

საქართველოს მთავრობის

დადგენილება №69

2022 წლის 15 თებერვალი

ქ. თბილისი

არსებითი პროდუქციისა და მომსახურების ნუსხის დამტკიცების შესახებ

მუხლი 1

„ლატარიების, აზარტული და მომგებიანი თამაშობების მოწყობის შესახებ“ საქართველოს კანონის მე-3 მუხლის „წ“ ქვეპუნქტისა და „ლატარიების, აზარტული და მომგებიანი თამაშობების მოწყობის შესახებ“ საქართველოს კანონში ცვლილების შეტანის თაობაზე“ 2021 წლის 14 დეკემბრის №1083-VIმს-XXმ საქართველოს კანონის მე-2 მუხლის პირველი პუნქტის შესაბამისად, დამტკიცდეს თანდართული „არსებითი პროდუქციისა და მომსახურების ნუსხა“.

მუხლი 2

დადგენილება ამოქმედდეს გამოქვეყნებისთანავე და გავრცელდეს 2022 წლის 1 თებერვლიდან წარმომოხილ ურთიერთობებზე.

პრემიერ-მინისტრი

ირაკლი ღარიბაშვილი

არსებითი პროდუქციისა და მომსახურების ნუსხა

1. არსებით პროდუქციას/მომსახურებას წარმოადგენს:

ა) სისტემურ-ელექტრონული ფორმით მოწყობილი აზარტული თამაშობა;

ბ) სისტემურ-ელექტრონული ფორმით მოწყობილი მომგებიანი თამაშობა;

გ) სათამაშო აპარატებში გამოყენებული თამაშობა;

დ) შემთხვევითი რიცხვების გენერირების პლატფორმა;

ე) მენეჯმენტის სისტემა და მისი შემდეგი თითოეული ფუნქციური კომპონენტი (მოდული):

ე.ა) მომხმარებელთა მართვა (User Management);

ე.ბ) მონაცემთა დაცვა (Data Protection);

ე.გ) სათამაშო აღჭურვილობის მენეჯმენტი (Gaming Equipment Management);

ე.დ) მონაცემთა მიმოცვლა სათამაშო აღჭურვილობასთან (Data Exchange with Gaming Equipment);

ე.ე) მონაცემთა შენახვა და დამუშავება/ანგარიშების შედგენა (Data Storage and Data Processing/Composing of Reports);

ე.ვ) მომხმარებელთა ინტერფეისი (User Interface);

ე.ზ) განგრძობადობის/სანდობის ღონისძიებები (Reliability Measures);

ე.თ) პროგრესიული მოდული (Progressive Module);



ე.ი) მოთამაშეთა მართვა (Player Management);

ე.კ) ბარათების მართვა (Card Management);

ე.ლ) გაცემული და მიღებული ვაუჩერების მართვა (TiTo Handling);

ე.მ) ჯილდოების მართვა (Prize Management);

ე.ნ) დამატებითი პრომომოქმედებები (Additional Promo-actions);

ე.ო) სალაროს მართვა (Cash Desk Management);

ე.პ) რეგისტრაცია და კონტროლი (Registration and Control);

ე.ჟ) შესაძლებლობები (Features) – სივრცის მონიტორინგი (Floor Monitor), მოვლენათა ანალიზი (Event Analysis), რეალურ დროში ანგარიშგება (Real Time Report), ე. წ. ორმხრივი პრინტერი (Slip Printer);

ე.რ) მართვის რეპორტები (Management Reports);

ე.ს) მიმღების ასისტენტი (CRM);

ე.ტ) სალაროს ასისტენტი (CashDesk Assistant);

ე.უ) პიტების/მენეჯმენტის ასისტენტი (Pit/Management Assistant);

ე.ფ) ადამიანური რესურსების მართვის ასისტენტი (HR);

ვ) სისტემურ-ელექტრონული სათამაშო პლატფორმა და მისი თითოეული კომპონენტი:

ვ.ა) ძირითადი სისტემა (Core სისტემა);

ვ.ბ) შიდა სამართავი პანელი (CORE ბექოფისი);

ვ.გ) სამორინეს ძრავი (Casino Engine);

ვ.დ) საგადახდო მეთოდების სისტემა;

ვ.ე) ანგარიშების მიწოდების სისტემა;

ვ.ვ) ინტეგრაციის მოდული;

ზ) დისტანციური სათამაშო სერვერი;

თ) დისტანციური სათამაშო სისტემა/პლატფორმა;

ი) ტოტალიზატორის სისტემა;

კ) თამაშობის ორგანიზატორის მიერ აზარტული ან/და მომგებიანი თამაშობის მოწყობის ან/და ნებართვის ფარგლებში განხორციელებული/განსახორციელებელი საქმიანობის ხელშეწყობის მიზნით საოპერაციო საქმიანობაში გამოსაყენებელი/გამოყენებული სერვერ(ებ)ი;

ლ) აზარტული ან/და მომგებიანი თამაშების მიმწოდებლის მიერ „ლიცენზიებისა და ნებართვების შესახებ“ საქართველოს კანონის შესაბამისად გაცემული აზარტული ან/და მომგებიანი თამაშების მიწოდების ნებართვის საფუძველზე თამაშობის ორგანიზატორისთვის ან/და საქართველოს ტერიტორიის ფარგლებს გარეთ პირისთვის, აზარტული ან/და მომგებიანი თამაშობების ან/და არსებითი პროდუქციის/მომსახურების მიწოდების მიზნებისთვის გამოსაყენებელი/გამოყენებული სერვერ(ებ)ი;



მ) სერვერები, რომლებზეც ხდება აზარტული ან/და მომგებიანი თამაშობის შედეგის გამოვლენა;

ნ) სათამაშო აპარატი და მისი შემდეგი თითოეული არსებითი კომპონენტი:

ნ.ა) სათამაშო აპარატის კაბინეტი;

ნ.ბ) ჯეკპოტის პლატფორმა;

ნ.გ) თამაშის ავთენტიფიკაციის ტერმინალის (GAT) პროტოკოლი;

ნ.დ) ლოგიკის დაფა;

ნ.ე) ცენტრალური გადამუშავების ელემენტი (CPU);

ნ.ვ) შემთხვევითი წვდომის მეხსიერება (RAM);

ნ.ზ) გრაფიკის გადამუშავების ელემენტი (GPU);

ნ.თ) მონაცემთა შენახვის საშუალება (EPROM);

ნ.ი) მყარი დისკი;

ნ.კ) მახსოვრობის ბარათი (SD ბარათი);

ნ.ლ) კონტროლერები;

ნ.მ) პერიფერიული მოწყობილობები;

ო) ელექტრონული სამაგიდო თამაშები;

პ) სათამაშო აპარატთან დაკავშირებისა და პროტოკოლების ცვლილების/სათამაშო აპარატის ან/და მისი გამოყენებით მიღებული ინფორმაციის/კონფიდენციალური მართვისთვის გამიზნული ფიზიკური მოწყობილობა (ე. წ. eBox);

ჟ) თამაშის არქიტექტურა;

რ) თამაშის კომბინაციური ხაზები;

ს) აზარტული ან/და მომგებიანი თამაშობის ან/და არსებითი პროდუქციის მომსახურების ორგანიზების ან/და მიწოდებისთვის გამიზნული ვებგვერდის მიწოდება, ვებჰოსტინგი, პროგრამებისა და მოწყობილობების დისტანციური ტექნიკური მომსახურება;

ტ) აზარტული ან/და მომგებიანი თამაშობის ან/და არსებითი პროდუქციის მომსახურების ორგანიზების ან/და მიწოდებისთვის გამიზნული პროგრამული უზრუნველყოფა და შესაბამისი განახლება;

უ) აზარტული ან/და მომგებიანი თამაშობის მოწყობის ორგანიზება, რაც გულისხმობს აზარტული ან/და მომგებიანი თამაშობების გამოსახულებების, ტექსტების ან/და ინფორმაციის მიწოდებას (მათ შორის, რეალურ დროში (პირდაპირ ეთერში)) ან/და რომელიმე არსებითი პროდუქციის/მომსახურების ნებისმიერი პირდაპირი ან/და არაპირდაპირი ფორმით მიწოდებას, რამაც ნებისმიერი ფორმით შესაძლოა, მოახდინოს ან/და გავლენას ახდენს აზარტული ან/და მომგებიანი თამაშების შედეგებზე აზარტული ან/და მომგებიანი თამაშების მიმწოდებლის მონაწილეობით ან/და მის გარეშე;

ფ) აზარტული ან/და მომგებიანი თამაშობის ან/და არსებითი პროდუქციის მომსახურების ორგანიზების ან/და მიწოდების შესახებ პატენტების, ლიცენზიების, საავტორო უფლებების ან სხვა მსგავსი არამატერიალური აქტივის გადაცემა;



ქ) აზარტული ან/და მომგებიანი თამაშობის ან/და არსებითი პროდუქციის მომსახურების ორგანიზების ან/და მიწოდების მომსახურების თანმდევი, დამხმარე მომსახურება, მათ შორის, სერვერებისა და მოწყობილობების ოპერირება;

ღ) აზარტული ან/და მომგებიანი თამაშობის ან/და არსებითი პროდუქციის მომსახურების ორგანიზების ან/და მიწოდების მომსახურების მიზნებისთვის სისტემის დისტანციური ადმინისტრირება.

2. არსებით პროდუქციას/მომსახურებას ასევე წარმოადგენს ამ ნუსხის პირველ პუნქტში ჩამოთვლილი არსებითი პროდუქციის/მომსახურების აღწერილი იდენტური შინაარსისა და ფუნქციური დანიშნულების მქონე მოწყობილობა/დანადგარი/მომსახურება, მიუხედავად მწარმოებლის ან/და ნებართვის მფლობელის/მადიებლის მიერ მითითებული დასახელებისა/ინფორმაციისა.

