატორი) ღირებულება უნდა შეესაბამებოდეს საერთაშორისოდ აღიარებულ სატესტო ლაბორატორიის მონაცემებს.
4. **ჯეკპოტის პლატფორმა** – გარე მოწყობილობა, რომელიც შეერთებულია ერთ ან მეტ სათამაშო აპარატზე და ათავსებს მათზე საერთო ჯეკპოტს. ჯეკპოტი ივსება შეერთებულ სათამაშო აპარატზე განთავსებული ფსონების გარკვეული პროცენტით. ჯეკპოტი შეიძლება გაიცეს გარკვეული სიმბოლოების თანხედრით ან შემთხვევითობის პრინციპით.
5. **ლოგიკის დაფა** – კომპიუტერული მოწყობილობა, რომელიც შედგება ცენტრალური გადამუშავების ელემენტით (CPU), შემთხვევითი წვდომის მეხსიერებით (RAM), გრაფიკის გადამუშავების ელემენტით (GPU) და მონაცემთა შენახვის საშუალებით (EPROM, მყარი დისკი, SD ბარათი და სხვა).
6. **SAS** – სათამაშო აპარატის ანგარიშგების სისტემა – სერიული საკომუნიკაციო პროტოკოლი, რომელიც გამოიყენება სათამაშო მოწყობილობების მიერ მეტრებისა და მოვლენების შესახებ ინფორმაციის ცენტრალურ სისტემაში მისაწოდებლად.

თავი II. სათამაშო აპარატების ტექნიკური მოთხოვნები

მუხლი 2. სათამაშო აპარატები

სათამაშო აპარატს, როგორც მინიმუმ, უნდა გააჩნდეს შემდეგი შესაძლებლობები:

- ა) იყენებდეს ჩაშენებულ შემთხვევითი რიცხვების გენერატორს გაცემული მოგების განსასაზღვრად;
- ბ) ჰქონდეს მინიმუმ ერთი მექანიზმი, რომლის საშუალებითაც შესაძლებელია არჩევანის გაკეთება;
- გ) ჰქონდეს მინიმუმ ერთი მექანიზმი, რომლის საშუალებითაც ხდება შედეგების კომუნიკაცია;
- დ) ჰქონდეს ფსონის განთავსებისა და მოგების გაცემის საშუალება;
- ე) უსაფრთხოდ ჰქონდეს დაცული შედეგის დადგომისა და ფულადი სახსრების შენახვის კრიტიკული კომპონენტები.

მუხლი 3. პერიფერიული მოწყობილობები

პერიფერიული მოწყობილობა არის ნებისმიერი პროდუქტი, რომელიც სათამაშო აპარატის ნაწილია, მაგრამ არ შეუძლია თამაშის შედეგზე გავლენის მოხდენა.



პერიფერიული მოწყობილობა შეიძლება იყოს:

- ა) მოწყობილობა, რომელიც აერთებს სათამაშო აპარატს ბრძანებისა და კონტროლის ან მონიტორინგის სისტემებთან;
- ბ) თანხის ან/და ბილეთების მიღებისთვის საჭირო მოწყობილობა;
- გ) ელექტრონული ბარათების წასაკითხი მოწყობილობა;
- დ) თანხის მიღების (cash-out) ბილეთების საბეჭდი მოწყობილობა;
- ე) მონეტების მიღებისთვის საჭირო მოწყობილობა;
- ვ) მონეტების გაცემის მოწყობილობა.

მუხლი 4. სათამაშო აპარატის მინიმალური ტექნიკური მოთხოვნები

1. სათამაშო აპარატი უნდა:

- ა) იყოს შექმნილი ისეთი მასალების მეშვეობით, რომელიც გონივრულად შეუძლებელს ხდის შიდა მონაცემებზე/მოწყობილობებზე წვდომას;
- ბ) იყენებდეს გასაღებს შიდა მონაცემებზე/მოწყობილობებზე წვდომისათვის;
- გ) შეიცავდეს ცალკე დაცულ კაბინეტს, სადაც ლოგიკის დაფაა განთავსებული და უნდა იყენებდეს ცალკე განსხვავებულ გასაღებს;
- დ) შეიცავდეს საოპერაციო სისტემისა და თამაშების პროგრამების უსაფრთხოების სისტემას, რომელიც უზრუნველყოფს იმას, რომ აღნიშნული პროგრამები ხელმისაწვდომი იყოს მხოლოდ ლოგიკის დაფის კაბინეტის გახსნის შედეგად;
- ე) შეიცავდეს ბანკნოტების მიღების მექანიზმს, რომელიც განთავსებული უნდა იყოს იმგვარად, რომ არ ჰქონდეს კონტაქტი სათამაშო შიდა მონაცემებზე/მოწყობილობებზე;
- ვ) შეიცავდეს სპეციალურ გადამრთველებს შემდეგ კარებზე: ძირითადი კარი, ბანკნოტების მიღების მექანიზმის კარი, ლოგიკის დაფის კაბინეტის კარი. აღნიშნული გადამრთველები აგზავნიან სიგნალს კონტროლის ელექტრონულ სისტემაში, როდესაც კარი გაიხსნება;
- ზ) გამოსცემდეს მაღალ ხმას, როდესაც ძირითადი კარის გადამრთველი ამოქმედებულია (ანუ კარი გაიხსნა);
- თ) აკმაყოფილებდეს CE ან ეკვივალენტ ელექტროუსაფრთხოების სტანდარტს;
- ი) შეიცავდეს მინიმუმ ერთ თავისუფალ სერიულ SAS პორტს, რომლის საშუალებითაც შესაძლებელია SAS v6.02 კომუნიკაცია;
- კ) შეიცავდეს GAT პორტს.

2. სათამაშო აპარატის პროგრამული უზრუნველყოფა უნდა:

- ა) ინახებოდეს ავტორიზებულ საშუალებაზე, როგორცა EPROMs, SD ბარათები, მყარი დისკი ან მოძრავი დისკი; შეიცავდეს ავტორიზებული საშუალების მწარმოებლის ცხადად დაბეჭდილ და მიმაგრებულ სერიულ ნომერს;
- ბ) შეიცავდეს SAS v6.02 კომუნიკაციის პროტოკოლის მხარდაჭერას;
- გ) შეიცავდეს GAT პროგრამული უზრუნველყოფის ავთენტიკაციის პროტოკოლის მხარდაჭერას;



დ) ახდენდეს დადებული ფსონის მინიმუმ 80%-ის მოგების გაცემის თეორიულ შესაძლებლობას მათემატიკურად;

ე) სათამაშო აპარატი არ უნდა ამცირებდეს თეორიული გაცემის მინიმალურ პროცენტს რეალური გაცემის პროცენტის საფუძველზე;

ვ) წყვეტდეს თამაშის შედეგს შემთხვევითი რიცხვების გენერატორის მეშვეობით; როდესაც მოთამაშე ათავსებს ფსონს, უნდა არსებობდეს თამაშის ყველა შესაძლო შედეგის დადგომის შანსი;

ზ) აცნობდეს მოთამაშეს თამაშის წესებს ქართულად ან ინგლისურად, შემდეგი ინფორმაციის ჩათვლით:

ზ.ა) შესაძლო ფსონის მოცულობა;

ზ.ბ) კონკრეტულ თამაშში შესაძლო მოგების ოდენობა;

ზ.გ) თამაშის ხაზების რაოდენობა (ასეთის არსებობის შემთხვევაში);

ზ.დ) ფსონის ლიმიტი კონკრეტული თამაშისთვის (ასეთის არსებობის შემთხვევაში);

ზ.ე) თამაშის შედეგი;

ზ.ვ) მოგებული თანხის ოდენობა;

ზ.ზ) მოთამაშის ხელმისაწვდომი თანხა, წარმოდგენილი ლარში ან სპეციალური კრედიტით;

ზ.თ) ნებისმიერი სხვა ინფორმაცია, რომელიც მოთამაშეს შეიძლება გონივრულად სჭირდებოდეს თამაშის გასაგებად.

თ) ჰქონდეს დაცვის მექანიზმი, რომლის მეშვეობითაც თამაშის წესები ან თეორიული გაცემის პროცენტი არ შეიცვლება მას შემდეგ, რაც თამაში დაიწყო. თუ თამაშის წესების ცვლილება წარმოადგენს ნორმალურ სათამაშო ოპერაციას, მაშინ ეს ცვლილება ნათლად უნდა იყოს მიწოდებული მოთამაშისთვის;

ი) ჰქონდეს საშუალება, ელექტროენერჯის გათიშვის, აპარატის ჩაკეტვის ან ნებისმიერი სხვა მოვლენის შემთხვევაში, რომელიც აიძულებს აპარატს ხელოვნურ ან ავტომატურ გადატვირთვას, დაუბრუნდეს იმავე მდგომარეობას, რაშიც იყო მოვლენის დადგომამდე;

კ) აგენერირებდეს და ინახავდეს თამაშების მონაცემებს ბოლო 50 თამაშისთვის, მთლიანი განთავსებული ფსონების ოდენობისა და მთლიანი კრედიტის მეტრის მოცულობის ჩათვლით. 50 თამაში არ უნდა შეიცავდეს ბონუს თამაშებს ან უფასო სპინებს.

მუხლი 5. დაკავშირებული სათამაშო აპარატების მინიმალური ტექნიკური მოთხოვნები

სათამაშო აპარატები, რომლებიც დაკავშირებულია შიდა ან გარე ჯეკპოტის პლატფორმის მეშვეობით, უნდა აკმაყოფილებდნენ შემდეგ მინიმალურ ტექნიკურ მოთხოვნებს:

ა) დაკავშირებულ სათამაშო აპარატებს უნდა ჰქონდეთ ერთი და იგივე ფსონის მოთხოვნები და იდენტური ალბათობა ჯეკპოტის გასაცემად; დასაშვებია განსხვავებული ფსონების მოთხოვნები იმ შემთხვევაში, თუ ჯეკპოტის მოგების ალბათობა განსხვავდება ფსონების მიხედვით;

ბ) თეორიული გაცემის პროცენტი დაკავშირებული სათამაშო აპარატებისთვის არ შეიძლება იყოს დადებული ფსონის მინიმუმ 80%-ზე ნაკლები.

მუხლი 6. პერიფერიული მოწყობილობების მინიმალური ტექნიკური მოთხოვნები



1. პერიფერიული მოწყობილობები უნდა აკმაყოფილებდნენ შემდეგ მინიმალურ ტექნიკურ მოთხოვნებს:

ა) ბანკნოტების მიღების მექანიზმი:

ა.ა) უნდა აკმაყოფილებდეს CE ან ეკვივალენტ ელექტროუსაფრთხოების სტანდარტს;

ა.ბ) უნდა ახდენდეს დემონსტრირებას, რომ მას არ შეუძლია თამაშის შედეგზე გავლენის მოხდენა;

ა.გ) იღებდეს მხოლოდ ქართულ ლარს;

ა.დ) შეამჩნიოს და არ მიიღოს ყალბი ბანკნოტები.

ბ) პრინტერები:

ბ.ა) უნდა აკმაყოფილებდეს CE ან ეკვივალენტ ელექტროუსაფრთხოების სტანდარტს;

ბ.ბ) უნდა ახდენდეს დემონსტრირებას, რომ მას არ შეუძლია თამაშის შედეგზე გავლენის მოხდენა;

გ) კომუნიკაციისა და მოთამაშის აქტივობის დაფები:

გ.ა) უნდა აკმაყოფილებდეს CE ან ეკვივალენტ ელექტროუსაფრთხოების სტანდარტს;

გ.ბ) უნდა ახდენდეს დემონსტრირებას, რომ მას არ შეუძლია თამაშის შედეგზე გავლენის მოხდენა;

მუხლი 7. ჯეკპოტის პლატფორმის მინიმალური ტექნიკური მოთხოვნები

ჯეკპოტის პლატფორმა უნდა აკმაყოფილებდეს შემდეგ მინიმალურ ტექნიკურ მოთხოვნებს:

ა) უნდა აკმაყოფილებდეს CE ან ეკვივალენტ ელექტროუსაფრთხოების სტანდარტს;

ბ) უნდა ახდენდეს დემონსტრირებას, რომ მას არ შეუძლია თამაშის შედეგზე გავლენის მოხდენა;

გ) უნდა იყოს უსაფრთხოდ დაცული გასაღების მეშვეობით ცალკე კაბინეტში ან რომელიმე დაკავშირებულ სათამაშო აპარატში (ასეთი დაკავშირებული სათამაშო აპარატის არსებობის შემთხვევაში);

დ) შეეძლოს მათემატიკური დემონსტრირება, რომ ჯეკპოტის გარე სისტემისა და სათამაშო აპარატის თეორიული გაცემის პროცენტი არ აღემატება 100%-ს.

თავი III. ელექტრონული სამაგიდო თამაშები

მუხლი 8. ელექტრონული სამაგიდო თამაშები

1. ელექტრონული სამაგიდო თამაშები (ETG), სათამაშო ადგილების და ტერმინალების ჩათვლით, რომლებიც ფიზიკურად ან ქსელის მეშვეობით არის დაკავშირებული ძირითად საკონტროლო/სათამაშო მექანიზმთან, უნდა აკმაყოფილებდეს ამ წესის მე-4 მუხლში მოცემულ მოთხოვნებს.

2. ელექტრონული სამაგიდო თამაშები (ETG) უნდა:

ა) ასახავდეს ცხადად იმ არაელექტრონული თამაშის წესებს, მოცემულობას, კამათლებს, ბანქოს და ა. შ., რომელსაც ის იმიტირებს;

ბ) მოქმედებდეს იმავე წესებით, რაც განსაზღვრულია არაელექტრონული თამაშისთვის;

გ) აძლიერდეს საშუალებას მოთამაშეებს, დაიკავონ და გამოიყენონ ერთზე მეტი სათამაშო ადგილი ან



ტერმინალი იმ შემთხვევაში, თუ არაელექტრონულ თამაშზე, რომელსაც იმიტირებს ელექტრონული სამაგიდო თამაში, მოქმედებს იგივე წესი;

დ) ნათლად გამოაჩინოს მინიმუმი და მაქსიმუმი ფსონის მოცულობა;

ე) მიაწოდოს მოთამაშეებს თამაშის წესების შესახებ ცხადი ინფორმაცია, სპეციალური კოეფიციენტების, სპეციალური ან დამატებითი ფსონების ინფორმაციის ჩათვლით.

3. ელექტრონული სამაგიდო თამაში (ETG), რომელიც იყენებს ცენტრალურ სერვერს, უნდა:

ა) იყენებდეს ფიზიკური კონტროლის მექანიზმებს, რათა არ დაუშვას არაავტორიზებული წვდომა სერვერთან;

ბ) შეეძლოს პროგრამული უზრუნველყოფისა და სერვერზე დაცული მონაცემების მთლიანობის დაცვა გამორთვის შემთხვევაში;

გ) დაუშვას მხოლოდ ავთენტური და ავტორიზებული პროგრამების გამოყენება სათამაშო ადგილებზე/ტერმინალებში;

დ) შეეძლოს სათამაშო ადგილების/ტერმინალების დამიფრული საკომუნიკაციო კავშირის გამოყენება საკონტროლო/სათამაშო მექანიზმთან;

ე) მიაწოდოს მოთამაშეებს ინფორმაცია იმის შესახებ, თუ რა მოხდება იმ შემთხვევაში, თუ სათამაშო ადგილის/ტერმინალის კომუნიკაცია სათამაშო მექანიზმთან გაითიშა.

4. ელექტრონული სამაგიდო თამაში (ETG), რომელსაც არ სჭირდება მოთამაშის მოქმედება თამაშის დასასრულებლად, გამოიყენებს შემთხვევითი რიცხვების გენერირების პროგრამას თამაშის დასასრულებლად.

5. ელექტრონულმა სამაგიდო თამაშმა (ETG), რომელსაც სჭირდება მოთამაშის მოქმედება თამაშის დასასრულებლად, საკომუნიკაციო კავშირის პრობლემის შემთხვევაში უნდა:

ა) შეაჩეროს ოპერირება, სანამ კავშირის პრობლემა აღმოიფხვრება და გააგრძელოს თამაში იმ მდგომარეობიდან, სადაც კავშირი გაითიშა; ან

ბ) გარკვეული (გაცხადებული) დროის შემდეგ, გააუქმოს თამაში და დაუბრუნოს მოთამაშეებს განთავსებული ფსონის თანხა; ან

გ) გამოიყენოს შემთხვევითი რიცხვების გენერირების პროგრამა მოთამაშის მოქმედების განსასაზღვრად თამაშის დასრულების მიზნით. ეს ქმედება დასაშვებია მხოლოდ მაშინ, თუ აღნიშნული გათვალისწინებულია თამაშის წესებით.

თავი IV. გარდამავალი დებულებები

საქართველოს ფინანსთა მინისტრის 2021 წლის 30 სექტემბრის ბრძანება №257 - ვებგვერდი, 01.10.2021წ.

მუხლი 9. გარდამავალი დებულებები

სათამაშო აპარატების სალონის მოწყობის ნებართვის მფლობელი ვალდებულია, კონტროლის ელექტრონულად განხორციელებისთვის საჭირო მოწყობილობის თამაშობისთვის გამოყენებული სათამაშო აპარატზე განთავსებამდე, მაგრამ არაუგვიანეს 2022 წლის 1 მარტისა, ასეთი მოწყობილობის არსებობის პირობებში სათამაშო აპარატიდან გასაცემი ინფორმაცია თავად, ელექტრონული ან/და მატერიალური ფორმით, მიაწოდოს შერჩეულ პირს.

საქართველოს ფინანსთა მინისტრის 2021 წლის 30 სექტემბრის ბრძანება №257 - ვებგვერდი, 01.10.2021წ.



POS ტერმინალის მოთხოვნები/სტანდარტები

თავი I

განმარტებები

მუხლი 1. ტერმინთა განმარტება

ამ დანართის მიზნებისთვის გამოყენებულ ტერმინებს აქვს შემდეგი მნიშვნელობა:

ა) **POS ტერმინალი** – სპეციალური ელექტრონული მოწყობილობა, რომელიც აკმაყოფილებს ამ ბრძანებით დადგენილ მოთხოვნებს და უზრუნველყოფს ტოტალიზატორის (გარდა სისტემურ-ელექტრონული ფორმით ორგანიზებული თამაშობისა) თითოეული ბილეთის კონტროლის ელექტრონულ სისტემაში ასახვას;

ბ) **ტოტალიზატორი** – „ლატარიების, აზარტული და მომგებიანი თამაშობების მოწყობის შესახებ“ საქართველოს კანონის მე-3 მუხლის „ო.გ“ ქვეპუნქტით განსაზღვრული თამაშობა;

გ) **კონტროლის ელექტრონული სისტემა** – შერჩეული პირის მეშვეობით, აზარტული ან/და მომგებიანი თამაშობების მარეგულირებელი საქართველოს კანონმდებლობის საფუძველზე დანერგილი სისტემა, რომლის მიზანია ნებართვის მფლობელის მიერ სანებართვო პირობებისა და საქართველოს კანონმდებლობით დადგენილი მოთხოვნების შესრულების კონტროლი;

დ) **ტოტალიზატორის ბილეთი** – ბილეთი, რომელიც გაცემულია ტოტალიზატორის მოწყობის ნებართვის მფლობელის მიერ და რომელიც შეიცავს ინფორმაციას განთავსებული ფსონების და შესაძლო მოგების შესახებ;

ე) **მოთამაშე** – „ლატარიების, აზარტული და მომგებიანი თამაშობების მოწყობის შესახებ“ საქართველოს კანონის მე-3 მუხლის „ბ“ ქვეპუნქტით განსაზღვრული პირი;

ვ) **ოპერატორი** – ტოტალიზატორის მოწყობის ნებართვის მაძიებელი/ნებართვის მფლობელი;

ზ) **დამხმარე მოწყობილობები** – ნებისმიერი პროდუქტი, რომელიც უზრუნველყოფს მიღებული ინფორმაციის შენახვას და უსაფრთხოებას;

თ) **შერჩეული პირი** – საქართველოს ფინანსთა სამინისტროს მმართველობის სფეროში შემავალი საჯარო სამართლის იურიდიული პირის – შემოსავლების სამსახურის (შემდგომში – შემოსავლების სამსახური) მიერ, სათამაშო ბიზნესის კონტროლის ელექტრონული სისტემის დანერგვისა და ოპერირების მიზნით, შერჩეული პირი.

თავი II

POS ტერმინალის ტექნიკური მოთხოვნები

მუხლი 2. POS ტერმინალი

POS ტერმინალს, როგორც მინიმუმ, უნდა გააჩნდეს შემდეგი შესაძლებლობები:

ა) ჰქონდეს ერთი დისფლეი (შესაძლებელია გამოყენებულ იქნეს პერსონალური კომპიუტერის მონიტორი ან პლანშეტი), რომელიც მიმართული უნდა იყოს ოპერატორის უფლებამოსილი წარმომადგენლისკენ. ორი დისფლეის არსებობის შემთხვევაში, ერთი მათგანი მიმართული უნდა იყოს ოპერატორის უფლებამოსილი წარმომადგენლისკენ, ხოლო მეორე – მოთამაშისკენ;

ბ) ჰქონდეს ბეჭდვის უზრუნველყოფა ჩამონტაჟებული პრინტერის, ან დაერთებული პრინტერის საშუალებით. დაერთება უნდა მოხდეს შემდეგი ფორმით: მექანიკური შეერთება, Bluetooth, დაცული WiFi. დაერთებული პრინტერი შეიძლება იყოს ლაზერული, თერმული ან სხვა;



გ) (ამოღებულია - 05.10.2021, №262);

დ) ჰქონდეს მოწყობილობა, რომლის შემადგენლობაშიც იქნება აპარატურა და პროგრამული უზრუნველყოფა, რომელსაც შეეძლება დაბეჭდილი ტოტალიზატორის ბილეთისთვის სურათის გადაღება, მოთამაშისთვის ბილეთის გადაცემამდე. სურათის გადაღება შესაძლებელი უნდა იყოს 8+ Mega-pixel-იანი კამერით ან დაერთებული სკანერით. დაერთება უნდა მოხდეს შემდეგი ფორმით: მექანიკური შეერთება, Bluetooth, დაცული WiFi;

ე) ჰქონდეს უსაფრთხოების სისტემის მხარდაჭერა, როგორცაა, უფლებამოსილი თანამშრომლის პროფილი და პაროლი, ან ბიომეტრიული წვდომა;

ვ) ოპერირება მოახდინოს სტანდარტული ოპერაციული სისტემების მეშვეობით, როგორებიცაა: Windows, Linux, iOS, Android და ა.შ.;

ზ) შესაძლებელი უნდა იყოს დისფლეის, პრინტერისა და სხვა დამხმარე მოწყობილობების განცალკევება.

საქართველოს ფინანსთა მინისტრის 2021 წლის 5 ოქტომბრის ბრძანება №262 - ვებგვერდი, 06.10.2021წ.

მუხლი 3. POS ტერმინალის მინიმალური ტექნიკური მოთხოვნები

POS ტერმინალმა უნდა უზრუნველყოს:

ა) ტოტალიზატორის (გარდა სისტემურ-ელექტრონული ფორმით ორგანიზებული თამაშობისა) თითოეული ბილეთის კონტროლის ელექტრონულ სისტემაში რეალურ დროში ასახვა;

ბ) თითოეული ბილეთის კონტროლის ელექტრონულ სისტემაში ასახვის შემდგომ, ჩაშენებული/დაერთებული პრინტერის მეშვეობით „ლატარიების, აზარტული და მომგებიანი თამაშობების მოწყობის შესახებ“ საქართველოს კანონის მე-12 მუხლის მე-2 პუნქტით განსაზღვრული რეკვიზიტებით ტოტალიზატორის ბილეთების ბეჭდვა;

გ) მოთამაშის მიერ განთავსებული ყველა ფსონის ერთ ბილეთზე, ან ყოველ ინდივიდუალურ ფსონზე თითო ბილეთის ბეჭდვა ჩაშენებული/დაერთებული პრინტერის მეშვეობით, ყოველი კონკრეტული ფსონის საიდენტიფიკაციო ნომრის მითითებით. იმ შემთხვევაში, თუ ბილეთი შეიცავს რამდენიმე ფსონის კომბინაციას, თითოეულ ფსონს ენიჭება ინდივიდუალური ნომერი;

დ) დაბეჭდილი ტოტალიზატორის ბილეთისთვის სურათის გადაღება დაახლოებით ერთ წამში, მოთამაშისთვის ბილეთის გადაცემამდე;

ე) დაბეჭდილი ტოტალიზატორის ბილეთისთვის გადაღებული სურათების კონვერტირება შესაბამის ფორმატში: PDF, Microsoft Word, Microsoft Excel ან Optical Character Recognition (OCR) output;

ვ) სურათების გადაცემა პერიოდულად, შერჩეული პირის სერვერზე.

მუხლი 4. გარდამავალი პერიოდი

ამ დანართის ძალაში შესვლის მომენტისთვის მოქმედი ტოტალიზატორის მოწყობის ნებართვის მფლობელებმა თამაშობის (გარდა სისტემურ-ელექტრონული ფორმით ორგანიზებული თამაშობისა) მოწყობა/ორგანიზება განახორციელონ ამ დანართით გათვალისწინებულ მოთხოვნებთან შესაბამისი POS ტერმინალით, არაუგვიანეს 2021 წლის 1 ნოემბრისა.

