Pielikums

Azartspēļu un izložu

politikas pamatnostādnēm

2019.-2026.gadam

**PIELIKUMS**

**“ESOŠĀS SITUĀCIJAS VISPĀRĪGS RAKSTUROJUMS”**

[**ESOŠĀS SITUĀCIJAS VISPĀRĪGS RAKSTUROJUMS** 3](#_Toc534701185)

[**1.** **Azartspēļu un izložu nozares tiesiskais regulējums** 3](#_Toc534701186)

[**2.** **Sabiedrības interešu aizstāvība un personu/spēlētāju tiesības** 6](#_Toc534701187)

[**2.1. Azartspēļu ietekme un ar to saistītie riski** 6](#_Toc534701188)

[**2.2.** **Profilaktiskie pasākumi azartspēļu un izložu negatīvās ietekmes mazināšanai** 11](#_Toc534701189)

[**2.3.** **Azartspēļu un izložu nozares preventīvie pasākumi** 15](#_Toc534701190)

[**2.4.** **Vienotais no azartspēlēm un izlozēm pašatteikušos personu/spēlētāju reģistrs** 19](#_Toc534701191)

[**3.** **Azartspēļu un izložu reklāmas ierobežojumi** 24](#_Toc534701192)

[**3.1. Azartspēļu joma** 24](#_Toc534701193)

[**3.2.** **Izložu joma** 37](#_Toc534701194)

[**3.3.** **Citi viedokļi** 42](#_Toc534701195)

[**3.4.** **Reklāmas ierobežojumu ievērošanas uzraudzība** 47](#_Toc534701196)

[**4.** **Azartspēļu un izložu pieejamība, darbības vietas un to regulēšana** 48](#_Toc534701197)

[**5.** **Azartspēļu un izlozes nozares uzraudzība** 61](#_Toc534701198)

[**6.** **Azartspēļu un izložu nozares attīstība** 66](#_Toc534701199)

[**7.** **Latvijā nelegālās un nelicencētas azartspēles un izlozes un to novēršana** 75](#_Toc534701200)

# **ESOŠĀS SITUĀCIJAS VISPĀRĪGS RAKSTUROJUMS**

Šajā nodaļā sniegta informācija par esošo situāciju azartspēļu un izložu nozarē (turpmāk – AI nozare), skaidrojot t.sk. arī identificētās problēmas, kas būtu risināmas azartspēļu un izložu politikas pamatnostādnēs (turpmāk – Pamatnostādnes).

Zemāk minētajās apakšnodaļās īsi tiek raksturots AI nozares tiesiskais regulējums, sabiedrības interešu aizstāvība un personu/spēlētāju tiesības, azartspēļu un izložu veidu attīstība un problēmas jautājums par azartspēļu un izložu reklāmām, azartspēļu un izložu pieejamība, darbības vietas un to regulēšana, AI nozares uzraudzība.

## **Azartspēļu un izložu nozares tiesiskais regulējums**

AI nozares darbība tiek regulēta atbilstoši Azartspēļu un izložu likumam (turpmāk – AIL), kas stājās spēkā 2006.gada 1.janvārī, kā arī uz AIL pamata izdotajiem Ministru kabineta noteikumiem.

AIL mērķis ir nodrošināt sabiedrības interešu un spēlētāju tiesību aizsardzību.[[1]](#footnote-1) Likumā ir noteikta:

* azartspēļu un izložu organizēšanas kārtība;
* azartspēļu pakalpojumu sniegšanas kārtība;
* nosacījumi azartspēļu un izložu organizētāja darbībai;
* azartspēļu pakalpojumu sniedzēja darbība, atbildība un uzraudzība;
* personas, uz kurām attiecas šā likuma prasības, tiesības, pienākumi un atbildība[[2]](#footnote-2).

Uz AI nozari attiecas arī citi Latvijas un Eiropas Savienības (turpmāk – ES) tiesību akti, tajā skaitā likuma “Par izložu un azartspēļu nodevu un nodokli” regulējums un Noziedzīgi iegūtu līdzekļu legalizācijas un terorisma finansēšanas novēršanas likuma (turpmāk – NILLTFNL) regulējums attiecībā uz azartspēļu un izložu organizētāja tiesībām un pienākumiem noziedzīgi iegūtu līdzekļu legalizācijas un terorisma finansēšanas novēršanā.

ES līmenī AI nozare ir atzīta kā īpaša rakstura saimnieciska darbība, kura ņem vērā katras dalībvalsts īpatnības un tradīcijas. AI nozares regulējumam jāpiemēro subsidiaritātes princips un tam jābūt regulējuma pamatā, ņemot vērā dalībvalstu atšķirīgās tradīcijas un kultūru.[[3]](#footnote-3) Azartspēļu nozares likumdošana nav harmonizēta ES, līdz ar to katra valsts nosaka savas prasības atkarībā no kultūras, reliģiskajām un citām tradīcijām, kā arī esošo un iespējamo sociālo problēmu riska. Vienlaikus azartspēles nav iekļautas Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīvā Nr.2006/123/EK (2006.gada 12.decembris) “Par pakalpojumiem iekšējā tirgū” to īpašā regulējuma un uzraudzības dēļ.

Neskatoties uz to, ka azartspēļu nozares likumdošana nav harmonizēta, ievērojot sekas, kas var ietekmēt indivīdu, Eiropas Komisija ir izstrādājusi vairākus dokumentus, kas var tikt izmantoti, strādājot pie nacionālās likumdošanas pilnveidošanas. Turklāt svarīgi ir atzīmēt, ka, izstrādājot ieteikumus, Eiropas Komisija apkopoja labākās prakses piemērus, kā arī veica pētījumus par problemātisko spēlētāju skaitu ES teritorijā.

Attiecībā uz tiešsaistes azartspēļu pakalpojumiem Eiropas Komisija 2011.gada 24.martā nāca klajā ar Zaļo grāmatu par tiešsaistes azartspēlēm iekšējā tirgū, ar kuras publicēšanu tika uzsākts visaptverošs tiešsaistes tirgus izpētes process. Sekoja Eiropas Komisijas 2012.gada 23.oktobra paziņojums Eiropas Parlamentam, Padomei un Ekonomikas un sociālo lietu komitejai un reģionu komitejai “Ceļā uz visaptverošu Eiropas regulējumu tiešsaistes azartspēlēm”. Turklāt ir sagatavotsEiropas Komisijas 2012.gada 23.oktobra darba dokuments “On-line azartspēles Iekšējā tirgū”, kurā detalizēti bija aprakstīti labākās prakses piemēri un pieejas attiecība uz reklāmas prasībām, finanšu transakciju bloķēšanu un citiem konceptuālajiem jautājumiem. Rezultātā ir publicēts Komisija Ieteikums Nr.2014/478/ES (2014.gada 14.jūlijs) par principiem, ko piemēro, lai aizsargātu tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu patērētājus un spēlētājus un novērstu nepilngadīgu personu iesaistīšanos tiešsaistes azartspēlēs, un kurus var pilnībā vai daļēji attiecināt uz to azartspēļu, kurās, spēlējot klātienē, spēlētājs iesaistās fiziski klātesot (turpmāk – “zemes” azartspēles), organizēšanas procesu.

Ņemot vērā azartspēļu un izložu specifiku, minētās darbības nav tiešā veidā salīdzināmas. Azartspēle ir spēle, kurā laimests pilnīgi vai daļēji ir atkarīgs no veiksmes gadījuma un apstākļiem, kuri iepriekš nav zināmi (programma ģenerē laimestu). Savukārt izloze ir spēle, kurā laimestam pilnīgi vai daļēji ir gadījuma raksturs (laimesti ir jau fiksēti). Līdz ar to normatīvais regulējums AIL attiecībā uz šīm jomām ir atšķirīgs.

AIL ir norādītas Latvijā atzītās azartspēles:

* spēļu automāta spēle;
* rulete (cilindriskā spēle);
* kāršu spēle;
* kauliņu spēle,
* derības;
* totalizators;
* bingo;
* veiksmes spēle pa tālruni.

Iepriekš minētās spēles tiek organizētas, spēlējot klātienē spēļu zālēs un kazino, gan interaktīvajā vidē. Vienlaikus AIL ir noteikts, ka azartspēļu organizētājam ir pienākums sagatavot katras azartspēles, arī interaktīvās azartspēles noteikumus.

Saistībā ar derībām un totalizatoriem tiek uzskatīts, ka tie atsevišķos gadījumos var būt manipulāciju veicinošs faktors attiecībā uz sporta derībām dēļ sacensību gaitas un rezultātu neparedzamības. Lai mazinātu iepriekš minētos riskus, Latvijā Sporta likumā[[4]](#footnote-4) ir noteikts aizliegums manipulēt ar sporta sacensībām. Šis aizliegums ir attiecināms uz jebkurām sacensībām neatkarīgi no sacensību sportiskā līmeņa, dalībniekiem, organizatora vai citiem aspektiem.

Tomēr ir jāņem vērā šī azartspēļu veida pārrobežu jeb starptautisko raksturu. 2014.gada 9.jūlijā Eiropas Padomes Ministru komitejas ministru vietnieku 1205.sanāksmē tika pieņemta Eiropas Padomes Konvencija pret manipulācijām ar sporta sacensībām (nav ratificēta), kuras galvenie mērķi ir:

(1) novērst un konstatēt vietēja vai pārrobežu līmeņa manipulācijas valsts vai starptautiska līmeņa sacensībās, kā arī šādu manipulāciju gadījumā piemērot attiecīgas sankcijas;

(2) veicināt valsts un starptautiska līmeņa sadarbību cīņā pret manipulācijām starp iesaistītajām iestādēm un organizācijām, kuras ir iesaistītas sportā un sporta derībās.

Šobrīd Latvijā ir atļauts organizēt šādas izlozes:

* naudas un mantu izlozes;
* skaitļu izlozes (loto, toto, keno, sportloto, skaitļu loto);
* momentloterijas[[5]](#footnote-5).

Ir valsts mēroga izlozes (valsts mēroga izložu organizēšanas monopols VAS “Latvijas Loto” pieder valstij), vietēja mēroga izlozes (tās organizējamas tikai attiecīgās pilsētas, rajona, novada vai pagasta teritorijā) un vietēja mēroga vienreizējās izlozes (laimesti tiek noteikti publiskas izlozes veidā, un tās organizējamas tikai attiecīgās pilsētas, rajona, novada vai pagasta teritorijā).[[6]](#footnote-6)

Ministru kabinets 2017.gada 23.maijā pieņēma lēmumu konceptuāli atbalstīt VAS “Latvijas Loto” iesaistīšanos interaktīvo azartspēļu tirgū.

Latvijā iepriekš minētās azartspēles un izlozes drīkst organizēt tikai pēc attiecīgo licenču saņemšanas.[[7]](#footnote-7)

Pamatnostādnēs piedāvātajos risinājumos ņemtas vērā gan sabiedrības intereses, gan uzņēmēju intereses – t.i., lai AI nozares attīstība veicinātu valsts ekonomisko izaugsmi, sekmējot godīgu konkurenci, mazinātu negatīvo ietekmi un vienlaicīgi nodrošinot tās atbildīgu ietekmi uz sabiedrību kopumā.

## **Sabiedrības interešu aizstāvība un personu/spēlētāju tiesības**

Azartspēles un izlozes ir bijusi izklaide jau gadsimtiem ilgi, azarts ir dabisks cilvēka stāvoklis un sabiedrības interese par azartspēlēm vienmēr pastāvēs. Latvijā azartspēļu un izložu organizētāju uzņēmumiem jānodrošina šo pakalpojumu sniegšana likumīgā un stingri kontrolētā veidā, tādējādi radot drošu un godīgu vidi, neradot negatīvu ietekmi sabiedrības kopējām interesēm, t.sk. cilvēku fiziskai drošībai un veselībai. Valsts līmenī AI nozare tiek normatīvi regulēta un kontrolēta, ievērojot sabiedrības intereses un personu/spēlētāju tiesības. Attīstot azartspēles un izlozes kā izklaides nozari, būtiski ņemt vērā, ka valsts iekasē nodokļus valsts un pašvaldību budžetos, kas tiek novirzīti sabiedrības vajadzībām. Ir vērtējama arī iespēja nākotnē veidot jaunus produktus, kas ir tēmēti uz noteikto sabiedrisko mērķu sasniegšanu.

Atbilstoši cilvēktiesībām cilvēkam ir gan tiesības, gan pienākums saprast un zināt, ko iesākt ar savu brīvo laiku un naudu. Cilvēkam ir spēja kontrolēt sevi un savus riskus un izsvērt, kas viņam ir būtiski, jābūt iecietīgam, tolerantam un saprotošam pret tiem, kas to nespēj.

Veidojot AI nozares politiku, nepieciešams nodrošināt līdzsvaru starp azartspēļu un izložu organizēšanu kā izklaides pasākumu un sabiedrības interesēm, tajā skaitā personu tiesību aizsardzību, novēršot iespējamo atkarības rašanos no azartspēlēm un izlozēm, tādējādi mazinot gan sabiedrības veselības risku, gan sociālos riskus.

Būtiski spēlētājus pasargāt no riskiem, kas var rasties izklaidei izmantojot Latvijā nelicencētās interaktīvas azartspēļu un izložu platformas. Papildu atkarības izraisošiem riskiem nekontrolētā vidē prevalē finansiāla rakstura riski (krāpniecība), kā arī riski, kas ir saistīti ar personu datu aizsardzības prasību neievērošanu. Turklāt nekontrolētajā vidē personai netiek dota iespēja pašizslēgties, piemērot spēles ierobežošanas mehānismus. Ņemot vērā iepriekšminēto, ir svarīgi uzsvērt spēlētāju informēšanu par minētajiem riskiem, ka arī sadarbības veicināšanas nepieciešamību starp AI nozari uzraugošām institūcijām, nevalstiskajām organizācijām, kā arī licencētajiem operatoriem.

### **2.1. Azartspēļu ietekme un ar to saistītie riski**

Personas, kas piedalās azartspēlēs un izlozēs, ir pakļautas pārmērīgas aizraušanās ar šo darbību riskam. Azartspēļu atkarība jeb patoloģiska tieksme uz azartspēlēm saskaņā ar Starptautisko slimību klasifikāciju (SSK-10, F63.0) raksturojas ar biežām un atkārtotām azartspēļu epizodēm, kas ieņem galveno vietu cilvēka dzīvē un atstāj kaitīgu ietekmi uz viņa sociālās, profesionālās un ģimenes dzīves vērtībām un saistībām, kā arī viņa materiālo stāvokli[[8]](#footnote-8).

Vienlaikus Latvijā nav veikts neviens pētījums, lai novērtētuazartspēļu atkarības un azartspēļu spēlēšanas izplatību iedzīvotāju vidū, to radītās sekas un analizētu to ietekmējošos riska un aizsargājošos faktorus. Eiropas Sociālā fonda projekta[[9]](#footnote-9) ietvaros 2017.gadā tika uzsākta pētījuma “Par procesu atkarību (azartspēļu, sociālo mediju, datorspēļu atkarību) izplatību Latvijas iedzīvotāju vidū un to ietekmējošiem riska faktoriem” realizācija. Pētījuma rezultāti tiks publicēti 2019.gada jūnija mēnesī.

Atbilstoši Ziemeļamerikas azartspēļu atkarības palīdzības fonda 2016.gada pētījumam visjutīgākā sabiedrības dala, kas ir visaugstākajā atkarības riska grupā, ir iedzīvotāji vecumā no 16 līdz 24 gadiem un 35 līdz 44 gadiem. Tieši tā sabiedrības daļa, kas cieš no azartspēļu atkarības, t.sk., kas iegūta nekontrolētajā vidē, tiek pakļauta papildu riskiem, kas ir saistīti ar:

* nespēju konkurēt darba spēka tirgū;
* noslieci uz kriminālsodāmo darbību veikšanu;
* demogrāfisko rādītāju pasliktināšanos utt. [[10]](#footnote-10)

Līdzīgus datus attiecībā uz grupu, kas tiek pakļauta visaugstākajam riskam, ir identificējis Tirgus un sabiedriskās domas pētījumu centrs SKDS (turpmāk – SKDS) savā 2016.gada veiktajā aptaujā. Atbilstoši SKDS 2016.gada veiktajai aptaujai 26% no tiem respondentiem, kuri pēdējo 12 mēnešu laikā ir spēlējuši azartspēles, ir bijuši gadījumi, kad spēle tik lielā mērā pārņem savā varā, ka apkārtēja pasaule uz brīdi pārstāj eksistēt; no tiem 8% - bieži, bet 18% - reti. Biežāk ar šādām situācijām ir saskārušies iedzīvotāji vecumā no 25 līdz 54 gadiem[[11]](#footnote-11). Minētie dati viennozīmīgi norāda uz nepieciešamību sistēmiski nodrošināt preventīvus, kā arī atkarību mazinošos pasākumus azartspēļu un izložu organizēšanas procesā, t.sk., būtiski ierobežojot iespēju indivīdam izmantot nelicencēto azartspēļu un izložu organizētāju pakalpojumus.

Ir zinātniski pierādīts, ka azartspēļu atkarība izraisa nelabvēlīgas sekas gan indivīda, gan ģimenes, gan kopienas, gan sabiedrības līmenī. Tipiskākās seku grupas ir šādas:

* kaitējums psihiskajai veselībai (depresija, trauksme, personības traucējumi, vielu atkarības u.c.);
* nelabvēlīga ietekme uz fizisko veselību (sirds un asinsvadu sistēmas jeb kardioloģiski traucējumi, imūnās sistēmas traucējumi u.c.);
* attiecību un ģimenes disfunkcija;
* finansiālas problēmas;
* problēmas ar nodarbinātību / darbu / studijām / mācībām;
* likumpārkāpumi.

Jaunākais 2017.gadā publicētais sistemātiskais apskats un metaanalīze liecina par plaša spektra dažādiem azartspēļu spēlēšanas riska un asociētajiem faktoriem. Pierādījumu līmenis katram no tiem ir atšķirīgs, taču ir vērojamas atsevišķas faktoru grupas, kas viennozīmīgi ir saistītas ar azartspēļu atkarību[[12]](#footnote-12):

1. sociāli demogrāfiskie faktori – metaanalīze liecina, ka no visiem šiem faktoriem dzimums ir visnozīmīgākais neatkarīgais riska faktors. Proti, vīriešiem ir ievērojami augstāks azartspēļu atkarības risks nekā sievietēm. Vienlaikus tiek atzīts, ka cēlonība var nebūt bioloģiskas dabas;
2. vēl ir pierādīts, ka azartspēļu spēlēšana bērnībā un pusaudža gados ir saistīta ar augstāku risku veidoties azartspēļu atkarībai turpmākās dzīves laikā;
3. atkarību izraisošās vielas – tabakas, alkohola, kā arī kanabisa un citu nelegālo vielu lietošana literatūrā ir konstanti saistīta ar azartspēļu spēlēšanu un atkarību;
4. uzvedības faktori – atrasta cieša sakarība starp azartspēļu spēlēšanu un antisociālu un vardarbīgu uzvedību, īpaši jauniešu vidū. Arī vājas sekmes mācībās ir asociētas ar azartspēļu spēlēšanu;
5. personības faktori – azartspēļu spēlēšana ir raksturīga impulsīvām, temperamentīgām personām (ar tendenci būt nepacietīgām, ļoti aktīvām, impulsīvām, viegli aizkaitināmām, tādām, kas nespēj paredzēt negatīvas sekas savai rīcībai, kas nespēj neatbildēt impulsam, neskatoties uz potenciāli negatīvām sekām u.tml.);
6. internalizēti simptomi – depresija, trauksme, distress, suicidālas domas arī ir cieši saistītas ar azartspēļu atkarību, sevišķi jauniešu populācijā.

Papildus tam minēta arī ģenētiska predispozīcija un vides faktori, proti, augstāks azartspēļu attīstības risks ir personām, kuru pirmās pakāpes radiniekiem ir vērojamas līdzīgas atkarības problēmas, vai kuri auguši ģimenēs ar radiniekiem, kuriem diagnosticēta atkarība (tostarp alkohola un citu vielu atkarība).

Riska faktori ir arī netiešie vides faktori, piemēram, augsta azartspēļu pieejamība, kuru iespējams daudz vieglāk ietekmēt atšķirībā no ģenētiskiem faktoriem[[13]](#footnote-13).

Tomēr par azartspēļu atkarības aptuveno izplatību Latvijā ir iespējams provizoriski spriest, aplūkojot situāciju kaimiņvalstīs ar līdzīgu azartspēļu biznesa un attīstības vēsturi. Piemēram, Igaunijā veikts un 2009.gadā publicēts nacionāli reprezentatīvs pētījums liecina, ka azartspēļu atkarības mūža prevalence 15-74 gadus vecu iedzīvotāju vidū ir 3,4%[[14]](#footnote-14),[[15]](#footnote-15). Savukārt 2012.gadā veikts reprezentatīvs pētījums 15-74 gadus vecu iedzīvotāju vidū liecina, ka pašreizējā azartspēļu atkarības prevalence Igaunijā veido 1%. Bez tam problemātiskas azartspēļu spēlēšanas (apzīmē indivīdus, kuri piedzīvo vairākas negatīvas sekas spēlēšanas rezultātā, taču neatbilst visiem atkarības jeb patoloģiskas azartspēļu spēlēšanas kritērijiem) izplatība ir 4%[[16]](#footnote-16), kas absolūtos skaitļos veido ievērojamu iedzīvotāju skaitu.

Ar noteiktām slimībām slimojošu pacientu reģistra dati par pacientiem ar psihiskiem un uzvedības traucējumiem Latvijā liecina, ka 2017.gadā pirmreizēji reģistrēta 21 persona ar patoloģisku tieksmi uz azartspēlēm (kopumā gada laikā ārstētas 40 šādas personas). Salīdzinot ar 2016.gadu, skaits nav ievērojami audzis (minētajā gadā pirmreizēji ārstēti 39 indivīdi)[[17]](#footnote-17).

Valsts un AI nozares kopīgais uzdevums ir maksimāli samazināt riskus, kuri objektīvi un pamatoti rada kaitējumu sabiedrībai, nodrošinot šīs nozares pakalpojumu sabiedrībai kā izklaidi un vienlaikus ievērojot samērīgumu leģitīmo azartspēļu un izložu organizatoru uzņēmējdarbības ierobežošanā.

Ņemot vērā AIL noteikto mērķi nodrošināt sabiedrības interešu un spēlētāju tiesību aizsardzību, likumā ir noteikti:

* azartspēļu organizēšanas vietas ierobežojumi[[18]](#footnote-18);
* aizliegums atrasties kazino, spēļu un bingo zālēs, kā arī piedalīties spēlē personām, kuras nav sasniegušas 18 gadu vecumu[[19]](#footnote-19);
* azartspēļu organizētāju pienākumi nodrošināt informāciju, kas brīdina, ka azartspēles var izraisīt atkarību. Kazino un spēļu zālēs redzamā vietā jāizliek paškontroles tests un jānodrošina iespēja saņemt to rakstveidā, kā arī saņemt informāciju par to, kur vērsties pēc palīdzības, ja azartspēles izraisījušas atkarību[[20]](#footnote-20);
* aizliegums azartspēļu organizētājam izsniegt spēlētājiem jebkāda veida aizdevumus vai kredītus[[21]](#footnote-21);
* azartspēļu reklāmas aizliegums ārpus azartspēļu organizēšanas vietām. Azartspēļu organizēšanas vietās atļauts norādīt tikai azartspēļu vietas nosaukumu un azartspēļu organizētāja reģistrētu preču zīmi[[22]](#footnote-22);
* aizliegums piedāvāt piedalīšanos azartspēlē par velti, kā dāvanu vai balvu vai kā kompensāciju par preces iegādi vai pakalpojumu saņemšanu[[23]](#footnote-23);
* prasības personas aizsardzībai interaktīvajās azartspēlēs un interaktīvajās izlozēs – Ministru kabinets nosaka spēlētāju reģistrācijas un identitātes pārbaudes kārtību, kā arī minimālās prasības, kas jāievēro, lai novērstu no interaktīvajām azartspēlēm vai interaktīvajām izlozēm atkarīgo spēlētāju tālāku dalību azartspēlēs un izlozēs[[24]](#footnote-24);
* pienākums katram interaktīvās azartspēles, t.sk. derību un totalizatora, vai interaktīvās izlozes organizētājam izveidot attiecīgi 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[[25]](#footnote-25).

Minēto pasākumu mērķis ir ierobežot azartspēļu atkarības, tādējādi mazinot to nodarīto kaitējumu indivīdam un sabiedrības veselībai, jo azartspēļu un izložu plaša pieejamība ir veicinošs faktors. Papildus tam nepieciešams veikt izglītojošus pasākumus, lai informētu sabiedrību par azartspēļu atkarības veidošanās mehānismu, iespējamiem riskiem, sekām, kā arī palīdzības iespējām.

Vēl viens no aspektiem, kuram ir jāpievērš uzmanība, ir video spēļu attīstība, kas arī ir viens no izklaides veidiem. Izvērtējot to saturu, jāsecina, ka šo spēļu nosacījumos ir identificējamas pazīmes, kas atbilst azartspēlēm – rezultāta neparedzamība, gadījuma raksturs, jo labāka rezultāta iegūšanai tiek piedāvāts iegādāties spēles rīkus, kas šķietami var ietekmēt spēles rezultātu. Visas šīs spēles notiek tiešsaistē un tās organizētas sacensību formātā starp spēlētajiem. Azartspēļu regulatoru Eiropas foruma[[26]](#footnote-26) ietvarā 17 dalībvalstis, t.sk., Latvija, 2018.gada jūlijā ir parakstījušas Deklarāciju[[27]](#footnote-27) par vēlmi uzsākt azartspēļu regulatoru konstruktīvu dialogu ar šo spēļu izstrādātājiem, lai nepieļautu azartspēļu elementus šajās spēlēs, kas var radīt atkarības un naudas izdevumu riskus īpaši nepilngadīgām personām.

### **Profilaktiskie pasākumi azartspēļu un izložu negatīvās ietekmes mazināšanai**

Lai mazinātu iepriekš aprakstīto azartspēļu ietekmi un ar to saistītos riskus un nodrošinātu sabiedrībai azartspēļu nozares pakalpojumus kā izklaidi, nepieciešams veikt profilakses pasākumus.

AIL un Ministru kabineta noteikumos pašlaik ir noteikti dažādi preventīvie pasākumi kaitīgu sociālo seku mazināšanai:

* AIL 54.pantā, 54.1 pantā, 79.1 pantā un 80.pantā un Ministru kabineta 2017.gada 12.maija noteikumos Nr.715 “Interaktīvo azartspēļu un interaktīvo izložu spēlētāju reģistrācijas un identitātes pārbaudes kārtība” (turpmāk – MK noteikumi Nr.715) ir noteiktas minimālās prasības, kas jāievēro, lai novērstu no interaktīvajām izlozēm un interaktīvajām azartspēlēm atkarīgo personu turpmāku dalību spēlēs. Personām ir dotas tiesības pieprasīt, lai tām tiktu liegta pieeja azartspēļu vai izložu vietnei;
* MK noteikumu Nr.715 10., 11. un 13.punktā noteikts, ka spēlētājs nevar tikt reģistrēts spēlei un uzsākt spēli, 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 spēlētāja rīcību;
* par preventīvu pasākumu uzskatāma arī AIL 37.panta pirmās daļas 6.punktā un 53.panta otrās daļas 4. un 5.punktā noteiktā prasība “zemes” azartspēļu vietās un interneta vietnēs izvietot informāciju, ka azartspēles var izraisīt atkarību, novietojot paškontroles testu un norādot informāciju par iespējamu palīdzības sniegšanu.

Pilnveidojot tiesisko vidi ar mērķi ierobežot nozares kaitīgo ietekmi un mazināt nodarīto kaitējumu indivīdam un sabiedrības veselībai, papildus iepriekš minētajām AIL prasībām nepieciešams noteikt zemāk minētos preventīvos pasākumus.

#### **Izglītība un informētība**

Saskaņā ar SIA “Socioloģisko pētījumu institūts” 2015.gada veiktā pētījuma datiem 16% 15 gadīgo jauniešu Latvijā gada laikā spēlējuši azartspēles uz naudu, bet 8% ir uzskatāmi par regulāriem azartspēļu spēlētājiem[[28]](#footnote-28). Globāli azartspēļu spēlēšanas izplatība jauniešu vidū pieaug, bet agrīna azartspēļu spēlēšana var palielināt problemātisku azartspēļu paradumu izveidošanos dzīves laikā[[29]](#footnote-29). Tā kā jauniešiem ir vājāk nekā pieaugušajiem attīstītas kognitīvās spējas, tad kļūdaini uzskati un maldīgi pieņēmumi par azartspēļu spēlēšanas ietekmes nekaitīgumu šajā vecumā ir izplatītāki. Izglītojošas skolas profilakses programmas ir nozīmīgs un efektīvs instruments, lai koriģētu maldīgus uzskatus un runātu par riskantu uzvedību, tādejādi novēršot problemātisku azartspēļu spēlēšanas paradumu attīstību vēlākā dzīves laikā3.

Atkarību jautājumi (t.sk. azartspēļu atkarību) ir iekļauti dažādu vispārējās izglītības mācību priekšmetu standartu, piemēram, Sociālās zinības, Bioloģija, Veselības mācība, kā arī mācību priekšmetu programmu paraugu saturā.

Savukārt ir pieņemti Ministru kabineta 2018.gada 21.novembra noteikumi Nr.716 “Noteikumi par valsts pirmsskolas izglītības vadlīnijām un pirmsskolas izglītības programmu paraugiem”, kā arī Ministru kabineta 2018.gada 27.novembra noteikumi Nr.468 “Noteikumi par valsts pamatizglītības standartu, pamatizglītības mācību priekšmetu standartiem un pamatizglītības programmu paraugiem”*.* Minēto normatīvo dokumentu saturā ir iekļauti jautājumi par atkarību (t.sk. azartspēļu atkarību).

Savukārt 2016.gada 15.jūlijā tika pieņemti Ministru kabineta noteikumi Nr.480 “Izglītojamo audzināšanas vadlīnijas un informācijas, mācību līdzekļu, materiālu un mācību un audzināšanas metožu izvērtēšanas kārtība”, kas paredz izglītojamā izpratnes, atbildīgas attieksmes un rīcības veicināšanu. Jaunajā izglītības standartā: <http://tap.mk.gov.lv/lv/mk/tap/?pid=40464178> dabaszinātņu un veselība/fiziskā aktivitāte jomās (5. un 8.pielikumi) nav saskatāmi sasniedzamie rezultāti par procesu atkarībām. Savukārt Dabas zinību standartā atrodama informācija tikai par atkarību izraisošām vielām:

7.5.1. Rīkojas atbildīgi pret savu un citu veselību, veidojot ieteikumus par dzīvesveida (personīgā higiēna, veselīgs uzturs, fiziskās aktivitātes, dienas režīms, reproduktīvā veselība), kā arī atkarību izraisošo vielu lietošanas ietekmi uz cilvēka veselību, izmantojot dažādu informāciju.

*Nepieciešamie pasākumi*:

* izglītības standartā būtu skaidri jādefinē sasniedzamais rezultāts par procesu atkarību jautājumiem;
* sabiedrības izglītošana un sociālo kampaņu veidošana (gan valsts līmenī, gan no izložu un azartspēļu organizatoru puses) ar mērķi izglītot esošos un potenciālos spēlētājus par iespējamiem riskiem, sekām, kā arī palīdzības iespējām azartspēļu atkarības gadījumā;
* sabiedrības izglītošana par maldīgiem uzskatiem attiecībā uz azartspēļu spēlēšanu un laimesta varbūtību;
* sabiedrības izglītošana un sociālo kampaņu veidošana par pārmērīgas azartspēļu un izložu spēlēšanas kaitīgo ietekmi uz personas fizisko, sociālo un psihisko veselību un labklājību;
* informatīvo materiālu izstrāde un to pieejamības nodrošināšana izložu un azartspēļu organizētājiem (izplatīšanas nolūkā – klientiem un pārdevējiem);
* regulāra informācija par azartspēļu atkarības kaitējumu sabiedriskajos medijos;
* ierobežojums piedalīties izlozēs personām, kuras nav sasniegušas 18 gadus, nodrošinot personu apliecinošu dokumentu pārbaudi tirdzniecības vietās;
* kontrolpārbaužu veikšana azartspēļu vietās, lai nodrošinātu nepilngadīgu personu pilnīgu aizliegumu iesaistīties azartspēļu spēlēšanā un atbilstoša administratīvā atbildība par pārkāpumu gan juridiskām personām, gan klientu apkalpotājam;
* ierobežojumi, kurus spēlētāji paši nosaka, un personu “pašatteikšanās” mehānismu iespējas “zemes” azartspēlēm.

##### **Problemātiska spēlētāja atbalsts**

Svarīgi nodrošināt ne tikai profilakses pasākumus, bet arī atbalstu personām, kas jau ir nonākušas problemātiskā spēlētajā statusā. Minesotas programmās atkarībās nonākušos pacientus motivē mazināt slimības noliegumu un palīdz pieņemt lēmumu terapijas uzsākšanai, motivē veidot veselīgas pārmaiņas dzīvē[[30]](#footnote-30). Slimību profilakses un kontroles centra statistika par gada laikā stacionārā ārstēto pacientu skaitu, kuriem ir patoloģiska tieksme uz azartspēlēm ir sekojoša: 2013.gadā - 11 pacienti; 2014.gadā - 43 pacienti; 2015.gadā - 48 pacienti; 2016.gadā - 53 pacienti; 2017.gadā - 40 pacienti[[31]](#footnote-31). Ņemot vērā niecīgo pacientu skaitu, kas ārstēti ar diagnozi patoloģiska tieksme uz azartspēlēm, tas neatspoguļo patieso situāciju, jo parasti šādu pacientu diagnozes ir vairāk faktoriālas, un bieži vien azartspēļu atkarība tiek pievienota vieliskajām atkarībām, tādējādi radot nepatiesu ainu. Lai uzlabotu šādu pacientu ārstēšanu un rehabilitāciju, nepieciešams paplašināt šo programmu, palielinot pieejamību un palīdzības iespējas.

Nodrošināt valsts apmaksātas veselības vai klīnisko psihologu vadītās ambulatorās atbalsta grupas personām, kā arī īstenot apmācības klīniskajiem un veselības psihologiem.

Ambulatorās grupas azartspēļu atkarīgajiem spēlētājiem ir būtisks instruments, saņemot kvalificētu palīdzību, paralēli ikdienas darbam, mācībām u.tml., bez nepieciešamības ievietot personu ārstēšanai slimnīcā. Visiem atkarību veidiem pamatā ir vienots patofizioloģiskais jeb veidošanās mehānisms, tomēr azartspēļu atkarības nedaudz atšķiras no vieliskajām atkarībām. Veidojot šādas ambulatorās grupas, nepieciešams apmācīt personālu, kas ikdienā strādās ar azartspēļu atkarībā nonākušām personām, lai palīdzības sniegšana būtu kvalitatīva un efektīva. Šādas ambulatorās grupas atkarību jomās ir izplatītas visā Eiropā, piemēram, Polijā[[32]](#footnote-32) un pētījumi liecina, ka palīdzību var sniegt ar dažādu veidu psihoterapiju grupu palīdzību, piemēram, psihodinamiskā terapija, ģimenes terapija, uzvedības terapija u.c.[[33]](#footnote-33). Latvijā šobrīd šādas grupas, kas paredzētas tieši azartspēļu atkarīgām personām, nepastāv, tāpēc, ieviešot šādas grupas, tas būs būtisks palīdzības punkts personai.

Šobrīd Latvijā darbojas konsultatīvais tālrunis smēķēšanas atmešanai, kas sekmīgi darbojas jau vairākus gadus. Izložu un Azartspēļu uzraudzības inspekcija (turpmāk – IAUI) regulāri saņem iesniegumus un telefonu zvanus, kuros tiek lūgta palīdzība no azartspēļu atkarībās nonākušām personām un viņu radiniekiem. IAUI savu iespēju robežās sniedz konsultācijas par iespējām palīdzēt šīm personām. Izvērtējot esošo situāciju, ir būtiski nodrošināt šādu konsultatīvo tālruni arī azartspēļu un izložu atkarīgām personām, lai sniegtu informāciju par iespēju saņemt speciālistu palīdzību un konsultācijas, kā arī šāds tālrunis būtu neatkarīgs no industrijas ietekmes un interesēm.

*Nepieciešamie pasākumi*:

* uzlabot pieejamību valsts apmaksātai Minesotas ārstēšanas programmai personām, kurām diagnosticēta patoloģiska tieksme uz azartspēlēm;
* izvērtēt iespēju paplašināt konsultatīvā tālruņa smēķēšanas atmešanai darbību, attiecinot to arī uz informācijas sniegšanu par palīdzības saņemšanu no azartspēlēm un izlozēm atkarīgām personām;
* īstenot iedzīvotāju paradumu monitoringu, veicot regulārus pētījumus par atkarības izraisošo procesu lietošanas tendencēm un paradumiem valstī;
* nodrošināt valsts apmaksātas veselības vai klīnisko psihologu vadītas ambulatorās atbalsta grupas personām, kurām diagnosticēta patoloģiska tieksme uz azartspēlēm;
* īstenot apmācības klīniskajiem un veselības psihologiem, lai pilnveidotu profesionālās zināšanas un iemaņas attiecībā uz palīdzības sniegšanu izložu un azartspēļu spēlētājiem, t.sk., personām, kurām raksturīga patoloģiska tieksme uz azartspēļu spēlēšanu;
* paplašināt funkcijas un celt IAUI kapacitāti, ieviešot un nodrošinot psihologa konsultācijas personām, kuras vēršas IAUI pēc palīdzības patoloģiskas azartspēļu spēlēšanas tieksmes rezultātā.

### **Azartspēļu un izložu nozares preventīvie pasākumi**

Apzinoties ar azartspēļu un izložu spēlēšanu saistītos riskus gan nozarei, gan sabiedrībai kopumā, azartspēļu organizatori īsteno arī pašu iniciatīvas pasākumus minēto risku mazināšanai.

Latvijas Spēļu Biznesa asociācijas (turpmāk – LSBA)[[34]](#footnote-34) izveidota interaktīva platforma [www.drosaspele.lv](http://www.drosaspele.lv) ar 2019.janvāri:

* centralizēta informācijas par azartspēļu atkarībām un vēršanos pēc palīdzības izvietošana;
* sabiedrības izglītošanas veicināšana par azartspēļu atkarībām un rīcību personas sevis kontrolēšanai;
* video testa integrēšana – izproti savu azarta līmeni – tiks nodrošināta izglītojoša kampaņa personu izpratnei par azartu un tā sekām.

LSBA izstrādās Nozares vienotu kvalitātes standartu – personāla sertificētās apmācības sistēmas ieviešana, lai laicīgi identificētu problēmspēlētāju un distancētu no spēlēšanas (2019.gads).

LSBA biedru 2018./2019.gada iniciatīvas:

* ar mērķi palīdzēt no azartspēlēm atkarīgām un līdzatkarīgām personām kopš 2018.gada 18.oktobra pieejama mājas lapa “Spēles brīvība” [www.spelesbriviba.lv](http://www.spelesbriviba.lv/). Tās ietvaros iespējams veikt speciālistu izstrādātu testu atkarības un līdzatkarības riska noteikšanai, kā arī saņemt profesionālu psihoterapeitu konsultācijas, zvanot uz atbalsta tālruni 29323202. Kopīgā iniciatīvā spēkus apvienojušas biedrība “Esi Brīvs”, krīžu un konsultāciju centrs “Skalbes”, kā arī kampaņas iniciators un finansiālais atbalstītājs viens no spēļu biznesa vadošajiem uzņēmumiem;
* sertificētu psihoterapeitu atbalsta tālruņa ieviešana;
* informācijas izvietošana visās spēļu zālēs par Vienotu palīdzības krīzes centru.

LSBA, sākot ar 2019.gada 1.janvāri, izmantos minētās kampaņas kā sistemātiskus instrumentus ar mērķi pēc iespējas precīzāk identificēt problēmspēlētājus un distancēt tos no dalības azartspēlēs.

Latvijā licencētie interaktīvo azartspēļu operatori spēlētājiem, kuri ir lūguši liegt piekļuvi konkrētā azartspēļu operatora spēļu platformai, pilnībā nodrošina to, ka pašizslēgušajiem spēlētājiem ir liegta pieeja šīm spēļu platformām. Licencētie interaktīvie operatori nodrošina arī papildu rīkus, instrumentus spēlētāju pašregulācijai un aizsardzībai spēles laikā.

Latvijas interaktīvo azartspēļu biedrība (turpmāk – LIAB)[[35]](#footnote-35) biedri par vienu no nozares attīstības pamatvirzieniem uzskata atbildīgas spēles principu ieviešanu. Jau patreiz LIAB biedri saviem klientiem, papildus likumā noteiktajiem spēles ierobežošanas mehānismiem, piedāvā sekojošus instrumentus:

* pašnovērtējuma anketa;
* iespēja uzstādīt iemaksu, likmju apgrozījuma un maksimālo zaudējumu limitu dienā/nedēļā/mēnesī;
* iespēja neatgriezeniski slēgt kontu;
* iespēja uzstādīt atgādinājumu par spēlē pavadīto laiku;
* proaktīva spēlētāju informēšana par iespējamiem azartspēļu riskiem;
* spēlētājiem ir pieejama informācija, kur vērsties pēc palīdzības, ja parādās problemātiskās spēles pazīmes;
* spēlētājiem ir pieejama viņu spēles laika un naudas pārskaitījumu vēsture, kas ļauj izvērtēt iespējamos spēles riskus;
* darbinieku apmācība – ja klientu atbalsta dienestam komunikācijā ar klientu rodas aizdomas par atkarības veidošanos, situācija tiek analizēta un tiek lemts par nepieciešamību klienta kontu slēgt jau pēc spēles organizētāja, nevis klienta iniciatīvas;
* pēc reģistrācijas, jaunajiem klientiem tiek nosūtīta informācija par iespējām, kas minētas augstāk.
* LIAB nākotnes virzienus atbildīgas spēles kultūras veicināšanai un atkarību mazināšanai kā risinājumu saskata:
* personīgu pieeju (*angl. val. humanistic approach*) jeb darbu indivīdu līmenī gadījumos, kad rodas aizdomas par problemātiskas spēles paradumiem, kontaktējoties ar spēlētāju, skaidrot iespējamās sekas, skaidrot atbildīgas spēles nozīmi un piedāvāt atbalstu, nodrošināt informāciju, kurp vērsties pēc atbalsta;
* algoritmus, kas vēro spēlētāju uzvedību (angl.val. *machine learning*), automātisku spēles paradumu izmaiņu fiksēšanu un reakciju gadījumos, kad tiek fiksēta problemātiskas spēles iespējamība.

Kopš 2012.gada VAS “Latvijas Loto” ir ieviesusi Atbildīgas spēles programmu un šobrīd ir sertificēta atbilstoši Eiropas loteriju Atbildīgas spēles standarta prasībām (100% atbilstība) un Pasaules loteriju asociācijas Atbildīgas spēles ietvara augstākajam, ceturtajam līmenim.

Atbildīgas spēles standarta un ietvara mērķi:

* cīnīties pret nelegālām azartspēlēm un finanšu pārkāpumiem;
* identificēt Atbildīgas spēles labās prakses un piemērot tās ikdienas darbībā, minimizējot spēļu kaitīgo ietekmi uz sabiedrību kopumā;
* informēt un radīt izpratni sabiedrībā par atbildīgu loteriju spēlēšanu, izmantojot šai izklaidei tikai brīvos līdzekļus, zinot, ka laimests ir tikai veiksme, kas nav paša spēlētāja ietekmējama un kontrolējama;
* uztvertu, ka loteriju spēlēšana nav nodarbošanās vai ienākumu avots, kas var aizvietot algotu darbu vai uzņēmējdarbību.

VAS “Latvijas Loto” Atbildīgas spēles mērķu īstenošanai veikti sekojoši pasākumi:

* ievēro 2007.gadā valdes apstiprināto Loteriju Reklāmas ētikas kodeksu;
* kopš 2012.gada brīvprātīgi ievēro apņemšanos neieteikt spēlēt loterijas personām līdz 18 gadu vecumam. Zīme Neiesakām līdz 18 integrēta uz visiem VAS “Latvijas Loto” produktiem – momentloterijām, skaitļu loteriju kuponiem un kvītīm, katrā interneta veikala mājaslapas atvērumā;
* pamatojoties uz Atbildīgas spēles standarta prasībām, izvērtēto pētījumu rezultātiem un intervijām ar atkarību speciālistiem, 2012.gadā izveidots un ikgadēji aktualizēts informatīvi – izglītojošs buklets VAS “Latvijas Loto” klientiem Kā spēlēt atbildīgi? (atbildīgas spēles, pašnovērtējuma testa un atkarības ārstniecības un palīdzības informācija), kas pieejams visās tirdzniecības vietās un [www.latloto.lv](http://www.latloto.lv);
* kopš 2012.gada ne retāk kā reizi gadā, atbilstoši izstrādātajai atbildīgas spēles apmācību programmai, tiek veiktas visu līmeņu VAS “Latvijas Loto” darbinieku apmācības par Atbildīgu spēli, kā arī pārdevēju apmācības par izložu pārdošanu sociāli atbildīgā veidā (aptuveni 2 700 pārdevēju visā Latvijā, t.sk. sadarbības partneru personāls), testējot viņu zināšanas;
* kopš 2012.gada regulāri tiek iegūts un, iespēju robežās, ņemts vērā ieinteresēto pušu viedoklis un priekšlikumi, kā arī sadarbība Atbildīgas spēles jautājumos. Vairākkārt veiktas intervijas, pārrunas un sarakste ar pārstāvjiem no IAUI, Rīgas psihiatrijas un narkoloģijas centra (RPNC), Rīgas domes Labklājības departamenta, Veselības ministrijas (no 2017.gada vairāk kārtēji aicinājumi iekļaut izložu atkarības identificējošus jautājumus neatkarīgajā pētījumā Datoratkarības, interneta atkarības un azartspēļu atkarības izplatība skolēnu un iedzīvotāju vidū Latvijā un ietekmējošie riska faktori), Nacionālā veselības dienesta, Rīgas Sociālā dienesta, biedrības Latvijas Olimpiešu klubs, azartspēļu atkarīgo biedrības “Anonīmie spēlmaņi”, Latvijas Universitātes (2015.g. sadarbība par studentu pētījumu Latvijas iedzīvotāju loterijas spēlēšanas prakses), Rīgas Stradiņa universitātes, kā arī ar narkologu un psihoterapeitu;
* kopš 2015.gada mājaslapas sadaļā Atbildīga spēle publicētas saites uz vietnēm, kur plaši izskaidrots, kā rūpēties par bērnu drošību internetā un kādas programmatūras izmantot aizsardzībai;
* pamatojoties uz Atbildīgas spēles standarta prasībām, izvērtēto pētījumu rezultātiem un intervijām ar atkarību speciālistiem, 2012.gadā izveidota un regulāri aktualizēta Metodika jauna produkta sociālās ietekmes novērtēšanai un Spēles dizaina novērtēšanas modelis. Ieviešot jaunu produktu, VAS “Latvijas Loto” veic jaunā produkta sociālās ietekmes novērtēšanu, nepieļaujot augsta riska produktu apstiprināšanu bez papildus atbildīgas spēles pasākumu / rīku īstenošanas, līdz to iekļūšanai vismaz vidēja vai zema riska produkta kategorijā;
* VAS “Latvijas Loto” mājaslapā:

1. kopš 2012.gada pie katras izlozes noteikumiem publicēta pilna informācija par varbūtību laimēt katru laimestu grupu;
2. kopš 2015.gada katrā tās atvērumā (t.sk. klienta spēles kontā) izvietotas saites uz informāciju par Atbildīgu spēli ar apakšsadaļu Kā spēlēt atbildīgi? un Atbildīgas spēles programma;
3. ievietota 2014.gadā izgatavotā un ik gadu aktualizētā informatīvā video pamācība par atbildīgu spēlēšanu. 2018.gada izgatavots jauns Atbildīgas spēles klips Dzīvo aizrautīgi, spēlē atbildīgi #esilidzsvara;

* no 2015.gada līdz 2017.gadam interneta veikals papildināts ar Atbildīgas spēles rīkiem – iespēju iestatīt zaudējuma limitu (ja klients neiestata, automātiski tiek noteikts dienas (24h) zaudējumu limits), bloķēt profilu vai slēgt kontu, kā arī nepārtraukti redzamu spēles sesijas pulksteni un spēlētāja konta atlikumu.
* iLOTO[[36]](#footnote-36) reģistrētie spēlētāji, kuri noteiktā laika periodā ir sasnieguši sevis uzstādītos spēlēšanas limitus, tiek izslēgti no spēļu informatīvo vēstuļu saņemšanas;
* kopš 2015.gada VAS “Latvijas Loto” Labo mērķu programma paredz sniegt atbalstu azartspēļu atkarīgo personu diagnostikai, ārstēšanai, psihiatrijas programmām un rehabilitācijai:
* līdz šim nav saņemta informācija, kas apliecinātu primāri izložu izraisītus atkarības gadījumus, līdz ar to nav bijis pamatojuma valsts līdzekļu izmantošanai;
* 2016.gadā uzsākts sadarbības projekts ar RPNC par ekspozīcijas izveidošanu RPNC muzejā Līdzsvars starp dažādām pasaulēm, papildus ekskursijai piedāvājot skolēniem un jauniešiem tikšanos – diskusiju ar narkologu par procesu atkarībām. VAS “Latvijas Loto” 2016.gadā finansēja atbilstošu informatīvo stendu Muzeju naktī, RPNC muzeja telpās. Projekta realizācija iespējama, tiklīdz RPNC nodrošinās papildus nepieciešamās trešās puses piesaisti.

### **Vienotais no azartspēlēm un izlozēm pašatteikušos personu/spēlētāju reģistrs**

Šobrīd ir izveidojusies prakse, ka par to, vai personai/spēlētājam ir atkarība no azartspēlēm vai izlozēm, lēmumu pieņem pati persona, pamatojoties uz savu izpratni un sajūtām. Tāpat azartspēļu un izložu organizētājiem AIL nav noteikts pienākums viennozīmīgi un nepārprotami liegt šādu personu iesaistīšanos azartspēlēs vai izlozēs. Taču attiecībā uz interaktīvajām azartspēlēm un interaktīvajām izlozēm to organizētājiem AIL[[37]](#footnote-37) nosaka pienākumu veidot spēlētāju reģistru ar mērķi noteikt spēlētāju identitāti, nepieļaut nepilngadīgu personu dalību interaktīvajās azartspēlēs vai interaktīvajās izlozēs un novērst no interaktīvajām azartspēlēm un izlozēm atkarīgo spēlētāju turpmāku dalību azartspēlēs un izlozēs.

Attiecīgi MK noteikumi Nr.715 nosaka, ka spēlētājam ir tiesības, nosūtot interaktīvās azartspēles vai interaktīvās izlozes organizētājam attiecīgu paziņojumu, pieprasīt, lai viņam tiktu liegta iespēja spēlēt attiecīgi interaktīvās azartspēles vai interaktīvās izlozes pie attiecīgā organizētāja. Minētās spēlētāja tiesības ir balstītas uz brīvprātības principu, t.i., spēlētājs pats pieņem lēmumu pieprasīt liegumu spēlēt interaktīvās azartspēles vai interaktīvās izlozes. Jāatzīmē, ka šobrīd valstī interaktīvās izlozes[[38]](#footnote-38) vēl netiek organizētas, līdz ar to nav attiecīgā reģistra. Savukārt attiecīgie azartspēles organizētāja reģistri pastāv un par pieprasīto liegumu tiek veikta atzīmeun ar paziņojuma saņemšanas dienu spēlētājam tiek liegta iespēja spēlēt interaktīvās azartspēles. Persona, kura iesniegusi iepriekš minēto paziņojumu, var to rakstiski atsaukt ne agrāk kā pēc 12 mēnešiem.

Šobrīd praksē esošā pieeja nav visaptveroša, jo šī brīža normatīvais regulējums par iepriekšminētajiem reģistriem attiecas tikai uz interaktīvo azartspēļu vai interaktīvo izložu organizētājiem. Tā kā no azartspēlēm un izlozēm pašatteikusies persona/spēlētājs var iesniegt iesniegumu par liegumu spēlēt azartspēles vienam interaktīvo azartspēļu organizētājam, tas neliedz viņam mainīt spēlēšanas vietnes jeb interaktīvo azartspēļu organizētāju mājas lapas, t.i., tas var doties spēlēt azartspēles pie cita interaktīvo azartspēļu vai izložu organizētāja, kura spēlētāju reģistrā tas nav iekļauts.

Tādējādi normatīvais regulējums par no azartspēlēm un izlozēm pašatteikušajām personām neaptver visus azartspēļu vai izložu organizētājus (skat. 1.tabulu).

1.tabula

Spēlētāju tiesību ierobežojošie pasākumi

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Spēlētāju reģistrācija | Spēlētāju tiesību ierobežošana – vecums | Spēlētāju tiesību ierobežošana – liegums spēlēt atkarīgajām personām |
| Interaktīvās azartspēles | + | + | + |
| Azartspēles | - | + | - |
| Interaktīvās izlozes | + | + | + |
| Izlozes | - | - | - |

Ņemot vērā plašo azartspēļu, izložu un interaktīvo spēļu rezultātā radīto seku ietekmi gan uz indivīdu, gan viņa apkārtējo vidi, ir novērojama tendence, ka spēlētājs bieži apzinās savu paradumu slikto ietekmi un savu vēlmi to novērst.

Tomēr personas, kuras vēlas sevi pasargāt no radušās atkarības, ir vērsušās IAUI ar lūgumu liegt tām piekļuvi azartspēļu spēlēšanas vietām, kas nav interaktīvajā vidē. Tādējādi laikā posmā no 2011.gada līdz 2018.gada 17.decembrim IAUI ir saņemti 1459 fizisko personu attiecīgie lūgumi. Savukārt interaktīvo azartspēļu vietnēs interaktīvo azartspēļu organizētājiem kopā ir izteikti 9339 šādi lūgumi (tomēr jāņem vērā, ka kopējā skaitā konkrētā persona var tikt norādīta vairākas reizes, summējot atsevišķās licencēto operatoru vietnēs izdarītos ierakstus).

Līdz ar to, lai pilnveidotu normatīvo aktu regulējumu un aizsargātu personu tiesības, kā arī ņemot vērā azartspēļu un izložu spēlētāju atkarības problēmas aktualitāti, t.sk., ka šīs personas pēc pašu iniciatīvas vēršas IAUI, nepieciešami grozījumi AIL, nosakot par no azartspēlēm, t.sk. interaktīvajām azartspēlēm, un interaktīvajām izlozēm pašatteikušos personu reģistra izveidi (turpmāk – Reģistrs).

Regulējumam būtu jānosaka azartspēļu, t.sk. interaktīvo azartspēļu, un interaktīvo izložu organizētāju tiesības un pienākumus, personu, kuras pieprasījušas sev liegumu spēlēt, tiesības un pienākumus, un IAUI tiesības un pienākumus. Jāatzīmē, ka personām/spēlētājiem lēmums noteikt sev liegumu iesaistīties jebkura veida azartspēlēs vai interaktīvajās izlozēs ir brīvprātīgs.

Attiecīgi risinājums paredz izdot Ministru kabineta noteikumus, tajos nosakot:

* Reģistrā iekļaujamā informācija;
* lieguma pieprasījuma saturs, tā iesniegšanas un reģistrēšanas kārtība;
* kārtība, kādā persona tiek izslēgta no Reģistra;
* Reģistrā iekļautās informācijas glabāšanas termiņš, ar mērķi veikt monitoringu un uzraudzību;
* informācijas pieprasīšanas un saņemšanas kārtība no Reģistra;
* prasības publiski pieejamai informācijai par personu iespēju reģistrēties Reģistrā un prasības publiski pieejamai informācijai par pārmērīgas tieksmes uz azartspēļu spēlēšanu vai piedalīšanos interaktīvajās izlozēs kaitīgo ietekmi;
* kārtība, kādā azartspēļu organizētājs nodod attiecīgo informāciju IAUI, kas šo personu iekļauj Reģistrā.

Risinājums paredz šādu Reģistru izveidot un uzturēt IAUI. Azartspēļu organizētājam un interaktīvo izložu organizētājam jānosaka pienākums pieprasīt un tiesības saņemt no Reģistra informāciju par konkrēto personu, kura vēlas iekļūt azartspēles vietā vai piekļūt interaktīvajai izlozei.

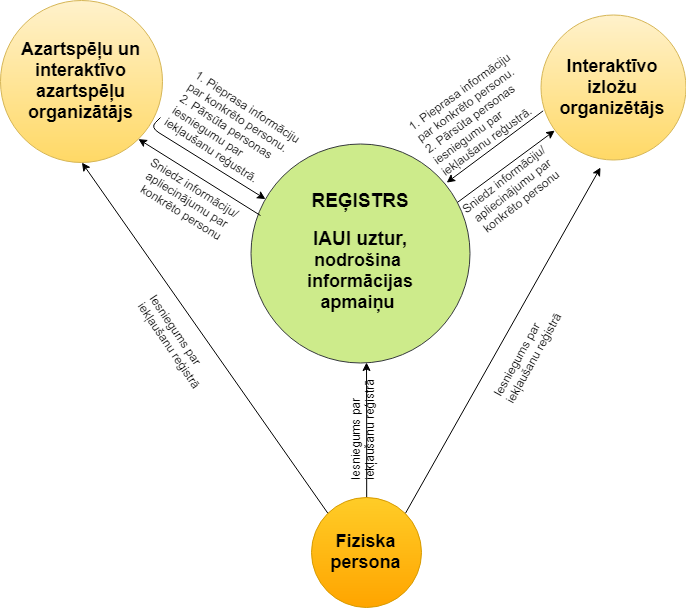
Plānots, ka persona iesniegumu par liegumu piedalīties jebkura organizētāja rīkotajās azartspēlēs vai interaktīvajās izlozēs varēs iesniegt IAUI (personīgi, rakstveidā aizpildot iesnieguma veidlapu, vai, identificējot sevi, izmantojot vietni [www.latvija.lv](http://www.latvija.lv) (iesniegums automātiski tiks nodots Reģistra turētājam – IAUI)), vai azartspēļu vai izložu organizēšanas vietā (personīgi, rakstveidā aizpildot iesnieguma veidlapu vai identificējot sevi, izmantojot vietni www.latvija.lv) vai, veicot atzīmi interneta azartspēļu vai izložu vietnē.

Atbilstoši risinājumam minimālais lieguma noteikšanas termiņš ir 12 mēneši no brīža, kad fiziskā persona ir iekļauta pašatteikušos personu Reģistrā. Tādējādi persona varēs pieprasīt liegumu ne tikai uz 12 mēnešiem, bet arī ilgāk. Pieprasīto liegumu persona nevarēs atsaukt ātrāk kā pēc 12 mēnešiem no brīža, kad tā tiek iekļauta Reģistrā, līdzīgi kā tas šobrīd jau ir noteikts MK noteikumos Nr.715.

Reģistrā tiks iekļauti tikai tie dati, kas nepieciešami personas identificēšanai un tās atbilstības pārbaudei AIL prasībām (piemēram, vārds, uzvārds, personas kods, lieguma ilgums). Organizētājam tiks nodrošināts minimāli iespējamais personas datu apjoms, lai izpildītu likuma prasības.

Risinājums paredz, ka azartspēļu organizētājam ir pienākums, pirms persona ierodas azartspēļu vietā (atbilstoši AIL 20.pantam azartspēļu vieta ir kazino, spēļu zāles, bingo zāles, kā arī totalizatora vai derību likmju pieņemšanas vietas, ja ir saņemta attiecīga azartspēļu organizēšanas vietas licence), identificēt konkrēto personu un pārliecināties, vai tā nav iekļauta Reģistrā. Interaktīvo azartspēļu vai interaktīvo izložu organizētājam ir pienākums nodrošināt, ka personai, kura ir noteikusi sev liegumu spēlēt visa veida azartspēles un interaktīvās izlozes, nav iespējas piedalīties interaktīvajās azartspēlēs vai interaktīvajās izlozēs. Uzraudzību un kontroli par to, kā tiek ievērotas Reģistrā iekļauto personu ierobežojumu izpildes prasības, veiks IAUI.

Informācijas apmaiņas process saistībā ar Reģistru shematiski attēlots 1.attēlā.



1.attēls. Informācijas apmaiņas process saistībā ar Reģistru

Tā kā šobrīd normatīvais regulējums nosaka pienākumu tikai katram interaktīvo azartspēļu un interaktīvo izložu organizētājam izveidot un uzturēt attiecīgi azartspēļu vai izložu spēlētāju reģistru un šī informācija ir tikai katra organizētāja rīcībā, tad, lai ievērotu tiesiskās paļāvības principu, stājoties spēkā normām par Reģistra ieviešanu, likumprojekta pārejas noteikumos ir paredzēts, ka šobrīd spēkā esošās normas attiecībā uz pieprasītajiem liegumiem piedalīties interaktīvajās azartspēlēs vai interaktīvajās izlozēs būs piemērojamas līdz brīdim, kamēr ir spēkā atkarīgo spēlētāju pieprasītie liegumi piedalīties interaktīvajās azartspēlēs vai interaktīvajās izlozēs.

Tomēr, tā kā personas jau šobrīd pēc savas iniciatīvas vēršas IAUI, lūdzot sev liegumu piedalīties azartspēlēs, bet Reģistra izveidei nepieciešams laiks, tad pārejas noteikumos papildu paredzēts, ka no reģistra izveides IAUI ir tiesības pieņemt fiziskās personas iesniegumu ar lūgumu par iekļaušanu to Reģistrā.

Saistībā ar Reģistra ieviešanu būs nepieciešams veikt pasākumus sabiedrības informēšanai par iespēju personām pieprasīt noteikt tām liegumu spēlēt azartspēles, t.sk. interaktīvās azartspēles, un interaktīvās izlozes Latvijā.

Tādējādi prognozējams, ka pēc Reģistra izveides, kad plašāk būs pieejama informācija par personas tiesībām brīvprātīgi lūgt sev liegumu spēlēt azartspēles, un šie lūgumi azartspēļu organizētājiem būs atbilstoši normatīvajam regulējumam jāņem vērā, organizējot azartspēles, šādu lūgumu skaits ievērojami pieaugs.

Reģistra izveide sniegs pozitīvo sociālekonomisko efektu, liedzot Reģistrā iekļautajām personām iesaistīties azartspēlēs un interaktīvajās izlozēs un ierobežojot atkarību izraisītās nelabvēlīgās sekas:

* indivīdam – netiks radīts kaitējums psihiskajai un fiziskai veselībai, kā arī mazināsies finansiālo problēmu risks;
* šo personu ģimenēm – mazināsies ar atkarību saistītā disfunkcija attiecībās un ģimenes iekšienē, kā arī mazināsies finansiālo problēmu risks;
* sabiedrības līmenī – mazināsies ar atkarību saistītās problēmas ar nodarbinātību, izglītību, kā arī izdarītie likumpārkāpumi, uzlabosies attiecības ar cilvēkiem sabiedrībā, mazināsies valsts izdevumi, nodrošinot atkarīgo personu ārstēšanu, pieaugs iemaksāto darbaspēka nodokļu apjoms.

*Nepieciešamais pasākums* – grozījumi veikšana normatīvajos aktos, nosakot Reģistra izveidi un tā darbību.

## **Azartspēļu un izložu reklāmas ierobežojumi**

### **3.1. Azartspēļu joma**

AIL kopš 2006.gada ir noteikts, ka azartspēļu reklāma ir aizliegta ārpus azartspēļu organizēšanas vietām un azartspēļu organizēšanas vietās atļauts norādīt tikai azartspēļu vietas nosaukumu un azartspēļu organizētāja reģistrētu preču zīmi[[39]](#footnote-39).

Vienlaikus AIL neaizliedz reklamēt izlozes, kā arī izložu un loteriju reklāmām šobrīd nav noteikti ierobežojumi.

Papildus AIL noteiktajam par reklāmas jautājumiem, Latvijā uz azartspēļu un izložu reklamēšanas jomu attiecas arī:

* Reklāmas likums, kas nosaka, ka reklāma ir ar saimniecisko vai profesionālo darbību saistīts jebkuras formas vai jebkura veida paziņojums vai pasākums, kura nolūks ir veicināt preču vai pakalpojumu (arī nekustamā īpašuma, tiesību un saistību) popularitāti vai pieprasījumu pēc tiem[[40]](#footnote-40), kā arī tajā ir noteikts, ka papildu prasības reklāmas jomā var noteikt citos likumos[[41]](#footnote-41);
* Elektronisko plašsaziņas līdzekļu likums,kas tajā skaitā nosaka, ka audio un audiovizuāls komerciāls paziņojums ir reklāma televīzijā vai radio, sponsorēšana, televīzijas vai radio veikals, produktu izvietošana un citi audio, vizuāli vai audiovizuāli paziņojumi, kas ievietoti raidījumā, izvietoti pirms raidījuma vai pēc tā par samaksu vai citu atlīdzību vai pašreklāmas nolūkā un tieši vai netieši reklamē to personu preces, pakalpojumus vai tēlu, kuras veic saimniecisko darbību[[42]](#footnote-42).

*Konstatētā problēma*

Neskatoties uz tiesu praksi (lēmumi[[43]](#footnote-43) un tiesu procesi[[44]](#footnote-44) par reklāmas pārkāpumiem), šāds azartspēļu reklāmas regulējums joprojām ir dažādi interpretējams, īpaši attiecībā uz jēdzienu “azartspēļu organizēšanas vieta” un preču zīmes izmantošanu reklāmās. Vērojams, ka atsevišķi azartspēļu organizētāji nodod savas reģistrētās preču zīmes saistītiem komersantiem, kas tās izmanto, lai pastarpināti radītu atpazīstamību azartspēļu organizētāja sniegtajiem pakalpojumiem – azartspēlēm. Reklāmas izplatīšanā tiek izmantoti arī citi veidi, kas pārkāpj esošo reklāmas aizliegumu – reklāmas izvieto ārvalstu TV kanālos, kuru saturs un kvalitāte nepakļaujas Nacionālā elektronisko plašsaziņas līdzekļu padomes uzraudzībai, preču zīmes likumīgi nodod citai personai, domēnvārdus reģistrē ārvalstīs u.c. (līdz ar to atbilstoši esošajam regulējumam nav tiesības sodīt personu par reklāmas izplatīšanu).

Ir identificēta problēma, ka internetā tiek izmantoti “*pop-up*” uznirstoši reklāmas logi, tiek apstiprināti identiski dizaini azartspēlēs izmantojamajiem, kas reklamē bārus un kafejnīcas azartspēļu organizēšanas vietās, izmantoti grafiskie burtu un krāsu dizaini vienlaicīgi ar iepriekš radītām identiska nosaukuma vietnēm “bezmaksas azartspēlēm”. Tādējādi atsevišķu preču zīmju nosaukumā iekļautie nosaukumi/ vārdi netieši norāda uz azartspēļu pakalpojumiem.

Šobrīd Latvijā darbības ar preču zīmēm regulē likums “Par preču zīmēm un ģeogrāfiskās izcelsmes norādēm”, un tas nosaka tiesiskās attiecības preču zīmju reģistrācijas, kā arī ģeogrāfiskās izcelsmes norāžu lietošanas un aizsardzības jomā[[45]](#footnote-45). Šī likuma izpratnē preču zīme ir apzīmējums, kuru lieto, lai kāda uzņēmuma preces atšķirtu no citu uzņēmumu precēm; izņemot īpašus gadījumus šā likuma tekstā termini “preču zīmes, zīmes” ietver arī pakalpojumu zīmes un kolektīvās zīmes[[46]](#footnote-46).

Vienlaikus 1883. gada 20. marta Parīzes Konvencijas par rūpnieciskā īpašuma aizsardzību 7. pants nosaka, ka to preču raksturs, uz kurām preču zīmi paredzēts lietot, nekādā gadījumā nevar būt par šķērsli zīmes reģistrācijai. Proti, šis pants ļoti tieši nosaka aizliegumu atteikt preču zīmes reģistrāciju vienīgi tāda pamatojuma dēļ, ka attiecīgā komercdarbība varētu būt dalībvalstī aizliegta vai ierobežota. Šis noteikums ir attiecināms uz pakalpojumu jomu arī tad, ja kādi pakalpojumi, piemēram, azartspēļu rīkošana, ir noteiktā veidā ierobežoti, tas nedrīkst būt pamats, lai atteiktu šādiem pakalpojumiem pieteiktas preču zīmes reģistrāciju. Likuma “Par preču zīmēm un ģeogrāfiskās izcelsmes norādēm” 2. panta trešā daļa akcentē, ka “preču zīmju [..] lietošanas [..] noteikumus reglamentē arī citi normatīvi akti”. Normas, kas paredz preču zīmju lietošanai noteiktu kārtību vai ierobežojumus, satur daudzi normatīvie akti, to skaitā Reklāmas likums, Valsts valodas likums, Konkurences likums, Negodīgas komercprakses aizlieguma likums, Pārtikas aprites uzraudzības likums, Alkoholisko dzērienu aprites likums, Enerģijas dzērienu aprites likums, Elektronisko plašsaziņas līdzekļu likums. Iepriekš minētajos normatīvajos aktos ir paredzētas arī institūcijas, kuras veic attiecīgo normu ievērošanas uzraudzību. Attiecīgi tiesību normas, kas nosaka specifiskus ierobežojumus attiecībā uz preču zīmju lietošanu azartspēļu un izložu jomā, būtu nosakāmas AIL.

Būtiski atzīmēt, ka reklamēšanas ierobežojums attiecas uz Latvijā licencētajiem azartspēļu organizatoriem. Vienlaikus, ņemot vērā pastāvošo aizliegumu licencētajiem azartspēļu organizatoriem izmantot reklāmas pakalpojumus, nelicencētais tirgus tiek nostādīts priviliģētā stāvoklī, piesaistot nedrošajā atkarību izraisošā vidē azartspēļu dalībniekus. Latvijā nelicencētie azartspēļu organizatori veido 54% no interaktīvo azartspēļu tirgus jeb 33 milj. *euro* (2017. gada H2 GC pētījuma dati). Latvijā šis rādītājs ir augstākais Baltijas valstīs: Igaunijā nelicenzētie azartspēļu organizatori veido 30% tirgus jeb 11 milj. *euro*, Lietuvā 38% jeb 13 milj. *euro*, attiecīgi, izstrādājot konkrētus priekšlikumus nozares attīstībai, svarīgi ņemt vērā kaimiņvalstu pieredzi.

2.tabula

Licencēto un nelicencēto operatoru konkurētspējas salīdzinājums

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | **Licencētie azartspēļu organizatori** | **Nelicenzētie azartspēļu organizatori** |
| **Konkurētspējas elementi** | | |
| Reklāma | Aizliegta | Var brīvi reklamēties |
| Produktu klāsts | Ierobežots | Neierobežots |
| Akcijas un piedāvājumi | Ierobežoti | Neierobežoti bonusi spēlētājiem |
| Piekļuve spēles organizēšanas vietai | Brīva piekļuve | Vienkārša piekļuve, izmantojot VPN (virtuālā privātā tīkla) tehnoloģiju |
|  | | |
| **Spēlētāju aizsardzība** | | |
| Sertificēta spēle | Nodrošina | Nav obligāti jānodrošina |
| Aizsargātas finanses | Nodrošina | Nenodrošina |
| Iespēja pašizslēgties no spēļu vietnes | Nodrošina | Nav obligāti jānodrošina |
| Datu aizsardzības ievērošana | Nodrošina | Nenodrošina |
|  | | |
| **Valsts ieguvumi/zaudējumi** | | |
| Nodokļu ieņēmumi | Nodrošina | Nenodrošina |
| Darba vietas Latvijā | Nodrošina | Nenodrošina |
| Noziedzīgi iegūto līdzekļu legalizēšanas un terorisma finansēšanas novēršanas nodrošināšana | Nodrošina | Nenodrošina |

Azartspēļu reklāma tieši ietekmē spēlētāju vēlmi spēlēt un rada kaitīgās sekas (skatīt sadaļu 2.1.Azartspēļu ietekme un ar to saistītie riski). Ņemot vērā to, ka Latvijā joprojām nedarbojas visaptveroši un spēcīgi reklāmas izplatīšanas ētikas principi un pastāv dažāds nozaru regulējums (brīvais ES reklāmas, preču zīmju un mēdiju tirgus pret strikti nacionāli regulēto azartspēļu tirgu), reklāmas ierobežojumu pārskatīšana Latvijā ir rūpīgi izvērtējama.

*Reklāmas ierobežojumu labā prakse un citu ES dalībvalstu pieredze*

Pamatnostādnēs tika izvērtēta citu ES dalībvalstu pieredze, kā arī pieredze alkoholisko dzērienu, tabakas izstrādājumu, augu smēķēšanas produktu, elektronisko smēķēšanas ierīču un to šķidrumu reklāmas aizlieguma vai ierobežojumu tiesiskajā regulējumā Latvijā.

Ārvalstu pieredze, ierobežojot azartspēļu reklāmas, ir dažāda, paredzot rūpīgu kontroli, skaidri nosakot reklāmas saturu, reklamēšanas vietu un laiku, gan brīvu azartspēļu reklamēšanu dažādās informācijas platformās. Turklāt ārvalstu praksi nosaka vēsturiskās azartspēļu tradīcijas, piem., zirgu skriešanas sacīkstes.

Tā piemēram 3.tabulā ir apkopota IAUI sniegtā informācija par totalizatora un derību reklāmas ierobežojumiem sporta pasākumos ES dalībvalstīs (informācija uz 2018.gada sākumu). Analoģiski, izvērtējot iespējamo ietekmi uz sabiedrību un reklāmas aspektu aizlieguma samērīgumu, valstis nosaka reklāmas ierobežojumus citos azartspēļu veidos.

3.tabula

Azartspēļu reklāmas ierobežojumi sporta pasākumos ES dalībvalstīs

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Valsts** | **Īss situācijas apraksts** | **Reklāmas ierobežojuma līmenis** |
| Īrija | Nav īpašu tiesību normu, kas reglamentētu azartspēļu reklāmu sporta pasākumos. | Pasīvs |
| Austrija | Nav īpašu tiesību normu, kas reglamentētu azartspēļu reklāmu sporta pasākumos. | Pasīvs |
| Bulgārija | Ir aizliegta tieša azartspēļu reklāma.  Azartspēļu organizatoriem ir tiesības atbalstīt/sponsorēt sporta, kultūras, veselības aprūpes, izglītības un sociālās labklājības veicinošus pasākumus. | Aktīvs |
| Čehija | Nav īpašu tiesību normu, kas reglamentētu azartspēļu reklāmu sporta pasākumos. | Pasīvs |
| Dānija | Pēc īpašas licences saņemšanas ir tiesības reklamēt azartspēles sporta pasākumos, ierobežojot tā satura pieejamību personām ne jaunākām par 18 gadiem. | Aktīvs |
| Lielbritānija | Licencētiem azartspēļu operatoriem ir atļauts reklamēt azartspēles, kas saistītas ar sporta pasākumiem vai to translēšanas laikā, ar informācijas piekļuves ierobežojumiem bērniem. | Aktīvs |
| Igaunija | Paredzēti vietas, laika un informācijas ierobežojumi azartspēļu reklāmām. Igaunijas Azartspēļu likums ierobežo gan azartspēļu, gan sporta likmju, gan izložu reklāmu. Spēļu zāļu un kazino reklāma ir atļauta azartspēļu zālēs, kazino, reklāma ir atļauta uz kuģiem, prāmjiem, avioreisos un lidostās, ja vien kāda konkrēta kompānija nav noteikusi citu iekšējo kārtību. Azartspēļu reklāma atļauta viesnīcās, kuru teritorijā atļauta azartspēļu organizēšana. Visa veida spēļu reklāma atļauta konkrēto uzņēmumu mājas lapās. Visa veida spēļu reklāma, izmantojot telefonu vai e-pastus, ir atļauta, ja šī komunikācija atbilst Personas datu regulā noteiktajiem principiem. Sporta likmju reklāma un veiksmes spēļu reklāma, izložu (ierobežota informācija - zīmola komunikācija, mājas lapas adrese) ir atļauta, izņemot vietās, kas atrodas netālu no skolām, bērnudārziem, izņemot radio un televīzijā, izņemot žurnālu pirmos un pēdējos vākus. Reklāma nedrīkst saturēt aicinājumu uz aktīvu darbību, nedrīkst saturēt informāciju, kas rada priekštatu, ka spēlējot iespējams nopelnīt. Aizliegta jebkāda komunikācija TV raidlaikos, kad TV mēdz skatīties nepilngadīgas personas. | Aktīvs |
| Grieķija | Paredzēta likumdošana azartspēļu reklamēšanai sporta pasākumu laikā. | Aktīvs |
| Spānija | 2012.gadā parakstīta vienošanās, nosakot rīcības kodeksu komercziņojumiem azartspēļu jomā.  Rīcības kodeksā ir iekļauti daži ētikas standarti, kas uzņēmējiem jāievēro attiecībā uz azartspēļu komerciāliem paziņojumiem, ja tie ir lojalitātes, identifikācijas, patiesības, sociālās atbildības, atbildīgas spēles, nepilngadīgu personu aizsardzības un pašregulācijas principi audiovizuālo sakaru pakalpojumos un informācijas sabiedrības pakalpojumi. Tieši komerciālo komunikāciju pašregulējošie principi audiovizuālo sakaru pakalpojumos nosaka laika joslas, kurās azartspēļu reklāma ir atļauta atkarībā no spēles veida. Nav īpašu noteikumu par azartspēļu reklāmu sporta sacensībās, bet gan par sporta derību reklāmu. | Aktīvs |
| Kipra | Nav īpašu tiesību normu, kas reglamentētu azartspēļu reklāmu sporta pasākumos. | Pasīvs |
| Horvātija | Ir atļauts reklamēt azartspēles sporta pasākumu laikā, bet aizliegts reklamēt azartspēles drukātajos un elektroniskajos medijos, kas pieejamas nepilngadīgām personām. | Aktīvs |
| Polija | Noteikti azartspēļu reklāmas ierobežojumi, to atrašanās vietām un tās saturam. | Aktīvs |
| Malta | Noteikti ierobežojumi azartspēļu reklāmām televīzijā un radio. | Aktīvs |
| Nīderlande | Atbilstoši licencētiem uzņēmumiem ir atļauts reklamēt azartspēles sporta pasākumu laikā. | Aktīvs |
| Portugāle | Ierobežojumi azartspēļu reklamēšanai skolās, vai citās telpās, kur reklamētā informāciju būtu pieejama nepilngadīgām personām. | Aktīvs |
| Slovēnija | Aizliegts reklamēt vai veikt citas azartspēļu organizēšanas darbības, kurām nav valsts atbalsts.  Pašlaik vienīgais tiešsaistes azartspēļu likumīgais pakalpojumu sniedzējs Slovēnijā ir nacionālā loterija, kā arī pastāv regulējums, kas aizliedz ārvalstu operatoriem reklamēt savus produktus Slovēnijas tirgū. | Aktīvs |
| Somija | Somijā pastāv monopola sistēma azartspēļu pakalpojumiem. Veikkaus Oy, kas ir sabiedrība ar ierobežotu atbildību un pilnībā pieder valstij. Tai ir ekskluzīvas tiesības organizēt un popularizēt azartspēles.  Veikkaus Oy ir atļauts reklamēt sporta pasākumos, ja šie pasākumi nav paredzēti nepilngadīgām personām. Somijā sporta notikumiem nav īpašu noteikumu par azartspēļu reklāmu. | Aktīvs |
| Ungārija | Azartspēļu reklāmas regulējums paredz ierobežojumus, kas ietver bērnu aizsardzību, nodrošinot, ka reklāmas izplata tikai licencēti komersanti. | Aktīvs |
| Vācija | Azartspēļu reklāma televīzijā nav atļauta tieši pirms sporta pasākuma tiešraides vai tā laikā. Turklāt nav atļauts reklamēt sporta derības televīzijā un internetā, izmantojot aktīvos sportistus vai sporta pasākumu amatpersonas. | Aktīvs |

Eiropas Komisija, izvērtējot interaktīvo azartspēļu reklamēšanas praksi ES dalībvalstīs, savā darba dokumentā ir atzinusi, ka nesamērīgi reklāmas ierobežojumi var kaitēt patērētāja aizsardzībai un veicināt tā pāriešanu uz nelegālo tirgu[[47]](#footnote-47).

Ne visās ES dalībvalstīs ir pieņemti ārējie normatīvie akti reklāmas regulēšanai, kas specifiski attiecas uz azartspēļu pakalpojumiem. Dažās dalībvalstīs ir īpaši rīcības kodeksi. Azartspēļu un reklāmas nozarē ir veikti arī pašregulācijas pasākumi[[48]](#footnote-48).

Tajā pašā laikā, atbilstoši Eiropas Komisijas rekomendācijām, ja azartspēļu reklāmas veidi ir atļauti, valstīm ir jānodrošina, ka:

1. reklāmas pieejamībai tiek piemēroti vecuma ierobežojumi;
2. sabiedrībai ir zināms, ka azartspēles var būt kaitīgas, ja tās nespēlē atbildīgi;
3. sabiedrībai ir zināms, ka riski var būt finansiāli, sociāli vai ar veselību saistīti.

2014.gada 14.jūlijā Eiropas Komisija ir publicējusi ieteikumu par principiem, ko piemēro, lai aizsargātu tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu patērētājus un spēlētājus un novērstu nepilngadīgu personu iesaistīšanos tiešsaistes azartspēlēs (2014/478/ES)[[49]](#footnote-49) (turpmāk – EK ieteikums).

Atbilstoši EK ieteikumam azartspēļu reklamēšanā jāievēro šādi principi:

* jānodrošina, ka tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu komercpaziņojumi nekaitē nepilngadīgajām personām vai nemudina viņus uzlūkot azartspēles kā dabisku to brīvā laika aktivitāšu elementu;
* komercpaziņojumos jāietver skaidrs ziņojums “nepilngadīgajām personām azartspēles nav atļautas”, kurā norādīts vecums, līdz kuram nav atļauts spēlēt azartspēles;
* nepārraidīt, neizvietot vai neatbalstīt komercpaziņojumus:
  1. plašsaziņas līdzekļos vai ap programmu laiku, kad gaidāms, ka galvenā auditorija būs nepilngadīgās personas;
  2. nepilngadīgajām personām paredzētās tīmekļa vietnēs;
  3. tādu vietu tuvumā, kur nepilngadīgie parasti pavada laiku un kur sagaidāms, ka tie būs galvenā auditorija, tostarp vismaz skolās;
* ar komercpaziņojumiem nedrīkst:
  1. izmantot nepilngadīgo personu pieredzes vai zināšanu trūkumu;
  2. izmantot tādus nepilngadīgo personu, jauniešu vai pasākumu attēlus, kas īpaši piesaista nepilngadīgas personas;
  3. piesaistīt nepilngadīgās personas vai jauniešus, atspoguļojot azartspēles kā daļu no jaunatnes kultūras vai asociējot azartspēles ar to;
  4. uzvedināt uz domām, ka azartspēles pārveido pusaudžus pieaugušos cilvēkos.

Turklāt ieteikumos ir iekļautas detalizētas prasības reklāmai, kas vērstas uz spēlētāju aizsardzību, t.sk. :

* skaidra identificējamā informācija par organizētāju, kura vārdā tiek veikts paziņojums;
* tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu komercpaziņojumi praktiskā un pārredzamā veidā ietver vismaz informāciju par risku, ko veselībai rada problemātiska aizraušanās ar azartspēlēm;
* ar komercpaziņojumiem nedrīkst:
  1. ietvert nepamatotus apgalvojumus par izredzēm laimēt vai ieņēmumiem, kurus spēlētāji var saņemt, spēlējot azartspēles;
  2. uzvedināt uz domām, ka prasmes var ietekmēt spēles iznākumu, ja tas tā nav;
  3. izdarīt spiedienu, mudinot spēlēt, vai nicinoši izturēties pret vēlmi nespēlēt, izmantojot komercpaziņojumu laiku, vietu vai veidu;
  4. attēlot azartspēles kā sociāli pievilcīgas vai ietvert sabiedrībā pazīstamu cilvēku vai slavenību apliecinājumus, kas uzvedina uz domām, ka azartspēles palīdz gūt panākumus sociālajā jomā;
  5. uzvedināt uz domām, ka azartspēles var būt risinājums sociālām, profesionālām vai personīgām problēmām;
  6. uzvedināt uz domām, ka azartspēles var būt alternatīva nodarbinātībai, risinājums finansiālām grūtībām vai finansiāla ieguldījuma veids;
* jānodrošina, ka bezmaksas (*play-for-fun*) spēlēm, ko izmanto komercpaziņojumos, piemēro tos pašus noteikumus un tehniskos nosacījumus kā attiecīgajām maksas (*play-for-money*) spēlēm;
* komercpaziņojumi nevar vērsties pie neaizsargātiem spēlētājiem, jo īpaši, izmantojot nepieprasītus komercpaziņojumus, kas adresēti spēlētājiem, kuri veikuši paizslēgšanos no azartspēļu tīmekļa vietnes vai ir tikušas izslēgtas no tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu saņēmēju loka azartspēļu izraisīto problēmu dēļ;
* jānodrošina, ka komercpaziņojumos tiek ņemts vērā reklamētā tiešsaistes azartspēļu pakalpojuma riska potenciāls.

Turklāt īpaši svarīgi nodrošināt stingru kompetentu iestāžu kontroli par iekļauto principu ievērošanu.

EK ieteikumā noteiktie principi būtu piemērojami ne tikai interaktīvajās azartspēlēs (uz kurām Eiropas Komisija fokusējās savā izvērtējumā), bet arī “zemes” azartspēļu jomā.

*Iespējamie risinājumi*

Balstoties uz citu ES dalībvalstu pieredzi, kā arī citu jomu praksi, nosakot jomas piedāvāto produktu reklāmas ierobežojumus, aizsargājot sabiedrības un indivīda intereses, pamatnostādnēs piedāvāti iespējamie risinājumu varianti, nosakot konkrēto reklamēšanas aspektu aizliegumus. 4.tabula un 5.tabula atspoguļo reklāmas ierobežošanas pārskatīšanas risinājumu variantus un šajos variantos iekļautos atļautos (atzīmēts tabulā ar zīmi “+”) un aizliegtos (atzīmēts tabulā ar zīmi “-”) reklamēšanas aspektus.

4.tabula

Reklamēšanas aizlieguma īstenošana azartspēlēm

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Reklāmas veids** | **Esošais regulē- jums** | **Piedā-vātais regu-lējums** | **Citu valstu un jomu pieredze** |
| **Televīzija** | | | |
| Pārraižu starplaikos  (tikai noteiktā laika periodā no plkst. 22.00 - 6.00 ar norādījumu, ka azartspēles var izraisīt atkarību un tajās aizliegts piedalīties personām, kuras nav sasniegušas 18 gadu vecumu) | - | + | Atļauta nakts laikā, kad ir minimāla iespēja to redzēt bērniem un jauniešiem, kuri nav sasnieguši 18 gadu vecumu:  Polija (ļoti detalizēti viss atrunāts, t.sk. pārraides laiks; atļautas valsts monopola uzņēmumu reklāmas)  Lielbritānija (tikai licencētiem azartspēļu operatoriem + jāievēro Apvienotās Karalistes reklāmas kodeksu + ierobežojumi uz nepilngadīgajām personām un jābūt sociāli atbildīgai)  Spānija (Rīcības kodekss, kas nosaka un regulē audio vizuālās reklāmas prasības, t.sk. laika ierobežojumus)  Malta (atrunāts gan laiks, kad liegta reklāma, jāievēro reklāmas ieviešanas kodekss)  Ungārija ( Reklāmas aktā ir ietverti visi reklāmas ierobežojumi attiecībā uz plašsaziņas līdzekļiem)  Vācija (ir katras 16 Vācijas federālo valstu jurisdikcijā, bet ir Valsts līgums par azartspēlēm, kuros ir atrunāti ierobežojumi)  Bulgārija (tikai licencētiem azartspēļu organizētājiem un jāievēro Reklāmas un komercsakaru nacionālais ētikas standarts) |
| Sporta pārraižu starplaikos | - | - | ***Aizliegts:*** Latvija  T\*\* |
| Informatīvas reklāmas pārraižu, ziņu vai citu televīzijas produktu raidīšanas laikā (“*pop-up”)* | - | - | ***Aizliegts:*** Latvija  T\*\* |
| Specializēti raidījumi vai azartspēļu rezultātu paziņošana | - | - | ***Aizliegts:*** Latvija  T\*\* |
| **Radio** | | | |
| Reklāmas pārraižu starplaikos  (tikai noteiktā laika periodā no plkst. 22.00 - 6.00 ar norādījumu, ka azartspēles var izraisīt atkarību un tajās aizliegts piedalīties personām, kuras nav sasniegušas 18 gadu vecumu) | - | + | T\*\*  Atļauta nakts laikā, kad ir minimāla iespēja to redzēt bērniem un jauniešiem, kuri nav sasnieguši 18 gadu vecumu  Tas pats, kas par TV, jo ierobežojumi un atrunas attiecas uz plašsaziņu līdzekļiem, īpaši neizdalot radio. |
| Specializēti raidījumi vai azartspēļu rezultātu paziņošana | - | - | ***Aizliegts:*** Latvija |
| **Drukātie mediji** | | | |
| Reklāma | - | - | ***Aizliegts:*** Latvija  A\* |
| Azartspēļu rezultātu paziņošana | - | - | ***Aizliegts:*** Latvija |
| **Citi elektroniskie mediji** | | | |
| Reklāmas baneri | - | - | ***Aizliegts:*** Latvija  T\*\* |
| Azartspēļu rezultātu paziņošana | - | - | ***Aizliegts:*** Latvija  T\*\* |
| Latvijā licencētie interaktīvie azartspēļu organizētāji izvieto savas mājas lapas adresi “tīmeklī” vai elektroniskos plašsaziņas līdzekļos | - | + | ***Atļauts:*** Igaunija |
| **Sporta spēļu norises vietas** | | | |
| Reklāmas stendi | - | - | ***Aizliegts:*** Latvija  T\*\* |
| Elektroniski reklāmas stendi | - | - | ***Aizliegts:*** Latvija  T\*\* |
| Sporta norises vietas laukuma norobežojums | - | - | ***Aizliegts:*** Latvija  T\*\* |
| Sporta spēļu dalībnieku ekipējums | - | - | ***Aizliegts:*** Latvija  T\*\* |
| Sporta spēļu dalībnieka palīglīdzekļu aprīkojuma apdruka | - | - | ***Aizliegts:*** Latvija  T\*\* |
| **Citas masu pasākumu norises vietas** | | | |
| Reklāmas stendi | - | - | ***Aizliegts:*** Latvija  T\*\* |
| Elektroniski reklāmas stendi | - | - | ***Aizliegts:*** Latvija  T\*\* |
| Pasākuma dalībnieka ekipējums | - | - | ***Aizliegts:*** Latvija  T\*\* |
| **Reklāmas izvietojuma ierobežojumi internetā (e-vidē)** | | | |
| Internetā pieejamas interaktīvo azartspēļu organizētāju tīmekļa vietņu adreses (linki), bez papildu informācijas par to saturu | - | + | ***Atļauts:*** Igaunija |
| **Reklāmas izvietojuma ierobežojumi** | | | |
| Izglītības un ārstniecības iestādēs un uz šo iestāžu ēkām un būvēm | - | - | ***Aizliegts:*** Latvija  A\* |
| Apdzīvotu vietu vai intensīvas satiksmes vietās | - | - | ***Aizliegts:*** Latvija |
| Uz sabiedriskā transporta līdzekļiem un tajos | - | - | ***Aizliegts:*** Latvija  A\* |

\* Alkoholisko dzērienu aprites likuma 11.panta trešā daļa

\*\* Tabakas izstrādājumu, augu smēķēšanas produktu, elektronisko smēķēšanas ierīču un to šķidrumu aprites likuma 9.pants

Izvērtējot citu valstu un nozaru pieredzi, konstatēts, ka ir vērtējama reklāmas aizlieguma pārskatīšana šādos reklamēšanas aspektos:

* pārraižu starplaikos televīzijā un radio (noteiktā laika periodā no plkst.22.00 - 6.00 ar norādījumu, ka azartspēles var izraisīt atkarību un tajās aizliegts piedalīties personām, kuras nav sasniegušas 18 gadu vecumu);
* Latvijā licencēto interaktīvo azartspēļu organizētāju mājas lapas adreses izvietošana elektroniskos plašsaziņas līdzekļos;
* Internetā pieejamas interaktīvo azartspēļu organizētāju tīmekļa vietņu adreses, bez papildu informācijas par to saturu.

Šobrīd pastāv nevienlīdzīgā situācija starp “zemes” azartspēlēm, kad to organizatori var izlikt informāciju (piemēram, nosaukumu, zīmolu) par sevi ārpus organizēšanas vietas, un interaktīvajām azartspēlēm, kad interaktīvo azartspēļu organizētāju tīmekļa vietņu adreses nevar tikt ievietotas nekur internetā, tādējādi nenodrošinot iespēju Latvijā licencētajiem interaktīvo azartspēļu organizētājiem informēt sabiedrību par to eksistenci.

Ņemot vērā nepieciešamību aizsargāt patērētāju intereses, veicinot legālās komercdarbības konkurētspēju, salīdzinot ar nekontrolēto vidi, attiecībā uz interaktīvo vidi tiek vērtēts atļaut Latvijā licencētajiem interaktīvo azartspēļu organizētājiem izvietot savas mājas lapas adresi „tīmeklī” vai elektroniskos plašsaziņas līdzekļos, jo citu instrumentu kā informēt sabiedrību par iespējām piedalīties Latvijā licencētajās interaktīvajās azartspēlēs šiem organizatoriem nav. Vienlaikus normatīvajos aktos būtu jānosaka konkrēti kritēriji, kā šī informācija par vietnes esamību tiek sniegta, piemēram, jānosaka, ka šādai informācijai jāsatur brīdinājuma teksts, ka azartspēles var izraisīt atkarību, kā arī reklāmas tehnisko formātu, tādējādi ievērojot EK rekomendācijās noteikto.

### **Izložu joma**

Normatīvais regulējums attiecībā uz reklāmu izložu jomā ne ES mērogā, ne atsevišķi ES dalībvalstīs neparedz valsts mēroga izložu produktu reklāmas aizliegumu nevienā no ES dalībvalstīm, un daudzās valstīs nacionālie loteriju uzņēmumi ir starp lielākajiem reklāmdevējiem. ES mērogā izložu un azartspēļu nozarē nenotiek tirgus harmonizācija un ES Tiesa ir atzinusi, ka katra dalībvalsts ir tiesīga veidot savu nozares politiku, t.sk. spēlētāju virzību uz mazāk bīstamām spēlēm tā, kā to uzskata par vajadzīgu, ņemot vērā morālus, kulturālus vai reliģiskus faktorus, kas svarīgi, lai nodrošinātu patērētāju aizsardzību un sabiedriskās kārtības saglabāšanu[[50]](#footnote-50).

No ES judikatūras viedokļa VAS “Latvijas Loto” pārstāvētajā nozarē monopola īstenošana nodrošina tirgus ierobežojošus sociālos un drošības aspektus, ievērojot ES Tiesas judikatūru attiecībā uz proporcionalitāti[[51]](#footnote-51).

Tiesas spriedumi par reklāmu monopola apstākļos izložu jomā nav pieejami. ES mērogā sociāli atbildīgas reklāmas ietvaru izložu jomā nosaka starptautiskais Eiropas Loteriju Asociācijas Atbildīgas spēles standarts, kas ir nacionālo loteriju uzņēmumu augstākais kvalitātes standarts sociālās atbildības jomā. Eiropas Loteriju Asociācijas sertifikāts par atbilstību iepriekš minētajam standartam apliecina sertificēto ES valstu nacionālo loteriju uzņēmumu atbildīgas reklāmas principu ievērošanu izložu jomā.

Nacionālo loteriju uzņēmumu atbildīgas reklāmas principi nodrošina, ka izložu reklāma:

* netiek mērķēta uz nepilngadīgām personām;
* kur iespējams, ietver norādi par vecuma ierobežojumiem;
* atbilst ieviestam reklāmas ētikas kodeksam, kas saistošs arī trešajām reklāmas kampaņā iesaistītām pusēm, un nodrošina, ka reklāma un pārdošanas veicināšanas pasākumi neveicina nepilngadīgu personu vai problemātisko spēli un nesniedz spēlētājam maldinošu informāciju;
* nepiedāvā pārmērīgus labumus attiecībā uz lojalitāti, kas ir piesaistīti laimestu lielumam, ja spēlē vairāk;
* fokusējas uz izklaidi, neapgalvo un neiesaka, ka spēlēšana ir alternatīva darbam vai izeja no finanšu problēmām;
* skaidri atklāj veicināšanas aktivitāšu noteikumus;
* nemudina patērētājus atgūt/atspēlēt savus zaudējumus;
* nemudina uz diskrimināciju attiecībā uz etniskumu, nacionalitāti, reliģiju, vecumu vai dzimumu;
* izslēdz jebkāda veida saturu, kas ietver vai mudina uz vardarbību, seksuālās izmantošanas tēmām vai nelikumīgu uzvedību;
* nesadarbojās vai neatbalsta komerciālas organizācijas, kas piedāvā ātros kredītus, ko var izmantot spēlēšanai;
* komunikācijā, izmantojot e-pastu vai SMS, nodrošina atteikšanās un izrakstīšanās iespējas.

Atbilstību Eiropas Loteriju Asociācijas Atbildīgas spēles standarta prasībām atbildīgas izložu reklāmas jomā regulāro auditu ietvaros novērtē Eiropas Loteriju Asociācijas Standartizācijas komisijas apstiprināti neatkarīgi auditori. Pēc audita atzinuma izvērtēšanas Eiropas Loteriju Asociācija izsniedz nacionālajiem loteriju uzņēmumiem sertifikātu par atbilstību Eiropas Loteriju Asociācijas Atbildīgas spēles standartam, kas ir dokumentāli pārbaudāms apliecinājums atbildīgas reklāmas principu ievērošanai izložu jomā ES mērogā.

Kopumā citu valstu pētījumos ir atzīts, ka valsts mēroga izlozēm ir mazāka negatīvā ietekme uz sabiedrību nekā azartspēlēm un izlozes ir ar zemāku atkarību risku[[52]](#footnote-52). Vienlaikus, attiecībā uz valsts mēroga izložu organizēšanas sociālo ietekmi Latvijā nav neviena valsts mēroga pētījuma, kas liecinātu par atkarību no dalības valsts mēroga izlozēs.

Analizējot Latvijas izložu un azartspēļu tirgus struktūru, secināms, ka Latvijā valsts mēroga izlozes jeb tirgus ar zemāku atkarību risku aizņem vien 7% no kopējā izložu un azartspēļu tirgus GGR[[53]](#footnote-53). Līdz ar to var teikt, ka nozares tiesiskais regulējums Latvijā, kas nosaka atšķirīgus izložu un azartspēļu organizēšanas nosacījumus, t.sk. attiecībā uz reklāmas atļaušanu produktiem ar zemāku atkarību risku, ir loģisks un saskaņā ar ES Tiesas atzinumiem.

Valsts mēroga izložu monopola īstenotājs VAS “Latvijas Loto” nodrošina savas darbības atbilstību nozares augstākajiem sociālās atbildības standartiem – Eiropas Loteriju asociācijas Atbildīgas spēles standartam (nodrošināta 100% apmērā), kā arī Pasaules Loteriju asociācijas Atbildīgas spēles ietvaram (augstākajam, 4.līmenim), kas ietver atsevišķu sadaļu ar ierobežojošām prasībām attiecībā uz reklāmu un mārketingu. VAS “Latvijas Loto” ir pievienojusies Eiropas Loteriju Asociācijas sociālās atbildības un ētikas augstākajiem standartiem izložu reklamēšanai[[54]](#footnote-54). Reklāmas veidošanas ētikas prasības ir ietvertas VAS “Latvijas Loto” Reklāmas ētikas kodeksā, kas ir saistošs arī VAS “Latvijas Loto” sadarbības partneriem reklāmas un mārketinga jomā. VAS “Latvijas Loto” atbildīgas reklāmas izložu jomā atbilstību Eiropas Loteriju Asociācijas Atbildīgas spēles standarta prasībām apliecina Eiropas Loteriju Asociācijas Atbildīgas spēles standarta atbilstības sertifikāts, kura nepārtrauktība tiek nodrošināta regulāra neatkarīga audita ietvaros.

Valsts mēroga izložu preču zīmes ir visu momentloteriju un skaitļu izložu nosaukumi, komercsabiedrības firma - preču zīme Latvijas Loto un valsts mēroga izložu tirdzniecības vietu preču zīme “LOTO”. To plaša lietošana izriet no normatīvā regulējuma - valsts mēroga izložu laimestu publiskošana ir noteikta ar likumu[[55]](#footnote-55), katrs valsts mēroga izlozes kupons vai papīra formāta momentloterijas biļete arī pati par sevi jau ir reklāmas materiāls, kas saskaņā ar likumā[[56]](#footnote-56) noteikto satur konkrētu publisku informāciju; kā arī katrā tirdzniecības vietā jābūt pieejamiem IAUI apstiprinātiem izložu noteikumiem[[57]](#footnote-57). Līdz ar to valsts mēroga izložu preču zīmju lietošana kalpo patērētāju tiesību ievērošanas nodrošināšanai, informēšanai par valsts mēroga izložu pieejamību tirdzniecības vietās, kā arī izlozes norises kontrolei un korektai nodokļu un nodevu iekasēšanai, un vienlaicīgi pēc būtības valsts mēroga izložu preču zīmju lietošana arī ir reklāma. Turklāt valsts mēroga skaitļu izlozes SuperBingo īstenošana līdzšinējā formātā, izslēdzot reklāmas izvietošanu, vispār nebūtu iespējama, jo tās neatņemama sastāvdaļa ir TV izloze ar auditorijas spēlēm un papildspēlēm, kas notiek iknedēļas TV raidījuma ietvaros un ietver gan pašreklāmu pirms izlozes, gan izlozes pārraidi TV kanālā. Jāņem vērā arī 2018.gada 1.novembrī pieņemtā Čeku loterijas likuma deleģējums VAS “Latvijas Loto” nodrošināt Čeku loterijas izložu rezultātu paziņošanu SuperBingo raidījumā, nolūkā to publiskot maksimāli efektīvi un profesionāli. Vienlaikus, lai pasargātu nepilngadīgo personu tiesības, īpaša uzmanība pievēršama atbildīgas izložu reklāmas principu ievērošanai, ņemot vērā programmu laiku, kad gaidāms, ka galvenā auditorija būs nepilngadīgās personas, ievērojot Eiropas Loteriju Asociācijas Atbildīgas spēles standarta prasības. Ņemot vērā iepriekš minēto, valsts mēroga izložu preču zīmju lietošana pēc būtības ir valsts mēroga izložu reklamēšana, līdz ar to valsts mēroga preču zīmju lietošanā jāvadās no vispārīgiem atbildīgas izložu reklāmas principiem, kas izriet no Eiropas Loteriju Asociācijas Atbildīgas spēles standarta prasībām nacionāla mēroga izložu reklāmas jomā.

Balstoties uz augstāk minētajiem apsvērumiem, tiek izvērtēts iespējamais regulējums izlozēm un loterijām (skat. 5.tabulu).

5.tabula

Reklāmas iespējamais regulējums izlozēm un loterijām

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Reklāmas veids** | **Piedāvātais regulējums** | **Citu valstu un jomu pieredze** |
| Reklāma un izložu rezultātu paziņošana televīzijā, tajā skaitā specializēti raidījumi izložu rezultātu paziņošanai. | +\* | Valsts mēroga izložu reklāma ir atļauta ES valstīs, t.sk. Lietuvā, Igaunijā, Somijā, Zviedrijā, Beļģijā, Čehijā, Ungārijā, Austrijā, u.c.  Starptautiskā prakse liecina, ka ES valstu nacionālie loteriju uzņēmumi ir sertificēti atbilstoši nozares starptautiskajam sociālās atbildības Atbildīgas spēles standartam (Eiropas Loteriju asociācijas EL/RG standarts), kas nosaka Atbildīgas spēles ietvaru valsts mēroga izložu sociāli atbildīgām reklāmas un mārketinga aktivitātēm.  VAS “Latvijas Loto” ir sertificēts atbilstoši Eiropas Loteriju asociācijas Atbildīgas spēles standartam (100% atbilstība), ievērojot tajā noteiktās prasības. |
| Reklāma un izložu rezultātu paziņošana radio, tajā skaitā specializēti raidījumi izložu rezultātu paziņošanai. | +\* |
| Reklāma un izložu rezultātu paziņošana drukātajos medijos. | +\* |
| Reklāma un izložu rezultātu paziņošana elektroniskajos medijos, t.sk. internetā, mobilajā vidē un citos digitālās vides medijos. | +\* |
| Reklāma, izložu rezultātu paziņošana, straumēšana un cits saturs sociālajos tīklos (medijos). | +\* |
| Vides reklāma:  - reklāma sporta spēļu norises vietās, reklāma uz sporta spēļu dalībnieku ekipējuma;  - reklāma masu pasākumu norises vietās;  - reklāma sabiedriskā transporta līdzekļos un uz tā;  - kino reklāma;  - cita vides reklāma. | +\* |
| Reklāmas un promocijas pasākumu rīkošana. | +\* |
| Reklāma tirdzniecības vietās. | +\* |
| Sponsorēšanas reklāma, t.sk. notikumu, translāciju, organizāciju, sporta līgu, komandu un citu pasākumu sponsorēšana reklāmas nolūkos. | +\* |
| Cita veida reklāma, t.sk. produktu izvietošana (piemēram, Čeku loterijas rezultātu atspoguļošana SuperBingo izlozē). | +\* |

\*Atļauts, ņemot vērā Eiropas Loteriju Asociācijas Atbildīgas spēles standarta prasību ierobežojumus

Jāatzīmē, ka neskatoties uz to, ka izlozēm ir mazāka negatīvā ietekme uz sabiedrību nekā azartspēlēm, arī izlozes un loterijas var negatīvi ietekmēt sabiedrību, ja netiek ievēroti vispārpieņemti atbildīgās spēles principi.

Kā jau iepriekš tika minēts, VAS “Latvijas Loto” nodrošina savas darbības atbilstību nozares augstākajiem sociālās atbildības standartiem valsts mēroga izložu jomā, vadoties pēc Eiropas Loteriju Asociācijas Atbildīgas spēles standarta un no tā izrietošā Reklāmas ētikas kodeksa valsts mēroga izložu jomā.

Vienlaikus citi loteriju un izložu organizētāji Latvijā, veidojot reklāmas saturu, vadās pēc vispārīga reklāmas regulējuma.

Līdz ar to, lai panāktu Eiropā noteikto ētikas principu ievērošanu, valstī jābūt vienotai izpratnei par sociāli atbildīgu izložu un loteriju reklāmu, pasargājot sabiedrību arī no pārmērīgas tieksmes piedalīties izlozēs un loterijās, tāpēc valsts mēroga izložu un loteriju atbildīgas reklāmas jomā kā obligāta būtu nosakāma Eiropas Loteriju Asociācijas Atbildīgas spēles standartaprincipu ievērošana.

Vienlaikus preču un pakalpojumu loteriju jomā nepastāv regulējums, kas pasargātu sabiedrību no pārmērīgas spēlēšanas negatīvās ietekmes, līdz ar to nepieciešams noteikt atbildīgās reklāmas principus preču un pakalpojumu loterijām.

Vienlaikus ES Tiesa ir ieviesusi pamatnoteikumus komercpaziņojumiem par azartspēļu pakalpojumiem, kurus sniedz monopola apstākļos. Reklāmai, kuru valsts izložu monopola īpašnieks īsteno interaktīvo azartspēļu jomā, jābūt atbilstošai reklāmas regulējumam interaktīvo azartspēļu jomā un samērotai, un tās apmērs nekādā gadījumā nedrīkst pārsniegt to, kāds noteikts konkrētās ES dalībvalsts likumdošanā interaktīvo azartspēļu jomā, un kāds vajadzīgs, lai virzītu patērētājus uz kontrolētiem azartspēļu tīkliem. Šādas reklāmas mērķis nedrīkst būt patērētāju dabiskās tieksmes spēlēt azartspēles veicināšana, stimulējot viņu aktīvu dalību tajās, piemēram, padarot azartspēles par ikdienišķu parādību vai arī vairojot azartspēļu pievilcību ar reklāmas paziņojumiem, kas piesaista uzmanību, solot ievērojamus laimestus. Jo īpaši būtu jānorobežo tādas monopola īpašnieka stratēģijas, kuru mērķis ir tikai iespējamo klientu informēšana par produktu un kuras ir paredzētas, lai ar spēlētāju virzīšanu uz kontrolētu vidi nodrošinātu regulāru pieeju azartspēlēm, no tādām stratēģijām, kuras mudina aktīvi piedalīties šādās spēlēs un stimulē viņus [[58]](#footnote-58).

*Nepieciešamie pasākumi:*

* izvērtēt iespējas panākt AIL noteiktā reklāmas aizlieguma izpildes efektīvāku nodrošināšanu, tajā skaitā, piemērojot administratīvo atbildību jebkurai personai par azartspēļu reklāmas aizlieguma izplatīšanas pārkāpumu.
* grozījumi AIL, nosakot VAS “Latvijas Loto” pienākumu sertificēties Eiropas Loteriju Asociācijas Atbildīgas spēles standartam, nosakot atbilstības sertifikāta nepārtrauktības uzraudzību IAUI.
* grozījumi normatīvajos aktos, nosakot atbildīgās reklāmas principus preču un pakalpojumu loterijām.

### **Citi viedokļi**

Pamatnostādņu izstrādes darba grupas locekļi un pārstāvji izteica dažādus viedokļus par esošo normatīvo regulējumu un praksi AI reklāmas jomā. Ņemot vērā viedokļu dažādību, vienošanās darba grupā par vienotu risinājuma variantu netika panākta.

IAUI:

Uzskata, ka nav pieļaujama pilnīga azartspēļu reklāmas liberalizēšana, kā arī izložu un loteriju reklāmai jāatbilst ētikas principiem. Tā kā Latvijā joprojām nedarbojas visaptveroši un spēcīgi reklāmas izplatīšanas ētikas principi un pastāv dažāds nozaru regulējums (brīvais ES reklāmas, preču zīmju un mēdiju tirgus pret strikti nacionāli regulēto azartspēļu tirgu), IAUI uzskata, ka reklāmas ierobežojumu atcelšana nav pieļaujama, kamēr netiks nodrošināti jauni rīki spēlētāju tiesību aizsardzībai (reģistrācija spēļu zālēs, pašatteikušos personu reģistrs, IAUI pilna kompetence reklāmas uzraudzībā u.c.).

Veselības ministrija:

Veselības ministrija atbalsta pilnīgu reklāmas aizliegumu azartspēļu gadījumā, izņemot azartspēļu norises vietās saskaņā ar AIL 41.panta piekto daļu. Neatbalsta nevienu no piedāvātajiem azartspēļu reklāmas variantiem. Vienlaikus rosina arī aizliegt reklāmu izlozēm, nosakot, ka ir atļauta tikai izložu rezultātu paziņošana, piemēram, specializētos raidījumos TV un radio, bet nosakot ierobežojumu, piemēram, attiecībā uz diennakts laiku, biežumu utt.

VAS “Latvijas Loto”:

Uzskata, ka nepieciešams saglabāt valsts mēroga izložu reklamēšanas jomā nemainīgu normatīvo regulējumu, kas neparedz valsts mēroga reklāmas aizliegumu vai cita veida ierobežojumus ārējos normatīvajos aktos, jo VAS “Latvijas Loto”valsts mēroga izložu pakalpojumi tiek organizēti un reklāma tiek veidota saskaņā ar augstākajiem nozares standartiem – atbilstoši Reklāmas ētikas kodeksam, Eiropas loteriju asociācijas (EL) un Pasaules loteriju asociācijas (WLA) Atbildīgas spēles standartiem. Uzskata, ka pārmērīgi ierobežojot izložu reklāmu tiek veicināta nelegālo izložu izplatība Latvijā.

LSBA:

Lai mazinātu atkarības risku, ir nepieciešams ierobežot veiksmes spēļu norises laikus elektroniskajos plašsaziņas līdzekļos. Pauž viedokli, ka ir nepieciešams ierobežot izložu reklāmas.

Ņemot vērā pastāvošo azartspēļu reklāmas aizliegumu, kā arī ievērojot preču zīmes jēdzienu, proti, apzīmējums, kuru lieto, lai kāda uzņēmuma preces atšķirtu no citu uzņēmumu precēm (kas primāri nav aicinājums izvēlēties pakalpojumu, bet kalpo kā informācijas avots par pakalpojuma sniedzēju), un ar mērķi, lai preču zīmes netiktu izmantotas potenciāli pretēji reklāmas aizliegumam, ir skaidri jādefinē, ka azartspēļu organizatoru preču zīmes vienīgā funkcija ir uzņēmumu atšķirība, nevis iespējamā reklāma vai tiešs aicinājums izvēlēties pakalpojumu. Aizliedzot preču zīmes publiskošanu, tiktu radīta situācija, kurā patērētājam tiktu liegta iespēja izvēlēties un saprast, kura uzņēmuma pakalpojums, kas attiecīgi rada risku pašam patērētājam izvēlēties pakalpojuma sniedzēju, kuru tas sākotnēji nemaz nevēlējās izvēlēties.

LIAB:

Uzskata, ka nepieciešams veikt grozījumus AIL un attiecināt reklāmas ierobežojumus vienlīdzīgi uz visiem likumā minētajiem azartspēļu un izložu veidiem, jo nav objektīva pamata izlozes un loterijas nošķirt no citiem azartspēļu veidiem un tās neuzskatīt par azartspēlēm. Neskatoties uz to, ka ES nav atsevišķa un vienota azartspēļu regulējuma, no ES sekundārajiem tiesību aktiem izriet, ka par azartspēlēm ir uzskatāmas arī izlozes, loterijas un derības[[59]](#footnote-59). To, ka loterija ir uzskatāma par azartspēļu veidu, norāda arī vārda loterija skaidrojums, kurā, cita starpā, ir noteikts, ka loterija ir azartspēle[[60]](#footnote-60). Tāpat arī juridiskajā literatūrā loterijas tiek viennozīmīgi uzskatītas par azartspēļu veidu kopā ar spēļu automātiem, kāršu spēlēm, u.c.[[61]](#footnote-61).

Nacionālās elektronisko plašsaziņas līdzekļu padome:

Norāda, ka ierobežojumu noteikšana izložu reklāmas jomā Latvijas jurisdikcijā esošajos elektroniskajos plašsaziņas līdzekļos būtu diskriminējoši, pamatojot savu viedokli ar šādiem apsvērumiem:

1. tie neattiecas un nevar atteikties uz citām ES valstīs reģistrētiem elektroniskiem plašsaziņas līdzekļiem, kā arī trešajās valstīs reģistrētiem elektroniskajiem plašsaziņas līdzekļiem. Šis nosacījums izriet no starptautiskajām saistībām, kuras Latvija ir uzņēmusies, pievienojoties ES tiesību un saistību kopumam, kā arī ratificējot Eiropas Padomes konvenciju par pārrobežu televīziju, kas nosaka brīvu pakalpojumu kustību vienotajā ES tirgū un paredz retranslācijas brīvību (4.pants). Latvijā šobrīd tiek translētas vairāk nekā 300 dažādu valstu televīzijas programmas, kurās tiek izvietota reklāma;
2. plānotie ierobežojumi neattiecas uz interneta vietnēm, un tos principā nebūtu iespējams attiecināt uz citās valstīs reģistrētajām interneta vietnēm. Proti, šīm vietnēm nav piemērojams nacionālais regulējums, jo tās neatrodas Latvijas jurisdikcijā;
3. finanšu resursi, kurus līdz šim reklāmdevēji ieguldīja Latvijā reģistrētajos elektroniskajos plašsaziņas līdzekļos, nonāks pārrobežu medijos, kropļojot tirgu, mazinot nacionālās informatīvās vides konkurētspēju un nacionālā mediju satura veidošanas kapacitāti. Tas negatīvi ietekmēs sabiedrības intereses, samazinot satura apjomu un daudzveidību, tādējādi samazinot nacionālo kultūrtelpu.

Mediju vides pēdējie pētījumi skaidri norāda, ka, ierobežojot izložu reklāmas ietekmi uz sabiedrību, pieaugs pārrobežu mediju patēriņš, kas jau šobrīd būtiski dominē gados jauno iedzīvotāju vidū. Savukārt nacionālie mediji šajā auditorijas daļā kļūst mazāk ietekmīgi, jo zaudē pārrobežu medijiem satura daudzveidības un kvalitātes ziņā. Samazinot no reklāmas gūto ieņēmumu apjomu un nosakot jaunus ierobežojumus nacionālajiem medijiem, šī tendence pastiprināsies.

Turklāt, ņemot vēra tradicionālo elektronisko mediju, īpaši sabiedrisko mediju auditorijas vecuma struktūru, kuru pārsvarā veido gados vidējas vai vecākas paaudzes iedzīvotāji, Padome uzskata, ka plānotās izmaiņas izložu un azartspēļu regulējumā nebūs efektīvas vai pat dos pretēju efektu izvirzītajam mērķiem.

Latvijas Reklāmas asociācija un Latvijas Raidorganizāciju asociācija:

Mārketingā izšķir piecas galvenās vispārējās komunikācijas programmas[[62]](#footnote-62): reklāma, pārdošanas veicināšana, sabiedriskās attiecības, tiešais mārketings un personiskā pārdošana. Pārdošanas veicināšanas metodes piedāvā mērķa grupai trīs galvenās priekšrocības:

1. komunikācija (ko realizēt gan ar reklāmas, gan ar sabiedrisko attiecību metožu palīdzību);
2. pamudinājums (zināma motivējoša faktora ietveršana, kas patērētājam sniedz noteiktu vērtību [piemēram, balvas par noteiktu pirkumu skaitu, regularitāti vai citādas balvas – patērētāja iecienītus produktus])
3. aicinājums uz rīcību piedalīties.

“Pārdošanas veicināšana piedāvā motivāciju pirkt. Pārdošanas veicināšana ietver arī līdzekļus tirdzniecības veicināšanai [samazinātas cenas, reklāmas un vitrīnās esošu preču pārdošana par zemākām cenām, bezmaksas preces, balvas].”[[63]](#footnote-63)

Mārketinga pētnieki Šulcs un Robinsons grāmatā “Pārdošanas veicināšanas vadība” raksta, ka “pārdošanas veicināšanas mērķis ir piesaistīt jaunus klientus, uzturēt esošos klientus, kuri apsver iespēju nomainīt zīmolus [t. sk. preču, pakalpojumu, piemēram, mazumtirdzniecības vietas] un stimulēt klientus, kuri gatavojas izmantot konkurējošus produktus [gan preču, gan pakalpojumu zīmolus]. Pārdošanas veicināšanas veidi atšķiras atkarībā no situācijas un nepieciešamības, un tie īstermiņā [kampaņā noteiktā termiņā] ietekmē produktu pirkšanu.”

Pārdošanas veicināšanas līdzekļus var izmantot, lai sasniegtu dažādus mērķus: lai atalgotu lojālus patērētājus, kā arī palielinātu gadījuma rakstura lietotāju atkārtoto pirkumu skaitu. Pārdošanas veicināšana bieži dod iespēju piesaistīt zīmolu mainītājus (*brand switchers*), kas galvenokārt meklē zemu cenu. Pārdošanas veicināšana, ko izmanto tirgos ar lielu zīmolu līdzību [kādi ir daudzi patērētāju ikdienā lietoti zīmoli] rada augstu pārdošanas apjomu palielināšanos īstermiņā[[64]](#footnote-64).

“Pārdošanas veicināšana spēj piesaistīt un saglabāt lojālus klientus, un tas ir lielisks veids, kā veidot dzīvotspējīgu saiti ar organizāciju” [[65]](#footnote-65).

Rezumējot teorētiskā ietvara analīzi, jāsecina, ka pārdošanas veicināšanas kampaņas ir vērstas uz uzņēmuma īstermiņa pārdošanas apjomu palielināšanos no vienas puses, apbalvojot lojālos klientus un piesaistot tos klientus, kam ir svarīgi cenas samazinājumi vai balvas, bet, kuri mēdz izmantot arī citus zīmolus, no otras puses. Tādējādi mazumtirgotāji vai zīmoli piesaista patērētāju tieši savai tirdzniecības vietai vai savam zīmolam. Lai uzņēmēji varētu sasniegt patērētājus tie izmanto reklāmu, ar kuras palīdzību nokomunicē informāciju par pārdošanas veicināšanas kampaņu. Ierobežojot loteriju un izložu reklāmu tiktu radīts nesamērīgs ierobežojums, realizējot komercpraksi Latvijā.

Latvijas mediju vidē darbojas ne tikai Latvijā reģistrēti mediji, kuri pakļaujas Latvijas likumdošanai, bet arī ārvalstīs reģistrēti mediji, kuriem Latvijas normatīvajos aktos noteiktie ierobežojumi nav saistoši. Kā liecina pieredze ar alkohola, azartspēļu un politiskās reklāmas aizliegumiem, visi aizliegumi tiek apieti ar citās valstīs reģistrētu mediju starpniecību. Ņemot vērā sociālo un digitālo mediju attīstību, ar katru gadu šī tendence pieaug un aizliegumi kļūst bezjēdzīgāki, nesasniedzot iecerētos mērķus, kas šinī gadījumā arī nav saprotami. Tā kā citās valstīs šādu aizliegumu nav, Latvijas mediji ne tikai zaudē reklāmas ieņēmumus, bet tiek nostatīti nevienlīdzīgas konkurences apstākļos ar ārvalstu medijiem, kas darbojas Latvijas mediju un reklāmas tirgū. Faktiski šādi aizliegumi arī sekmē ēnu ekonomiku, jo gan ar konkrētajām mārketinga aktivitātēm, gan izlozēm un loterijām saistītie līdzekļi aizplūst uz citām valstīm, un nav izsekojama ar to saistītā finanšu plūsma. Vienlaikus, kā arī zināms, tukša vieta dabā nepaliek – cilvēki, kas savu azartu realizē izlozēs un loterijās, tā pat turpinās to darīt, un, ja viņiem nebūs informācijas par Latvijā legālām izlozēm un loterijām, tie visdrīzāk pievērsīsies nelegālām spēļu vietnēm, kas ir plaši pieejamas internetā. Cik mums zināms, tad visu iepriekš minēto iemeslu dēl, Igaunija bija pieņēmusi, bet ātri atcēla izložu un loteriju reklāmas aizliegumu.

### **Reklāmas ierobežojumu ievērošanas uzraudzība**

Atbilstoši Reklāmas likumam azartspēļu reklāmas uzraudzība jāveic Patērētāju tiesību aizsardzības centram (turpmāk – PTAC)[[66]](#footnote-66). Ja nepieciešams, tad PTAC viedokli par azartspēļu reklāmu izvietošanas atbilstību normatīvajiem aktiem lūdz sniegt IAUI kā azartspēļu nozari uzraugošai iestādei. Jāatzīmē, ka līdz šim nav panākta pilnīga izpratne starp PTAC un IAUI par reklāmas uzraudzības kompetenci un prioritātēm, kas sabiedrībā rada nesodāmības iespaidu.

Atbilstoši normatīvajos aktos noteiktajam, PTAC ir atbildīgs par reklāmas un negodīgas komercprakses uzraudzību visās tautsaimniecības nozarēs. Atsevišķās jomās noteikts arī speciālais regulējums nozares normatīvajos aktos (piemēram, alkoholiskajiem dzērieniem un tabakai). Uzraudzība šajās jomās notiek atbilstoši noteiktajām prioritātēm. Azartspēļu reklāmas uzraudzībai atsevišķs finansējums nav piešķirts.

Atbilstoši PTAC sniegtajai informācijai, pēdējo piecu gadu laikā nav bijusi neviena lieta, kura būtu attiecināma uz normatīvajiem aktiem neatbilstošas azartspēļu reklāmas uzraudzību. Nosakot AIL reklāmas uzraudzības tiesības IAUI, kas ir azartspēļu, izložu un loteriju jomas kompetenta iestāde, PTAC pauž gatavību dalīties ar uzraudzības pieredzi un zināšanām reklāmas jomā ar IAUI.

Pamatnostādnēs risināmas sekojošas problēmas azartspēļu reklāmas uzraudzības jomā, pilnveidojot uzraudzības mehānismu. Šobrīd atbilstoši Reklāmas likumam, izložu un loteriju jomas reklāmas uzraudzību ir tiesīgs veikt PTAC. Vienlaikus, ņemot vērā azartspēļu un izložu jomas specifiku, gatavojot lēmumus par reklāmas iespējamiem pārkāpumiem, PTAC aktīvi iesaista IAUI kā nozares kompetento iestādi. Dēļ vairāku valsts pārvaldes institūciju pakārtotās iesaistes, šāds darbības modelis nenodrošina kvalitatīvu azartspēļu reklāmas aizlieguma ievērošanas uzraudzību. Lai mazinātu administratīvo slogu valsts pārvaldē un veicinātu reklāmas uzraudzības efektivitāti, nepieciešams pilnveidot normatīvo regulējumu, nosakot tiesības lēmumus par reklāmas pārkāpumiem azartspēļu un izložu jomā pieņemt IAUI, attiecīgi veicot grozījumus arī Reklāmas likumā.

*Nepieciešamais pasākums* – azartspēļu reklāmas uzraudzības funkcijas nodošana IAUI.

## **Azartspēļu un izložu pieejamība, darbības vietas un to regulēšana**

Šobrīd AIL 41. panta otrajā daļā ir noteikts aizliegums azartspēļu organizēšanai konkrētajās vietās:

1. valsts iestādēs;
2. baznīcās un kulta celtnēs;
3. ārstniecības un izglītības iestāžu ēkās;
4. aptiekās, pasta struktūrvienībās vai kredītiestādēs;
5. publisko pasākumu rīkošanas vietās šo pasākumu norises laikā, izņemot totalizatoru un derības;
6. teritorijās, kurām noteiktā kārtībā piešķirts tirgus statuss;
7. veikalos, kultūras iestādēs, dzelzceļa stacijās, autoostās, lidostās, ostās, izņemot spēļu zāles, totalizatoru vai derību likmju pieņemšanas vietas, kas izveidotas ar būvkonstrukcijām norobežotās telpās ar atsevišķu ieeju tikai no ārpuses;
8. bāros un kafejnīcās, izņemot totalizatoru un derības;
9. dienesta viesnīcās;
10. ēkās, kurās ir dzīvokļi un ieeja uz tiem no ēkas ārpuses ir kopēja ar ieeju uz azartspēļu organizēšanas vietu.

Savukārt saskaņā ar AIL 42.panta trešo daļu, ja azartspēles paredzēts rīkot vietā, uz kuru nav attiecināmi šā likuma [41.panta](https://likumi.lv/doc.php?id=122941#p41) otrajā daļā noteiktie ierobežojumi, par atļauju organizēt azartspēles katrā konkrētajā gadījumā lemj pašvaldības dome (padome), izvērtējot to, vai azartspēļu organizēšana konkrētajā vietā nerada būtisku valsts un attiecīgās administratīvās teritorijas iedzīvotāju interešu aizskārumu.

Vienlaikus jāatzīmē, ka pašvaldību pieeja likumā dotā deleģējuma attiecībā uz azartspēļu pieejamības ierobežošanu izpildi atšķiras, dažām pašvaldībām piemērojot vispārējo aizliegumu pēc teritoriālā principa, balstoties uz kultūrvēsturiskā mantojuma saglabāšanas principiem, citām – balstoties uz iedzīvotāju aptauju par konkrētās azartspēļu organizēšanas vietas iespējamo izvietojumu.

*Konstatētas problēmas*

Viena no būtiskākajām problēmām, ar ko saskaras pašvaldības, vēloties izmantot AIL dotās tiesības atteikt atļauju azartspēļu vietas darbībai vai atcelt jau iepriekš izsniegtu atļauju, ir AIL 42. panta trešajā un sestajā daļā noteiktais nosacījums – pašvaldībai ir jāpierāda, ka azartspēļu organizēšana konkrētajā vietā rada būtisku valsts un attiecīgās administratīvās teritorijas iedzīvotāju interešu aizskārumu. Pašvaldības, vērtējot, vai iedzīvotāju intereses ir aizskartas būtiski vai ne, var izmantot to rīcībā esošos instrumentus. Pašvaldības analizē konkrētās teritorijas apbūvi un infrastruktūru objektu izvietojumu (piemēram, vai tuvumā ir izglītības, kultūras, sporta iestādes, bērnu rotaļu laukumi), apdzīvotības blīvumu, teritorijas attīstības plānojumu, cilvēku (īpaši bērnu un jauniešu) plūsmu konkrētajā vietā, jau esošo azartspēļu vietu un veidu izvietojumu u.tml., veic iedzīvotāju aptaujas u.c., tomēr Latvijas tiesu ieskatā tas ir nepietiekami. Piemēram, Augstākā tiesa par pašvaldību visbiežāk izvēlētajiem vērtēšanas kritērijiem ir sniegusi šādu novērtējumu:

* “sabiedrības kustības liela intensitāte (aktivitāte)” – pamatots tikai tad, ja pastāv apstākļi, kas liecina, ka palielinās risks, ka var pieaugt tādu azartspēļu zālē nokļuvušo personu skaits, kurām tur nemaz nav bijis nolūka doties, un vieta nav saderīga ar citu organizāciju piedāvātajām vērtībām. Taču vispārīgi iedzīvotāju intensīva plūsma pati par sevi nav pietiekams arguments (Augstākās tiesas 2010.gada 17.jūnija sprieduma lietā Nr.SKA-227/2010 10.punkts, Augstākās tiesas 2010.gada 14.oktobra sprieduma lietā Nr.SKA-404/2010 8.punkts);
* “kultūras, izglītības, reliģisko organizāciju iestāžu tuvums” – ierobežojums pamatots ar to, ka šādu iestāžu tuvums var provocēt tieši nepilngadīgo personu interesi par azartspēlēm un tādējādi radīt kaitīgu ietekmi un pretrunas starp azartspēļu un kultūras, izglītības vai reliģisko organizāciju iestāžu piedāvātajām vērtībām (Augstākās tiesas 2010.gada 22.jūnija sprieduma lietā Nr.SKA-318/2010 14.punkts). Turpretim tirdzniecības iestāžu un kafejnīcu tuvums ir pieļaujams (Augstākās tiesas 2010.gada 18.jūnija sprieduma lietā Nr.SKA-289/2010 10.punkts);
* “daudzdzīvokļu ēku tuvums” – ir vērtējams kopsakarā ar citiem kritērijiem, jo lielā pilsētā ir raksturīgi, ka mikrorajoni ir pietiekami blīvi apbūvēti (Augstākās tiesas 2010.gada 18.jūnija sprieduma lietā Nr.SKA-289/2010 10.punkts);
* “iedzīvotāju vispārīga negatīva attieksme pret azartspēlēm” – vērtējams kopsakarā ar citiem kritērijiem, jo šāds kritērijs ir pārāk nekonkrēts (Augstākās tiesas 2010.gada 17.jūnija sprieduma lietā Nr.SKA-227/2010 10.punkts).

Augstākā tiesa arī norādījusi, ka “Azartspēļu un izložu likuma 42.panta trešajā daļā ietvertais jēdziens “būtiskas valsts un attiecīgās administratīvās teritorijas iedzīvotāju intereses” ir nenoteiktais jeb atklātais tiesību jēdziens, kas ietverts normas tiesiskā sastāva, nevis tiesisko seku daļā. Tas pats par sevi neparedz rīcības brīvību. Rīcības brīvība pastāv, ja pašvaldībai, konstatējot, ka gadījums ir ielasāms nenoteiktajā tiesību jēdzienā (ir konstatējams, ka azartspēļu organizēšana konkrētajā vietā rada būtisku interešu aizskārumu), ir vēl arī tiesības izvēlēties, vai administratīvo aktu izdot un kādu tieši izdot (iespēja izvēlēties tiesiskās sekas). Tad pašvaldība lemj, izdarot lietderības apsvērumus un novērtējot, vai lēmums nebūs pretējs samērīguma principam.” *(Augstākās tiesas 2010.gada 18.jūnija sprieduma lietā Nr.SKA-289/2010 7. un 8.punktu)*.

Nosakot ierobežojumus azartspēļu pieejamībai, būtu jāvērtē, vai konkrētajā gadījumā tieši aizliegums ir samērīgākais veids, kā sabalansēt nozares ilgtermiņa attīstību un atkarības mazināšanas aspektus, ņemot vēra spēlētāja neierobežotās iespējas pāriet uz interaktīvo vidi un nelicencētām azartspēlēm.

Latvijas Pašvaldību Savienība ir apzinājusi Latvijas pašvaldību pieredzi un viedokļus saistībā ar azartspēļu pieejamības ierobežojumu noteikšanu:

* atbilstoši Rīgas pilsētas pašvaldības ierosinājumam AIL būtu nepieciešams paredzēt īpašus nosacījumus azartspēļu organizēšanai Rīgas pilsētas teritorijā: proti, Rīgas pilsētā var organizēt azartspēles un atvērt kazino, spēļu zāli, bingo zāli, totalizatora vai derību likmju pieņemšanas vietu tikai IV kategorijas (četru zvaigžņu) vai V kategorijas (piecu zvaigžņu) viesnīcās;
* nepieciešams paredzēt tiesības pašvaldībām noteikt teritorijas plānojumā vietas, kurās azartspēļu organizēšana ir atļauta (vai aizliegta).Vienlaikus tika norādīts, ka AIL jāparedz arī pašvaldību tiesības savā administratīvajā teritorijā azartspēļu organizēšanu aizliegt;
* nepieciešams paredzēt tiesības pašvaldībām noteikt termiņu, kādā azartspēļu organizētājiem jāizbeidz azartspēļu pakalpojumu sniegšanu vietās, kas vairs neatbilst aktuālā pašvaldības teritorijas plānojuma noteikumiem (pēc grozījumiem pašvaldības teritorijas plānojumā vai jauna plānojuma izstrādes);
* nepieciešams papildināt (precizēt) AIL 41. panta otro daļu (uzskaitītas vietas, kur azartspēles nav atļauts organizēt): – proti, noteikt, ka azartspēļu organizēšana ir aizliegta daudzdzīvokļu dzīvojamās mājās un aktīvās atpūtas un sporta centros (sporta kompleksos, stadionos, hallēs u.tml.);
* nepieciešams paredzēt tiesības pašvaldībām noteikt, kādā attālumā (rādiusā) no AIL 41. panta otrajā daļā noteiktajām vietām darbojas aizliegums organizēt azartspēles.

Spēļu zāļu un kazino pieejamības lokalizācijas ierobežošana nav vienīgais līdzeklis azartspēļu problemātisku spēlēšanas paradumu ierobežošanā[[67]](#footnote-67). Pašvaldībām, virzot iedzīvotājus veselīgai brīvā laika pavadīšanai, būtu jānodrošina alternatīvas izklaides, kas būtu spējīgas konkurēt ar azartspēlēm.

Zemāk ir apskatīti labās prakses piemēri dažādiem risinājumiem azartspēļu problemātisku spēlēšanas paradumu ierobežošanā.

**Labās prakses piemēri azartspēļu problemātisku spēlēšanas paradumu ierobežošanā**

1. Fiziskās piekļuves ierobežošana
2. *Azartspēļu norises vietu teritoriālā ierobežošana*

Azartspēļu norises vietu ierobežojumu ieviešanas mērķis ir mazināt problemātisku spēlēšanas paradumu attīstības riskus populācijā. Pieejamie pierādījumi balstās uz starptautiski veiktiem pētījumiem, kuru ietvarā veikta izpēte par ietekmi, kādu spēļu zāļu vai kazino teritoriāli ierobežojumi vai noteikta azartspēļu veida aizliegšana ir atstājusi uz problemātisku spēlēšanas paradumu attīstības riska mazināšanu.

Saskaņā ar pētījumu datiem spēļu zāļu vai kazino pieejamības lokalizācijas ierobežošana ir viens no līdzekļiem azartspēļu problemātisku spēlēšanas paradumu ierobežošanā[[68]](#footnote-68).

Ņemot vērā, ka starptautiskā praksē, ieviešot ierobežojumus “zemes” azartspēļu jeb azartspēļu, kas nav interneta vidē, pieejamībai, nav noteikts pilnīgs to vietu un veidu aizliegums, būtu nepieciešams izvērtēt, kā teritoriāla azartspēļu pieejamības ierobežošana veicina tieši pieprasījumu pēc nelegālo interaktīvo azartspēļu pakalpojumiem, kā arī ierobežojuma ietekmi uz pieprasījumu pēc interaktīvajām azartspēlēm.

Kā piemēru, kad, ieviešot ierobežojumus “zemes” azartspēļu pieejamībai, būtiski pieauga nelegālā azartspēļu tirgus daļa, var minēt Krieviju un Ukrainu, kurās bija izvēlēts tieši teritoriālais ierobežojums kā līdzeklis cīņā ar azartspēļu atkarību.

Vienlaikus pētījumi ir apliecinājuši, ka azartspēļu norises vietu attālumam līdz iedzīvotāju dzīves vietai ir statistiski nozīmīga saikne ar paredzamo problemātisko paradumu izplatību pieaugušo populācijā. Iedzīvotājiem, kuri dzīvo 16 km rādiusā no spēļu zālēm vai kazino, pastāv divas reizes augstāks problemātisku spēlēšanas paradumu attīstības risks nekā iedzīvotājiem, kuri dzīvo lielākā attālumā. Šis risks visaugstākais ir 30 gadus vecu, kā arī vecāku iedzīvotāju vidū[[69]](#footnote-69).

Arī attiecībā uz citiem azartspēļu veidiem šāda saikne ir konstatēta, proti iedzīvotājiem, kuri dzīvo tuvāk nekā 0,7 km no jebkādas azartspēļu norises vietas, ir 2,05 reizes lielāks problemātisku paradumu attīstības risks nekā iedzīvotājiem, kuri dzīvo vairāk nekā 3 km attālumā. Ņemot vērā, ka risks, ka iedzīvotāji spēlēs azartspēles un ka viņiem izveidosies problemātiski spēlēšanas paradumi, ievērojami palielinās, ja dzīvesvietas tuvumā atrodas spēļu zāle vai kazino, tad šādu azartspēļu vietu ierobežošana ir visbūtiskākā teritorijās, kurās ir liels iedzīvotāju blīvums.

Būtiski atzīmēt, ka, nosakot teritoriālo ierobežojumu azartspēļu pieejamībai, vēsturiski kazino ES valstīs un Amerikas Savienotajās valstīs bija izvietotas ārpus blīvi apdzīvotām vietām un koncentrētas tūristu iecienītajās teritorijās, orientējot azartspēles kā eksporta preci (“*gambling go home with the tourist*”). Šī principa saglabāšana un uzsvēršana ir nozīmīga azartspēļu problemātisku spēlēšanas paradumu ierobežošanā[[70]](#footnote-70).

Turklāt pētījumos ir norādīts, ka ir vērojams pieprasījuma pieaugums pēc interaktīvajām azartspēlēm, ja tiek noteikts ierobežojums konkrētam “zemes” azartspēļu veidam[[71]](#footnote-71). Līdz ar to līdztekus “zemes” kazino un spēļu automātu pieejamības ierobežojumam, vērtējamas piekļuves ierobežošanas iespējas arī nelegālajām un interaktīvajām azartspēlēm, kas kopumā visvairāk asociējas ar atkarības veidošanas riskiem[[72]](#footnote-72). Valstis izvēlas dažādas pieejas interaktīvo azartspēļu veidu ierobežošanā, t.sk. ierobežojot interaktīvās kazino spēles[[73]](#footnote-73).Vienlaicīgi jāpiebilst, ka jebkuru ierobežojumu piemērošana interaktīvajai videi nekavējoties atspoguļojas nozares darbībā, jo interaktīvās vides klientam ir vienkāršota pāreja pie nelicenzētiem operatoriem, šis aspekts atšķir interaktīvo vidi no “zemes” spēlēm. Nelicenzēto, neregulēto vietņu pieejamība padara licencēto operatoru darbību mazāk konkurētspējīgu, rezultātā – liels skaits Latvijas iedzīvotāju izvēlas spēlēt nelicencētās vietnēs, kur spēlētāji tiek pakļauti krāpšanas, agresīvas un papildus atkarības risku palielinošas komercprakses, datu aizsardzības un citiem riskiem, kā arī šādas spēles rezultātā valsts kasē nenonāk nodokļu ieņēmumi, netiek ievēroti NILLTFNL un citi pasākumi.

1. *Spēļu zāļu skaita ierobežojums*

Līdzšinējā starptautiskā prakse augsta riska azartspēļu ierobežošanā ir balstīta uz gūto pieredzi spēļu automātu pieejamības ierobežošanā, nosakot spēļu automātu maksimālo limitu konkrētā teritorijā un norises vietā vai spēļu automātu blīvumu konkrētā teritorijā. Ilgstošā laika periodā novērota azartspēļu spēlēšanas izplatības samazināšanās iedzīvotāju populācijā, kas veicina arī problemātisku un patoloģisku spēlēšanas paradumu riska samazināšanos[[74]](#footnote-74).

Pierādījumi apliecina pastāvošo saikni starp spēļu automātu blīvumu un iedzīvotāju izdevumiem azartspēļu spēlēšanai[[75]](#footnote-75),[[76]](#footnote-76). Spēļu automātu blīvums tiek definēts kā konkrētā iedzīvotāju populācijā pieejamo spēļu automātu skaits, piemēram, rēķinot uz 1000 iedzīvotājiem.

Jo lielāks ir spēļu automātu blīvums konkrētā teritorijā, jo lielāks ir pavadītais laiks un izdevumi azartspēļu spēlēšanai[[77]](#footnote-77), kā arī augstāks ir noziedzības un bezdarba līmenis[[78]](#footnote-78). Balstoties uz pētījuma datiem, augsts spēļu automātu blīvums tiek saistīts ar lielāku iedzīvotāju pieprasījumu pēc palīdzības saņemšanas problemātisku spēlēšanas paradumu rezultātā[[79]](#footnote-79).

1. *Augsta riska azartspēļu ierobežošana*

Ir atsevišķi azartspēļu veidi, kuru spēlēšanas rezultātā radītais risks problemātisku paradumu attīstībai ir augstāks nekā citu veidu azartspēlēm. To apstiprina pierādījumi, kas gūti pētījumu ietvarā, apliecinot, ka spēļu automātu, kazino spēļu (t.sk., interaktīvās kazino spēles), sporta totalizatoru spēlēšana ir vairāk saistīta ar problemātisku paradumu attīstību nekā izložu un momentloteriju spēlēšana[[80]](#footnote-80).

Jāuzsver, ka dažādu azartspēļu veidu radītais risks nav nemainīgs, - tas var mainīties, mainot spēles parametrus (spēles ātrumu, maksimālās likmes lielumu u.c.), tādejādi vai nu palielinot vai samazinot to riska potenciālu.

Apsverot potenciāli kaitīgāku azartspēļu formu pieejamības ierobežošanu, kā faktors pašvaldības teritorijā izstrādāto rīcības plānu azartspēļu pieejamības ierobežošanai, jāņem vērā, ka spēlētāji, kuriem ir raksturīgi problemātiski un patoloģiski paradumi, biežāk spēlē dažādas azartspēles nekā spēlētāji, kuriem nav raksturīgi šādi paradumi[[81]](#footnote-81). Tajā pašā laikā, pētījumi ir apliecinājuši, ka lielākajai daļai problemātisko spēlētāju viens azartspēļu veids saglabājas kā primārs problemātisko paradumu iemesls[[82]](#footnote-82).

Spēļu automātu aizlieguma efektivitāte ir empīriski apstiprināta pētījumos, vienlaikus norādot uz tendenci palielināties interaktīvo azartspēļu tirgus segmentam[[83]](#footnote-83).

II. Ierobežojums konkrētai spēlētāju kategorijai piedalīties azartspēlēs

1. *Aizliegums rezidentiem piedalīties azartspēlēs*

Dažās valstīs pilnībā vai daļēji ir aizliegums piedalīties kazino spēlēs konkrētu pilsētu, kurā izvietots kazino, iedzīvotajiem. Piemēram, Slovēnijā pastāv ierobežojums konkrētās pilsētas iedzīvotājiem līdz 4 reizēm mēnesī apmeklēt kazino. Šīs pieejas pamatā ir līdzīga motivācija, kas ir saskatāma spēļu zāļu teritoriāli noteiktajiem ierobežojumiem, proti, mērķis ir pasargāt vietējos iedzīvotājus, vienlaikus orientējot azartspēļu piedāvājumu uz tūristiem.

1. *Aizliegums sociāli neaizsargātām personām piedalīties azartspēlēs*

Vairākās valstīs sociālekonomiskais statuss var būt par iemeslu aizliegumam piedalīties azartspēlēs, it īpaši tas attiecas uz personām, kurām ir piešķirts bezdarbnieka vai maznodrošinātas personas statuss, kā arī tas varētu tikt attiecināts uz citām personām, kas saņem sociālo palīdzību.

Tas korelē ar pētījumiem, kuros secināts, ka noteiktā teritorija, kurā ir liels dzīvojošo iedzīvotāju īpatsvars, kas saņem pašvaldības nodrošinātu sociālu palīdzību un ir ar bezdarbnieka statusu vai/un ar zemu ienākumu līmeni, atrodas paaugstinātā riska grupā.

Svarīgi atzīmēt, ka minētā nostāja sakrīt ar plašsaziņas līdzekļos pieejamo azartspēļu nozares pārstāvja viedokli, ka “azartspēles un maznodrošinātie ir absolūti nesavienojamas lietas”[[84]](#footnote-84). Ņemot vērā iepriekšminēto, ir apsverama iespēja, izstrādājot kompleksu pieeju azartspēļu problemātisku spēlēšanas paradumu ierobežošanai, izslēgt no dalības azartspēlēs sociāli neaizsargāto personu kategoriju.

III. Nosacījumi azartspēļu organizēšanai

1. *Spēlētāja iepriekšējā apņemšanās*

Azartspēļu problemātisku spēlēšanas paradumu ierobežošanā var tikt nodrošināti sekojoši pasākumi, kas orientēti uz spēlētāja iepriekšēju apņemšanos, pirms uzsākta piedalīšanās azartspēlēs:

* nodrošināts, ka spēlētāja reģistrācijas posmā spēlētājs var pēc noklusējuma noteikt naudas depozīta maksimālās summas ierobežojumus, kā arī pagaidu ierobežojumus. “Zemes” azartspēlēm tiek izmantotas “gudrās kartes”, kurās ir noteikti naudas limiti, piemēram, spēlei spēļu automātos;
* nodrošināts, ka spēlētājs pēc noklusējuma var periodiski saņemt informatīvus brīdinājumus par laimestiem un zaudējumiem spēles vai derību laikā un informāciju par to, cik ilgi spēlētājs ir spēlējis. Minētās pieejas efektivitāte ir pierādīta arī attiecībā uz spēļu automātiem. Spēlētājam jāapstiprina informatīvais brīdinājums un jādod iespēja uz laiku pārtraukt vai turpināt azartspēli;[[85]](#footnote-85)
* ekrāna pulksteņa uzstādīšana ar mērķi spēlētājam saglabāt laika kontroles sajūtu.

1. *Spēļu zāļu darbinieku apmācība*

Azartspēļu organizētājiem un azartspēļu regulatīvajai iestādei ir jāinformē attiecīgie darba ņēmēji/personāls, kuri strādā ar azartspēļu pasākumiem saistītā jomā, par riskiem, kas saistīti ar visa veida azartspēlēm. Darba ņēmēji/personāls, kas tieši mijiedarbojas ar spēlētājiem, jāapmāca, lai nodrošinātu, ka viņi izprot ar azartspēļu izraisītām problēmām saistītus jautājumus un ir kompetenti sniegt atbildes spēlētājiem par attiecīgajiem jautājumiem, kā arī atpazīt problemātiskos spēlētājus un piedāvāt kādu no veidiem/instrumentiem spēlētāja paškontroles noteikšanai.

1. *Proaktīva iesaiste komunikācijā ar problemātiskiem spēlētajiem*

Azartspēļu organizētājam ir izstrādāta politika un procedūras, ar ko atvieglo mijiedarbību ar spēlētājiem, ja viņu uzvedība azartspēlēs norāda, ka pastāv azartspēļu izraisītu problēmu rašanās risks.

Šveicē kazino apmāca darbiniekus un izmanto uzvedības stresa testu. Gadījumos, ja apmeklētājs atbilst testā iekļautajiem kritērijiem, darbinieks uzsāk sarunu ar problemātisko spēlētāju, lai novērtētu iespēju noteikt apmeklējumu ierobežojumu vai aizliegumu.

Nīderlandes prasība pirms kazino apmeklējuma rādīt personas ID karti ļauj noteikt personas apmeklējumu skaitu. Ja automatizēti tiek fiksēts, ka tas ir būtiski palielinājies un pārsniedz 20 apmeklējumus katrā mēnesi triju mēnešu laikā, tad automātiski persona tiek aicināta parakstīt apmeklējumu ierobežošanas dokumentu vai pašatteikties no azartspēlēm.

Līdzīga pieeja pastāv arī Austrijā, kur apmeklējumu skaitu fiksē, nolasot informāciju no ID kartēm, un, ja 180 dienu laikā persona apmeklējusi kazino vairāk nekā 90 dienas, tad tā tiek informēta par to, ka personas uzvedībā tiek saskatītas problemātiskas spēles pazīmes. Turklāt apmeklētāja ID uz laiku kļūst nederīga kazino apmeklējumiem, bet pēc septiņiem terminētiem aizliegumiem aizliegums kļūst pastāvīgs.

*Iespējamie risinājumi*

*1.Risinājums – Esošā regulējuma saglabāšana*

Pašreizējais regulējums paredz plašas iespējas pašvaldībām pieņemt pozitīvo vai negatīvo lēmumu par azartspēļu vietas atļaušanu. Šobrīd vērojama tendence Latvijas pašvaldībās aizliegt turpmāko azartspēļu zāļu palielināšanos, kā arī azartspēļu veidus koncentrēt tikai četru un piecu zvaigžņu viesnīcās (Rīgas domē 2017.gada 23.maijā nolemts pavisam aizliegt spēļu zāles Rīgas vēsturiskajā centrā, izņemot četru un piecu zvaigžņu viesnīcas. Ar Rīgas domes lēmumu tiks uzdots pašvaldības Juridiskajai pārvaldei gatavot lēmuma projektus par katru konkrēto spēļu zāli, kura atrodas Rīgas vēsturiskajā centrā. Ar šiem lēmumiem pašvaldība atteiks komersantiem spēļu zāles vietu. Savukārt pēc tam, kad pašvaldība pieņems lēmumu par spēļu zāles vietas aizliegumu konkrētai spēļu zālei, komersantam atbilstoši likumam būs vēl pieci gadi.) Strīdi starp pašvaldību kā lēmuma pieņēmēju un azartspēļu organizatoriem tiek risināti tiesā.

*Risinājuma priekšrocības:*

* nav nepieciešami grozījumi normatīvajos aktos;
* pašvaldībām ir plašas rīcības iespējas pieņemt konkrētus lēmumus, balstoties uz ļoti dažādiem apsvērumiem.

*Risinājuma trūkumi:*

* pietrūkst izvērtējuma, kā pilnīga aizlieguma gadījumā šāds pašvaldības lēmums ietekmēs atkarības izplātīšanas aspektus, attiecīgi pamatojot lēmuma samērīgumu;
* pašvaldības pieņemtajos lēmumos pārsvarā nav pierādīta attiecīgā lēmuma efektivitāte un nav izvērtēti citi iespējamie azartspēļu vietu izvietojumi;
* pētījumos ir vērojams pieprasījuma pieaugums pēc interaktīvajām azartspēlēm, ja tiek noteikts ierobežojums konkrētam “zemes” azartspēļu veidam, savukārt interaktīvo azartspēļu sasniedzamība ir ievērojami vienkāršāka;
* pašvaldību lēmumos pārsvarā nav piedāvāta alternatīva kultūrvēsturiska mantojuma negatīvās ietekmes mazināšanai (piemēram, nosakot citas prasības azartspēļu organizēšanas vietu vizuālajam noformējumam);
* nelegālā azartspēļu segmenta attīstība, kas palielina risku, ka daļa spēlētāju pāries uz nekontrolēto vidi;
* trūkstošo spēlētāju aizsardzības pasākumu rezultātā, nekontrolētas vides azartspēļu spēlēšana var palielināt azartspēļu atkarības risku;
* strīdi par pieņemtajiem lēmumiem, aizliedzot azartspēļu organizatoriem piedāvāt azartspēles noteiktajās vietās, tiek risināti tiesāšanas procesā, kas ir laika ietilpīgi un prasa ievērojamu cilvēkresursu ieguldījumu gan valsts/pašvaldības, gan nozares pusē.

*2.Risinājums – Divpakāpju sistēmas nostiprināšana lēmumu pieņemšanā par azartspēles vietu organizēšanu*

Risinājums paredz likuma līmenī noteikt skaidrus kritērijus, pēc kuriem pašvaldībām ir jāvadās, pieņemto lēmumu par konkrētu azartspēļu organizēšanas vietu. Pasākums ir īstenojams, nosakot likuma līmenī konkrētus kritērijus, atbilstoši kuriem pašvaldība teritoriālajā plānojumā nosaka teritorijas, kurās azartspēles ir atļautas, t.sk.:

* koncentrējot azartspēļu aktivitātes uzņēmējdarbību ekonomiski un sociāli visaktīvākajā pilsētas teritorijā (ieviešot principu “azartspēle iet prom ar tūristu”);
* mazinot ietekmi uz kultūrvēsturisko mantojumu (nosakot citas prasības azartspēļu organizēšanas vietu vizuālajām noformējumam);
* atļaujot azartspēļu organizēšanu teritorijās, kuras ir efektīvi kontrolējamas no sabiedriskās kārtības nodrošināšanas viedokļa.

Kā papildu elementu pašvaldībām, kurās azartspēles izmanto lielākoties pašvaldību iedzīvotāji un koncentrēšanās uz tūristiem nav izteikta, paredzēt tiesības azartspēļu vietu skaita noteikšanai proporcionāli iedzīvotāju skaitam noteiktajā pašvaldībā.

*Risinājuma priekšrocības:*

* novērstas normatīvo aktu interpretācijas iespējas pašvaldībās un nozarē;
* konkrēto kritēriju noteikšana likumā, atbilstoši kuriem pašvaldība teritoriālajā plānojumā nosaka teritorijas, novērsīs riskus, kas bija konstatēti 1994.gada 16.jūnija likuma “Par izlozēm un azartspēlēm” (spēkā pirms stājas spēkā 2005.gada 17.novembra Azartspēļu un izložu likums) 20.pantā, kas paredzēja pašvaldībām tiesības noteikt teritorijas, kurās nedrīkst atrasties azartspēļu organizēšanas vietas, un kas bija izmantotas nesabalansējot sabiedrības intereses un uzņēmējdarbības attīstības iespējas;
* azartspēļu veidi, kas visvairāk asociējas ar atkarības veidošanos, tiek koncentrēti tūristu koncentrēšanās vietās;
* veicināta uzņēmējdarbība ekonomiski un sociāli visaktīvākajā pilsētas teritorijā;
* maksimāli samazināta iespējamā negatīvā ietekme uz kultūras mantojumu;
* tiek aizsargātas sabiedrības intereses problēmjautājumos, uz kuriem tiek vērsti likumā noteiktie kritēriji azartspēļu pieejamības ierobežošanai.

*Risinājuma trūkums –* azartspēļu ierobežošanas kritēriju izstrāde ietekmē plašu valsts politiku segmentu (kultūras, veselības, labklājības, teritoriālās plānošanas, uzņēmējdarbības veikšanas brīvības utt.).

*3.Risinājums – Azartspēļu organizēšanas vietas ierobežošanas nosacījumu atrunāšana likumā*

Risinājums paredz paplašināt AIL minēto azartspēļu organizēšanas vietu ierobežojumu uzskaitījumu, vienlaikus izslēdzot pašvaldību tiesības vērtēt būtisku sabiedrības tiesību aizskārumu: papildus AIL šobrīd atrunātajam, azartspēles tiek aizliegts organizēt dzīvojamo rajonu teritorijās, kā arī 0,2 km attālumā no AIL 41. panta otrajā daļā minētajām vietām (nosakot pārejas periodu līdz vienam gadam pēc licences atcelšanas).

Atsevišķi būtu vērtējams jautājums par aizliegumu totalizatora organizēšanai sporta pasākumu rīkošanas vietās pilsētu teritorijās, attiecībā uz kurām pastāv ierobežojošie pašvaldību lēmumi azartspēļu organizēšanai. Būtu nepieciešams paredzēt citu risinājuma variantu, atļaujot licencētas totalizatora iespējas, ņemot vēra pastāvošo alternatīvu piedalīties totalizatora azartspēlēs interaktīvajā vidē. Tādā veidā tiks līdzsvarotas sabiedrības intereses ar iespēju veicināt licencētās uzņēmējdarbības konkurētspēju.

*Risinājuma priekšrocības:*

* likumā imperatīvi tiks noteikti gadījumi, t.sk., teritoriālajā (vietas) aspektā, kurā situācijā bez papildu izvērtējuma nosakāms aizliegums organizēt azartspēles, kas būtiski mazinās slogu gan pašvaldībām, gan nozarei;
* ieviesta vienveidīga piemērošanas prakse visās pašvaldībās;
* novērstas jēdziena “būtisks sabiedrības interešu aizskārums” dažādas interpretācijas;

*Risinājuma trūkumi:*

* pastāv risks, ka aizliegumu uzskaitījums būs nepilnīgs un neaptvers visus gadījumus, kur pastāv atkarības palielināšanas riski;
* pastāv risks, ka atsevišķos gadījumos būtu iespēja pieņemt lēmumu sasniedzot augstāku samērīgumu, izvērtējot visus konkrētās vietas apsvērumus.

*4.Risinājums – Konkrētu teritoriju iezīmēšana pašvaldību teritorijās*

Pasākums paredz noteikt tiesības pašvaldībai teritoriālās plānošanas normatīvajā aktā paredzēt konkrētas teritorijas, kurās azartspēļu organizēšanai atļauta vai aizliegta (risinājums pēc būtības paredz atgriezties pie regulējuma, kas bija spēkā pirms stājās spēkā 2005.gada 17.novembra Azartspēļu un izložu likums, 1994.gada 16.jūnija likuma “Par izlozēm un azartspēlēm” 20.pants paredzēja pašvaldībām tiesības noteikt teritorijas, kurās nedrīkst atrasties azartspēļu organizēšanas vietas, un kas tika izmantotas, nesabalansējot sabiedrības intereses un uzņēmējdarbības attīstības iespējas). Atsevišķi būtu vērtējams jautājums par aizliegumu totalizatora organizēšanai sporta pasākumu rīkošanas vietās pilsētu teritorijās, attiecībā uz kurām pastāv ierobežojošie pašvaldību lēmumi azartspēļu organizēšanai. Būtu nepieciešams paredzēt citu risinājuma variantu, atļaujot licencētas totalizatora iespējas, ņemot vēra pastāvošo alternatīvu piedalīties totalizatora azartspēlēs interaktīvajā vidē. Tādā veidā tiks līdzsvarotas sabiedrības intereses ar iespēju veicināt licencētās uzņēmējdarbības konkurētspēju.

*Risinājuma priekšrocības:*

* vienkāršs konkrētas vietas atļaujas izsniegšanas process azartspēļu organizētājiem;
* skaidrība nozares pārstāvjiem par uzņēmējdarbības attīstības iespējām konkrētās pašvaldības teritorijā.

*Risinājuma trūkumi:*

* vienoto kritēriju, balstoties uz kuriem notiks izvērtējums, trūkums, kas savukārt var novest pie atšķirīgas pašvaldību rīcības vienādos apstākļos;
* fragmentāra politikas veidošana azartspēļu organizēšanā, nododot tikai daļu no politikas veidošanas komponentēm pašvaldībām, tādā veidā mazinot valsts spēju visaptveroši regulēt sensitīvu jomu, kas prasa starpinstitucionālo pieeju (aptver veselības, kultūras, drošības aspektus);
* ir iespējams vienlīdzības, samērīguma, ka arī tiesības uz īpašumu principa pārkāpums (ir svarīgi Satversmes tiesas secinājumi);
* risks nelegālā azartspēļu segmenta attīstībai un attiecīgi pārejai uz nekontrolēto vidi, nesamērīgi ierobežojot azartspēļu organizēšanas vietas;
* atkarīgo personu skaita palielināšanās, izmantojot nekontrolētās vides resursus.

Izvērtējot piedāvāto risinājumu priekšrocības un trūkumus, par atbilstošāko tiek uzskatīts 2.risinājuma variants, ņemot vērā tā samērīgumu, kā arī sabiedrības un nozares interešu sabalansētību.

*Nepieciešamie pasākumi:*

* normatīvajos aktos noteikt ierobežojumus sociāli neaizsargāto personu dalībai azartspēlēs. Pasākuma īstenošana ir tehniski iespējama pēc vienota azartspēļu spēlētāju reģistra ieviešanas un reģistra datu savietošanas no valsts un pašvaldību informācijas sistēmām par attiecīgajiem iedzīvotāju piešķirtajiem statusiem;
* normatīvajos aktos noteikt ierobežojumus “zemes” azartspēļu un interaktīvo azartspēļu apmeklējumu skaitam konkrētajā periodā, ja personas rīcība un apmeklējumu skaits norada uz atkarības riskiem, labprātīgi virzot personu uz profilakses un/vai ārstēšanas iespējām. Pasākuma īstenošana ir tehniski iespējama pēc vienota azartspēļu spēlētāju reģistra ieviešanas;
* normatīvajos aktos noteikt azartspēļu organizētājiem pienākumu piedāvāt spēlētājam atbilstošu paškontroles instrumentu;
* normatīvajos aktos noteikt skaidrus kritērijus, pēc kuriem pašvaldībām ir jāvadās, pieņemot lēmumu par konkrētas azartspēļu organizēšanas vietas atļaušanu vai aizliegšanu (t.sk., koncentrējot azartspēļu aktivitātes uzņēmējdarbību ekonomiski un sociāli visaktīvākajā pilsētas teritorijā, mazinot ietekmi uz kultūrvēsturisko mantojumu, koncentrēšanās uz tūristiem, azartspēļu vietu skaita noteikšanai proporcionāli iedzīvotāju skaitam noteiktajā pašvaldībā).

## **Azartspēļu un izlozes nozares uzraudzība**

Latvija, veidojot AI nozares politiku, tāpat kā vairums ES dalībvalstu, ir izvirzījusi stingras prasības azartspēļu un izložu organizēšanai, nolūkā kontrolēt un regulēt azartspēļu un izložu piedāvājumu savās teritorijās, lai:

1. nodrošinātu, ka azartspēles patērētājiem ir drošas (t.sk., atbilst vispārējām elektrodrošības prasībām) un tiek rīkotas godīgi (*fair*) no viedokļa, ka automātu un citu azartspēļu iekārtu tehniskais aprīkojums un programmatūra nodrošina likumā noteiktās garantijas;
2. nodrošinātu, ka azartspēļu un izložu organizētāji atbilst likumā noteiktajām prasībām (tiem ir pietiekami finanšu līdzekļi, kuru izcelsme ir nosakāma, amatpersonām ir atbilstoša reputācija un tie nav bijuši notiesāti vai rīcībnespējīgi);
3. nodrošinātu azartspēļu un izložu kontroli un uzraudzību, lai tās tiktu organizētas tikai atbilstoši normatīvo aktu prasībām;
4. nodrošinātu sabiedrības un spēlētāju interešu aizsardzību un veiktu darbības, lai samazinātu iespējamo sociālo risku (atkarības veidošanos), saistītu ar azartspēlēm;
5. nepieļautu noziedzīgi iegūtu līdzekļu legalizāciju un spēļu rezultātu sarunāšanu, izvirzot speciālas prasības nozares darījumu atpazīšanai, kontrolei un uzraudzībai.

Pārsvarā ES dalībvalstīs azartspēļu uzraudzības institūcijas ir par nozari atbildīgā ministra tiešā pakļautībā vai neatkarīga institūcija vai citās uzraugošajās iestādēs integrētas institūcijas. Latvijā AI nozares kontroles un uzraudzības funkcijas veic IAUI.

IAUI pamatuzdevums ir veikt azartspēļu un izložu organizētāju licencēšanu, uzraudzību un kontroli, lai īstenotu AIL mērķi – nodrošināt sabiedrības interešu un spēlētāju tiesību aizsardzību.

Atbilstoši 2017.gada 21.jūnijā apstiprinātajai IAUI darbības stratēģijai 2017.-2019. gadam IAUI noteiktas šādas prioritātes:

* 1. veikt pasākumus, lai pilnveidotu azartspēļu automātu darbības uzraudzību, ieņēmumu plūsmas pārskatāmību un spēlētāju interešu aizsardzību, nodrošinot azartspēļu automātu saslēgšanu vienotā tīklā (automātu kontroles un uzraudzības sistēma – turpmāk AKUS) sākot ar 2019.gada 1.janvāri;
  2. nodrošināt Noziedzīgi iegūtu līdzekļu legalizācijas un terorisma finansēšanas novēršanas pasākumu plānā iekļauto stratēģisko mērķu un pasākumu izpildi, izstrādāt risku analīzi, sagatavot vadlīnijas azartspēļu un izložu kapitālsabiedrībām;
  3. mazināt ēnu ekonomiku interaktīvo azartspēļu jomā, nepieļaujot nelegālo piedāvājumu, un ieviešot mājaslapu satura, uzskaites un analīzes autonomo kontroles sistēmu;
  4. īstenot pasākumus, lai, uzsākot jaunu interaktīvo azartspēļu un izložu veidu organizēšanu, tiktu nodrošināta spēļu programmu atbilstība normatīvo aktu prasībām un spēlētāju interešu aizsardzība;
  5. nodrošināt IAUI resursu efektīvu pārvaldību, pilnveidojot iestādes administratīvo darbību, papildinot amatpersonu profesionālās prasmes un iemaņas, e-pakalpojumu izmantošanu sadarbībā ar klientiem un “konsultē vispirms” principa ievērošanu, vienlaikus IAUI darbiniekiem nodrošinot konkurētspējīgu atlīdzību un sociālās garantijas atbilstoši normatīvajos aktos noteiktajam regulējumam un kārtībai.

Šo prioritāšu aktualitāte saglabāsies arī līdz 2026.gadam.

IAUI ir viena no 22 uzraudzības iestādēm, kas 2017.gada 15.jūnijā parakstījusi sadarbības memorandu par principa “Konsultē vispirms” ieviešanu. Minētais princips tika ievērots IAUI darbībā jau iepriekš. 2018.gadā IAUI amatpersonas piedalījušās Valsts administrācijas skolas apmācību kursā par *Konsultē vispirms!* principu pielietošanu praktiskajā darbībā.

Par IAUI darbu vērtējums (klientu aptauja) tika veikts 2017.gada augustā – septembrī. Vidējais novērtējums 10 baļļu sistēmā par IAUI bija 8.5 punkti. Preču un pakalpojumu loteriju uzraudzībā – 7.97. Par azartspēļu uzraudzību aptauja netika veikta, jo tas būtu neobjektīvi. Darba kvalitāti apliecina arī sūdzību/pārsūdzību neesamība par IAUI darbībām un rīcību.

IAUI, ņemot vērā iegūto pieredzi un praksi, piedalās arī normatīvā regulējuma izstrādē un pilnveidošanā, t.sk. izsakot priekšlikumus AI nozares jomā.

Attīstoties AI nozarei, IAUI ir būtiski pieaudzis darba apjoms, kā rezultātā, lai uzdevumi tiktu atbilstoši prasībām un kvalitatīvi veikti, ir nepieciešams izvērtēt IAUI kapacitāti un finansējumu.

Iepriekšminētā pamatojums, ka 2018.gadā un turpmāk, paredzams, ka IAUI funkcijas un pienākumu apjoms palielināsies, ir sekojošs:

* 1. pieaug interaktīvo azartspēļu organizētāju skaits – pašlaik izsniegtas 10 licences, vēl 2 iesniegumi ir izskatīšanas stadijā, bet vēl 2 iesniegumi ir konsultāciju stadijā (2017.gadā Latvijā bija izsniegtas 7 interaktīvo azartspēļu organizēšanas licences);
  2. būtiski pieaudzis veicamo pienākumu apjoms noziedzīgi iegūtu līdzekļu legalizācijas un terorisma finansēšanas novēršanas jomā, sākot ar vadlīniju izstrādi, nozares apdraudējuma un ievainojamības riska matricas izstrādi, nozares riska izvērtējumu, kapitālsabiedrību darbinieku apmācību, iestādes rīcības plāna sagatavošanu, inspekcijas darbinieku apmācību, inspekcijas procedūru pārskatīšanu un piemērošanu, beidzot ar ikdienas kontroles pasākumiem NILLTFNL prasību ievērošanā;
  3. ieviešot AKUS – vienotās sistēmas darbības uzsākšanai, 2019.gada sākumā, kad turpināsies paralēli kontroles pasākumi, pārbaudot datus spēļu vietās un iegūtos datus AKUS, kļūdu testēšana un nepilnību novēršana, iegūto datu analīze un apstrāde, pārejas periodā pieaugs darba apjoms;
  4. ar 2020.gadu plānots uzsākt IAUI administrētā pašatteikušos spēlētāju reģistra darbību, ievadot Reģistrā datus no saņemtajiem iesniegumiem un kontrolējot to ievērošanu. Lai nodrošinātu atbalstu personām, kas vēlas tikt izslēgtas no iespējas spēlēt azartspēles, Veselības ministrijas priekšlikums ir izveidot IAUI atbalstu šīm personām, iekļaujot IAUI amatu sarakstā konsultanta (psihoterapeita/psihologa) amata vietu, līdzīgi kā Lietuvas azartspēļu uzraudzības iestādē;
  5. ja tiks pieņemts lēmums par reklāmas aizlieguma kompetento iestādi noteikt IAUI, tad pašlaik esošajā situācijā ar azartspēļu un izložu reklāmu, preču zīmēm un sponsorēšanu, būs nepieciešami resursi, lai šo jomu sakārtotu;
  6. sākot ar 2018.gada 1.janvāri, atbilstoši Statistikas likuma 1.panta devītajai daļai, IAUI ir statistikas iestāde oficiālās statistikas programmas ietvaros, kā arī IAUI ir valsts nodevu administrējošā iestāde, uzskaitot maksājumus valsts budžetā ne tikai pēc naudas plūsmas, bet arī pēc uzkrāšanas principa.

IAUI amatu sarakstā iekļauto amata vietu skaits ir 19 darbinieki, kas nav mainīts kopš 2009.gada. Pašlaik faktiski nodarbināti 18 darbinieki, jo 2 darbinieki pārtrauca darba attiecības 2018.gada februārī un maijā, ir izsludināti vairāki konkursi, bet vai nu nav atbilstošas kvalifikācijas pretendenti, vai pretendentu izvirzītās prasības neatbilst Valsts pārvaldes darbinieku atlīdzības likuma ietvaram. 2018.gada oktobrī darbu uzsāka viens jauns šīs jomas darbinieks.

Azartspēļu un izložu organizēšana ir cieši saistīta ar tehnoloģiju attīstības tendencēm pasaulē, un viena no IAUI darbības prioritātēm ir iekārtu tehnisko prasību pastiprināšana, spēļu programmu atbilstība normatīvo aktu prasībām un mājaslapu satura analīze. Latvijā, pateicoties augstajam IT attīstības līmenim un datu pārraides ātrumam, ir labvēlīga vide interaktīvo azartspēļu attīstībai.

Ievērojot Eiropas Padomes noziedzīgi iegūtu līdzekļu legalizācijas un terorisma finansēšanas novēršanas ekspertu komitejas “Moneyval” (turpmāk – Moneyval) novērtējumu par Latvijas nepietiekošajiem sasniegumiem noziedzīgi iegūtu līdzekļu legalizācijas un terorisma finansēšanas novēršanas jomā, viens no ieteikumiem attiecībā uz IAUI ir – nepieciešamība stiprināt iestādes kapacitāti, lai pilnvērtīgi varētu izpildīt Moneyval un Finanšu darījumu darba grupas (FATF) Rekomendācijas, izstrādātu vadlīnijas uzraugāmajiem subjektiem, veiktu atbilstošas apmācības, kontroles pasākumus un piemērotu soda sankcijas, vienlaikus pašiem IAUI darbiniekiem iesaistoties apmācības procesā. Šobrīd ir izveidojusies situācija, ka atbilstoši Ministru kabineta 2017.gada 24.maija rīkojuma Nr.246 “Pasākumu plāns noziedzīgi iegūtu līdzekļu legalizācijas un terorisma finansēšanas novēršanas risku ierobežošanai 2017.-2019.gadam” 6.2.punktā noteiktajam IAUI sākot ar 2018.gada 1.janvāri kapacitātes stiprināšanai noziedzīgi iegūtu līdzekļu legalizācijas un terorisma finansēšanas novēršanas jomā piešķirta viena amata vieta.

Pamatojoties uz augstākminēto, kā arī ņemot vērā nepieciešamās izmaiņas reklāmas uzraudzības jomā un, lai pilnvērtīgi, kvalitatīvi un efektīvi veiktu IAUI deleģētās funkcijas un pienākumus, IAUI būtu nepieciešamas papildus 2 amata vietas: speciālists, kas pārzina informācijas tehnoloģiju jomu, kā arī analītiķis, kas spēj saredzēt iegūto datu un finanšu rādītāju kopsakarības, novērtēt riskus, radīt kvalitātes vadības sistēmu licencēšanas prasību pilnveidošanai. Papildus tam, lai nodrošinātu atbalstu personām, kas vēlas noteikt sev liegumu spēlēt azartspēles, ir priekšlikums iekļaut IAUI amatu sarakstā konsultanta (psihoterapeita/psihologa) amata vietu. Minētās amata vietas tiks nodrošinātas, nepalielinot Finanšu ministrijas kopējo amata vietu skaitu resorā.

Saskaņā ar likuma “Par iedzīvotāju ienākuma nodokli” 17.panta 10.punktu ienākuma izmaksātājs ietur nodokli ienākuma izmaksas vietā un iemaksā to budžetā ne vēlāk kā ienākuma izmaksas mēnesim sekojošā mēneša piektajā datumā. Ienākuma izmaksātājs izmaksas vietā sagatavo Paziņojumu par fiziskai personai izmaksātajām summām, atbilstoši 2008.gada 25.augusta Ministru Kabineta noteikumiem Nr.677 “Noteikumi par iedzīvotāju ienākuma nodokļa paziņojumiem”. Šī paziņojuma veidlapa satur ziņas par ienākuma izmaksātāju – azartspēļu organizētāja nosaukumu, ienākuma saņēmēja – spēlētāja vārdu un uzvārdu, kā arī laimesta apjomu un datumu. Ņemot vērā to, ka šī nodokļa administrēšana ir Valsts ieņēmumu dienesta (turpmāk – VID) kompetencē, tad visas ziņas par personu, laimestiem un ieturēto iedzīvotāju ienākuma nodokli (turpmāk – IIN) tiek nodota VID. Šīs informācijas apmaiņa starp IAUI un VID būtu lietderīga sekojošu apsvērumu dēļ:

* ļautu IAUI savlaicīgāk iegūt ziņas par laimestiem, lai varētu detalizētāk un pilnīgāk sekot IIN ieturēšanas metodikai (viena apmeklējuma laikā, vai vienreizējais laimests);
* operatīvākai datu un informācijas salīdzināšanai par izmaksātajiem laimestiem un faktiski ieturēto IIN;
* lai pastiprinātu kontroli, mazinātu iespējamos riskus un iegūtu analītisko informāciju, vai visi deklarētie laimesti ir laimesti, kas iegūti spēles rezultātā, vai tie ir tikai darījumi, kas, iespējams, saistīti ar noziedzīgi iegūtu līdzekļu legalizācijas un terorisma finansēšanas novēršanas riskiem.

Attiecībā uz IAUI praksē konstatētajam normatīvo aktu pilnveidošanas iespējam, atzīmējam, ka AIL 37.panta pirmās daļas 4.punktā ir noteikts pienākums organizētajam vismaz septiņas dienas glabāt videoierakstu, taču praksē konstatēts, ka no notikuma brīža līdz iesnieguma saņemšanai vai informācijas saņemšanai par iespējamo pārkāpumu paiet lielāks laiks nekā 7 dienas, kas noteikts likumā. Līdz ar to, videoieraksta neesamība apgrūtina iesnieguma izskatīšanu, lietas izvērtēšanu un iespējamāko objektīvāko lēmumu pieņemšanu. IAUI izmanto šo videoierakstu apstrādi tikai likumā noteiktajiem mērķiem, lai nodrošinātu sabiedrības un spēlētāju tiesību aizsardzību, kā arī administratīvo pārkāpumu lietās, ievērojot Datu aizsardzības likuma prasības. Organizatoriem tiek pieprasītas ziņas no konkrētas videonovērošanas kameras par noteiktu datumu un noteiktu laika posmu. Ņemot vērā iepriekš minēto, būtu nepieciešams pagarināt video ieraksta glabāšanas termiņu līdz 30 dienām.

IAUI darbības un pienākumu pārskatīšana, novirzot IAUI ierobežotos resursus aktuālāko darbību veikšanai, atsakoties no nebūtiskām, novecojušām un aktualitāti zaudējušām prasībām, kas neietekmē azartspēļu un izložu darbības kvalitāti.

*Nepieciešamie pasākumi*:

* normatīvajos aktos iekļauto prasību azartspēļu un izložu uzraudzībai lietderības pārskatīšana:
* prasības par izložu noteikumu izvietojumu biļešu tirdzniecības vietās;
* loteriju organizēšanas dokumentu iesniegšana preses tirdzniecības vietās.
* azartspēļu un izložu reklāmas uzraudzības pilnveidošana – veikt reklāmas uzraudzību un normatīvajos aktos noteikt tiesības IAUI pieņemt lēmumus par reklāmas pārkāpumiem.
* nodrošināt informācijas apmaiņu starp IAUI un VID par Paziņojumu par fiziskai personai izmaksātajām summām, atbilstoši 2008.gada 25.augusta Ministru Kabineta noteikumiem Nr. 677 “Noteikumi par iedzīvotāju ienākuma nodokļa paziņojumiem”, veicot attiecīgus grozījumus normatīvajos aktos.
* veikt grozījumus AIL, pagarinot video ieraksta glabāšanas termiņu līdz 30 dienām.
* IAUI kapacitātes stiprināšana – papildu amata vietas.

## **Azartspēļu un izložu nozares attīstība**

AI nozarē novērojama stabila attīstības tendence. Informācija ir sagatavota, pamatojoties uz IAUI sniegtajiem datiem. Vērtējot AI nozares datus piecu pilnu pārskata gadu griezumā nozīmīgākais īpatsvars ir ieņēmumiem no azartspēlēm. (skat. 2.attēlu).

2.attēls. Azartspēļu un izložu uzņēmumu kopējais apgrozījums

Lai gan vērojama azartspēļu un izložu uzņēmumu apjoma pieauguma tendence, azartspēļu iekārtu skaits salīdzinājumā ar 2016.gada un 2017.gada nodali 2018.gadā ir samazinājies, kas liecina par iekārtu efektīvāku izmantošanu Valsts mēroga izlozes aizņem vien 7% no kopējā izložu un azartspēļu tirgus GGR(apgrozījums mīnus izmaksātie laimesti) VAS “Latvijas Loto” aprēķināts pēc azartspēļu ieņēmumu aprēķināšanas metodes).

3.attēls. Azartspēļu iekārtu skaits (2016.-2018.g.)

Ņemot vērā tendenci azartspēļu un izložu uzņēmumu apgrozījuma pieaugumam, novērojams nozarē nodarbināto darba ņēmēju pieaugums (skat. 4.attēlu).

4.attēls. Azartspēļu nozarē nodarbināto skaits

Lai izvērtētu nozares attīstības tendences reģionos, ir analizēti dati par azartspēļu iekārtu skaita izmaiņām Latvijas desmit lielākajās pilsētas. Rezultāti apliecina vienas pilsētas izteiktu līdera pozīciju, kur koncentrētas 90% visu azartspēļu nozarē izmantotās iekārtas (skat. 5.attēlu).

5.attēls. Azartspēļu iekārtu skaita izmaiņas Latvijas pilsētās

*Azartspēļu jomas attīstības tendences*

Azartspēļu nozare pēdējo 20 gadu laikā ir piedzīvojusi strauju tehnoloģisko izaugsmi gan pasaulē, gan Latvijā. Latvijā, sekojot globālajām tendencēm, pēdējos gados ir strauji attīstījušās interneta azartspēles. To apliecina gan jaunu tirgus spēlētāju ienākšana, gan būtiskais attiecīgās nozares uzņēmumu ieņēmumu pieaugums.

Tehnoloģiskās inovācijas ir vērojamas arī spēļu automātu segmentā un kazino darbībās. Pateicoties tehnoloģiju un viedierīču attīstībai, azartspēļu pakalpojums kļūst arvien pieejamāks, kas nozīmē turpinošu pieaugumu interneta azartspēļu segmentā. Jau tagad spēlētāji var izvēlēties nedoties uz tradicionālajām spēļu zālēm, bet spēlēt azartspēles ne tikai savā datorā, bet arī planšetēs un viedtālruņos speciāli pielāgotās lapās. Mobilās platformas padara kazino spēles pieejamas arvien plašākam interesentu lokam.

Latvijā interaktīvo azartspēļu joma attīstās ļoti strauji, 2017.gadā sasniedzot gandrīz dubultotu ieņēmumu pieaugumu, salīdzinot ar 2016.gadu. Interaktīvo azartspēļu jomā lielāko īpatsvaru veido kazino spēles (63,7%), totalizatora ieņēmumi veido 35,4%, bet 0,9% aizņem kāršu turnīru ieņēmumi (2017.gadā). (skat. 6.attēlu).

6.attēls. Ieņēmumu apjoms no interaktīvajām azartspēlēm

Turpmākajos gados, pateicoties gan viedierīču tehnoloģiskajām inovācijām, padarot tās arvien jaudīgākas un lietotājiem ērtākas, gan datu pakalpojumu izmaksu samazinājumam, gan arvien pieaugošajam laikam, ko cilvēki pavada viedtālruņos, azartspēļu nozares attīstība ir saistāma tieši ar interneta azartspēļu izaugsmi.

Mainās arī maksāšanas paradumi. Ja vēsturiski tradicionālajos kazino norēķini notika skaidrā naudā, tad internetā visi norēķini notiek bezskaidrā naudā. Globāli arvien vairāk tiek izmantoti dažādi bezskaidras naudas norēķinu servisi, ko pieprasa spēlētāji savai ērtībai. Kā vienu no tendencēm nākotnes kontekstā jāiezīmē arī aizvien plašāku kriptovalūtas izmantošanu[[86]](#footnote-86).

Latvijā 2019. gadā visi spēļu automāti tiek saslēgti vienotā tīklā, ieviešot AKUS, kas ievērojami uzlabos nozares uzraudzības iespējas tiekoties uz konkurētspējīgu un caurskatāmu uzņēmējdarbības vidi.

Neskatoties uz to, ka azartspēles katrā ES valstī regulē nacionālie tiesību akti, interneta azartspēlēm ir potenciāls nākotnē savu pakalpojumu eksportēt ne tikai Eiropas līmenī, bet arī globāli. Arī tradicionālajām jeb “zemes” azartspēlēm ir potenciāls kļūt par eksporta produktu.

Šobrīd interneta spēļu vidē ir parādījusies jauna tendence attiecībā uz izklaides spēlēm, kas pēc savas būtības sāk tuvināties interaktīvajām azartspēlēm, un par ko diskusijas ir sāktas arī ES līmenī.

2018.gada maijā Eiropas Azartspēļu uzraudzības institūciju Asociācijas ikgadējā konferencē galvenā diskusiju tēma bija “Jaunās tendences – azartspēļu un izklaides spēļu tuvināšanās”. Šobrīd izklaides spēles (*social games*) ir pieejamas visos sociālajos tīklos dažādu vecumu cilvēkiem, tās īpaši piesaista jauniešus, pat bērnus, ar dažāda veida interesantām aplikācijām, un šo spēļu būtība ir līdzīga kā azartspēlēm. Piemēram, lai nokļūtu augstākā līmenī, var veikt virtuālus pirkumus, likt derības, un dažās no spēlēm ir iespējams “nopelnīto” virtuālo naudu pat apmainīt pret reālu naudu. Tieši tādēļ, ka šādas spēles ir ļoti vilinošas nepilngadīgajām personām un bieži vien ir nepieciešamas iemaksas un ir iespējas iegūt reālu ienākumu, Eiropas valstu azartspēļu uzraugi diskutē par šo spēļu attīstību, to “tuvošanos” azartspēļu nosacījumiem, bet kurām šobrīd nav uzraudzība, kontrole un noteikti ierobežojumi nepilngadīgajām personām. Konferencē tika panākta vienošanās, ka azartspēļu uzraugiem ir svarīgi saglabāt augstus standartus azartspēļu nozares uzraudzībā, it īpaši attiecībā pret nepilngadīgajām personām un vieglāk ievainojamām personām. Tā kā sociālās spēles ļoti strauji tuvojas azartspēļu izraisītajiem riskiem, būtu svarīgi nepieļaut, ka izklaides spēles kļūst par neuzraudzītu azartspēļu sastāvdaļu. Tādējādi turpmāk būtu nepieciešams sekot Eiropas Azartspēļu uzraudzības institūciju Asociācijā secinātajam un turpmākiem iespējamiem risinājumiem un kontroles iespējām, lai nepilngadīgās personas šādās spēlēs, kas līdzinās azartspēlēm, nevarētu piedalīties.

*Izložu jomas attīstības tendences*

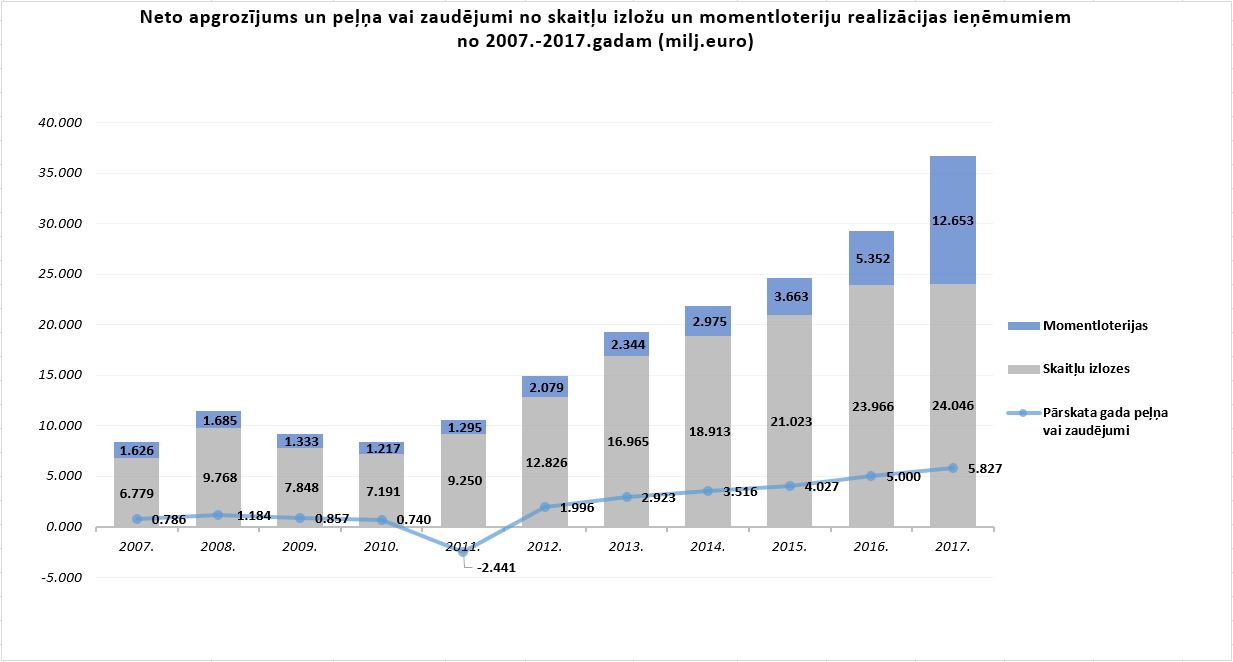
Pēdējos gados izložu jomā Latvijā paralēli tradicionālajām tirdzniecības vietām strauji attīstās arī interneta tirdzniecības kanāls, un spēkā esošais normatīvais regulējums ļauj tirgū ienākt arī interaktīvajām izlozēm.

Kā labākā prakse izložu organizēšanai plaši tiek atzīti valsts loteriju monopoli. Saskaņā ar ES Tiesas atzinumu monopola pieeja ir spējīga labāk un efektīvāk pārvarēt riskus, kas saistīti ar šo nozari [[87]](#footnote-87). ES uzskata, ka dalībvalstīm pašām ir tiesības pieņemt lēmumu attiecībā uz valsts loteriju monopola saglabāšanu un ES līmenī netiek saskatīta nepieciešamība ierobežot dalībvalstu vēlmi saglabāt savā īpašumā valsts loteriju uzņēmumus vai noteikt to darbībai stingrākas prasības.

Attiecībā uz izložu produktu attīstību jāmin, ka starptautiskas izlozes ar lieliem uzkrājumiem ieņem arvien būtiskāku lomu loteriju uzņēmumu darbībā. Loteriju uzņēmumi strauji paplašina savus produktu portfeļus, diversificējot darbību un veltot konkrētām mērķa grupām to pieprasītos produktus, kā arī iesaistās interaktīvo azartspēļu tirgū.

7.attēls.Neto apgrozījums un peļņa no skaitļu izlozēm un momentloterijām (2017.-2018.g.)

Svarīga ir tirdzniecības tīklu un tehnoloģiju attīstība. Loteriju uzņēmumi iegulda būtiskas investīcijas, lai nodrošinātu plašu savu produktu pieejamību fiziskajās tirdzniecības vietās, piemēram, lielveikalos pie kasēm un citās vietās ar lielu cilvēku plūsmu. Vienlaikus liela nozīme ir interneta kā pārdošanas kanāla attīstībai. Loteriju pārdošanas īpatsvars internetā visās valstīs strauji aug, operatori iegulda lielas investīcijas tehnoloģijā un reklāmā, lai aktivizētu šo pārdošanas virzienu. Pēdējos gados īpaši strauji aug loteriju tirdzniecība, izmantojot mobilos telefonus.



8.attēls. Neto apgrozījums un peļņa no skaitļu izlozēm un momentloterijām (2007.-2017.g.)

Vienlaikus kā negatīvu faktoru izložu jomā var minēt Latvijā nelicencēto operatoru pieaugošo nelegālo loteriju un derību uz loteriju rezultātiem piedāvājumu.

*Jaunāko nozares attīstības tendenču apzināšana*

Lai varētu nodrošināt atbilstošo normatīvo vidi, nepieciešams sekot un izvērtēt jaunākās tendences azartspēļu un izložu jomā.

Pie straujām ārējās vides pārmaiņām, nepieciešams nodrošināt patstāvīgu nozari ietekmējošo tendenču monitoringu, iesaistītajām pusēm apmainoties ar rīcībā esošo informāciju un laicīgi uzrunājot iespējamos problēmjautājumus.

Šobrīd ir identificēti šādi jautājumi, kuros būtu nepieciešama regulāra informācijas apmaiņa:

* nozares tendenču apzināšana;
* sabiedrības interešu aizstāvība;
* atbildīgās nozares attīstība un godīgā konkurence;
* cīņa ar nelegālo uzņēmējdarbības vidi;
* citas pieredzes apzināšana un labās prakses pārņemšana;
* normatīvo aktu pilnveidošana.

Papildus tam, ir identificēti šādi apskatāmie jautājumi:

1. interaktīvā vide:

* tehnoloģiju un viedierīču attīstība, mobilo platformu uzlabojumiem;
* maksāšanas tendences interneta vidē pasaulē, t.sk., kriptovalūta;
* interneta azartspēļu eksporta un importa potenciāls;

1. tradicionālās jeb “zemes” azartspēles – potenciāls kļūt par eksporta produktu.

**Efektīvu informācijas apmaiņu nodrošinošie pasākumi un iesaistītās puses**

Lai nodrošinātu politikas plānošanas dokumenta mērķu izpildi, nepieciešama efektīva informācijas apmaiņa starp iesaistītajām pusēm.

*Nepieciešamie pasākumi:*

* Nozares konsultatīvā sanāksme.

Pasākums paredz nozares regulāro sanāksmju organizēšanu, kur ne retāk kā reizi pusgadā iesaistītās puses diskutē par aktuālajiem jautājumiem nozarē un informē par tendencēm. Sanāksmes organizē – Finanšu ministrija. Iesaistītās puses (dalībnieki) – IAUI, LSBA, LIAB, Finanšu ministrija, VAS “Latvijas Loto”, Izglītības un zinātnes ministrija, Veselības ministrija, Ekonomikas ministrija, Satiksmes ministrija, Latvijas Tirdzniecības un rūpniecības kamera, Latvijas Darba devēju konfederācija.

Darba kārtību sagatavo Finanšu ministrija, bet atsevišķus jautājumus var ierosināt arī sanāksmes dalībnieki.

* Citu ES dalībvalstu un pasaules valstu pieredzes izvērtēšana un labās prakses pārņemšana.

Pasākums paredz Latvijas iestāžu/ organizāciju patstāvīgu informācijas apmaiņu ar līdzīgas kompetences iestādēm/ organizācijām citās ES un pasaules valstīs. Iesaistītās puses: Finanšu ministrija, IAUI, LSBA, LIAB, VAS “Latvijas Loto”, Izglītība un zinātnes ministrija, Veselības ministrija, Ekonomikas ministrija, Satiksmes ministrija. Par galvenajām atziņām un citu valstu piemēriem iesaistītās puses ziņo nozares konsultatīvajā sanāksmē.

* Reģionālā sadarbība starp Baltijas valstīm.

Daudziem ar AI nozari saistošiem procesiem ir reģionālā izpausme. Tā piemēram, nodrošinot no spēlēm pašatteikušos personas nepiekļūšanu azartspēlēm Latvijā, svarīgi, lai persona būtu līdzīgi pasargāta no pārmērīgas spēlēšanas arī kaimiņvalstīs. Reģionālajai sadarbībai ir liels potenciāls arī ēnu ekonomikas apkarošanas jautājumos (izvairīšanās no nodokļu nomaksas, līdzekļu novirzīšana tiesību aktos neatļautajām darbībām u.c.).

2014.gada 15.maijā Latvijas IAUI, Lietuvas Finanšu ministrijas Azartspēļu uzraudzības iestāde un Igaunijas Nodokļu un muitas padome – iestādes, kas katrā Baltijas valstī atbild par azartspēļu nozares uzraudzības nodrošināšanu, noslēdza savstarpējās sadarbības līgumu. Līgums tika noslēgts, ievērojot to, ka starptautiskā sadarbība izložu un azartspēļu uzraudzības jomā ir būtisks nosacījums, lai nodrošinātu godīgu, caurskatāmu azartspēļu darbību, spēlētāju tiesību un likumīgu interešu aizsardzību, kā arī lai nepieļautu nelegālas azartspēles. Vienlaikus tika uzsākta aktīva un efektīva labās prakses un pieredzes apmaiņa.

Līgumu parakstījušas puses ir apņēmušās:

* veicināt institucionālo sadarbību, izmeklējot nelegālo azartspēļu organizēšanas lietas;
* veicināt pieredzes un labās prakses apmaiņu azartspēļu uzraudzības jautājumos;
* veicināt informācijas un pieredzes apmaiņu, kas ir noderīga normatīvo aktu pilnveidošanā (t.sk., licencēšanas nosacījumi, on-line azartspēļu organizēšanas nosacījumi, tehniskās prasības azartspēļu iekārtām un programmām);
* veicināt informācijas apmaiņu par efektīviem azartspēļu atkarību ierobežojošiem pasākumiem (t.sk., pētījumu, statistikas, metodoloģisko materiālu pielietojumu).

Pasākums paredz sadarbības formāta izveidi, iesaistot ne tikai politikas ieviešanas institūcijas, bet arī politikas veidotājus – starp Latvijas Finanšu ministrija un IAUI ekspertiem un Igaunijas un Lietuvas kompetentajām iestādēm. Latvijas Finanšu ministrija iniciēs sarunas par patstāvīga sadarbības formāta izveidi, uzrunājot reģionam aktuālos jautājumus vienu reizi gadā. Šī formāta sanāksmes var būt saskaņotas ar jau esošā uzraudzības institūciju pasākumu kalendāru.

LSBA, LIAB, Finanšu ministrija, VAS “Latvijas Loto”, Izglītības un zinātnes ministrija, Veselības ministrija, Ekonomikas ministrija, Satiksmes ministrija Nozares konsultatīvajā sanāksmē sniedz priekšlikumus reģionālajā sadarbības formātā pārrunājamiem jautājumiem.

Finanšu ministrija, IAUI informē Nozares konsultatīvās sanāksmes dalībniekus par reģionālajā sadarbības formātā pārrunātajām aktualitātēm.

Sadarbības rezultātā rastie risinājumi tiks ieviesti reģiona valstu praksēs.

* Statistikas apkopošana, retrospektīvā tendenču izvērtēšana.

AI nozares tirgus un preču un pakalpojumu loteriju organizēšanas jomas statistika oficiālās statistikas programmas ietvaros ir valsts statistika, kuru nodrošina IAUI. Oficiālā statistika par izložu un azartspēļu nozari tiek iegūta no regulāriem ceturkšņa apsekojumiem jeb pārskatiem, kurus izložu un azartspēļu organizētāji iesniedz, izmantojot Vienotās izložu un azartspēļu uzraudzības informācijas sistēmas funkcionalitāti. Veidlapu formu un saturu nosaka Ministru kabineta izdotie noteikumi. Oficiālā statistika par preču un pakalpojumu loteriju organizēšanu tiek iegūta no IAUI rīcībā esošajiem statistikas datiem.

Oficiālā statistika atbilst šādiem kvalitātes kritērijiem:

* pašreizējo un potenciālo lietotāju vajadzības un AI nozares un preču un pakalpojumu loteriju organizēšanas jomas attīstības aktualitātes;
* patiesi un precīzi aprēķinu lielumi;
* statistikas datu publicēšanas savlaicīgums un atbilstība sākotnējam publicēšanas plānam;
* statistikas datu pieejamība, t.sk. statiskas datu iegūšanas iespējas;
* skaidrs un daudzveidīgs informācijas sniegšanas veids.

Oficiālās statistikas sagatavošanas procesā tiek nodrošināta atbilstoša metodoloģija un konsekvents terminu, klasifikāciju un metožu pielietojums.

Pasākums paredz statistikas apkopošanas prakses turpināšanu, vienlaikus pievēršot lielāku uzmanību retrospektīvo procesu izvērtēšanai.

Par pasākumu atbildīgā iestāde – IAUI.

* IAUI informatīvā sanāksme ar nozari.

Pasākums paredz IAUI turpināt rīkot ik ceturkšņa informatīvās sanāksmes azartspēļu un izložu organizētājiem. Sanāksmes laikā nozares pārstāvji tiek informēti par ceturkšņa azartspēļu nozares finansiāliem saimnieciskās darbības operatīvajiem rezultātiem, kontroles pasākumos konstatētajiem trūkumiem un pārkāpumiem, par nozares regulējuma aktualitātēm.

Par pasākumu atbildīgā iestāde – IAUI. Iesaistītās puses – LSBA, LIAB, nozares pārstāvji.

* Publikācijas un informatīvie materiāli.

Pasākums paredz IAUI turpināt publicēt informatīvos materiālus IAUI tīmekļa vietnē internetā, sniedzot sabiedrībai pārskatu par nozares galvenajiem rādītājiem, vienlaikus apkopojot arī citu iestāžu/ organizāciju sagatavotos materiālus vienā tīmekļa vietnē.

Par pasākumu atbildīgā iestāde – IAUI

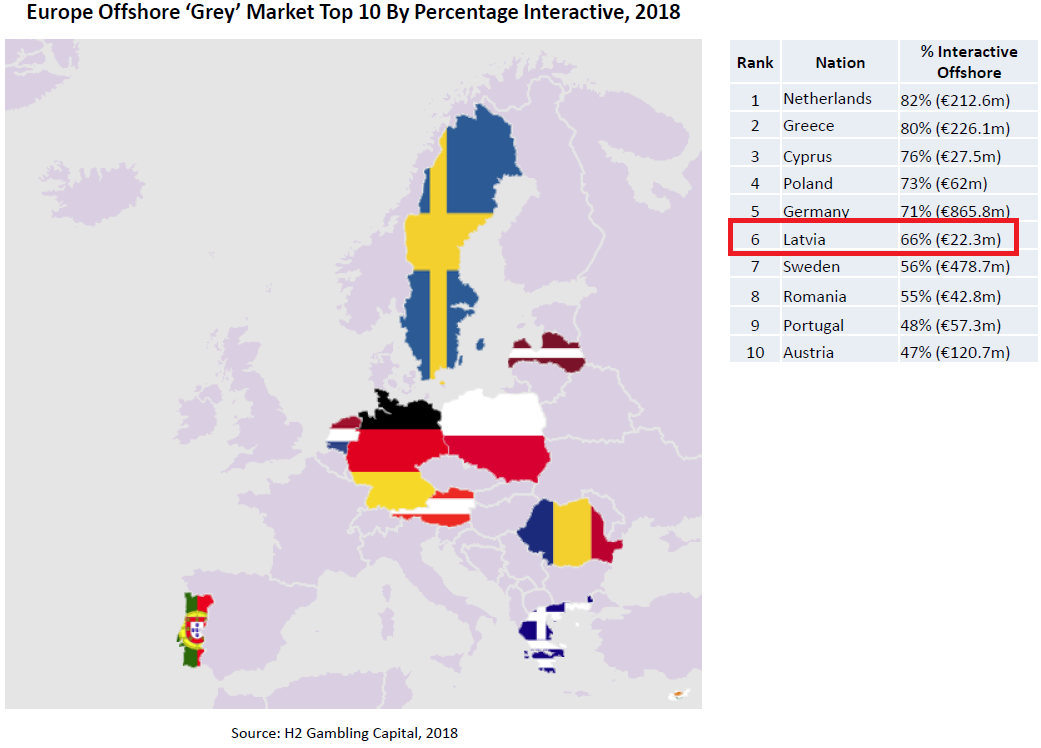
Pasākums paredz Veselības ministrijai sadarbībā ar IAUI izstrādāt informatīvo(s) materiālu(s) par azartspēļu atkarības riskiem un to mazināšanas iespējām.

Par pasākumu atbildīgā iestāde – Veselības ministrija, iesaistītā puse – IAUI.

## **Latvijā nelegālās un nelicencētas azartspēles un izlozes un to novēršana**

Šobrīd ir izveidojusies situācija, kad AI nozares attīstībai un godīgas spēles principu ievērošanai kaitē nelegālo vai Latvijā nelicencēto azartspēļu un izložu izplatība interneta vidē, un tā novēršanai nepieciešami efektīvāki līdzekļi. Būtiski ir tas, ka pat, ja Latvijā nelicencēts azartspēļu organizētājs ir licencēts citā valstī, tas tik un tā ir Latvijā nelegāls operators, kas ar savu darbību nes zaudējumus Latvijas sabiedrībai.

Precīzi dati par nelegālā tirgus apjomu nav pieejami, bet, kā liecina azartspēļu nozares datu specializēta uzņēmuma H2 Gambling Capital 2018.gada pētījumi, Latvijā nelegālā interaktīvo azartspēļu tirgus īpatsvars ir 6.lielākais Eiropā - 66% jeb 22,3 milj. *euro*.



9.attēls. Eiropas TOP 10 valstis pēc nelegālā azartspēļu tirgus īpatsvara. Avots: H2 Gambling Capital

Jāatzīmē, ka H2 Gambling Capital aplēses ir vērtējamas kā pieticīgas, jo kopējais licencētais interaktīvo azartspēļu tirgus Latvijā 2017.gadā bija 28,1 milj. *euro*, līdz ar to, piemērojot proporciju, nelicencēto operatoru tirgus būtu mērāms 54,5 milj. *euro* apmērā. Tomēr pieņemot, ka nelicencēto operatoru tirgus ir vairāk nobriedis nekā legālais tirgus, nebūtu korekti attiecināt Latvijas licencēto operatoru bruto azartspēļu ieņēmumu GGR pieauguma tempu uz nelegālo tirgu, līdz ar to, ņemot vērā aprēķināto[[88]](#footnote-88) nelegālo tirgu Latvijā 2016.gadā - 38 milj. *euro*, un, piemērojot Eiropas vidējo interaktīvo azartspēļu tirgus pieauguma tempu - 7,5%[[89]](#footnote-89), 2017.gada aprēķinātais nelegālais interaktīvo azartspēļu tirgus varētu būt 40,9 milj. *euro*.

10.attēls. Azartspēļu tirgus dalībnieku apgrozījums (2013.-2017.g.)

Avots: IAUI dati (licencēto operatoru GGR), nelegālo operatoru tirgus aprēķinam izmantoti Eiropas Komisijas un Eiropas azartspēļu un derību asociācija dati par interaktīvā azartspēļu tirgus īpatsvaru kopējā azartspēļu tirgū, un ņemot vērā Latvijas un Eiropas pieauguma tempus.

Uz Latvijā licencētiem azartspēļu un izložu organizētajiem attiecas azartspēļu un izložu jomu regulējošie normatīvie akti, kuri t.sk. ir vērsti uz azartspēļu atkarības nodarīto kaitējumu mazināšanu indivīdam un sabiedrības veselībai. AIL ir noteiktas prasības personas aizsardzībai interaktīvajās azartspēlēs un interaktīvajās izlozēs, kas būtu jāievēro organizētajam, lai novērstu no interaktīvajām azartspēlēm vai interaktīvajām izlozēm atkarīgo spēlētāju tālāku dalību azartspēlēs[[90]](#footnote-90).

Savukārt, izmantojot nelicencēto azartspēļu un izložu organizētāju pakalpojumus, indivīds darbojas kompetento iestāžu nekontrolētajā vidē, pakļaujot riskam sevi un savus līdzcilvēkus.

AI nozares attīstībai un godīgas spēles principu ievērošanai kaitē Latvijā nelicencēto azartspēļu un izložu izplatība interneta vidē (tajā skaitā citā valstī licencēto, bet Latvijā nelicencēto azartspēļu un izložu), un tā novēršanai ir nepieciešami inovatīvi risinājumi.

*Nelegālo pakalpojumu sniedzēju pakalpojumu ierobežošana:*

1) Piekļuves ierobežošana vietnei (ierobežojošie izpildes pasākumi).

IAUI veic nelegālo azartspēļu operatoru bloķēšanu, kas sniedz būtisku ieguldījumu nelegālo azartspēļu pakalpojumu sniedzēju darbības ierobežošanā. Kopš 2014.gada 1.augusta, kad IAUI tika noteikts pienākums un tiesības pieprasīt bloķēt nelicencētās interaktīvo azartspēļu vietnes, IAUI pieņēmusi 1052 lēmumus, kas attiecas uz 279 juridiskām personām, bloķējot 1113 domēnu vārdus un 2311 IP adreses. 2018.gadā pieņemti 63 lēmumi par nelicencēto interaktīvo azartspēļu vietņu bloķēšanu, un lēmumos ietverti 63 domēnu vārdi un 109 IP adreses.

Savukārt IAUI 2017.gada sākuma ieviesusi nelicencēto interaktīvo azartspēļu organizēšanas vietņu analīzes un uzraudzības IT risinājumu, kas paaugstina darba efektivitāti nelicencēto interaktīvo vietņu identificēšanā, kā arī veic automātisku vietņu kontroli.

IAUI resursu ietvaros galvenā uzmanība tiek pievērsta populārākajām, atpazīstamākajām nelegālo interaktīvo azartspēļu vietnēm. Tā kā pašlaik bloķēts ievērojams skaits nelicencēto vietņu, IAUI pievērš pastiprinātu uzmanību tam, lai jau bloķētās vietnes neatsāktu piedāvājumu, veicot izmaiņas domēna vārdā un IP adresē. Līdz ar to no jauna bloķēto vietņu skaits būtiski nepieaug.

Veicot interneta mājaslapu pieejamības pārbaudi, tiek izmantoti IAUI pieejamie interneta pieslēgumi vadošajiem elektronisko sakaru komersantiem (turpmāk – ESK). Pašlaik Latvijā darbojas 291 ESK, no kuriem 191ESK sniedz publiskā interneta piekļuves pakalpojumus. Liels ESK skaits, kas regulāri mainās, jo tiek reģistrēti jauni, bet citi pārtrauc pakalpojumu sniegšanu, apgrūtina veikt visaptverošu detalizētu analīzi par katra ESK sniegtā pakalpojuma izpildes kvalitāti un pakalpojuma sniegšanas vietu, jo šāda informācija Latvijā netiek apkopota. IAUI regulāri veic bloķēto vietņu pieejamības pēcpārbaudes, lai pārbaudītu IAUI lēmumu izpildi un noskaidrotu bloķēto vietņu pieejamības iemeslus.

Pēdējo gadu laikā, veicot tirgus monitoringu, novērota tendence aktivizēties nelegālu azartspēļu organizētājiem interneta vietnēs, kas piedāvā derības uz loteriju rezultātiem – respektīvi, minētie operatori nevis organizē izlozes paši, bet gan izmanto dažādu starptautiski pazīstamu loteriju (Eurojackpot, Viking Lotto u.c.) rezultātus un piedāvā spēlēt azartspēles (derības) uz loterijas rezultātiem.

VAS “Latvijas Loto” 2014.gadā un 2017.gadā veikto pētījumu[[91]](#footnote-91) dati rāda, ka spēlētāju skaits, kas iegādājušies kādu no loterijām internetā, minētajā periodā ir pieaudzis par 8% punktiem. 2014.gadā 24% no visiem respondentiem vecumā no 18 līdz 60 gadiem bija pēdējo 3 mēnešu laikā iegādājušies kādu no VAS “Latvijas Loto” loterijas biļetēm interneta veikalā [www.latloto.lv](http://www.latloto.lv). 2017.gadā - 32% no visiem respondentiem, kas ir augstāks nekā Eiropas Loteriju asociācijas kompāniju vidējais rādītājs. Tomēr īpaša uzmanība jāpievērš tam, ka respondentiem tika uzdots precizējošs jautājums – kādā vietnē ir iegādāta loterijas biļete. 92% no respondentiem atbildēja, ka loteriju iegādājās [www.latloto.lv](http://www.latloto.lv), 6% nevarēja pateikt, kādā vietnē, bet 6% norādīja uz Latvijā nelegālu operatoru vietnēm. Šāds pētījuma rezultāts norāda uz to, ka Latvijā pastāv nelegālais izložu tirgus – tiek piedāvāti nelegāli loteriju produkti un likmju likšana uz loteriju rezultātiem, kā rezultātā tiek maldināti Latvijas loteriju spēlētāji.

Vairākās ES dalībvalstīs (Čehijā, Vācijā u.c.) tāds nelegāls azartspēļu operators ir kļuvis par izložu un azartspēļu tirgus dalībnieku ar ievērojamu tirgus daļu, un uztur dažādas mājas lapas. Šādu operatoru piedāvājumiem nepieciešams pievērst īpašu vērību, jo to piedāvāto laimestu apmēri (līdz pat 90 milj. *euro*) liecina par uzņēmuma aktivitātes lielu apmēru.

Lai gan līdz šim IAUI ir veikusi šo nelegālo interneta vietņu apzināšanu un attiecīgi pasākumus šo vietņu bloķēšanai, diemžēl šajā straujajā tehnoloģiju attīstības laikmetā šie pasākumi nav pietiekoši efektīvi.

LSBA organizēja eksperimentu ar mērķi noskaidrot, vai 10 vadošie Latvijas interneta pakalpojumu sniedzēji ir pilnībā nobloķējuši piekļuvi nelicencētām interneta azartspēļu vietnēm. LSBA norāda, ka atbilstoši viņu datiem ir brīvi pieejami 35% nelicencēto interneta azartspēļu vietņu, savukārt no teorētiski bloķēto saišu apakšsadaļām piekļūt ir iespējams 43%[[92]](#footnote-92). Līdz ar to būtu nepieciešams ne tikai efektivizēt bloķēšanas procesu un nodrošināt kontroli par to izpildi, bet arī paredzēt atbildību par bloķēšanas prasību nenodrošināšanu.

Kā vienu no iemesliem Latvijas interneta pakalpojumu sniedzēji min tiesību aktos noteikto regulējumu, kas nav efektīvi izpildāms un būtu pielāgojams aktuālajam bloķēšanas tehniskajām iespējām. Vienlaikus ir izvērtējama bloķēšanas efektivizēšana, iekļaujot normatīvajos aktos atbildību par pienākuma nepildīšanu.

2) Maksājumu bloķēšana.

Ņemot vērā to, ka naudas pārvedumu veikšanai (maksājumu veikšana par nelicencētiem azartspēļu un izložu pakalpojumiem, kā arī laimestu izmaksas nelicencētajā vidē) kā starpnieki var tikt izmantotas arī Latvijā licencētas kredītiestādes un maksājumu iestādes (turpmāk – Latvijas finanšu iestādes), viens no risinājumu variantiem piekļuves nelicencētās darbības ierobežošanai varētu būt atbildības noteikšana Latvijas Republikas rezidentam par dalību Latvijā nelicencētajās azartspēlēs un izlozēs. Turklāt būtu nosakāms liegums personai saņemt maksājumus (laimestus) no Latvijā nelicencētajiem azartspēļu un izložu organizētajiem ar Latvijas finanšu iestādes starpniecību, jo attiecīgi laimesti šajā gadījumā tiks iegūti, veicot nelegālās darbības. Izvērtējama ir iespēja Latvijas finanšu iestādei noteikt pienākumu, identificējot ienākušo maksājumu (laimestu) no Latvijā nelicencētā azartspēļu vai izložu organizētāja, to apturēt (neieskaitīt personas kontā), paziņojot kompetentajai iestādei par šāda maksājuma saņemšanu. Savukārt kompetentajai iestādei būtu nosakāmas tiesības uzsākt procedūru par minētās summas atgriešanu maksājuma veicēja kontā vai, ja atgriešana nav iespējama, tās pārskaitīšanu Latvijas valsts budžetā.

Paredzot aizliegumu ne tikai organizēt nelegālās azartspēles un izlozes, bet arī nosakot administratīvo atbildību par dalību tajās, paralēli tiks īstenota informatīvā kampaņa, brīdinot sabiedrību par attiecīgo ierobežojumu un iespējamām sekām prasības neievērošanas gadījumā.

Turklāt svarīgi atzīmēt, ka finanšu iestāžu iesaiste piekļuves ierobežošanai nelicencētajam azartspēļu un izložu tirgum tiek piemērota Amerikas Savienotajās valstīs, Austrālijā un Norvēģijā[[93]](#footnote-93). Vairākas valstis, tādas kā Beļģija, Dānija, Francija un Vācija, kas atrodas ar Latviju vienotajā preču un pakalpojumu ekonomiskajā zonā, nāca klajā ar iniciatīvu paredzēt regulējumu, kas noteiktu pienākumu finanšu iestādēm bloķēt maksājumus starp spēlētājiem un azartspēļu organizētajiem, ja azartspēļu organizētājs nav autorizēts (licencēts) konkrētajā dalībvalstī[[94]](#footnote-94).

*Iespējamie risinājumi:*

1. Maksājumu ierobežošana.

Kā viens no risinājumiem nelegālo vai Latvijā nelicencēto azartspēļu un izložu novēršanai ir saistīts ar sadarbību ar visiem maksājumu pakalpojumu sniedzējiem, arī tādiem, kas nav licencēti Latvijā, bet pakalpojumus sniedz ES tiesību aktos noteiktajā kārtībā. IAUI citās valstīs licencētos interaktīvo azartspēļu organizētājus informē par lūgumu ienākošos maksājumus ierobežot pēc Latvijas BIN (piemēram, katram kartes veidam definēta skaitļu virkne), ja tirgotājam nav Latvijas licences, liedzot tieši šim azartspēļu organizētājam iespēju saņemt maksājumus no Latvijas, bet šādu aizliegumu nenosakot visiem klienta maksājumiem arī licencētās vietnēs.

Jāatzīmē, ka jau šobrīd normatīvais regulējums paredz IAUI zināmas tiesības attiecībā uz maksājumu pakalpojumu sniedzējiem, t.i., Kredītiestāžu likuma 65. panta ceturtā daļa paredz, ka kredītiestāde neuzsāk darījuma attiecības ar tādu azartspēļu organizētāju vai tā starpnieku, kas norādīts kredītiestādei nosūtītajā IAUI lēmumā par aizliegumu uzsākt vai turpināt darījuma attiecības ar azartspēļu organizētāju, kas darbību veic bez Latvijas normatīvajos aktos noteiktās licences, vai tā starpnieku.

Būtisks faktors, ka iepriekšminētais pants neattiecas uz naudas pārvedumu veikšanu, jo tā nav stāšanās darījuma attiecībās ar naudas saņēmēju. Šobrīd Maksājumu pakalpojumu un elektroniskās naudas likums paredz ne tikai maksājuma rīkojumus, bet arī  maksājuma ierosināšanas pakalpojumu, kura rezultātā maksājumu pakalpojumu sniedzējs klienta vārdā (uzdevumā) ierosina maksājumu no maksājumu konta, kas tiek turēts pie cita maksājumu pakalpojumu sniedzēja.

Attiecībā uz Kredītiestāžu likuma 65. pantu, jāņem vērā, ka tajā lietotais jēdziens “starpnieks” bieži vien nav praktiski piemērojams, jo tas neattiecas uz naudas pārvedumiem, kā arī naudas pārvedumi var tikt tiesiski veikti no vienas finanšu iestādes uz citu, nevis tieši kādam pakalpojumu sniedzējam, kas ir licencēts citā ES dalībvalstī un saistīts ar Latvijā nelicencētu azartspēļu organizētāju, vai tālāk tiks izmantots, lai veiktu maksājumus Latvijā nelicencētam azartspēļu organizētājam.

Bez tam jāņem vērā, ka finanšu sektorā maksājuma veikšana iespējama arī bez maksājumu kartes kā maksājuma instrumenta. Tāds maksājumu veids nākotnē kļūs vēl plašāk izmantots, kļūstot pieejamākai infrastruktūrai, kuru tirgus dalībniekiem jānodrošina gada laikā un jāatver izmantošanai finanšu tehnoloģiju uzņēmumiem, nodrošinot ~~(~~Jaunās Maksājumu pakalpojumu direktīvas (PSD2) prasības.

Ienākošo maksājumu ierobežošanu pēc Latvijas BIN varētu piemērot arī tāpēc, ka finanšu pakalpojumu sniegšana ES ietvaros ir harmonizēta un tai netiek likti šķēršļi, kurus būtu tiesīga noteikt katra dalībvalsts suverēni. Finanšu pakalpojumi, lai arī tie tiek noteiktā kārtībā licencēti, reģistrēti vai paziņoti, tiek intensīvi un bez īpašiem ierobežojumiem izmantoti pārrobežu darījumos.

1. Atbildības par piedalīšanos Latvijā nelicencētajā azartspēlē noteikšana spēlētājam.

AIL 3.pants paredz, ka Latvijā azartspēles un izlozes drīkst organizēt tikai pēc attiecīgo azartspēļu vai izložu licenču saņemšanas. Turklāt Latvijā ir atļautas tikai šajā likumā minētās azartspēles, izlozes un papildspēles. Līdz ar to gadījumā, ja Latvijā tiek rīkotas azartspēles un izlozes bez attiecīgo azartspēļu vai izložu licences vai tādas azartspēles un papildspēles, kuras nav atļautas, kā arī gadījumos, kad personas piedalās šādās azartspēlēs un izlozēs, būtu jānosaka personas atbildība.

Ņemot vērā no likuma izrietošo aizliegumu personai piedalīties Latvijā nelicencētajās azartspēlēs un izlozēs, finanšu iestādei, pirmkārt, būtu jāinformē par šādiem darījumiem kompetentās valsts iestādes, attiecīgi tām piemērojot personai likumā noteiktu atbildību. Risinājums paredz noteikt fiziskajām un juridiskajām personām soda naudu 100% apmērā par valsts neiegūtiem nodokļu ieņēmumiem no personas dalības Latvijā nelicencētās interaktīvo azartspēļu organizētāja azartspēlēs, kā arī pienākumu minētos valsts neiegūtos nodokļu ieņēmumus ieskaitīt valsts budžetā.

Attiecīgi personai tiks ievērojami samazināta motivācija piedalīties Latvijā nelicencētajās azartspēlēs, apzinoties, ka laimests netiks saņemts.

Papildus būtu nepieciešams organizēt informatīvu kampaņu sabiedrībai, skaidrojot par sekām, spēlētājam piedaloties Latvijā nelicencētajās azartspēlēs.

1. Vienlaikus ar iepriekšminētajiem risinājumiem nelegālo azartspēļu vai izložu novēršanā risinājums tiek meklēts arī VID izveidotajā darba grupā (kurā ir iesaistījusies arī IAUI), kas gatavo priekšlikumus digitālās vides uzraudzības pilnveidošanai, t.sk., gatavojot grozījumus Elektronisko sakaru likumā, nosakot IAUI īpašas pilnvaras un precizējot veidu, kādā ESK īsteno bloķēšanas pieprasījumu, kā arī papildinot nelicencēto azartspēļu piedāvājumu ar nelicencēto izložu piedāvājuma bloķēšanu.

*Nepieciešamie pasākumi*

Tādējādi, lai ierobežotu nelegālo azartspēļu un izložu organizatoru aktivitāti, nepieciešami šādi pasākumi:

* noteikt, ka ESK piekļuves ierobežošanu Latvijā nelicencēta interaktīvo azartspēļu un/vai nelicencēta izložu organizētāja interneta mājaslapai nodrošina sev piemērotā veidā;
* noteikt ESK pienākumu, īstenojot piekļuves ierobežošanu Latvijā nelicencēta interaktīvo azartspēļu, un/vai nelicencēta izložu organizētāja interneta mājaslapai norādīt informāciju par Latvijā nelicencēto interaktīvo azartspēļu un/vai nelicencēto izložu spēlētāja atbildību un norādīt, ka Latvijā licencēto interaktīvo azartspēļu un/vai izložu organizētāju saraksts ir pieejams IAUI tīmekļa vietnē;
* noteikt ESK soda naudu par Elektronisko sakaru likuma 19.panta pirmās daļas 22.punkta neievērošanu, kā arī pienākumu valsts budžetā ieskaitīt izrietošus valsts neiegūtos nodokļu ieņēmumus, ja gadījumā šos līdzekļus nevar piedzīt no attiecīgā normatīvo aktu pārkāpēja;
* noteikt aizliegumu fiziskajām un juridiskajām personām piedalīties Latvijā nelicencētās interaktīvo azartspēļu organizētāja azartspēlēs un/vai nelicencētu izložu organizatoru izlozēs;
* noteikt fiziskajām un juridiskajām personām soda naudu 100% apmērā par valsts neiegūtiem nodokļu ieņēmumiem no personas dalības Latvijā nelicencētās interaktīvo azartspēļu organizētāja azartspēlēs un/vai nelicencētās izložu organizatoru izlozēs, kā arī pienākumu minētos valsts neiegūtos nodokļu ieņēmumus ieskaitīt valsts budžetā. Pienākums veikt attiecīgās pārbaudes tiek noteikts VID;
* noteikt pienākumu kredītiestādēm un citiem maksājumu pakalpojumu sniedzējiem informēt VID par fiziskās vai juridiskās personas veiktajiem tiešajiem un pastarpinātajiem darījumiem ar Latvijā nelicencētajiem interaktīvo azartspēļu un/vai nelicencētajiem izložu organizētājiem;
* īstenot informatīvo kampaņu par atbildības piemērošanu fiziskajām personām Latvijā no Latvijas teritorijas piedalīties Latvijā nelicencētās azartspēlēs;
* veikt atbilstošas izmaiņas normatīvajos aktos, lai noteiktu nelicencētu izložu operatoru un operatoru, kas piedāvā derības uz izložu rezultātiem, bloķēšanu.

Finanšu ministre D.Reizniece – Ozola

1. AIL 2.panta pirmā daļa [↑](#footnote-ref-1)
2. AIL 2.panta otrā daļa [↑](#footnote-ref-2)
3. Eiropas Parlamenta 2011. gada 15. novembra rezolūcijā attiecībā par tiešsaistes azartspēlēm iekšējā tirgū ([2011/2084(INI)](http://www.europarl.europa.eu/oeil/popups/ficheprocedure.do?lang=en&reference=2011/2084(INI))), http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?type=TA&reference=P7-TA-2011-0492&language=LV&ring=A7-2011-0342 [↑](#footnote-ref-3)
4. Sporta likums, 15.1pants [↑](#footnote-ref-4)
5. AIL 57., 58. un 59.pants [↑](#footnote-ref-5)
6. AIL 60., 61. un 62.pants [↑](#footnote-ref-6)
7. AIL 10., 55. un 64.pants [↑](#footnote-ref-7)
8. SSK-10 klasifikācijas diagnožu grupa F63.0. [www.spkc.gov.lv/ssk10/index4cdd.html?p=%23121](http://www.spkc.gov.lv/ssk10/index4cdd.html?p=%23121) [↑](#footnote-ref-8)
9. Eiropas Sociālā fonda projekts „Kompleksi veselības veicināšanas un slimību profilakses pasākumi” (Identifikācijas Nr.9.2.4.1/16/I/001). [↑](#footnote-ref-9)
10. <http://nafgah.org/statistics-gambling-addiction-2016/> [↑](#footnote-ref-10)
11. http://lsba.lv/content/uploads/2017/05/2006\_09\_\_Sabiedribas-attieksme-pret-azartspelem.pdf [↑](#footnote-ref-11)
12. Dowling N. A., Merkouris S. S., Greenwood C. J., et al. Early risk and protective factors for problem gambling: a systematic review and meta-analysis of longitudinal studies. Clinical Psychology Review, 2017; 51: 109-124. [↑](#footnote-ref-12)
13. Ariyabuddhiphongs V. Problem Gambling Prevention: Before, During, and After Measures. International Journal of Mental Health and Addiction, 2013; 11: 568–582. [↑](#footnote-ref-13)
14. Laanso S., Niit T. Estonia. In Meyer G., Hayer T., Griffiths M. (Eds.), Problem gambling in Europe. Challenges, prevention, and intervention. New York, NY: Springer, 2009, pp. 37-52. [↑](#footnote-ref-14)
15. Calado F., Griffiths M. D. Problem gambling worldwide: An update and systematic review of empirical research (2000-2015). Journal of Behavioural Addictions, 2016; 5 (4): 592-613. [↑](#footnote-ref-15)
16. Kinks A., Trummal A., Helm J., et al. Contacts of the Estonian residents with gambling. Centre for Gambling Addiction, TNS Emor, 2012. [↑](#footnote-ref-16)
17. Slimību profilakses un kontroles centra dati. [↑](#footnote-ref-17)
18. AIL 41.panta otrā daļa [↑](#footnote-ref-18)
19. AIL 37.panta pirmās daļas 3.punkts, 41.panta pirmās daļas 6.punkts [↑](#footnote-ref-19)
20. AIL 37.pants un 39.pants [↑](#footnote-ref-20)
21. AIL 41.panta trešā daļa [↑](#footnote-ref-21)
22. AIL 41.panta piektā daļa [↑](#footnote-ref-22)
23. AIL 41.panta sestā daļa [↑](#footnote-ref-23)
24. AIL 54.pants un AIL 80.pants [↑](#footnote-ref-24)
25. AIL 54.1pants un 79.1pants [↑](#footnote-ref-25)
26. The Gaming Regulators European Forum [↑](#footnote-ref-26)
27. Declaration of gambling regulators on their concerns related to the blurring of lines between gambling and gaming [↑](#footnote-ref-27)
28. <https://www.spkc.gov.lv/upload/Petijumi%20un%20zinojumi/Atkaribu%20slimibu%20petijumi/espad2015_ziojums.pdf> [↑](#footnote-ref-28)
29. Oh, B. C., Ong, Y. J., & Loo, J. (2017). A review of educational-based gambling prevention programs for adolescents. Asian journal of gambling issues and public health, 7(1), 4. [↑](#footnote-ref-29)
30. http://www.rpnc.lv/narkologiska-palidziba/stacionara-arstnieciba [↑](#footnote-ref-30)
31. Kopsavilkums par psihiskiem un uzvedības traucējumiem psihoaktīvo vielu lietošanas dēļ, 2017. gads; <https://www.spkc.gov.lv/lv/statistika-un-petijumi/statistika/veselibas-aprupes-statistika1> [↑](#footnote-ref-31)
32. <https://www.psychologytoday.com/us/treatment-rehab/gambling/me/poland>; https://www.gamblingtherapy.org/en/taxonomy/term/504 [↑](#footnote-ref-32)
33. https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3000184/ [↑](#footnote-ref-33)
34. LSBA šobrīd apvieno 10 biedrus, kas ir vadošie uzņēmumi Latvijas spēļu biznesā [↑](#footnote-ref-34)
35. Latvijas interaktīvo azartspēļu biedrība dibināta 2018.gada 17.maijā ar mērķi ieviest labas prakses standartus, kas veicinātu godīgu un sociāli atbildīgu vidi interaktīvo azartspēļu nozarē [↑](#footnote-ref-35)
36. datorsistēma ar programmatūru, kas nodrošina valsts akciju sabiedrības “Latvijas Loto” izložu biļešu pārdošanu internetā [www.latloto.lv](http://www.latloto.lv/) dalībai izlozēs. [↑](#footnote-ref-36)
37. AIL 54.1 pants un AIL 79.1 pants [↑](#footnote-ref-37)
38. AIL 74.pants [↑](#footnote-ref-38)
39. AIL 41.panta piektā daļa [↑](#footnote-ref-39)
40. Reklāmas likuma 1.pants. [↑](#footnote-ref-40)
41. Reklāmas likuma 7.pants. [↑](#footnote-ref-41)
42. Elektronisko plašsaziņas līdzekļu likuma 1.panta 4.punkts [↑](#footnote-ref-42)
43. Nacionālalā elektronisko plašsaziņas līdzekļu padomes lēmums Nr.131 Par soda uzlikšanu reklāmas pārkāpumu lietā Nr.RP/2015/1-27/3 [↑](#footnote-ref-43)
44. Lieta Nr.A420685510, 2013.gada 4.oktobrī. – var arī citu piemēru [↑](#footnote-ref-44)
45. Likuma “Par preču zīmēm un ģeogrāfiskās izcelsmes norādēm” 2.panta pirmā daļa [↑](#footnote-ref-45)
46. Likuma “Par preču zīmēm un ģeogrāfiskās izcelsmes norādēm” 1.panta 1.punkts [↑](#footnote-ref-46)
47. Eiropas Komisijas 2012.gada 23.oktobra Darba dokuments “On-line azartspēles Iekšēja tirgū” 78.lpp. [↑](#footnote-ref-47)
48. Eiropas Komisijas 2012.gada 23.oktobra Paziņojums Eiropas parlamentam, Padomei un Ekonomikas un sociālo lietu komitejai un reģionu komitejai “Ceļā uz visaptverošu Eiropas regulējumu tiešsaistes azartspēlēm” 2.3.3. apakšpunkts. [↑](#footnote-ref-48)
49. 2014.gada 14.jūlija Komisijas ieteikums par principiem, ko piemēro, lai aizsargātu tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu patērētājus un spēlētājus un novērstu nepilngadīgo iesaistīšanos tiešsaistes azartspēlēs(2014/478/ES) [↑](#footnote-ref-49)
50. C-258/08, Ladbrokes Betting & Gaming Ltd, ES: C: 2010: 308, par. 19. [↑](#footnote-ref-50)
51. *Dickinger and Ömer*, C-347/09, EU:C:2011:582, 50 un 56 paragrāfs. [↑](#footnote-ref-51)
52. Williams, Volberg, & Stevens, [2012](https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14459795.2017.1360928) Williams, R. J., Volberg, R. A., & Stevens, R. M. G. (2012). *The population prevalence of problem gambling: Methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends*. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. Retrieved from <https://www.uleth.ca/dspace/bitstream/handle/10133/3068/2012-PREVALENCE-OPGRC%20%282%29.pdf?sequence=3> [↑](#footnote-ref-52)
53. GGR (apgrozījums mīnus izmaksātie laimesti) VAS “Latvijas Loto” aprēķināts pēc azartspēļu ieņēmumu aprēķināšanas metodes [↑](#footnote-ref-53)
54. https://www.european-lotteries.org/european-gaming-standards [↑](#footnote-ref-54)
55. AIL 60.pants [↑](#footnote-ref-55)
56. AIL 72.pantā [↑](#footnote-ref-56)
57. AIL 69.pants [↑](#footnote-ref-57)
58. Eiropas komisijas (2014. gada 14. jūlijs) par principiem, ko piemēro, lai aizsargātu tiešsaistes azartspēļu pakalpojumu patērētājus un spēlētājus un novērstu nepilngadīgo iesaistīšanos tiešsaistes azartspēlēs (Dokuments attiecas uz EEZ) (2014/478/ES) 6.punkts [↑](#footnote-ref-58)
59. Eiropas Parlamenta un Padomes direktīvas 2010/13/ES par to, lai koordinētu dažus dalībvalstu normatīvajos un administratīvajos aktos paredzētus noteikumus par audiovizuālo mediju pakalpojumu sniegšanu (Audiovizuālo mediju pakalpojumu direktīva), Eiropas Savienības Oficiālais Vēstnesis L95/1 (2010.gada 10.marta redakcija), 22.apsvērums; Eiropas Parlamenta un Padomes Direktīvas 2000/31/EK par dažiem informācijas sabiedrības pakalpojumu tiesiskiem aspektiem, jo īpaši elektronisko tirdzniecību, iekšējā tirgū (Direktīva par elektronisko tirdzniecību), Eiropas Savienības Oficiālais Vēstnesis L 178 (2000.gada 8.jūnija redakcija) 16.apsvērums; sk.arī: Eiropas Savienības Komisijas Zaļā grāmata par tiešsaistes azartspēlēm iekšējā tirgū. COM(2011) 128 galīgā redakcija. Pieejams: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/LV/TXT/?uri=CELEX:52011DC0128> [skatīts 03.07.2018.], 13.lpp [↑](#footnote-ref-59)
60. Dictionary lottery definition. Pieejams: <http://www.dictionary.com/browse/lottery> [skatīts 03.07.2018.]; BussinesDictionary lottery definition. Pieejams: <http://www.businessdictionary.com/definition/lottery.html> [skatīts 03.07.2018.]; Definiton of ‘lottery’. Pieejams: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/lottery> [skatīts 03.07.2018.]. [↑](#footnote-ref-60)
61. Arendts M., A View of European Gambling Regulation From the Perspective of Private Operators. The Regulation of Gambling: European and National Perspectives, 2006, 41-52.lpp; O’Connor N., An overview of European Gambling Law: Disharmony Rules OK. Pieejams: <http://www.bettingmarket.com/eurolaw222428.htm> [skatīts 03.07.2018.]. [↑](#footnote-ref-61)
62. Kotlers F., Mārketinga pamati, Apgāds “Jumava”, 2006, 562-599.lpp [↑](#footnote-ref-62)
63. Kotlers F., Mārketinga pamati, Apgāds “Jumava”, 2006, 592-593 [↑](#footnote-ref-63)
64. turpat, 593-594 [↑](#footnote-ref-64)
65. Ndubisi N, Oly, Moi CT (2006) Awareness and usage of promotional tools by Malaysian

    consumers: the case of low involvement products, Management Research News 29: 28-40. [↑](#footnote-ref-65)
66. Reklāmas likuma 13.pants [↑](#footnote-ref-66)
67. Williams, R.J., West, B.L., & Simpson, R.I. (2012). *Prevention of Problem/Pathological Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence.* Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre. Guelph, Ontario, Canada. October 1, 2012. http://hdl.handle.net/10133/414 [↑](#footnote-ref-67)
68. Williams, R.J., West, B.L., & Simpson, R.I. (2012). *Prevention of Problem/Pathological Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence.* Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre. Guelph, Ontario, Canada. October 1, 2012. http://hdl.handle.net/10133/414 [↑](#footnote-ref-68)
69. St-Pierre, Renee & Walker, Douglas & Derevensky, Jeffrey & Gupta, Rina. (2014). How Availability and Accessibility of Gambling Venues Influence Problem Gambling: A Review of the Literature. Gaming Law Review and Economics. 18. 150-172. [↑](#footnote-ref-69)
70. Williams, R.J., West, B.L., & Simpson, R.I. (2012). *Prevention of Problem/Pathological Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence.* Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre. Guelph, Ontario, Canada. October 1, 2012. <http://hdl.handle.net/10133/414>, p.40 [↑](#footnote-ref-70)
71. Williams, R.J., West, B.L., & Simpson, R.I. (2012). *Prevention of Problem/Pathological Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence.* Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre. Guelph, Ontario, Canada. October 1, 2012. http://hdl.handle.net/10133/414 , p.34 [↑](#footnote-ref-71)
72. Binde, [2011](https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14459795.2017.1360928) Binde, P. (2011). What are the most harmful forms of gambling? Analyzing problem gambling prevalence surveys. *CEFOS Working Papers, 12*. Retrieved from <https://gupea.ub.gu.se/bitstream/2077/26165/1/gupea_2077_26165_1.pdf> [[Google Scholar]](http://scholar.google.com/scholar_lookup?hl=en&publication_year=2011&author=P.+Binde&title=What+are+the+most+harmful+forms+of+gambling%3F+Analyzing+problem+gambling+prevalence+surveys), p.21 [↑](#footnote-ref-72)
73. Williams, R.J., West, B.L., & Simpson, R.I. (2012). *Prevention of Problem/Pathological Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence.* Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre. Guelph, Ontario, Canada. October 1, 2012. <http://hdl.handle.net/10133/414>, p.36 [↑](#footnote-ref-73)
74. http://www.fedcourt.gov.au/media/online-file/vid1274of2016/24030-24048.pdf [↑](#footnote-ref-74)
75. Corporate Research Associates. (2006, July). Nova Scotia: Video lottery program changes – Impact Analysis. Prepared for the Nova Scotia Gaming Corporation. [↑](#footnote-ref-75)
76. Marshall, D. (2005). The gambling environment and gambler behaviour: Evidence from Richmond- Tweed, Australia. *International Gambling Studies,* *5*(1), 63-83 [↑](#footnote-ref-76)
77. Marshall, D. (2005). The gambling environment and gambler behaviour: Evidence from Richmond- Tweed, Australia. *International Gambling Studies,* *5*(1), 63-83 [↑](#footnote-ref-77)
78. Barratt, M. E., Livingston, M.,Matthews, S., & Clemens, S. L. (2014). Gaming machine density is correlated with rates of help-seeking for problem gambling: a local area analysis in Victoria, Australia. *Journal of Gambling Issues, 29,* 21pp. [↑](#footnote-ref-78)
79. Barratt, M. E., Livingston, M.,Matthews, S., & Clemens, S. L. (2014). Gaming machine density is correlated with rates of help-seeking for problem gambling: a local area analysis in Victoria, Australia. *Journal of Gambling Issues, 29,* 21pp. [↑](#footnote-ref-79)
80. Binde, [2011](https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14459795.2017.1360928) Binde, P. (2011). What are the most harmful forms of gambling? Analyzing problem gambling prevalence surveys. *CEFOS Working Papers, 12*. Retrieved from <https://gupea.ub.gu.se/bitstream/2077/26165/1/gupea_2077_26165_1.pdf> [[Google Scholar]](http://scholar.google.com/scholar_lookup?hl=en&publication_year=2011&author=P.+Binde&title=What+are+the+most+harmful+forms+of+gambling%3F+Analyzing+problem+gambling+prevalence+surveys); MacLaren, [2016](https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14459795.2017.1360928) MacLaren, V. V. (2016). Video lottery is the most harmful form of gambling in Canada. *Journal of Gambling Studies,* *32*, 459–485. doi:10.1007/s10899-015-9560-z[[Crossref]](https://www.tandfonline.com/servlet/linkout?suffix=CIT0028&dbid=16&doi=10.1080%2F14459795.2017.1360928&key=10.1007%2Fs10899-015-9560-z), [[PubMed]](https://www.tandfonline.com/servlet/linkout?suffix=CIT0028&dbid=8&doi=10.1080%2F14459795.2017.1360928&key=26233645), [[Web of Science ®]](https://www.tandfonline.com/servlet/linkout?suffix=CIT0028&dbid=128&doi=10.1080%2F14459795.2017.1360928&key=000376598400007), [[Google Scholar]](http://scholar.google.com/scholar_lookup?hl=en&publication_year=2016&pages=459-485&author=V.+V.+MacLaren&title=Video+lottery+is+the+most+harmful+form+of+gambling+in+Canada&);

    Williams, Volberg, & Stevens, [2012](https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14459795.2017.1360928) Williams, R. J., Volberg, R. A., & Stevens, R. M. G. (2012). *The population prevalence of problem gambling: Methodological influences, standardized rates, jurisdictional differences, and worldwide trends*. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. Retrieved from <https://www.uleth.ca/dspace/bitstream/handle/10133/3068/2012-PREVALENCE-OPGRC%20%282%29.pdf?sequence=3> [[Google Scholar]](http://scholar.google.com/scholar_lookup?hl=en&publication_year=2012&author=R.+J.+Williams&author=R.+A.+Volberg&author=R.+M.+G.+Stevens&title=The+population+prevalence+of+problem+gambling%3A+Methodological+influences%2C+standardized+rates%2C+jurisdictional+differences%2C+and+worldwide+trends) [↑](#footnote-ref-80)
81. Williams, West, & Simpson, [2012](https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14459795.2017.1360928) Williams, R. J., West, B. L., & Simpson, R. I. (2012). *Prevention of problem gambling: A comprehensive review of the evidence, and identified best practices*. Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre and the Ontario Ministry of Health and Long Term Care. October 1, 2012. Retrieved March 19, 2015, from <https://www.uleth.ca/dspace/bitstream/handle/10133/3121/2012-PREVENTION-OPGRC.pdf?sequence=3> [[Google Scholar]](http://scholar.google.com/scholar_lookup?hl=en&publication_year=2012&author=R.+J.+Williams&author=B.+L.+West&author=R.+I.+Simpson&title=Prevention+of+problem+gambling%3A+A+comprehensive+review+of+the+evidence%2C+and+identified+best+practices), p. 29 [↑](#footnote-ref-81)
82. Productivity Commission, [2010](https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14459795.2017.1360928) Productivity Commission. (2010). *Gambling* (Report no. 50). Canberra: Author. [[Google Scholar]](http://scholar.google.com/scholar_lookup?hl=en&publication_year=2010&author=Productivity+Commission&title=Gambling), p. F.8; Williams, Belanger, & Arthur, [2011](https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14459795.2017.1360928) Williams, R. J., Belanger, Y. D., & Arthur, J. N. (2011). *Gambling in Alberta: History, current status and socioeconomic impacts. Final report to the Alberta Gaming Research Institute*. Edmonton, Alberta: Alberta Gambling Research Institute. [[Google Scholar]](http://scholar.google.com/scholar_lookup?hl=en&publication_year=2011&author=R.+J.+Williams&author=Y.+D.+Belanger&author=J.+N.+Arthur&title=Gambling+in+Alberta%3A+History%2C+current+status+and+socioeconomic+impacts.+Final+report+to+the+Alberta+Gaming+Research+Institute), p. 168 [↑](#footnote-ref-82)
83. Williams, R.J., West, B.L., & Simpson, R.I. (2012). *Prevention of Problem/Pathological Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence.* Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre. Guelph, Ontario, Canada. October 1, 2012. <http://hdl.handle.net/10133/414>, p.34 [↑](#footnote-ref-83)
84. <http://www.ntz.lv/tukuma/sabiedribas-lielaka-dala-azartspeles-neatbalsta-un-3-labi-ka-ta/> [↑](#footnote-ref-84)
85. Williams, R.J., West, B.L., & Simpson, R.I. (2012). *Prevention of Problem/Pathological Gambling: A Comprehensive Review of the Evidence.* Report prepared for the Ontario Problem Gambling Research Centre. Guelph, Ontario, Canada. October 1, 2012. <http://hdl.handle.net/10133/414>, p.58 [↑](#footnote-ref-85)
86. <http://kazinotops.lv/cetras-tendences-kuras-ietekmes-online-kazino-nakotni/> [↑](#footnote-ref-86)
87. CJEU, judgment of 8 September 2010, *Markus Stoss*, C-316/07, 358/07, 360/07, 409/07 and 410/07, paragraphs 81 and 107. [↑](#footnote-ref-87)
88. Aprēķins veikts, attiecinot tiešsaistes azartspēļu GGR īpatsvaru kopējā azartspēļu GGR saskaņā ar EGBA publicētiem datiem: http://www.egba.eu/media/FACTSHEET\_MARKET-REALITY3.pdf; skatīts 04.04.2017 [↑](#footnote-ref-88)
89. H2 Gambling Capital dati par Eiropas interaktīvo azartspēļu GGR pieauguma tempu vidēji gadā. [↑](#footnote-ref-89)
90. AIL 54.pants un AIL 80.pants [↑](#footnote-ref-90)
91. VAS “Latvijas Loto” organizēti Idea Havas Media pētījumi “Tiešsaistes spēlēšanas pieredzes un pakalpojumu sniedzēju atpazīstamības izvērtējums Latvijā” 2014.gads un 2017.gads. [↑](#footnote-ref-91)
92. <https://lsba.lv/medijs/lsba-latvija-var-pieklut-vairak-neka-tresdalai-bloketo-interneta-azartspelu-vietnu/> [↑](#footnote-ref-92)
93. http://www.oecd.org/sti/ieconomy/theroleofinternetintermediariesinadvancingpublicpolicyobjectives.htm [↑](#footnote-ref-93)
94. COMMISSION STAFF WORKING DOCUMENT Online gambling in the Internal Market Accompanying the document Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the Economic and Social Committee and the Committee of the Regions Towards a comprehensive framework for online gambling

    <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/LV/TXT/?uri=CELEX:52012SC0345> [↑](#footnote-ref-94)