Azartspēļu nozares atbildības kodekss

Saturs

Ievads 3
1. Atbildības kodeksa nepieciešamība un mērķi 4
2. Kam atbildības kodekss ir saistošs 4
3. Atbildīgas spēles pamatprincipi 5
4. Valsts noteiktās prasības atbildīgas spēles veicināšanā 6
5. Atbildīgas spēles klientu aizsardzības mehānismi 9
6. Atbildīgas spēles klientu aizsardzības mehānismi interaktīvajās azartspēlēs 9
7. Analītiskā monitoringa sistēma interaktīvo azartspēļu spēlētājiem 10
8. Atbildīgas spēles klientu aizsardzības mehānismi spēļu zālēs un kazino 11
9. Pašatteikušos spēlētāju reģistrs 12
10. Vecuma ierobežojums 12
11. Sporta pasākumu sponsorēšana un totalizatoru un derību organizētāju reģistrēto figurālo preču zīmju norādīšana 13
12. Azartspēļu organizēšanas vietu vizuālo ierobežojumu prasības 14
13. Anonimizētas informācijas apkopošana un tālāka apstrāde 15
14. Turpmākā rīcība un kodeksa pārskatīšana 16

Ievads

Latvijas licencēto azartspēļu biedrības (LLAB) biedri apzinās, ka azartspēļu nozares ilgtspējīga pastāvēšana ir iespējama vienīgi tad, ja nozare un valsts kopīgi rūpējas par to, lai tās sniegtie pakalpojumi tiek piedāvāti atbildīgā veidā un vidē, kā arī maksimāli tiek mazināti riski, kas saistīti ar pārmērīgu azartspēļu spēlēšanu un pārlieku lielu nelegālā azartspēļu tirgus rašanos.

Latvijā azartspēļu organizēšanas kārtību regulē valsts. Normatīvie akti nosaka licencēšanas kārtību, organizētāju darbību, atbildību pret valsts pārvaldes institūcijām un spēlētājiem, tajā skaitā spēlētāju aizsardzības mehānismus. Azartspēļu organizatori nodrošina, ka spēlētājiem, kas ir pašatteikušies, kā arī iedzīvotājiem, kas ir jaunāki par normatīvajos aktos noteikto spēlētāju vecuma ierobežojumu, nav iespējams spēlēt azartspēles vai iekļūt azartspēļu organizēšanas vietās. Interaktīvo azartspēļu organizatori pilnā apmērā nodrošina spēlētājiem arī normatīvajos aktos paredzētās iespējas noteikt sev spēles likmes un apgrozījuma limitus (Ministru kabineta noteikumu Nr. 715, 10.1., 10.2. punkts).

Azartspēles vairumam patērētāju ir izklaides un brīvā laika pavadīšanas veids. Jebkuram indivīdam ir tiesības izvēlēties konkrētu laika pavadīšanas veidu. Demokrātiskā tiesiskā valstī ir jārespektē personas izvēles brīvība un jāuzticas tās spējai novērtēt šādas brīvības izpausmes, savukārt personai ir jāuzņemas atbildība par savas brīvības īstenošanas sekām.[1] Nevar arī pieņemt, ka minimālu summu ieguldīšana vai kontrolēta iesaistīšanās azartspēlēs noved pie būtiska personas finansiālā stāvokļa pasliktināšanas vai negatīvi ietekmē personas veselību.[2] Diemžēl atkarību risku nav iespējams pilnībā izslēgt. Tāpēc valstij un azartspēļu nozarei ir pienākums aktīvi iesaistīties atkarības risku mazināšanā, lai pēc iespējas pasargātu tās personas, kurām rodas problēmas no azartspēļu spēlēšanas un kurām ir nepieciešama palīdzība.

Azartspēļu nozares pārstāvji pozitīvi vērtē nozares politikas veidotāju līdz šim paveikto spēlētāju interešu aizsardzībā ar nolūku pasargāt tos no iespējamiem riskiem, kas saistīti ar azartspēļu spēlēšanu. Arī azartspēļu nozares pārstāvji ir aktīvi iesaistījušies normatīvo tiesību aktu pilnveidošanā, lai nodrošinātu pēc iespējas augstāku spēlētāju interešu un tiesību aizsardzību. Lai vēl efektīvāk nodrošinātu spēlētāju aizsardzību un nozares ilgtspēju, nozares pārstāvji veic arī paregulējošas darbības. Tādēļ līdztekus un papildus valsts ieviestajam normatīvajam regulējumam azartspēļu nozare izveido azartspēļu nozares atbildības kodeksu, nosakot ētiskas uzņēmējdarbības ietvaru, kas primāri vērsts uz spēlētāju interešu un tiesību aizsardzību.

Azartspēļu nozares atbildības kodekss ir līgums, kas saistošs visiem LLAB biedriem. Kodekss ir nozari pašregulējošs dokuments, ar kuru ir iepazīstinātas arī uzraugošās valsts pārvaldes iestādes. Šī kodeksa nolūks ir stiprināt spēlētāju aizsardzību un palīdzēt nodrošināt to, lai spēlētāju azartspēļu paradumi no izklaides nepāraug atkarībā un problemātiskā azartspēļu spēlēšanā. Azartspēļu nozare ir apņēmusies veicināt atbildīgu azartspēļu spēlēšanu, pēc iespējas aizsargāt spēlētājus un ievērot visaugstākos godīguma un pārredzamības standartus. Tādēļ šajā kodeksā ir

[1] Satversmes tiesas 11.12.2020. spriedums lietā Nr. 2020-26-0106, 21.1. punkts

[2] Satversmes tiesas 11.12.2020. spriedums lietā Nr. 2020-26-0106, 21.1. punkts

noteikti vienoti atbildīgas spēles principi un nostiprināts pienākums visiem LLAB biedriem šos principus ievērot visos azartspēļu biznesa aspektos attiecībās ar darbiniekiem, klientiem, sadarbības partneriem, sabiedrību un likumdevēju.

1. Atbildības kodeksa nepieciešamība un mērķi

Atbildības kodeksa mērķis ir stiprināt azartspēļu nozares sociālo atbildību, nosakot sistēmu un klientu aizsardzības mehānismus, kas pārsniedz likumdevēja un nozari regulējošo iestāžu jau noteiktās prasības, lai palielinātu patērētāju aizsardzību un palīdzētu izmantot azartspēles kā izklaides veidu, pēc iespējas samazinot atkarības riskus un iespējamu problemātisku azartspēļu spēlēšanu. Kodekss ir uzskatāms par kritēriju un minimālo nozares prasību kopumu. Katrs konkrētais azartspēļu organizētājs var izvēlēties, vai piedāvāt saviem klientiem vairāk atbildīgas spēles klientu aizsardzības mehānismu un aktivitāšu par kodeksā noteiktajām prasībām. Kodeksa mērķis nav aizstāt, bet tikai papildināt spēkā esošos tiesību aktus un darboties līdztekus tiem.

2. Kam atbildības kodekss ir saistošs

LLAB biedru nolūks ir saņemt atbalstu kodeksā noteikto mērķu sasniegšanā, iesaistot pēc iespējas vairāk azartspēļu organizētāju kodeksa piemērošanā. Kodeksu ir izstrādājuši LLAB biedri un visiem biedriem šis kodekss ir saistošs. Vienlaikus biedri aicina ikvienu Latvijā licencētu azartspēļu organizētāju pievienoties kodeksam un kļūt par līgumslēdzējpusi. Spēļu nodrošinātājiem, kas ievēro kodeksu, ir tiesības uz to atsaukties savās tīmekļvietnēs.

Kodeksa pamatā ir azartspēļu spēlētājs, spēlētāja tiesību aizsardzība, nozares radīto risku apzināšana un mazināšana. Vienlaikus kodeksa saturs uzrunā plašāku sabiedrību, jo kodeksa autori uzskata, ka, palielinoties zināšanām par nozari un spēlētāju aizsardzības mehānismiem, var mainīties arī sabiedrības priekšstats par nozari un riska zonā nokļuvušiem spēlētājiem atbalstu varētu sniegt arī draugi, ģimene un citi līdzcilvēki.

Kodekss informatīvi ir saistošs nozares politikas veidotājiem, jo nozares ilgtspēja iespējama, tikai ievērojot atbildīgas spēles principus un pēc iespējas pasargājot spēlētājus ar nozari saistītajiem potenciālajiem riskiem.

Spēlētāji: atbildīga spēles vide, atbildīga organizētāju rīcība ir priekšnosacījums tam, lai azartspēļu nozare funkcionētu kā spēlētājam drošs izklaides veids, kur klienta intereses ir pirmajā vietā. Kodeksa autori uzskata, ka šādas vides uzturēšana ir būtisks konkurētspēju veicinošs faktors salīdzinājumā ar tiem pakalpojumu sniedzējiem, kas atbildīgas spēles vides nodrošināšanai nepievērš uzmanību vai vēl ļaunāk – dara visu, lai nopelnītu uz atsevišķu spēlētāju problemātiskas spēles vai atkarības rašanās rēķina.

Sabiedrība: cilvēku skaits, kas Latvijā izvēlas vienu vai otru azartspēļu izklaides veidu, ir mērāms

300 000[3]. Tā ir būtiska sabiedrības daļa. Pētījumi rāda, ka azartspēļu atkarības rašanās gadījumā viens spēlētājs var negatīvi ietekmēt 7–10 līdzcilvēkus[4]. Liels problēmspēlētāju skaits var negatīvi ietekmēt nozīmīgu sabiedrības daļu. Šajā kontekstā īpaši nozīmīga ir sabiedrības informēšana par azartspēļu izklaides iespējamajiem riskiem un to novēršanai pieejamajiem spēlētāju aizsardzības mehānismiem. LLAB mērķis ir stiprināt sabiedrības uzticību nozarei, sniedzot patiesu un atklātu informāciju par nozares darbību un informējot par iespējām nodrošināt spēlētāju aizsardzību pret problemātiskas spēles un atkarības iestāšanās riskiem.

Politikas veidotāji: azartspēles ir Latvijas Republikā legāls uzņēmējdarbības veids ar būtisku finansiālu pienesumu ekonomikai un valsts budžetam. Taču nozares pārstāvji apzinās, ka, ņemot vērā problemātiskas spēles riskus, valstij ir jārūpējas par savu pilsoņu aizsardzību no šo risku iestāšanās un jāsniedz palīdzība, ja tas noticis. Izmantojot savu kompetenci, zināšanas un tehnoloģiskās iespējas, nozare vēlas kļūt par aktīvu partneri spēlētāju aizsardzības jautājumā un ar kodeksa īstenošanu apliecina savu vēlmi un gatavību arī brīvprātīgi ieviest un īstenot pasākumus spēlētāju aizsardzībai.

3. Atbildīgas spēles pamatprincipi

Atbildīgas spēles vide, kuru, kā rāda pasaules prakse, var nodrošināt tikai licencēti un uzraudzīti organizētāji, nozīmē, ka tajā spēlētājam tiek nodrošināti klientu aizsardzības mehānismi, kas to pēc iespējas pasargā no problemātisku spēles paradumu izveidošanās jau pirms spēles uzsākšanas un tās laikā. Turklāt, rodoties bažām, ka spēlētāja spēles paradumi kļūst nekontrolējami un azartspēļu spēlēšana kļūst problemātiska, spēlētājiem tiek pēc iespējas savlaicīgāk piedāvāti dažādi mehānismi, kā situāciju risināt un savlaicīgi novērst nekontrolējamu un problemātisku azartspēļu spēlēšanu.

Azartspēļu organizētāju rīcībai ir jābūt sociāli atbildīgai. Turklāt atkarību riska mazināšanai īpaša uzmanība jāpievērš bērnu, jauniešu un sociāli mazaizsargāto auditoriju aizsardzībai.

Būtiska atbildīgas spēles daļa ir spēlētāju, sabiedrības un politikas veidotāju izglītošana par azartspēļu iespējamajiem riskiem[5], par pašlimitējošiem klientu aizsardzības mehānismiem un citiem palīdzības rīkiem, kas var pēc iespējas novērst iespējamos riskus un pasargāt no problemātisku azartspēļu spēlēšanas paradumu veidošanās.

Azartspēļu organizētāju sniegtie pakalpojumi un komunikācija ar klientiem nedrīkst radīt maldīgu iespaidu, ka spēle var nodrošināt peļņu vai kādu citu mantisku labumu, spēles pamatā ir izklaide. Komunikācija ar klientiem, tajā skaitā organizētāju tīmekļvietnēs, spēļu zālēs un kazino esošā

[3] Putniņa A., Pokšāns A., Brants M. (2019) Pētījums par procesu atkarību (azartspēļu, sociālo mediju, datorspēļu atkarība) izplatību Latvijas iedzīvotāju vidū un to ietekmējošiem riska faktoriem: Pētījuma gala ziņojums. Veselības ministrija, Rīga, 157. lpp.

[4] Dowling N. A., (2014) The impact of gambling problems on families. Australian Gambling Research Centre: Australian Institute of Family Studies, p 12.

[5] Remote Gambling research: Interim Report on Phase I. (2016) PricewaterhouseCoopers LLP, p 15.

informācija, nedrīkst:

- veicināt azartspēļu patēriņu, kas potenciāli var klientiem radīt finansiālu, sociālu vai emocionālu kaitējumu;
- radīt priekšstatu, ka spēle ir veids, kā bēgt no personīgām vai profesionālām problēmām, risināt personīgas, profesionālas vai finansiālas problēmas;
- radīt priekšstatu, ka dalība spēlēs var būt alternatīva nodarbinātībai, finanšu gūšanai vai finanšu investīcijām;
- saturēt nepatiesu informāciju par spēlētāja iespējām uzvarēt, laimēt;
- saturēt informāciju, kas korelē ar spēlētāja pašapziņu, – radīt priekšstatu, ka pašapziņa, kā arī apkārtējās sabiedrības vērtējums uzlabosies, piedaloties azartspēlēs;
- būt vērsts uz bērniem un jauniešiem, kas jaunāki par normatīvajos aktos noteikto spēlētāju vecuma ierobežojumu;
- nepamatoti izmantot populāras personības piemēru spēles veiksmes parādīšanai;
- radīt priekšstatu, ka dalība spēlēs nav saistīta ar finansiālu zaudējumu risku;
- radīt priekšstatu, ka spēlētāja prasmes varētu ietekmēt veiksmes spēles iznākumu;
- radīt priekšstatu, ka dalība spēlēs varētu būt iespējama anonīmi vai neuzturot spēles kontu pie spēļu organizētāja;
- demonstrēt, piekrist vai veicināt noziedzīgu vai antisociālu rīcību;
- norādīt, ka azartspēles ir svarīgākas par saistībām, kuras izriet no ģimenes, draugu vai profesionālajām attiecībām vai izglītības procesa;
- radīt priekšstatu, ka azartspēles varētu veicināt spēlētāja panākumus personīgo attiecību jomā vai lielāku pievilcību;
- saturēt vēstījumus, ar kuriem spēlētājam tiek uzspiestas vai spēlētājs tiek steidzināts veikt noteiktas darbības vai citādi tiek ietekmēta spēlētāja rīcība, piemēram, “Jums nav, ko zaudēt”, “Jūsu nākamā uzvara ir tepat aiz stūra” vai “Pasteidzieties un dariet tūlīt”.

Komunikācijā ar klientiem azartspēļu organizētājiem ir jāinformē spēlētāji par riskiem, kuri saistīti ar azartspēlēm, un jāveicina atbilstoša spēlētāju uzvedība. Spēlētājam ir jānodrošina informācija par to, kur un kādā veidā spēlētājam un ar viņu saistītajām personām ir iespējams saņemt palīdzību ar azartspēlēm saistītu problēmu gadījumos.

4. Valsts noteiktās prasības atbildīgas spēles veicināšanā

Jau šobrīd Azartspēļu un izložu likumā (AIL) un Ministru kabineta noteikumos ir noteikta virkne prasību ar mērķi nodrošināt sabiedrības interešu un spēlētāju tiesību aizsardzību un azartspēļu iespējamo risku mazināšanu. Ir jāņem vērā, ka vairums zemāk uzskaitītās prasības vienlaikus attiecas gan uz interaktīvo azartspēļu organizēšanu, gan uz azartspēļu organizēšanu azartspēļu organizēšanas vietās (spēļu zāles un kazino). Taču ir arī atsevišķas prasības, kas attiecas tikai uz interaktīvo azartspēļu organizēšanu vai tikai uz azartspēļu organizēšanu spēļu zālēs un kazino:

- aizliegums piedalīties spēlē personām, kuras nav sasniegušas AIL noteikto spēlētāju vecuma slieksni[6];
- aizliegums azartspēļu organizētājam izsniegt spēlētājiem jebkāda veida aizdevumus vai

[6] AIL 41. panta pirmās daļas 6. punkts

kredītus[7];

- azartspēļu reklāmas aizliegums[8];
- aizliegums piedāvāt piedalīšanos azartspēlē bez maksas kā dāvanu vai balvu, vai kā kompensāciju par preces iegādi vai pakalpojumu saņemšanu[9];
- spēlētāju reģistrācijas un identitātes pārbaudes kārtība, kā arī minimālās prasības, kas jāievēro, lai novērstu no interaktīvajām azartspēlēm vai interaktīvajām izlozēm atkarīgo spēlētāju tālāku dalību azartspēlēs un izlozēs[10];
- klientu identitātes pārbaude pirms iekļaušanas spēļu zālēs un kazino piedāvātajās lojalitātes programmās;
- pienākums katram interaktīvās azartspēles, t. sk. derību un totalizatora, vai interaktīvās izlozes organizētājam izveidot interaktīvo azartspēļu vai interaktīvo izložu spēlētāju reģistru ar mērķi noteikt spēlētāju identitāti, nepieļaut nepilngadīgu personu dalību un novērst atkarīgo spēlētāju tālāku dalību interaktīvajās azartspēlēs vai interaktīvajās izlozēs[11];
- interneta mājaslapā, kura tiek izmantota interaktīvo azartspēļu organizēšanai un likmju pieņemšanai, ir jānorāda: 1) azartspēļu organizētāja nosaukums, juridiskā adrese un interaktīvo azartspēļu organizēšanas licences numurs; 2) spēles, kuras šīs licences saņēmējs drīkst organizēt, vai spēles, kuru likmes drīkst pieņemt ar elektronisko sakaru pakalpojumu starpniecību; 3) azartspēles noteikumus vai interneta adresi, kur ar tiem var iepazīties; 4) aizliegumu piedalīties spēlē personām, kuras nav sasniegušas 18 gadu vecumu; 5) brīdinājumu, ka persona var kļūt atkarīga no azartspēlēm[12];
- minimālās prasības, kas jāievēro, lai novērstu no interaktīvajām izlozēm un interaktīvajām azartspēlēm atkarīgo personu turpmāku dalību spēlēs, un personu tiesības pieprasīt, lai tām tiktu liegta pieeja azartspēļu vai izložu vietnei[13];
- ierobežojums, ka spēlētājs nevar tikt reģistrēts spēlei un uzsākt interaktīvo azartspēļu spēlēšanu pirms viņš nav izvēlējies un noteicis maksimālās likmes apmēru vienai spēlei vai likmju summu 24 stundu periodam. Ja spēlētājs vēlas savu noteikto maksimālo dienas likmi palielināt, to organizētājs nodrošina tikai septītajā dienā pēc šāda pieteikuma saņemšanas. Šie pasākumi nodrošina pēc iespējas bremzējošu un pārdomātu spēlētāju rīcību[14];
- interaktīvo azartspēļu organizētāji nodrošina, ka interaktīvo azartspēļu tīmekļvietnēs, uzsākot jaunu spēli sākot ar otro stundu, regulāri ir redzami atbildīgas spēles paziņojumi

[7] AIL 41. panta trešā daļa

[8] AIL 41. panta piektā daļa

[9] AIL 41. panta sestā daļa

[10] AIL 54. pants un AIL 80. panta pirmās daļas 1. punkts

[11] AIL 54.[1] panta pirmā daļa un 79.[1] panta pirmā daļa

[12] AIL 53. panta otro daļu

[13] Ministru kabineta 2017. gada 12. maija noteikumu Nr. 715 "Interaktīvo azartspēļu un interaktīvo izložu spēlētāju reģistrācijas un identitātes pārbaudes kārtība" 5., 6. punkts

[14] Ministru kabineta noteikumu Nr. 715 10., 11. un 13. punkts

un atgādinājumi par pašatteikušos spēlētāju reģistra izmantošanas iespēju[15];
- pienākums azartspēļu organizēšanai izmantot tikai tādas spēļu automātu spēļu programmas, kas ir reģistrētas un sertificētas[16];
- pienākums nodrošināt, lai azartspēļu organizēšanas vietā ir publiski pieejama informācija par iespēju reģistrēties pašatteikušos personu reģistrā un par pārmērīgas tieksmes uz azartspēļu spēlēšanu kaitīgo ietekmi[17];
- pienākums pēc spēlētāja pieprasījuma uzradīt Izložu un azartspēļu uzraudzības inspekcijas (IAUI) apstiprinātu attiecīgās azartspēles noteikumu kopiju[18];
- pienākums veikt nepārtrauktu spēles telpu iekšējo un ārējo videonovērošanu[19];
- pienākumu algot licencētas apsardzes kapitālsabiedrības vai sertificētu apsardzes darbinieku pakalpojumus azartspēļu organizēšanas vietās[20];
- azartspēļu organizēšanas vietās ir jāizvieto apmeklētājiem adresētus brīdinošus uzrakstus, kas brīdina, ka azartspēles var izraisīt atkarību, kā arī izvietot paškontroles testus un nodrošināt iespēju saņemt informāciju par to, kur vērsties pēc palīdzības, ja azartspēles izraisījušas atkarību[21];
- aizliegums smēķēt azartspēļu organizēšanas vietā[22];
- aizliegums azartspēļu organizēšanas vietās piedāvāt alkoholiskos dzērienus par velti, kā dāvanu vai kā kompensāciju par citas preces iegādi vai pakalpojuma saņemšanu, kā arī ir aizliegta alkoholisko dzērienu degustācija[23];
- no 2025. gada 1. augusta ir aizliegta alkoholisko dzērienu mazumtirdzniecība to patērēšanai uz vietas pie spēļu automātiem, kāršu, kauliņu un ruletes spēļu galdiem vai citām azartspēļu iekārtām[24];
- no 2025. gada 1. augusta ir aizliegta alkoholisko dzērienu patērēšana pie spēļu automātiem, kāršu, kauliņu un ruletes spēļu galdiem vai citām azartspēļu iekārtām[25].

Iepriekš minētais normatīvajos aktos noteikto prasību uzskaitījums nav pilnīgs un izsmeļošs un nekādā veidā neatbrīvo azartspēļu organizētājus no normatīvajos aktos tiem noteikto pārējo pienākumu un prasību ievērošanas.

---

[15] sk. Ministru kabineta 2019. gada 16. jūlija noteikumu Nr. 333 "No azartspēlēm un interaktīvajām izlozēm pašatteikušos personu reģistra noteikumi" 25. punktu.
[16] sk. AIL 4. panta pirmā daļu.
[17] sk. AIL 4.[1] pantu.
[18] sk. AIL 36. panta pirmās daļas 4. punktu.
[19] sk. AIL 37. panta pirmās daļas 4. punktu.
[20] sk. AIL 37. panta pirmās daļas 5. punktu, sk. arī: Ministru kabineta 2019. gada 10. decembra noteikumi Nr. 594 "Azartspēļu un izložu organizēšanas, uzraudzības un kontroles kārtība" 7.3. punktu.
[21] AIL 37. panta pirmās daļas 6. punktu; Ministru kabineta 2019. gada 10. decembra noteikumi Nr. 594 "Azartspēļu un izložu organizēšanas, uzraudzības un kontroles kārtība" 7.4. punktu.
[22] sk. Tabakas izstrādājumu, tabakas aizstājējproduktu, augu smēķēšanas produktu, elektronisko smēķēšanas ierīču un to šķidrumu aprites likuma 10. panta otrās daļas 17. punktu.
[23] sk. Alkoholisko dzērienu aprites likuma 5. panta desmitā daļu.
[24] sk. Alkoholisko dzērienu aprites likuma 5. panta vienpadsmitā daļu.
[25] sk. Alkoholisko dzērienu aprites likuma 5. panta divpadsmitā daļu.

5. Atbildīgas spēles klientu aizsardzības mehānismi

Zinātniskie pētījumi[26] par problemātiskas spēles rašanās iemesliem liecina, ka tie ir individuāli un katram indivīdam var būt atšķirīgi. Riskus var būtiski ietekmēt tādi faktori kā spēlētāja vecums, dzimums, izglītība, ienākumu līmenis, spēļu pieejamība, konkrētā spēles veida uzbūve, noteikumi un ritējums, kā arī citi sociālie, ekonomiskie un personīgie faktori. Tas nozīmē, ka pēc iespējas dažādākiem ir jābūt arī klientu aizsardzības mehānismiem, kas palīdz izvairīties no negatīvo seku iestāšanās, jo tāpat kā katram spēlētājam ir savs problemātiskas spēles izveidošanās risku profils, tā arī katram spēlētājam jābūt iespējai izvēlēties sev piemērotākos aizsardzības mehānismus.[27]

Apzinoties šo risku dažādību un rūpējoties par savu spēlētāju aizsardzību, LLAB biedri jau šobrīd piedāvā plašāku klientu aizsardzības mehānismu klāstu, nekā to prasa likums, un turpina strādāt pie jauniem tehnoloģiskiem risinājumiem pēc iespējas efektīvākai spēlētāju aizsardzības nodrošināšanai.

Iespēju ievērot kodeksa principus sniedz tehnoloģijas un to pieejamība. Klientu aizsardzības mehānismiem ir jābūt spēlētājiem viegli pieejamiem, viegli atrodamiem organizētāju tīmekļvietnēs vai azartspēļu organizēšanas vietās, tiem arī jābūt saprotamiem un ērti lietojamiem, tādējādi iedrošinot spēlētājus tos izmantot.

Vienlaikus ir jāņem vērā, ka šobrīd pastāv būtiskas atšķirības starp tehniskajām iespējām nodrošināt klientu aizsardzības mehānismus atkarībā no tā, vai klients spēlē interaktīvās azartspēles vai arī azartspēles tiek spēlētas spēļu zālē vai kazino. Tādēļ šajā kodeksā arī tiek noteiktas atšķirīgas prasības klientu aizsardzības mehānismiem atkarībā no tā, vai prasības attiecas uz interaktīvajām azartspēlēm vai arī uz klientu aizsardzību azartspēļu organizēšanas vietās.

6. Atbildīgas spēles klientu aizsardzības mehānismi interaktīvajās azartspēlēs

Visi organizētāji, kuru pārstāvji parakstījuši šo kodeksu, saviem klientiem, kas spēlē interaktīvās azartspēles, nodrošina šādus klientu aizsardzības mehānismus jeb instrumentus:

- pašnovērtējuma anketa;
- iespēja uzstādīt iemaksu vai zaudējumu limitu dienai/nedēļai/mēnesim;
- iespēja neatgriezeniski slēgt kontu;
- spēlētājiem ir pieejama informācija, kur vērsties pēc palīdzības;
- spēlētājiem ir pieejama viņu spēles laika un naudas pārskaitījumu vēsture, kas ļauj izvērtēt iespējamos spēles riskus;
- klientu serviss: spēlētājam iespējams sazināties ar organizētāju, zvanot vai rakstot organizētāja izveidotā sarakstes vietnē (čats);
- pēc reģistrācijas jaunajiem klientiem tiek nosūtīta informācija par iespējām, kas minētas

[26] Dowling N. A., Merkouris S. S., Greenwooda C. J., Oldenhofa E., Toumbouroua J. W., Youssefa G. J. (2017) Early risk and protective factors for problem gambling: A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. Elsevier Ltd, p 109–124

[27] Can behavioural insights be used to reduce risky play in online environments. (2018) Gamble Aware, London, p 5

augstāk;
- darbinieku apmācība – ja klientu atbalsta dienestam komunikācijā ar klientu rodas aizdomas par problemātiskiem spēles paradumiem, situācija tiek analizēta un tiek lemts par nepieciešamību klienta kontu slēgt pēc spēles organizētāja, nevis klienta iniciatīvas;
- proaktīva spēlētāju informēšana.

Klientu aizsardzības mehānismi, kuri nav obligāti kodeksa ietvaros, bet kurus jau šobrīd piedāvā daži no LLAB biedriem:

- iespēja "iesaldēt" kontu;
- iespēja slēgt pieejas konkrētām spēļu grupām (totalizatoram, kazino, pokeram u. c.);
- iespēja uzstādīt atgādinājumu par spēlē pavadīto laiku attiecībā uz tām spēlēm, kuru tehniskie uzstādījumi pieļauj šādu atgādinājumu uzstādīšanu un uzrādīšanu spēles gaitā organizētāju kontrolēto tīmekļvietņu saturā;
- satura monitorings: organizētāji veic klientu čata satura uzraudzību;
- programmatūra "Radars", kas uzrauga spēlētāju vidējo iemaksu/izmaksu izmaiņas un spēles paradumus, signalizējot par paaugstinātu atkarību risku, tādējādi īstenojot individuālu pieeju klientam.

7. Analītiskā monitoringa sistēma interaktīvo azartspēļu spēlētājiem

Lai azartspēles klientiem būtu tikai izklaide un klienti tiktu pasargāti no problemātisku spēles paradumu veidošanās, organizētāji, apzinoties problēmu identificēšanas nozīmību to agrīnā stadijā, veic nepārtrauktu klientu uzvedības monitoringu un analīzi. Katrs organizētājs pielieto savai platformai atbilstošus klientu uzvedības monitoringa un risku līmeņa noteikšanas analītiskos rīkus. Taču, balstoties uz zinātniskiem pētījumiem un līdzšinējo pieredzi, organizētāji ir vienojušies savu klientu uzvedības monitoringā izmantot arī visiem organizētājiem vienotus kritērijus, kas var liecināt par problemātiskas spēles pazīmēm.

Ar mērķi savlaicīgi identificēt un novērst azartspēļu spēlēšanas riskus visi LLAB biedri ir ieviesuši un pielieto turpmāk uzskaitītos **uzvedības uzraudzības kritērijus**:

- spēlē pavadītais laiks jeb spēles ilgums;
- klienta veikto iemaksu summas;
- klienta veikto iemaksu biežums;
- nesekmīgas klienta iemaksas;
- klienta zaudējumu apmērs;
- klienta komunikācijas maniere ar organizētāju.

Organizētāja fiksētas minēto kritēriju izmaiņas attiecībā pret klienta parasto spēli un/vai nobīde attiecībā pret vidējiem rādītājiem organizētāja platformā attiecīgos gadījumos uzskatāmas par riskantas spēles pazīmi. Piemēram, spēles ilguma pieaugums var liecināt par klienta pārmērīgu aizraušanos un spēles procesa atkarības risku; veikto iemaksu summas pieaugums var norādīt uz izklaidei neraksturīgu vai neadekvātu kopējo naudas patēriņu; veikto iemaksu biežums var liecināt par impulsīvu rīcību un mēģinājumiem atspēlēties pēc zaudējuma; nesekmīgas iemaksas, kuru

iemesls var būt nepietiekams naudas līdzekļu apjoms kontā vai centieni izmantot citas personas maksāšanas līdzekli, kā arī maksājumu metožu maiņa, var norādīt uz klienta paškontroles zudumu; zaudējumu apmēra pieaugums var liecināt par vairākām iepriekš minētajām pazīmēm; agresīva, rupja vai citādi neadekvāta klienta komunikācijas maniere, kā arī bonusu pieprasīšana organizētājam, var norādīt uz pārmērīgu aizraušanos, impulsivitāti un paškontroles zudumu. Līdztekus uzskaitītajiem vienotajiem kritērijiem organizētāji turpina individuāli izmantot arī citus klientu uzraudzības kritērijus.

Minētās pazīmes var liecināt par problemātisku spēli un var kalpot kā brīdinājums organizētājiem. Pēc pazīmju konstatācijas seko to analīze un riska līmeņa novērtēšana. Balstoties uz noteikto riska līmeni, seko tam **atbilstoša interaktīvo azartspēļu organizētāja rīcība**:

- paziņojums vai brīdinājums klientam spēles konta vidē uznirstošā loga veidā vai nosūtītas vēstules veidā;
- paziņojums vai brīdinājums klientam elektroniskā pasta vēstulē;
- klientu servisa pārstāvju sazināšanās ar klientu pa tālruni vai klientu čatā;
- augstu risku gadījumos spēles konta iesaldēšana vai slēgšana.

Ar riskantas un/vai nekontrolētas spēles pazīmēm identificētie klienti tiek novirzīti reģistrācijai Pašatteikušos personu reģistrā.

8. Atbildīgas spēles klientu aizsardzības mehānismi spēļu zālēs un kazino

Visi azartspēļu organizētāji, kuru parakstījuši šo kodeksu, saviem klientiem, kas spēlē azartspēles spēļu zālēs un kazino, apņemas veikt turpmāk norādītās darbības, kā arī nodrošināt šādus klientu aizsardzības mehānismus jeb instrumentus, lai pēc iespējas samazinātu problemātisku azartspēļu paradumu veidošanās risku:

- lai atvieglotu normatīvo aktu prasībām atbilstoša iesnieguma sagatavošanu par sevis iekļaušanu pašatteikušos personu reģistrā, spēlētājiem azartspēļu organizēšanas vietā tiek nodrošināta iesnieguma veidlapa;
- azartspēļu organizēšanas vietās tiek atskaņoti atbildīgas spēles audio paziņojumi un atgādinājumi par pašatteikušos spēlētāju reģistra izmantošanas iespēju. Šīs prasības izpildi visi azartspēļu organizētāji apņemas nodrošināt 12 (divpadsmit) mēnešu laikā no kodeksa parakstīšanas brīža;
- azartspēļu organizēšanas vietās izvietotajos ekrānos tiek atspoguļoti informatīvi paziņojumi par atbildīgu spēli un par pašatteikušos spēlētāju reģistra izmantošanas iespēju;
- darbinieku apmācības, lai identificētu problemātiskas spēles paradumus, komunicētu ar spēlētājiem un varētu lemt par nepieciešamību pēc organizētāja iniciatīvas uz laiku liegt spēlētājam turpināt azartspēļu spēlēšanu konkrētajā azartspēļu organizēšanas vietā;
- darbinieku apmācības rīcībai emocionāli saspringtu un problemātisku situāciju risināšanā saskarsmē ar klientiem un klientu savstarpējā saskarsmē.

9. Pašatteikušos spēlētāju reģistrs

Viens no klientu aizsardzības mehānismiem, ar kura palīdzību valstis un organizētāji veicina spēlētāju aizsardzību no iespējamajiem riskiem, ir pašatteikšanās iespēja. Pašatteikšanās funkcija ir pieejama gan azartspēļu organizētāju platformās (konta iesaldēšana, konta dzēšana), gan kā valstu veidoti un uzturēti pašatteikušos spēlētāju reģistri. Eiropas Savienības dalībvalstīs darbojas reģistri, kuri spēlētājiem piedāvā izslēgties no dalības azartspēlēs, sākot no 24 stundu ilga perioda līdz pat nelimitētam laikam[28]. Arī spēlētājiem Latvijā ir iespēja sevi pasargāt, brīvprātīgi pieprasot IAUI noteikt liegumu pielaist sevi azartspēļu spēlēšanai pie Latvijā licencētiem azartspēļu organizētājiem.

Kopš 2020. gada 1. janvāra Latvijā darbojas vienots pašatteikušos spēlētāju reģistrs, ko uztur IAUI, un tas ir saistošs visiem Latvijā licencētajiem azartspēļu organizētājiem. Reģistra izmantošana tiek veikta automatizētā veidā, kas izslēdz jebkādu cilvēka faktoru pašatteikušos personu pārbaudes procesā. Katrā personas pieslēguma reizē interaktīvo azartspēļu un interaktīvo izložu organizētāju spēles tīmekļvietnei, izmantojot īpaši izveidotu automatizētu datu piekļuves funkcionalitāti, tiek veikta pārbaude par to, vai konkrētajai personai nav noteikts liegums. Savukārt ikreiz pirms pārbauda ne tikai šīs personas identitāti un vecumu, bet arī pārliecinās, ka persona nav iekļauta pašatteikušos personu reģistrā. Reģistra izmantošanas tehniskais risinājums un normatīvais regulējums ir veidots tā, lai neviena persona nevar iekļūt azartspēļu organizēšanas vietā vai piekļūt spēles tīmekļvietnei bez iepriekšējas iespējamā lieguma pārbaudes. Ja personai ir spēkā esošs liegums, tā nevar nedz iekļūt azartspēļu organizēšanas vietā, nedz arī piekļūt spēles tīmekļvietnei.

Jebkurai personai tiek nodrošināta informācija un iespēja ātrā un vienkāršā veidā pieteikt sevis iekļaušanu Pašatteikušos personu reģistrā, izmantojot sev ērtāko pieteikuma iesniegšanas veidu: attālināti elektroniskā veidā, personīgi IAUI vai personīgi jebkurā azartspēļu organizēšanas vietā. Pašatteikušos spēlētāju reģistrā iekļauto personu skaits apliecina šī reģistra efektivitāti.

10. Vecuma ierobežojums

Visi LLAB biedri ievēro likumā noteikto vecuma ierobežojumu, nodrošinot, ka bērniem un jauniešiem ir liegts iekļūt azartspēļu organizēšanas vietā un piekļūt interaktīvajām azartspēlēm. Pētījumi apliecina[29], ka vecuma aspekts, azartspēļu un loteriju liegums bērniem un jauniešiem ir ļoti nozīmīgs, lai mazinātu iedzīvotāju iespējamos azartspēļu atkarības riskus pieaugušā vecumā. Riski, kuriem tiek pakļauti bērni un jaunieši, ļaujot tiem iegūt azartspēļu un loteriju pieredzi, tiek iedalīti šādās kategorijās:

- finansiālie: izpratne par ģimenes komforta līmeni, finansiālo labklājību; attieksme un izpratne par naudu, naudas pelnīšanu;

[28] Blake M., Pue J., Mollidor C. (2019) Measuring gambling-related harms among children and young people: A Framework for Action. Ipsos MORI Social Research Institute, London, p. 36

[29] Dowling N. A., Merkouris S. S., Greenwooda C. J., Oldenhofa E., Toumbouroua J. W., Youssefa G. J. (2017) Early risk and protective factors for problem gambling: A systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. Elsevier Ltd, pp 109–124

- bērna un jaunieša attīstības riski: izglītība, sociālā un emocionālā attīstība;
- attiecību riski: izpratne par attiecībām ar draugiem, ģimenes locekļiem, uzvedība šo attiecību ietvarā;
- veselības riski: fiziskā, mentālā, psiholoģiskā un emocionālā labsajūta[30].

11. Sporta pasākumu sponsorēšana un totalizatoru un derību organizētāju reģistrēto figurālo preču zīmju norādīšana

Atbildīgas spēles principi un informācija par atbildības kodeksu ir būtiska azartspēļu spēlētājiem, sabiedrībai un politikas veidotājiem. Ir svarīgi, lai kodeksā iekļautos principus ievērotu un izmantotu pēc iespējas plašāks organizāciju loks. LLAB biedru pienākums, uzsākot sadarbību ar sporta organizācijām, televīzijas un radio programmu veidotajiem, medijiem, sociālajiem medijiem un sociālajiem tīkliem, influenceriem un citiem sadarbības partneriem, ir informēt par atbildības kodeksu un aicināt tos iepazīties ar kodeksa saturu.

LLAB biedri apņemas nodrošināt efektīvu komunikāciju, tostarp nepieciešamo datu vākšanu un izsniegšanu, ar sporta organizācijām, sporta pasākumu organizatoriem un uzraugošajām institūcijām saistībā ar aizdomīgām darbībām, kas norāda uz iespējamu spēļu rezultātu sarunāšanu. LLAB un tās biedri, iesaistot azartspēļu nozares ekspertus, arī sadarbosies ar sporta organizācijām izglītojošu un preventīvu pasākumu nodrošināšanā, tostarp semināru organizēšanā, lai izglītotu par sporta integritātes aizsardzību.

2026. gada 1. aprīlī spēkā stāsies grozījumi AIL 41. pantā, to papildinot ar 5^1, 5^2 un 5^3 daļu, kas paredz noteiktus izņēmuma gadījumus, kad, sponsorējot sporta pasākumus, sporta organizācijas un pilngadīgus sportistus, totalizatoru un derību organizētājiem ir pieļaujams norādīt figurālu preču zīmi. LLAB biedri ievēros AIL 41. panta 5^1, 5^2 un 5^3 daļā noteiktās prasības un ierobežojumus, kā arī turpmāk kodeksā noteiks papildus normatīvajos tiesību aktos tieši neminētas prasības un principus, lai nodrošinātu to, ka preču zīmju izvietošana tiek īstenota pēc iespējas atbildīgākā veidā.

Sponsorēšanas paziņojumi, kuros tiek norādītas totalizatoru un derību organizētāju preču zīmes:

- neietvers nepamatotus apgalvojumus par izredzēm laimēt vai ieņēmumiem, kurus spēlētāji var saņemt, spēlējot azartspēles;
- nevedinās uz domām, ka prasmes var ietekmēt totalizatoru vai derību iznākumu;
- neizdarīs spiedienu spēlēt totalizatorus vai derības, kā arī neietvers aicinājumus spēlēt azartspēles, tostarp totalizatorus vai derības;
- neattēlos totalizatorus vai derības kā sociāli pievilcīgas, kā arī neietvers sabiedrībā pazīstamu cilvēku vai slavenību apliecinājumus, kas uzvedina uz domām, ka totalizatori vai derības palīdz gūt panākumus sociālajā jomā;
- nevedinās uz domām, ka totalizatori vai derības var būt risinājums sociālām, profesionālām vai personīgām problēmām;

[30] Blake M., Pue J., Mollidor C. (2019) Measuring gambling-related harms among children and young people: A Framework for Action. Ipsos MORI Social Research Institute, London, p. 13.

– nevedinās uz domām, ka totalizatori vai derības var būt alternatīva nodarbinātībai, risinājums finansiālām grūtībām vai finansiāla ieguldījuma veids.

LLAB biedri nodrošinās, ka, norādot totalizatoru un derību organizētāja preču zīmi AIL 41. panta 5^1 daļas 1. un 4. punktā minētajos gadījumos, AIL 41. panta 5^3 daļā minētais paziņojums tiks izvietots vismaz 10 procenti apjomā no preču zīmes vai sponsorēšanas paziņojuma apjoma.

Lai nodrošinātu nepilngadīgo personu aizsardzību, LLAB biedri nesponsorēs sporta pasākumus un totalizatoru un derību preču zīmes neizvietos sporta pasākumos, kas paredzēti tikai nepilngadīgajiem vai kuru mērķauditorija galvenokārt ir nepilngadīgie. Tāpat netiks sponsorēti arī nepilngadīgi sportisti, taču tas neliedz sponsorēt pilngadīgu sportistu sporta pasākumus vai komandas, kurās var būt iesaistīta viena vai vairākas personas, kas nav sasniegušas likumā noteikto azartspēļu vecumu.

Sponsorēšanas paziņojumi, kuros tiek norādītas totalizatoru un derību organizētāju preču zīmes, nedrīkst būt vērsti konkrēti uz nepilngadīgajiem ne to dizainā, ne izvietojumā. Tādēļ Sponsorēšanas paziņojumi, kuros tiek norādītas totalizatoru un derību organizētāju preču zīmes, netiks izplatīti sociālajos tīklos, audiovizuālās programmās vai digitālajās platformās un to saturā, kuru mērķauditorija galvenokārt ir nepilngadīgie.

Ja sponsorēšanas paziņojumi, kas satur totalizatoru un derību organizētāju preču zīmes, tiek izplatīti sociālajos un digitālajos medijos (tostarp sociālajos tīklos), ja funkcionāli iespējams, tiek izmantoti vecuma pārbaudes un ierobežošanas rīki, kas identificē attiecīgo saturu kā tādu, kuram ir vecuma ierobežojums un ko nav paredzēts attēlot nepilngadīgām personām.

Papildus AIL 41. panta 5^1 daļas 3. punktā norādītajam totalizatoru un derību organizētāju preču zīme netiek izvietota uz sporta formas tērpiem, sporta inventāra un atribūtikas, kas paredzēta nepilngadīgiem līdzjutējiem un atbalstītājiem. Ja ir iespējams iegādāties vai saņemt sporta formas tērpu, inventāru vai atribūtiku, kas pēc izmēra ir paredzēta nepilngadīgai personai, ir jānodrošina, ka tā ir pieejama bez totalizatoru un derību organizētāja preču zīmes. Šī prasība neierobežo preču zīmes izvietošanu uz pilngadīgām personām paredzētiem formas tērpiem, inventāra un atribūtikas.

Gadījumā, ja LLAB biedri konstatē, ka to totalizatoru un derību preču zīmes ir izvietotas neatbilstoši šajā kodeksā noteiktajām prasībām, tie apņemas labprātīgi un aktīvi sadarboties ar sadarbības partneriem, lai veiktu visas nepieciešamās darbības un pēc iespējas ātrāk noņemtu attiecīgo saturu vai nodrošināt tā atbilstību kodeksa prasībām.

12. Azartspēļu organizēšanas vietu vizuālo ierobežojumu prasības

Veselības ministrijas organizētā pētījuma ietvaros aptaujātās personas kā nozīmīgāko problēmu saistībā ar azartspēļu organizēšanas vietām norādīja uz to vizuālo tēlu – izkārtnēm un mirgojošajām gaismām, kas pārlieku piesaista personu uzmanību un rada vēlmi spēlēt

azartspēles.[31] Arī starptautiskajos pētījumos ir norādīts, ka azartspēļu zāļu strukturālās īpašības var ietekmēt uzvedību saistībā ar azartspēļu spēlēšanu.[32] Tādēļ viens no efektīvākajiem veidiem, kādā uzlabot spēlētāju aizsardzību un pēc iespējas samazināt to, ka azartspēļu organizēšanas vietas piesaista pārlieku lielu uzmanību, ir ieviešot pārdomātus un modernus ierobežojumus azartspēļu zāļu vizuālajam izskatam.

Joprojām tiek izstrādāti grozījumi AIL, kuros, citastarpā, ir paredzēts deleģēt Ministru kabinetu noteikt konkrētas prasības attiecībā uz azartspēļu organizēšanas vietu fasādēm. Šo grozījumu apstiprināšana Saeimā un Ministru kabinetā ir aizkavējusies. Tomēr LLAB biedri, kuri organizē azartspēles vairāk kā vienā spēļu zāle vai kazino, 2025. gadā ir nodrošinājuši, ka vismaz vienas esošās spēļu zāles vai kazino ārējo noformējumu ir izveidots pēc iespējas pietuvināts plānotajiem azartspēļu organizēšanas vietu "neredzamības" principiem, kas padarīs azartspēļu organizēšanas vietas mazāk uzkrītošas un uzmanību piesaistošas.

LLAB biedri ar šādu rīcību apliecina savu gatavību un vēlmi proaktīvi iesaistīties spēlētāju aizsardzības veicināšanā, kā arī ar savu piemēru atspoguļo to, ka azartspēļu organizēšanas vietas ir iespējams neuzkrītoši iekļaut pilsētvidē.

13. Anonimizētas informācijas apkopošana un tālāka apstrāde

Analītiskās monitoringa sistēmas ietvaros iegūtās anonimizētās informācijas apkopošana un analīze ir vērtīgs līdzeklis tam, lai pārliecinātos par sistēmas darbības efektivitāti, kā arī lai konstatētu un savlaicīgi novērstu tās nepilnības. Tādējādi tiek nodrošināts, ka tiek nepārtraukti uzlabota LLAB biedru ieviesto klientu aizsardzības mehānismu efektivitāte.

Šāda informācija ir nozīmīga ne tikai azartspēļu organizētājiem, bet arī nozares uzraudzības institūcijai IAUI un politikas veidotājam – Finanšu ministrijai (FM), kuriem analītiskās monitoringa sistēmas ietvaros iegūtā informācija var palīdzēt konstatēt aktuālākās problēmas saistībā ar azartspēļu spēlēšanu un savlaicīgi lemt par atbilstošākajiem risinājumiem šādu problēmu novēršanai. Tādēļ katrs LLAB biedrs, kurš organizē interaktīvās azartspēles, apņemas apkopot un reizi gadā līdz attiecīgā kalendārā gada 31. jūlijam IAUI un FM nodot anonimizētu informāciju par:

- kopējo spēlētāju skaitu interaktīvo azartspēļu organizētāju uzturētajā reģistrā, kā arī aktīvo spēlētāju skaitu, kas pārskata periodā no sava spēles konta ir izdarījuši vismaz vienu likmi;

[31] Aivita Putniņa, Artūrs Pokšāns, Māris Brants, Pētījums par procesu atkarību (azartspēļu, sociālo mediju, datorspēļu atkarība) izplatību Latvijas iedzīvotāju vidū un to ietekmējošiem riska faktoriem), Pētījuma gala ziņojums, 2019. gads, 46. – 47. lpp.

[32] sk. Assesing the Contribution of Gambling Venue Desing Elements to Problem Gambling Behaviour. Pieejams: https://www.greo.ca/Modules/EvidenceCentre/files/Finlay%20et%20al(2006)Assessing_the_contribution_of_gambling_venue_design.pdf [skatīts 17.02.2026]; sk. arī Nerilee Hing and Dr John Haw, The Influence of Venue Characteristics on a Player's Decision to Attend a Gambling Venue. Pieejams: https://www.researchgate.net/publication/49403727_Influence_of_venue_characteristics_on_a_player's_decision_to_attend_a_gambling_venue [skatīts 17.02.2026].

- spēlētāju skaitu, kuri ir nonākuši augsta riska līmenī, bet pēc saziņas ar azartspēļu organizētāja atbildīgajiem darbiniekiem un citām interaktīvo azartspēļu organizētāja darbībām, kas minētas šā Kodeksa 6. nodaļā, ir mainījuši savus spēles paradumus un atgriezušies zema vai vidēji augsta riska līmenī;
- spēlētāju skaitu, kuri pēc augsta riska līmeņa sasniegšanas un saziņas ar interaktīvo azartspēļu organizētāja atbildīgajiem darbiniekiem sevi ir iekļāvuši Pašatteikušos personu reģistrā.

Iepriekš minētās anonimizētās informācijas apkopošana un tālāka nodošana IAUI un FM ir darbības, ko LLAB biedri ir apņēmušies veikt papildus tiem pienākumiem par informācijas apkopošanu un sniegšanu, kas ir paredzēti normatīvajos tiesību aktos. LLAB biedri, ņemot vērā tehnoloģiju straujo attīstību, arī apņemas regulāri pārskatīt apkopojamo informāciju, lai nodrošinātu pēc iespējas augstāku aizsardzību spēlētājiem un lietderīgāku sadarbību ar IAUI un FM.

14. Turpmākā rīcība un kodeksa pārskatīšana

Kā nākotnes virzienus, turpinot darbu pie nākamajām kodeksa redakcijām atbildīgas spēles kultūras veicināšanā un atkarību mazināšanā, LLAB redz:

- klientu rīcības un tās monitoringā laikā iegūto anonimizēto datu analīzi nolūkā identificēt biežākos paaugstināta riska klientu uzvedības paradumus spēles laikā; IAUI un FM informēšanu par iegūtajiem datiem un secinājumiem;
- uzsākto kampaņu turpināšanu, kuru nolūks ir veicināt sabiedrības informētību par atbildīgas spēles kultūras principiem; sabiedrības informēšanu par IAUI ieviesto un uzturēto pašatteikušos personu reģistru, kā arī dažādajiem atbildīgas spēles aizsardzības mehānismiem, kas tiek izmantoti spēlētāju aizsardzībai;
- sporta pasākumu sponsorēšanas un totalizatoru un derību organizētāju figurālās preču zīmes norādīšanas monitorings, kā arī nepieciešamo kodeksa papildinājumu izstrāde atbilstoši tirgus attīstībai un tendencēm.

Kodekss tiks pārskatīts pēc biedru iniciatīvas atkarībā no jaunākajiem pētījumiem, spēlētāju aizsardzības mehānismu un atbildīgas spēles attīstības tendencēm, kā arī izmaiņām normatīvajos tiesību aktos. Kodeksa prasību ievērošanas novērtēšanu un kodeksa atjaunoto redakciju saskaņošanu līgumslēdzēji veic dialogā ar likumdevēju un valsts pārvaldes nozari uzraugošajām institūcijām. Katrs līgumslēdzējs var brīvi noteikt papildu vai alternatīvas prasības saviem spēļu piedāvājumiem un attiecīgi informēt pārējos līgumslēdzējus.

Atbildības kodekss atjaunotā redakcijā stājas spēkā 2026. gada 24. februārī.

Kodeksu paraksta:

_____

Diāna Degro, *PAF Latvija* izpilddirektore

_____

Diāna Degro, *Viensviens* izpilddirektore

_____

Gvido Lošaks, *Latsson Licensing* pilnvarotais pārstāvis

_____

Georgijs Ustinovs, *OPTIBET* valdes loceklis

_____

Georgijs Ustinovs, *LAIMZ* valdes loceklis

_____

Georgijs Ustinovs, *KLONDAIKA* valdes loceklis

_____

Dace Konrade, *ALFOR* prokūriste

_____

Juris Celmārs, *Olybet Latvia* valdes loceklis

_____

Juris Celmārs, *Olympic Casino Latvia* valdes priekšsēdētājs

_____

Jānis Jaunzems *LVBet* reģionālais vadītājs