

**ՀԱՅԱՍՏԱՆԻ ՀԱՆՐԱՊԵՏՈՒԹՅԱՆ
ՕՐԵՆՔԸ**

ԽԱՂԱՅԻՆ ԳՈՐԾՈՒՆԵՐՈՒԹՅԱՆ ԿԱՐԳԱՎՈՐՄԱՆ ՄԱՍԻՆ

Հոդված 4. Օրենքում օգտագործվող հիմնական հասկացությունները

1. Սույն օրենքում օգտագործվող հասկացություններն ունեն հետևյալ նշանակությունը.

1) **խաղ`** շահումով խաղ, ինտերնետ շահումով խաղ, բուքմեյքերային գործունեության միջոցով կազմակերպվող խաղ, վիճակախաղ.

2) **խաղային գործունեություն`** շահումով խաղի, ինտերնետ շահումով խաղի, բուքմեյքերային գործունեության, վիճակախաղի կազմակերպման գործունեություն.

3) **շահումով խաղ`** ռիսկի վրա հիմնված` շահման հնարավորություն ընձեռող ցանկացած մեքենայացված խաղ (ծրագրավորված և (կամ) մեխանիկական խաղերի անցկացման համար նախատեսված խաղային արտադրանքով անցկացվող խաղ, որի ժամանակ շահողը որոշվում է այդ արտադրանքում պարունակվող հատուկ ծրագրի և (կամ) մեխանիկական համակարգի միջոցով` խաղացողի անմիջական կամ ոչ անմիջական մասնակցությամբ) և կենդանի խաղ` խաղ, որին, բացի խաղացողից, մասնակցում է նաև խաղարկողը (խաղը անցկացնելու կամ դրա ելքը հավաստելու համար խաղացողի հետ կազմակերպչի անունից և նրա կողմից լիազորված` խաղին փաստացի մասնակցող կամ դրա խաղարկությունն իրականացնող ֆիզիկական անձը), կամ որին միաժամանակ մասնակցելու հնարավորություն է ընձեռված մի քանի խաղացողների` առանց խաղարկողի մասնակցության (բացառությամբ մեքենայացված խաղերի).

4) **ինտերնետ շահումով խաղ`** ինտերնետ հասանելիության միջոցով և խաղային արտադրանքների կիրառմամբ կազմակերպվող շահումով խաղ: Ինտերնետ շահումով խաղը կարող է կազմակերպվել նաև խաղասրահի միջոցով.

5) **բուքմեյքերային գործունեություն`** սպորտային, խաղային, սոցիալական, քաղաքական կամ որևէ այլ իրադարձությունների ելքերի հնարավոր տարբերակների կանխագուշակման վրա գրազների ընդունման, հաշվառման և շահումների հանձնման կազմակերպում կամ խաղացողի համար գրազադրում կատարելու հնարավորության ստեղծում (որևէ կերպ իրավունքի տրամադրում): Բուքմեյքերային գործունեությունը կարող է կազմակերպվել նաև խաղասրահի միջոցով.

6) **վիճակախաղ՝** հրապարակային միջոցառում, որի ընթացքում կազմակերպիչը մասնակիցների միջև անցկացնում է շահումային ֆոնդի խաղարկում, ընդ որում, շահումները կախված չեն կազմակերպչի գործողություններից և կամքից, այլ բացառապես արդյունք են պատահականության: Վիճակախաղը կարող է կազմակերպվել նաև խաղասրահի միջոցով.

7) **խաղային արտադրանք՝** խաղային պարագա (խաղասեղան, խաղանիշ (այդ թվում՝ ռադիոհաճախականության համակարգի միջոցով հեռավար նույնականացման հնարավորությամբ), խաղաքարտ, խաղաթուղթ, վիճակախաղի տոմս և այլն), սարքավորում, սարքավորման մաս կամ ծրագրային ապահովման միջոց, որով խաղացողին հնարավորություն է ընձեռվում խաղադրույք կատարելու միջոցով կամ մասնակցության վճարի դիմաց մասնակցել շահումով խաղի, ինտերնետ շահումով խաղի, բուքմեյքերային գործունեության միջոցով կազմակերպվող խաղի, վիճակախաղի.

8) **խաղային գործունեության կազմակերպիչ կամ կազմակերպիչ՝** օրենքով սահմանված կարգով խաղային գործունեության կազմակերպմամբ զբաղվելու իրավունք ունեցող իրավաբանական անձ.

9) **խաղային գործունեության կազմակերպում՝** խաղային գործունեության կազմակերպիչների կողմից խաղային արտադրանքների շահագործում՝ ստեղծելով ցանկացած ձևով շահման կամ խաղին մասնակցելու հնարավորություն.

10) **խաղային գործունեության կազմակերպչի պաշտոնական կայք՝** ինտերնետ ցանցում կազմակերպչի կանոնակարգով սահմանված տեղեկատվական ռեսուրս պարունակող կայք, այդ թվում՝ դրա ենթադոմենային անվանումներով կայքը (սուբդոմեյն): Սույն օրենքի իմաստով կազմակերպչի պաշտոնական կայք չի կարող համարվել սոցիալական ցանցերի հարթակներում տեղակայվող կազմակերպչի ինտերնետային էջը, ինչպես նաև տեսաձայնանախագծային կայքերում կազմակերպչի կողմից տեղակայվող ալիքը.

11) **խաղասրահ՝** շինություն կամ շինության ներսում տարածք, որտեղ կազմակերպվում է խաղային գործունեություն.

12) **նախասրահ՝** խաղասրահի մուտքին կից առանձնացված սրահ, որտեղ իրականացվում է անձանց նույնականացում նախքան խաղասրահ մուտք գործել թույլատրելը.

13) **անձի նույնականացում՝** նախքան խաղային արտադրանքից օգտվելու կամ խաղին մասնակցելու հնարավորություն ընձեռելը կազմակերպչի կողմից անձի՝ սույն օրենքով նախատեսված սահմանափակումների և «Փողերի լվացման և ահաբեկչության ֆինանսավորման դեմ պայքարի մասին» օրենքով սահմանված պահանջների կիրառման նպատակով նույնականացում: Նույնականացման

արդյունքներով անձի համար սահմանափակումների բացակայության դեպքում նա ստանում է խաղային արտադրանքից օգտվելու կամ խաղին մասնակցելու թույլտվություն և հաշվառվում կազմակերպչի կողմից որպես խաղացող, իսկ անձի համար սահմանափակումների առկայության դեպքում մերժվում է խաղային արտադրանքներից օգտվելու կամ խաղին մասնակցելու հնարավորությունը: Անձի նույնականացման կարգը սահմանում է Լիազոր մարմինը.

14) **խաղացող`** խաղային արտադրանքներից օգտվելու կամ խաղին մասնակցելու թույլտվություն ստացած և խաղային արտադրանքներից օգտվող ֆիզիկական անձ.

15) **վիճակախաղի մասնակից`** վիճակախաղի տոմսի տիրապետող ֆիզիկական անձ.

16) **խաղային հաշիվ`** անձի նույնականացման արդյունքներով խաղի կազմակերպման համար օգտագործվող սերվերում կամ խաղային ինտերակտիվ հարթակում յուրաքանչյուր խաղացողի համար ստեղծվող անհատական խաղային հաշիվ, որից խաղացողը կարող է կատարել խաղադրույքներ կամ մասնակցության վճարներ, ինչպես նաև դրա տվյալներով մասնակցել խաղերին: Այլ անձի պատկանող խաղային հաշվի օգտագործումն արգելվում է.

17) **խաղադրույք կամ մասնակցության վճար`** խաղին մասնակցելու կամ խաղային համակցության համար նախատեսված դրամային միջոց.

18) **խաղային ինտերակտիվ հարթակ`** էլեկտրոնային ծրագիր, որի միջոցով առաջարկվում է մեկ կամ մի քանի խաղային արտադրանք հանդիսացող ծրագրային ապահովման միջոց.

19) **շահում`** խաղային գործունեության կազմակերպման և անցկացման կանոնակարգով սահմանված խաղի կանոններով և պայմաններով կազմակերպչի կողմից խաղացողի կամ վիճակախաղի մասնակցի օգտին հաշվեգրվող դրամային կամ բնամթերային տեսքով նյութական արժեք: Շահում են համարվում նաև խաղային գործունեության կազմակերպման և անցկացման կանոնակարգով նախատեսված՝ կազմակերպիչների կողմից տրամադրվող բոնուսները.

20) **վիճակախաղի շահումային ֆոնդ`** վիճակախաղի մասնակիցների կողմից վիճակախաղի տոմսերի ձեռքբերման դիմաց վճարված գումարներից ձևավորվող ֆոնդ, որը բաշխվում է վիճակախաղի մասնակիցների միջև՝ վիճակահանության արդյունքներին և վիճակախաղի կազմակերպման և անցկացման կանոնակարգին համապատասխան.

21) **խաղային օպերացիա`** խաղային արտադրանքի շահագործմանն ուղղված գործողությունների կատարում.

22) **օպերացիոն վկայագիր՝** ֆիզիկական անձին խաղային օպերացիաներ իրականացնելու թույլտվություն վերապահող փաստաթուղթ.

23) **խաղային ոլորտի կարգավորման օպերատոր (այսուհետ՝ օպերատոր)**՝ սյուն օրենքի 6-րդ գլխով նախատեսված իրավաբանական անձ.

24) **մոնիտորինգային կենտրոն՝** օպերատորի՝ էլեկտրոնային կառավարման համակարգի մաս կազմող՝ ինտերնետ հասանելիության ապահովմամբ կիրառվող տեխնիկաձրագրային համակարգ, որի միջոցով օպերատորն իրականացնում է շահումով խաղերի, ինտերնետ շահումով խաղերի, բուքմեյքերային գործունեության միջոցով կազմակերպվող խաղի խաղացողների և վիճակախաղերի մասնակիցների կողմից գնված խաղանիշերի, շահումների, խաղային արտադրանքների, ինչպես նաև խաղային գործունեության ընթացքում տեղի ունեցող իրադարձությունների մասին տեղեկատվության գրանցում, պահպանում և հաշվառում, վերլուծություն, ռիսկերի գնահատում.

25) **ռիսկերի գնահատում՝** խաղային գործունեության կազմակերպչի ռիսկայնության աստիճանը բնորոշող չափորոշիչների հիման վրա իրականացվող՝ կազմակերպչի գործունեությունից, գործողությունից կամ անգործությունից և վերջինիս կողմից ներկայացվող հաշվետվությունների, տեղեկությունների, շահագործվող խաղային արտադրանքների՝ սույն օրենքով սահմանված պահանջներին համապատասխանության վերաբերյալ առկա տեղեկությունների վերլուծության արդյունքներից բխող՝ կազմակերպչի վարքագծի բնորոշում: Ռիսկայնության աստիճանը բնորոշող չափորոշիչները սահմանում է Կառավարությունը.

26) **կազմակերպչի պատասխանատու անձ՝** իրավաբանական անձի գործադիր մարմնի ղեկավար, խաղասրահի կառավարիչ, փողերի լվացման և ահաբեկչության ֆինանսավորման կանխարգելմամբ զբաղվող ներքին դիտարկումների ստորաբաժանման ղեկավար կամ կազմակերպչի կողմից սույն կետով սահմանված պատասխանատու անձին փոխարինող նշանակված անձ.

27) **նշանակալից մասնակցություն՝** կազմակերպչի կանոնադրական կապիտալում 10 և ավելի տոկոս մասնակցություն.

28) **իրական շահառու՝** «Փողերի լվացման և ահաբեկչության ֆինանսավորման դեմ պայքարի մասին» օրենքով սահմանված իրավաբանական անձի իրական շահառու.

29) **Լիազոր մարմին՝** Հայաստանի Հանրապետության օրենսդրությամբ իրեն վերապահված լիազորությունների շրջանակում խաղային ոլորտի կարգավորման ապահովումը՝ Հայաստանի Հանրապետության օրենսդրության մշակում և կատարելագործում, լիցենզավորման գործընթացի քաղաքականության մշակում և կատարելագործում, լիցենզավորման ենթակա գործունեություն իրականացնող

անձանց լիցենզավորում, լիցենզիայի պահանջների կատարման մասով վարչարարության իրականացում, ինչպես նաև օրենսդրական ակտերով սահմանված այլ լիազորություններ իրականացնող ~~մարմին՝ Հայաստանի Հանրապետության ֆինանսների նախարարություն~~ պետական կառավարման մարմին.

30) **Վերահսկող մարմին՝** խաղային գործունեությունը վերահսկող և օպերատորի գործունեությունը վերահսկող մարմին՝ Հայաստանի Հանրապետության պետական եկամուտների կոմիտե.

31) **պատշաճ ծանուցում՝** սույն օրենքով նախատեսված ծանուցումների և փաստաթղթերի էլեկտրոնային եղանակով իրազեկում, որն իրականացվում է օպերատորի՝ էլեկտրոնային կառավարման համակարգի՝ կազմակերպչի անձնական էջում տեղադրելու եղանակով: Կազմակերպիչը համարվում է պատշաճ ծանուցված օպերատորի՝ էլեկտրոնային կառավարման համակարգի իր անձնական էջում նշված ծանուցումները և փաստաթղթերը տեղադրելու օրվանից: Փաստաթղթերի և ծանուցումների տեղադրումը հավաստվում է էլեկտրոնային համակարգի կողմից.

32) **արդար խաղի կանոններ (Fair game)**՝ խաղային ոլորտի կարգավորման կանոններ, որոնք ուղղված են խաղացողների և կազմակերպիչների իրավունքների պաշտպանությանը, խաղային արտադրանքի ծրագրային և մեխանիկական համակարգերի արդարության ապահովմանը, խաղացողների և խաղի մասնակիցների իրավունքների հավասարությանը.

33) **պատասխանատու խաղի կանոններ (RESPONSIBLE GAMBLING)**՝ խաղային ոլորտի կարգավորման կանոններ, որոնք հիմնված են խաղացողի անվտանգության, խաղի անվտանգության, խաղային կախվածության կանխարգելման սկզբունքների վրա և միտված են խաղամոլությամբ տառապող անձանց օգնելուն, ինչպես նաև խաղացողներին հնարավոր բացասական հետևանքներից պաշտպանելուն.

34) **փոխկապակցված անձ՝** «Իրավաբանական անձանց պետական գրանցման, իրավաբանական անձանց առանձնացված ստորաբաժանումների, հիմնարկների և անհատ ձեռնարկատերերի պետական հաշվառման մասին» օրենքով սահմանված փոխկապակցված իրավաբանական և ֆիզիկական անձ: