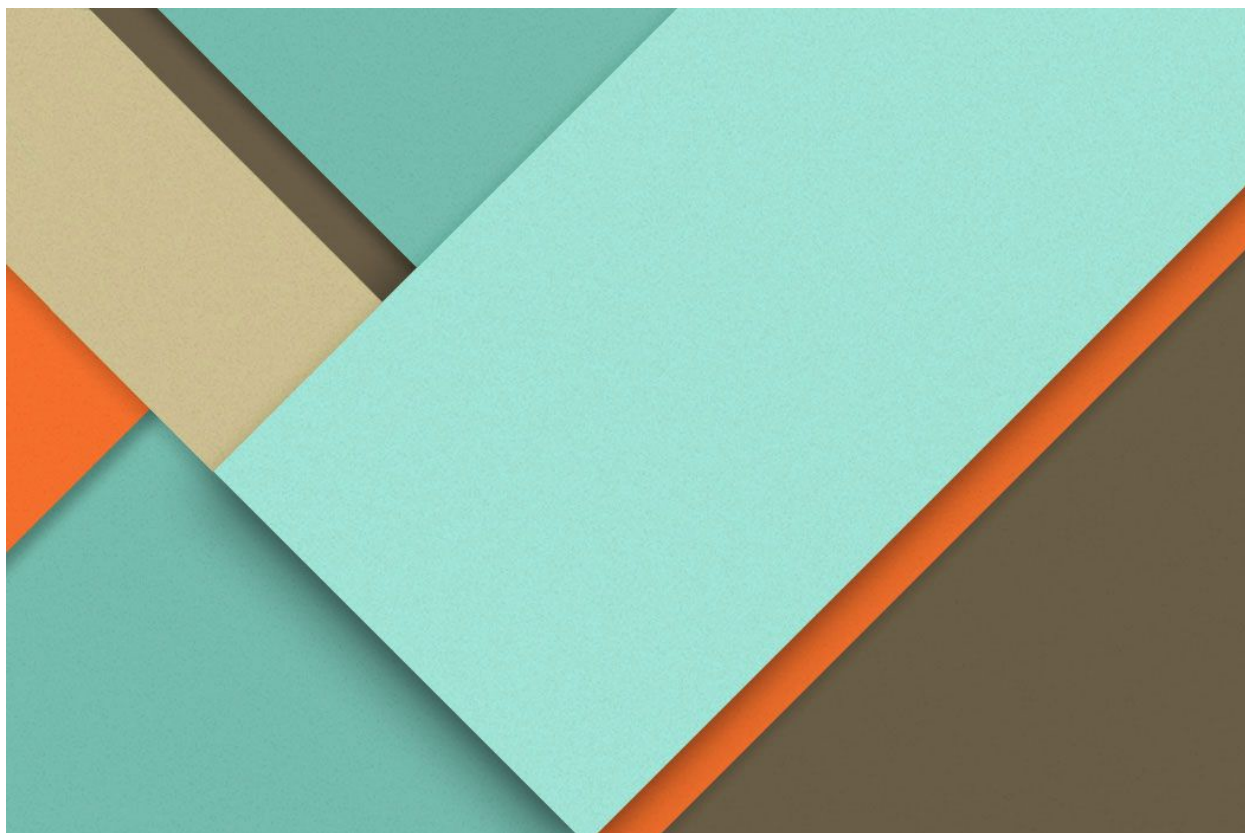




საქართველოში სათამაშო ბიზნესის რეგულირების შესახებ

18.06.2018

ილია კვარაცხელია

დამოუკიდებელი კონსულტანტი.

ქ. თბილისი.

+995 599 34 23 21

ik@geo.poker

მიმოხილვა

საქართველოში ბოლო წლებში ძალიან პოპულარული გახდა აზარტული თამაშები. გადაუმოწმებელი ინფორმაციით საქართველოში 750 000 მდე აღამიანია რომელიც გარკვეული პერიოდულობით თამაშობს ფულზე. ეს დაახლოებით ორჯერ მეტია პროგნოზირებად და მისაღებ მთლიანი მოსახლეობის 10-15% -ზე.

სანდო მონაცემების არ არსებობის გამო, შეუძლებელია მეცნიერული სიზუსტით საუბარი, მაგრამ ცხადია რომ საქართველოში პრობლემური თამაშის პროგნოზირებად და დასაშვებ 2-3% -ზე მეტია.

შექმნილ მდგომარეობას ბევრი მიზეზები აქვს რომლებზეც ამ სტატიაში არ შევჩერდებით, უმნიშვნელოვანესი რაც მსგავს მდგომარეობას იწვევს არის სახელმწიფოს მიერ ინდუსტრიის ფაქტიურად უგულებელყოფა. არ არსებობს ადეკვატური საკანონმდებლო ბაზა (მაგ. მსგავსი: [აქტი აზარტული თამაშების შესახებ](#)), პრაქტიკულად არ არსებობს კონტროლის ინსტრუმენტები, თვითღიწივით მიშველებული მარკეტინგი. მსგავსი პრობლემის წინაშე აღრევე დადგნენ ევროპული სახელმწიფოები და შეიმუშავეს კონტროლის მექანიზმები რომლებიც დღემდე დახვეწის პროცესშია, მაგრამ მათ გამოყენებას და თანამედროვე მიდგომების დანერგვას ალტერნატივა არ აქვს.

მიზნები

1. ქართული სათამაშო ბიზნეს სექტორის რეალური რეგულირება, ინდუსტრიის დაუზიანებლად.
2. საქართველოში შეიქმნას მიმზიდველი გარემო უცხოური კომპანიებისთვის, რათა მათთვის მომგებიანი გახდეს ქართული ლიცენზიით ოპერირება საერთაშორისო ბაზარზე.
3. მინიმუმამდე იქნას დაყვანილი როგორც პრობლემური ასევე არასრულწლოვანთა თამაში.

ძირითადი ეტაპები

I. საკანონმდებლო ბაზა

საქართველოში მიღებულ უნდა იქნას აქტი, რომელიც შექმნის საკანონმდებლო ბაზას, სათამაშო ბიზნესის სრულად რეგულირებისთვის, როგორც ამჟამად ასევე მომავალში (უნდა

ითვალისწინებდეს ბლოკჰეინ ტექნოლოგიაზე დაფუძნებული სათამაშო სივრცეების რეგულირებასაც).

II. ლიცენზირების სისტემა

საერთაშორისო გამოცდილებამ არაერთხელ დაამტკიცა, რომ რეგულირებულ ბაზარს ალტერნატივა არ აქვს. შესაბამისად ჩვენ გვჭირდება ორგანო რომელიც ყოველდღიურ კონტროლს განახორციელებს ლიცენზიით მოქმედ სუბიექტებზე.

III. პრობლემური თამაშის ცენტრი

უნდა შეიქმნას სარეგულირგაციო ცენტრი ლუდომანებისთვის, რომლის ბაზაზეც ასევე უნდა ფუნქციონირებდეს მულტიმოქმედი ცხელი ხაზი.

განხორციელების გზები

მოკლედ განვიხილოთ თითოეული ძირითადი ეტაპის განხორციელების შესაძლებლობები:

საკანონმდებლო ბაზა

ამჟამად ევროპული სახელმწიფოები ასრულებენ 2000-იანი წლების დასაწყისში მიღებული რეგულირების მექანიზმების რეგულირებას, რათა ფეხი აუწყონ ტექნოლოგიურ სიახლეებს. მაგალითად შვედეთი რომელიც მოწინავე ქვეყანაა აზარტული თამაშების ინდუსტრიაში 2019 წლის 1 იანვრიდან გადადის ლიცენზირების სისტემაზე. მათ მიერ შემუშავებული საკანონმდებლო ბაზა მაღალი ხარისხით უზრუნველყოფს კონტროლის მექანიზმებს და ამასთან შესაბამისობაში მოდის ევროკავშირის რეგულაციებთან პირადი ინფორმაციის შესახებ. ჩვენ შეგვიძლია გამოვიყენოთ არამხოლოდ შვედეთის გამოცდილება არამედ ყველა სხვა მოწინავე ქვეყნის საკანონმდებლო ბაზა და მათი შეხამებით და ქართულ რეალობასთან შესაბამისობაში მოყვანით შესაძლებელია მომავალზე ორიენტირებული მყარი საკანონმდებლო ბაზის შექმნა.

ლიცენზირების სისტემა

საერთაშორისო გამოცდილების მიხედვით არსებობს რეგულირების რამდენიმე მოდელი, რომლებიც პრინციპულად არ განსხვავდება ერთმანეთისგან, აუცილებელია კონსულტაციები იმის შესახებ თუ როგორი ფორმა უნდა ქონდეს ამ ორგანიზაციას. ჩემი აზრით ქართული რეალობიდან გამომდინარე ის უნდა ექვემდებარებოდეს საქართველოს მთავრობას, მაგრამ უნდა გააჩნდეს უნიკალური და მარკეტინგული დასახელება შესაბამიდი .gov.ge დომენით.

საკანონმდებლო ბაზის შექმნის პარარელურად უნდა დაიწყოს სალიცენზიო ორგანოს ფორმირება, რათა მან აღასრულოს "აზარტული თამაშების შესახებ" კანონით გათვალისწინებული ფუნქციები.

სალიცენზიო ორგანომ უნდა გამოიყენოს საერთაშორისო ბაზარზე არსებული B2B პლატფორმები (პრიორიტეტულად ხელოვნურ ინტელექტზე დაფუძნებული კონტროლის სისტემები იხ. სასარგებლო ბმულები), რათა მყისიერად მოხდეს ბაზრის დაურეგულირებელი ნაწილის კონტროლი და ანალიზი. სამომავლოდ უზრუნველყოს ადგილობრივი კადრების გადამზადება სალიცენზიო ორგანოს მიერ დაწესებული მაღალი პრინციპების პირუთვნელად და პროფესიონალურად შესასრულებლად. პერსპექტივაში კარგი იქნება თუ კონტროლის სისტემაც ადგილობრივი წარმოების იქნება ეს შეიძლება უცნაურად ჟღერს დღეს, მაგრამ სავსებით შესაძლებელია სათანადო მუშაობის პირობებში. სალიცენზიო ორგანო კონტროლის და ანალიზის გარდა უნდა ახორციელებდეს საკონსულტაციო და მარკეტინგულ საქმიანობასა ინვესტორების მოზიდვის მიზნით, მუდმივად უნდა იყოს წარმოდგენილი მნიშვნელოვან კონფერენციებზე და აქტიურ მუშაობას ეწეოდეს კლიენტების მოზიდვის მიზნით, რათა ისინი შემოვიდნენ მის იურისდიქციაში ისარგებლონ მაღალი რეპუტაციით, იყვნენ დაცულები და ლეგალურად გააგრძელონ თავიანთი საქმიანობა (საქართველოს საზღვრებს გარეთ). სალიცენზიო ორგანომ საერთაშორისო პრაქტიკის გათვალისწინებით უნდა გასცეს პროგრამული უზრუნველყოფის სერტიფიკატებიც, რათა შემთხვევით რიცხვთა გენერატორი მუშაობდეს გამართულად და სტანდარტების დაცვით.

ლიცენზიის გამცემმა ორგანომ ოპერატორებს უნდა მოსთხოვოს უფრო დეტალური ანალიზი საკუთარ მომხმარებლებზე და საჭიროების შემთხვევაში კონსულტაციებიც გაუწიოს მას.

მაგალითად მოვიყვან იმ არსებულ ინფორმაციას რომელიც უკვე აქვთ საქართველოში მოღვაწე ოპერატორებს, საჭიროა უბრალოდ ყოველდღიური მუშაობა როგორც რეგულატორის ასევე ოპერატორის მხრიდან, რათა პრობლემური თამაში იყოს მინიმუმამდე დაყვანილი და ამასთან მომხმარებელს თუ ოპერატორს არ შეექმნას კეთილსინდისიერად თამაშის ან ბიზნესის კეთების პრობლემა.

ასაკის და პირადობის იდენტიფიკაცია

KYC (Know Your Customer) შემოწმება			
რეგისტრაცია	დებოზიტი	ფსონები	აქტივობა
ხელმისაწვდომი ინფორმაცია • სახელი • მისამართი • საფოსტო ინდექსი • დაბადების თარიღი • ტელეფონის ნომერი • ელ. ფოსტა • IP მისამართი • GPS ლოკაცია	ხელმისაწვდომი ინფორმაცია 1. ბარათით შევსებისას • ბარათის ნომერი • მოქმედების ვადა • ბარათის IIN • დიაპაზონი • ბანკის მონაცემები • IP მისამართი • GPS ლოკაცია • მოწყობილობა	ხელმისაწვდომი ინფორმაცია • ფსონის გიპი • ფსონის სიდიდე • ფსონის დადების დრო წამების სიზუსტით • IP მისამართი • GPS ლოკაცია • მოწყობილობა	ხელმისაწვდომი ინფორმაცია • ფსონების ხაზები • ფსონის სიდიდის საშუალო რაოდენობა • შეგანა/გაგანის ისტორია • .log ფაილი საიგზე ყოფნის დროს მაუსის მოძრაობის ჩანაწერებითურთ. • IP მისამართი

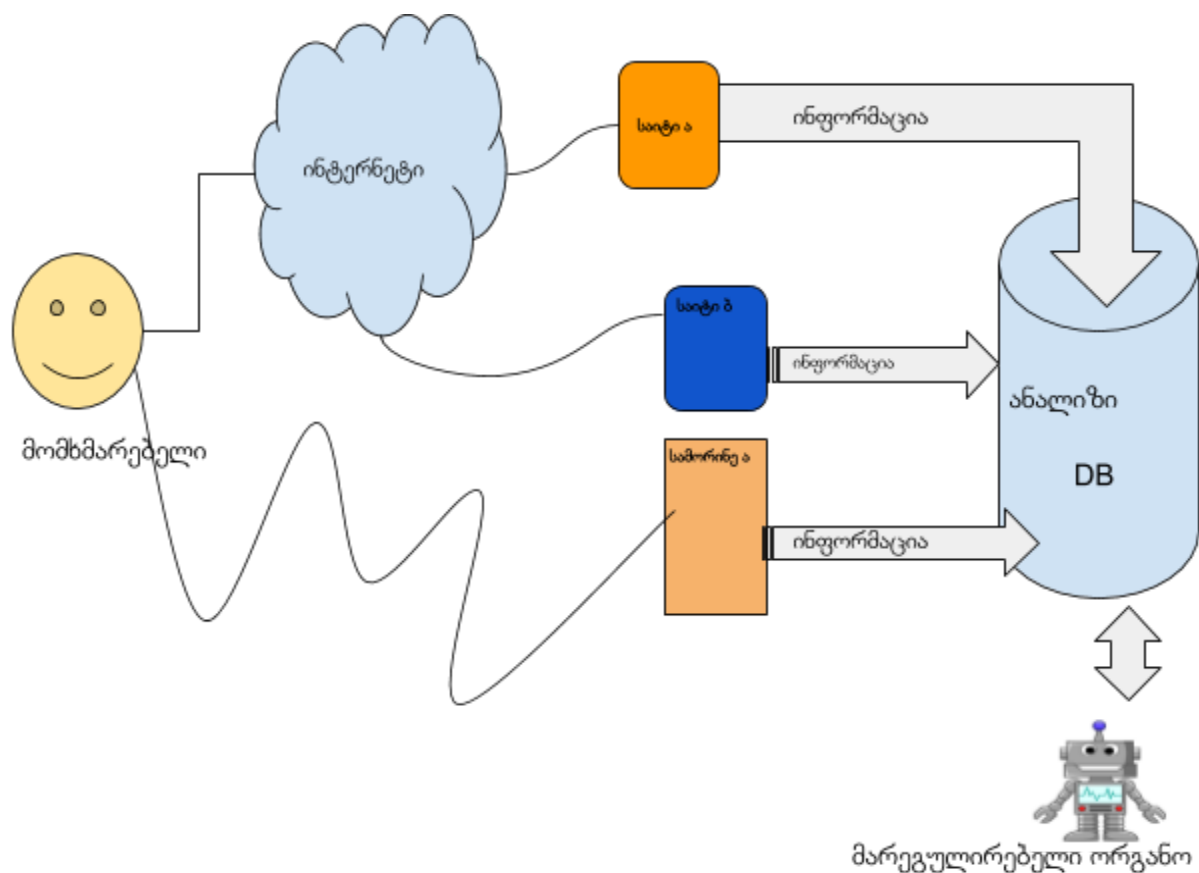
• მოწყობილობა • პასპორტის ნომერი/პირადი ნომერი თანხმობა - ვადებზე და პირობებზე რომლის თანახმადაც შესაძლებელია KYC შემოწმება.  რომელიმე ამ მონაცემებიდან ემთხვევა გარე ბაზას? (მაგ. საარჩევნო სიას, ბანკის ჩანაწერებს, გადახდის სისტემებს (მაგ. emoney), IP ბაზას (მაგ. შავთი, სილქნეტი), მოწყობილობები რომლებიც თაღლითობისას გამოიყენეს) რომელიმე ამ მონაცემებიდან ემთხვევა შიდა ბაზას? (თაღლითობისთვის დაბლოკილები, არასრულწლოვნები, პრობლემური მოთამაშეები)	2. ფეიბოქსით დეპოზიტის შემთხვევაში: • სახელი • მისამართი • საფოსტო ინდექსი • დაბადების თარიღი • ტელეფონის ნომერი • ელ. ფოსტა • IP მისამართი • GPS ლოკაცია • მოწყობილობა • პასპორტის ნომერი/პირადი ნომერი • ოპერატორის სახელი		• GPS ლოკაცია • მოწყობილობა
	ბარათით დეპოზიტის შემთხვევაში ემთხვევა დეპოზიტორის მონაცემები რეგისტრაციის მონაცემებს? (ფეიბოქს ოპერატორების დაინტერესების შემთხვევაშიც მარტივად შესაძლებელი გახდება)	გააკეთა თუ არა დიდი დეპოზიტი და ფსონი ბოლო 30 დღის განმავლობაში? დამატებითი ინფორმაცია ხომ არ არის საჭირო კონკრეტულ მოთამაშეზე?	სხვა ხომ არ იყენებს ამ ანგარიშს? შეიცვალა მოთამაშის ქცევა ბოლო პერიოდში?

ამ ცხრილის მოყვანით ცხადია რომ ინფორმაცია უკვე საკმაოდ ბევრია და მათი ანალიზით და ყოველდღიური მუშაობით შესაძლებელია ყველა იმ მიზნის მიღწევა რომელიც ამ სტაგიაშია ნახსენები. ბევრი ინფორმაცია ბევრ პასუხისმგებლობასაც ნიშნავს, შესაბამისად ჩვენ არ უნდა ვაწვალთ მომხმარებელი ზედმეტი პროცედურებით ჩვენ მათ გარეშე ინფორმაციის მიწოდების და თანხმობის შემთხვევაში შევძლებთ მათ დაცვას არაკეთილსინდისიერი თამაშისგან, ამასთან მსგავსი შემთხვევების დროს პასუხისმგებლობა უნდა დაეკისროთ ოპერატორებს და არაფითარ შემთხვევაში მომხმარებელს.

ჩვენს მიერ დასახული მიზნების შესრულება შეუძლებელი იქნება კომპლექსური მიდგომის გარეშე, მხოლოდ ინფორმაციის ქონა ვერ უზრუნველყოფს პრევენციას, შესაბამისად უნდა გაერთიანდეს ყველა სექტორი განსაკუთრებით მარკეტინგული და საინფორმაციო საშუალებები, რათა საქართველოს მოქალაქეებმა უკეთ იცოდნენ რა არის აზარტული თამაშები რა შეიძლება გამოიწვიოს პრობლემურმა და არასრულწლოვანთა თამაშმა, როგორ მუშაობს სისტემა, რა სარგებელი შეიძლება მოუტანოს საქართველოს სათამაშო სექტორის ნორმალურ კალაპოტში მოქცევამ და როგორ ვითამაშოთ ისე რომ მივიღოთ სიამოვნება.

გამოსადეგი რჩევები აზარტული თამაშების რეგულირების შესახებ:

1. გამოსადეგია ამერიკის გამოცდილება (ნიუჯერსი, დელავერი, ნევადა)
2. გამოსადეგია საერთაშორისო გამოცდილება (გაერთიანებული სამეფო, დანია, შვედეთი, ავსტრალია, სლოვაკეთი, ნიდერლანდები)
3. კარგი იქნება საფარაულო ოპერატორებთან კონსულტაციები კანონის მიღების პროცესში.
4. აუცილებელია გარკვეულ საკითხებზე უცხოელი სპეციალისტების მოზიდვა თითოეული საკითხის გარშემო.
5. უნდა გამკაცრდეს რეგულაციები მიწაზე მდებარე კაზინოების და სლოტ კლუბების მიმართ.
6. რეგიონებისთვის ადეკვატური სტანდარტების მიღება (ლიკვიდურობის გაზრდის მიზნით)
7. მნიშვნელოვანი წესები და დებულებები რაც შეიძლება სწრაფად უნდა იქნეს გაცხადებული და სისრულეში მოყვანილი.
8. ცული პრაქტიკა უნდა დაისაჯოს - ლიცენზიის გამცემ ორგანოს უნდა ქონდეს ოპერატორის დასჯის და ლიცენზიის წართმევის უფლებები და ის მას უნდა იყენებდეს.
9. შესაქმნელია ექსპერტების გუნდი თუ საჭირო გახდა უცხოელი სპეციალისტების ჩარევითაც რათა მოხდეს სრული კონტროლი სათამაშო ბიზნესის რეგულირებული ნაწილში მომხდარ ოპერაციებზე.
10. პროცესების კარგი მართვა და მათი ავტომატიზაცია, საშუალებას იძლევა მნიშვნელოვნად შეამციროს რეგულატორში მომუშავე პერსონალის რაოდენობა ხარისხის გაუმჯობესების ხარჯზე, შესაბამისად მსგავსი სისტემების დანერგვა კრიტიკულად მნიშვნელოვანია.



გამოსადეგი ბმულები:

უსაფრთხოება და დაცვა:

საკმაოდ ბევრი კომპანია არსებობს მათ შორის ისეთებიც რომლებსაც სახელმწიფოებთან მსგავსი პრობლემების მოგვარების გამოცდილებაც აქვთ.

მათი ის ნაწილი რომელიც თამაშებზე სპეციალიზდება თითქმის სრულად არის წარმოდგენილი აქ:

<http://www.igamingsuppliers.com/suppliers/online-gaming/security-and-fraud/>

<https://www.iovation.com/>

საუკეთესო იყო ბაზარზე შესყიდვამდე, ამერიკულმა კორპორაციამ იყიდა სავარაუდოდ გუნდი არ შეცვლილა.

<https://www.jumio.com/>

საინტერესო სტარტაფი პალო ალტოდან.

<https://www.casino-technology.com>

მიწაზე მდებარე სამორინეების და სლოტ კლუბებისთვის.

<https://www.igt.com/>

საკმაოდ სოლიდური კომპანიაა, მაგრამ არ ვიცი რამდენად კარგად ფლობენ AI ტექნოლოგიებს.

სხვა იურისდიქციები:

გაერთიანებული სამეფოს [აქტი აზარტული თამაშების შესახებ](#)

[UK Gambling Commission](#)

[The Swedish Gambling Authority](#)

[Netherlands Gambling Authority](#)

[Danish Gambling Authority](#)

[NJ Casino Control Commission](#)

[Nevada Gaming Control Board](#)

[Board of Charitable Gaming](#)

[Malta Gaming Authority](#)

[Gibraltar Regulatory Authority](#)

[The Isle of Man Gambling Supervision Commission](#)

[Antigua Directorate of Offshore Gambling](#)

[Alderney Gambling Control Commission](#)

შემთხვევითი რიცხვების გენერატორის სერტიფიკატები:

[eCOGRA](#), [iTech Labs](#), Gaming Associates, [GLI Europe BV](#), GLI Test Labs Canada ULC, NMI
Metrology & Gaming Ltd

დაბოლოს...

რისი მიღწევა გვინდა?	რისი მიღწევა არ გვინდა?
----------------------	-------------------------

მკაცრი, მსოფლიო დონის "KYC" პროცესები. 	სათამაშო ბიზნესის ოფშორებში და შავ ბაზარზე გაქცევა. 
---	--