

Sisekaitseakadeemia
Finantskolledž

Jevgeni Balujev

**ETTEVÕTETE VAHELISE E-KAUBANDUSE VÕIMALUSED
EESTI KAUGHASARTMÄNGU OPERAATORITEL**

Lõputöö

Juhendaja:
Maret Güldenkoh, MBA

Tallinn 2018

SISEKAITSEAKADEEMIA LÕPUTÖÖ ANNOTATSIOON

Finantskolledž	Juuni 2018
<p>Töö pealkiri eesti keeles: Ettevõtete vahelise e-kaubanduse võimalused Eesti kaughasartmänguoperaatoritel</p> <p>Töö pealkiri võõrkeeles: Estonian Gaming Operators' Possibilities for E-commerce</p> <p>Lõputöö on kirjutatud eesti keeles ja koosneb 41 leheküljest. Lõputöö koostamisel on kasutatud 22 allikat, millele on tekstis viidatud.</p> <p>Lõputöö teema on aktuaalne seoses kaughasartmängude valdkonna kasvu ja arenguga nii Eestis kui mujal.</p> <p>Lõputöö eesmärk oli sünteesida teooria ja uuringu tulemusi ning juhtida tähelepanu operaatorite vahelise e-kaubanduse mittetäielikule käsitlusele Eestis. Eesmärgi saavutamiseks püstitati kolm uurimisülesannet:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analüüsida ja süstematiseerida kaughasartmängude korraldamise ja järelevalve teoreetilisi lähtekohti. 2. Analüüsida hasartmängu litsentside kasutamist Maltal. 3. Analüüsida kaughasartmängude korraldamise võimalusi Eestis ja Maltal. <p>Analüüsi tulemusel selgus, et hasartmängude järelevalve ja litsentseerimise protsessid Eestis ja Maltal on suures osas sarnased, suunatud on erinevate eesmärkide täitmisele – Maltal keskendutakse kaughasartmängude ärilistele külgedele, samal ajal kui Eesti hasartmängupoliitika on suunatud siseturu kaitsmisele.</p>	
Võtmesõnad: kaughasartmängud, e-kaubandus, B2B, korraldusluba, litsentseerimine	
Võõrkeelsed võtmesõnad: online gaming, e-gaming, e-commerce, B2B, business to business, licensing	
Säilitamise koht: Sisekaitseakadeemia raamatukogu	
<p>Töö autor: Jevgeni Balujev</p> <p>Olen koostanud lõputöö iseseisvalt. Kõik lõputöö koostamisel kasutatud teiste autorite tööd, seisukohad, kirjalistest allikatest ja mujal allikates saadud info on nõuetekohaselt viidatud. Olen nõus oma lõputöö avaldamisega elektroonilises keskkonnas.</p> <p>Allkiri:</p>	
Vastab lõputöö nõuetele	
Juhendaja: Maret Güldenkoh	Allkiri:
Kaitsmisele lubatud	
Kolledži direktor: Kerly Randlane	Allkiri:

SISUKORD

SISSEJUHATUS	4
1 KAUGHASARTMÄNGUDE KORRALDAMINE JA JÄRELVALVE	6
1.1 Kaughasartmängude korraldamine	6
1.2 Järelvalve kaughasartmängude korraldamise üle	18
2 KAUGHASARTMÄNGUDE LITSENTSEERIMINE	25
2.1 Hasartmängulitsentside kasutamine Maltal	25
2.2 Kaughasartmänguäri asutamine Eestis ja Maltal	28
KOKKUVÕTE	36
SUMMARY	38
VIIDATUD ALLIKATE LOETELU	39

SISSEJUHATUS

Kaughasartmängu operaatorid on ettevõtte ehituse ja tööpõhimõtete poolest rohkem sarnased infotehnoloogia ja telekommunikatsiooni (edaspidi IKT) valdkonnas tegutsevate ettevõtetega kui maapealsete hasartmängude korraldajatega.

Toodete ja teenuste kvaliteet sõltub suuremas osas infotehnoloogilise (edaspidi IT) toe professionaalsusest – see peab olema pädev ning võimeline parandama ootamatuid olukordi viivitamatult. Enne toote (näiteks, kasiino või spordikihlvedude lehekülje) turule laskmist teostavad järelevalveorgani poolt nimetatud eksperdid ettevõtte infrastruktuurile põhjaliku kontrolli – ettevõtte ja selle tooted peavad vastama kaughasartmängude korraldusloa saamiseks vajalikele nõuetele ning järgima kõigi rakendatavate seadusaktide sätteid.

Ettevõtte infrastruktuur peab tagama läbipaistvat raamatupidamist, klientide isiklike andmete kaitstust, tõkestama rahapesu, terrorismi rahastamist jm. Et tagada kõike eelnimetatud, peaksid ettevõtetes töötama kõrgelt kvalifitseeritud IKT-valdkonna spetsialistid. Hasartmängukorraldajad panustavad aina rohkem ressursse enda platvormide arendamisele. Seda tehakse eesmärgil, et kui platvorm on konkurentsivõimeline, hakatakse seda edasi müüma või antakse kasutusse teistele hasartmängu operaatoritele. Eesti kui tugeva IT-turuga riik on kasvanud huvi välisinvestorites ja ärimeestes.

Teema on aktuaalne seoses internetipõhise kaughasartmängude valdkonna kasvu ja arenguga nii Eestis kui ka mujal Euroopas. Euroopa Liidu kaughasartmängu turg ei ole ühtlustatud, mis tekitab väljakutseid erinevate liikmesriikide operaatorite kui ka järelevalve organite jaoks.

Töö uudsus seisneb selles, et autor võrdleb Eesti kaughasartmängukorraldust Euroopa Liidus väljastatud kaughasartmängu litsentside arvu esikohal oleva riigi – Maltaga, et selgitada välja suuremad sarnasused ja erinevused hasartmängude korralduse ja järelevalve poliitikas.

Lõputöö probleem seisneb selles, et kehtiv Eesti kaughasartmängude järelevalve raamistik ei käsitle kaughasartmängu ettevõtete vahelist e-kaubandust ega võimalda seda sellel kujul nagu seda pakub Malta. Selle tõttu on Eesti operaatorid sunnitud omandama litsentse Maltal või kolmandatest riikidest, et teostada ettevõtete vahelise e-kaubanduse ärilahendusi.

Lõputöö eesmärk on sünteesida teooria ja uuringu tulemusi ning juhtida tähelepanu operaatorite vahelise e-kaubanduse mittetäielikule käsitlusele Eestis. Lõputöö eesmärgi saavutamiseks on püstitatud järgmised uurimisülesanded:

1. Analüüsida ja süstematiseerida kaughasartmängude korraldamise ja järelevalve teoreetilisi lähtekohti.
2. Analüüsida hasartmängu litsentside kasutamist Maltal.
3. Analüüsida kaughasartmängude korraldamise võimalusi Eestis ja Maltal.

Lõputöös kasutatakse kvalitatiivset ja kvantitatiivset uurimismeetodit. Teoreetilise osa ülevaateks kasutatakse eesti- ja inglisekeelset erialakirjandust ning teadusallikaid. Informatsiooni kogumiseks analüüsitakse Maksu- ja Tolliameti, *Malta Gaming Authority* ning statistikaasutuste andmeid.

Lõputöö koosneb kahest peatükist, millest mõlemal on kaks alapeatükki. Esimeses peatükis analüüsitakse ja süstematiseeritakse kaughasartmängude korraldamise ja järelevalve teoreetilisi lähtekohti. Esimeses alapeatükis keskendutakse kaughasartmängude korraldamise teoreetilistele lähtekohtadele. Teises alapeatükis süstematiseeritakse kaughasartmängude järelevalve lähtekohti.

Lõputöö teises peatükis analüüsitakse hasartmängude litsentseerimist. Esimeses alapeatükis analüüsitakse kaughasartmängude litsentside kasutamist Maltal. Teises alapeatükis analüüsitakse kaughasartmängude korraldamise võimalusi Eestis ja Maltal.

1. KAUGHASARTMÄNGUDE KORRALDAMINE JA JÄRELEVALVE

1.1 Kaughasartmängude korraldamine

IKT-valdkonna areng on toonud kaasa paljude teenuste kolimise interneti avarustesse. Inimestel tekkis võimalus kulutada ja investeerida raha online keskkondades kodunt lahkumata. See andis hoogu kaughasartmängude arendamisele ja korraldamisele maailmas.

Hasartmängud on levinud üle kogu maailma ning juba iidsetel aegadel olid Vana-Egiptuse, Hiina, Pärsia, Kreeka ja Rooma hõimud kaasatud hasartmängudesse (Cnossen, 2005, p. 85). Üldisema hasartmängude definitsiooni sõnastas Ühendkuningriikide valitsuse Kuninglik komisjon 1978. aastal: „Enamus meist saab hasartmängude olemusest aru intuiitiivselt – see on rahateenimise võimaluse ostmine; kaalutletud riski võtmine potentsiaalseks kasu saamiseks; tegevus või tegevuste järg, millest osa võtmisel on kolm tulemit – soodne, ebasoodne või neutraalne.“ (Littler, et al., 2007, p. 17)

Eesti seadusandluses loetakse hasartmänguks igat mängu, mis vastab kõigile kolmele edasinimetatud tunnusele (Hasartmänguseadus, 2018):

1. mängus osalemise tingimuseks on mängija poolt panuse tegemine;
2. mängu tulemusel võib mängija saada võidu;
3. mängu tulemus määratakse osaliselt või täielikult juhuslikkusel põhineva tegevusega või see sõltub eelnevalt mitteteadaoleva sündmuse toimumisest.

Hasartmängu definitsioon Eesti seadusandluses haarab kõiki olemasolevaid hasartmängude liike ning toob selgelt välja nende ühised jooned. Juhul, mängija ei pea tegema mängus osalemiseks panust, ei peeta sellise mängu läbi viimist hasartmängu korraldamiseks. Nii näiteks ei pea raadiojaamad tasuma hasartmängumaksu kuulajatele loositud kingituste ja raha eest, kuna mängus osalemiseks panuseid ei tehtud.

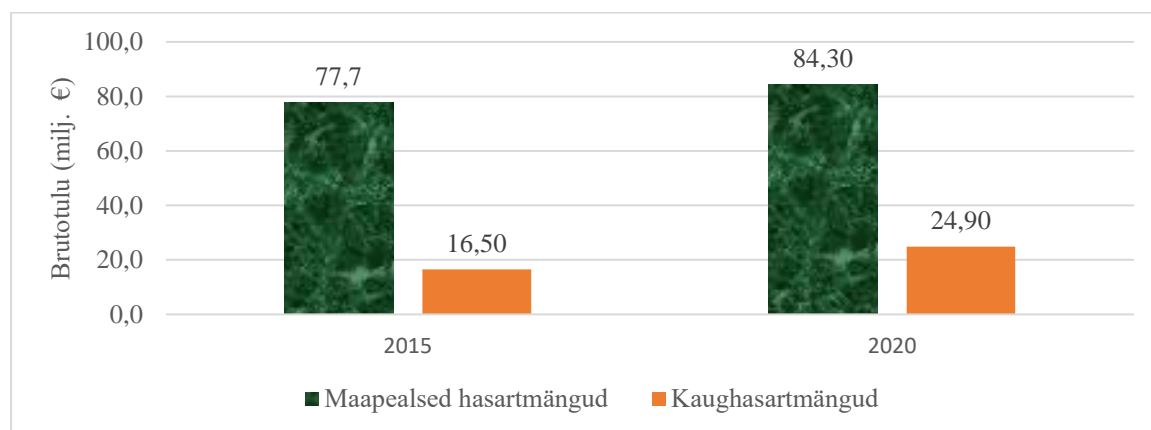
Littler, et al., (2007, p. 18) toovad välja, et kõikidel hasartmänguliikidel on ühised põhimõtted – osavõtja (mängija) ostab operaatorilt võiduvõimalust rahalise panuse vormis. Operaator omakorda annab mängijale võimaluse rahalise summa või muu auhinna võitmiseks. Niipea kui tulemus on teada, operaator kas maksab mängijale talle õiguslikult kuuluva võidu välja või kaotuse korral ei maksa mitte midagi. Olenemata sellest, kas üks

mängija võidab või kaotab, käib teiste jaoks mäng kindla auhinna võiduvõimaluse eest edasi. (Littler, et al., 2007, p. 18)

Mõnedes hasartmänguliikides mõjutavad mängija oskused teatud määral võidu saamise võimalust. Euroopa Kohus on arvanud, et spordisündmusele tehtud rahaline panus, kuigi seda ei saa pidada puhtaks õnnemänguks, annab, sarnaselt teistele õnnemängudele, võimaluse võita panuse summast suuremat raha. (Zenatti kohtuasi, 1999)

Peedu (2008) toob välja, et kehtiv hasartmänguseadus liigitab hasartmängud õnnemängudeks, osavusmängudeks ning kihlveo ja totalisaatoriks. Riigikohtu poolt otsustati liigitada loterii õnnemängude alla. Spordiennustus ja kihlvedu on ühendatud ühise mõiste alla ning hasartmänguseadus käsitleb neid totona. (Peedu, 2008, lk 24)

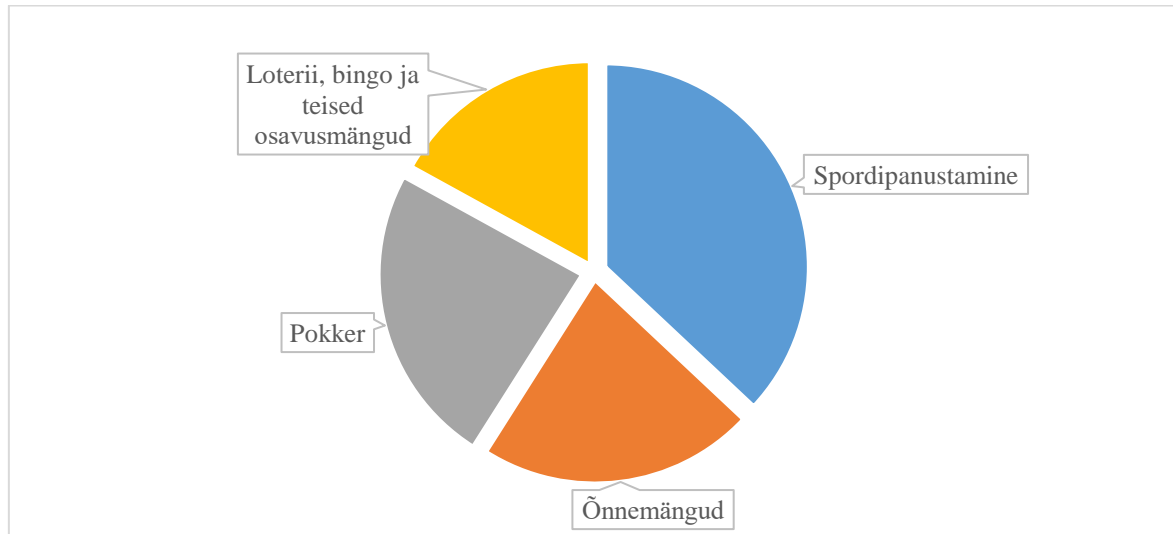
Kaughasartmänge käsitletakse produktidena ning need jaotatakse järgmiselt – spordipanustamine ja kihlveod, õnnemängud ehk kasiino, pokker ja muud osavusmängud, bingo ja loterii. Üldlevinud käsitluses võrdsustatakse pokker teiste osavusmängudega. Kuna pokkerilaadsed turniir- ja ringmängud ei ole Eesti Hasartmänguseaduses eraldi välja toodud, peavad operaatorid deklareerima neid õnnemänguturniirideks, mis kaasab vale maksubaasi arvestamist. (Isand, 2011, lk 19)



Joonis 1. 2015. aastal mõõdetud hasartmängude brutotulu ja brutotulu ennustus 2020. aastaks (European Gaming & Betting Association, 2016; autori koostatud)

Euroopa kaughasartmängude turg on noor ning vaatamata regulatiivsetele takistustele on see pidevas arengus. 2015. aastal moodustas kaughasartmängude brutotulu 16.5 miljardit eurot. 2020. aastaks ennustatakse Euroopa kaughasartmänguturu brutotulu kasvu 24.9 miljardile eurole. (vt joonis 1) Maapealse hasartmänguturu prognoositav kasv on 8.5%

samal ajal kui kaughasartmängude prognoositav brutotulu kasv 2020. aastaks moodustab 50.9 protsenti.



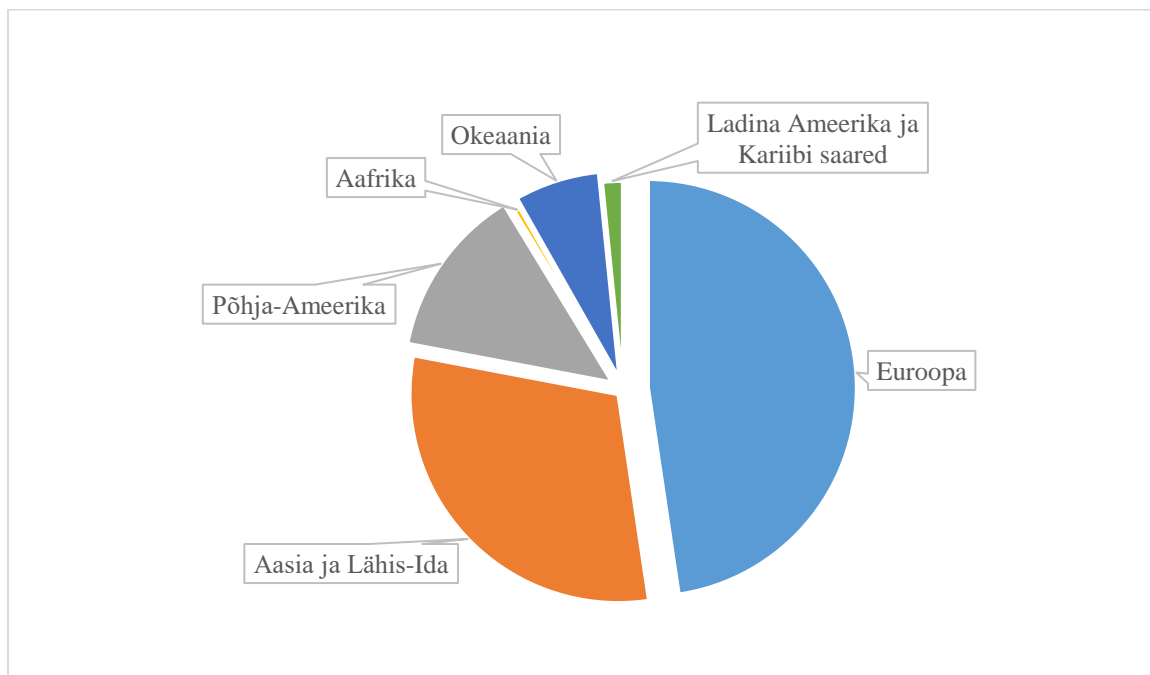
Joonis 2. Euroopa kaughasartmänguturu ristolõige 2015. aastal mänguliikide järgi (*European Gaming & Betting Association*, 2016; autori koostatud)

Populaarseim kaughasartmängude liik Euroopas on spordipanustamine. Spordipanustamine moodustas 2015. aastal 37% turust, samal ajal kui pokker ja õnnemängud moodustasid 24% ja 22% vastavalt. Ka traditsioonilised loterii korraldajad võimaldavad aina rohkem loteriis osalemist interneti kaudu ning 2015. aastal moodustasid interneti teel pakutav loterii, bingo ja osavusmängud (v.a pokker) kokku 17% kaughasartmängude turust (vt joonis 2).

Williams (2012) kirjutab, et 1990-ndate algul saadi juba aru, et internetist saab üks hasartmängude kanalitest, sest siis algas internetikasutuse hüppeline kasv nii era- kui ka ärieesmärkidel. Esimene kaughasartmängude tarkvara arendati 1994-1995. aastatel *Microgaming* poolt. 1995. aastal hakati *CryptoLogic Limited* poolt arendama tarkvara, mis võimaldas turvaliste rahaliste tehingute sooritamist hasartmängudes osalemise eesmärgil. (Williams, 2012) 1990-ndate keskel ei olnud kaughasartmängu turg veel kujunenud, samuti oli IT-ala spetsialistide hulk palju väiksem, seetõttu võttis tootearendus aastaid.

1995. aastal hakkasid mõned operaatorid pakkuma kasiinoteenuseid interneti kaudu, kuid ilma pärisraha kasutamise võimalusteta. Tekkisid esimesed kihlveokontorite veebileheküljed, millel operaatorid näitasid panustamise võimalusi ja koefitsiente erinevatele spordisündmustele. Selleks, et teha panus, tuli aga kliendil võtta operaatoriga ühendust telefoni teel. Esimeseks interneti teel tehtud pärisraha panuseks peetakse

loteriipileti ostu Liechtensteini rahvusvahelise loteriis 7. oktoobril 1995. aastal. (Monaghan, 2006)



Joonis 3. Maailma kaughasartmängu turu koosseis 2015. aastal (*European Gaming & Betting Association, 2016*; autori koostatud)

Euroopa online kaughasartmängu turg on suurim maailmas. 2015. aastal oli maailma kaughasartmängude turu brutotulu 34.6 miljardit eurot, millest 47.6% oli genereeritud Euroopa turul Kõige väiksem hasartmängu turu osakaal kuulub Aafrika riikidele ning moodustab 0,5% kogu turust. (vt joonis 3)

See on suurel määral tingitud Euroopa hasartmängukorraldajate uuenduslikkusest ja kiire interneti kaudu pakutavate teenuste arenguga Euroopa riikides. Regulaatiivsed takistused ei võimalda sarnase majandusharu arendamist Ameerika Ühendriikides ja Aasia riikides. Samas ei ole Euroopa turg ühtsustatud seoses regulaatiivsete erinevustega Euroopa liikmesriikides. 2015. aastal moodustasid kaughasartmängud 17.5% kogu Euroopa hasartmänguturust. 2020. aastaks ennustatakse kaughasartmängude osakaalu kasvu 22% protsendile. (*European Gaming & Betting Association, 2018*) Hoolimata hasartmängude korraldamisega seotud probleemidest ja takistustest, on maailma ja ka Euroopa Liidu hasartmängu turud kasvufaasis.

Kaughasartmängu ettevõtted on oma ülesehituse poolest sarnased paljude teiste sidusettevõtetega. Enne hasartmängu veebilehekülje algatamist on tähtis luua turvaline ja

läbimõeldud infrastruktuur. IT-valdkonnas kutsutakse infrastruktuuri platvormiks. Platvorm peab eelkõige võimaldama kõikide firma opereerimiseks vajalike osakondade tõrgeteta tööd. (Williams, 2012)

Kaughasartmängu ettevõtetal on oluline omada kvalifitseeritud spetsialiste. Sidusettevõttena on kaughasartmängu ettevõtte edukaks opereerimiseks vajalik IT-osakond, kliendihalduse ja -teeninduse osakond, turundusosakond ning konkreetsete produktide haldamisele suunatud osakonnad. Kaughasartmängu ettevõtted on sarnaselt teistele ettevõtetele raamatupidamiskohustuslased, seega peab kasutatud platvorm tagama raamatupidamise õigsuse. Ettevõtte korrektse aruandluse tagamiseks peab platvorm võimaldama kõikide osakondade vahelist kommunikatsiooni ja koostööd.

Kaughasartmängu korraldamise kommertslik litsentseerimine võimaldab litsentsi saanud operaatoril kasutada oma hasartmänguettevõtte infrastruktuuri ja produktide rajamisel või arendamisel kolmandatelt osapooltelt integreeritud tarkvara ja teenuseid. (Teichert, et. al., 2017, p. 768) Tarkvara ja teenuste integratsioonid ja osutamine tehakse ettevõtete vaheliste lepingute alusel. Lepingu rikkumine on tsiviilasi millega võib kaasneda kohtuvaidlus lepingus nimetatud jurisdiktsioonis, kuid valdkonna iseärasuste tõttu lahendatakse ebakõlad reeglina ilma kohtuta ning mitteavalikustamise tingimustel.

Hasartmängukorraldajad ostavad sisse teenuseid ja tarkvara erinevatelt tarnijatelt ja teenuspakkujatelt selleks, et pakkuda operaatori fookusgrupi jaoks meelepärasema produkti. Kuigi operaatoritel on võimalus arendada välja oma unikaalsed õnnemängud ja teised produktid on siiski enamuse kaughasartmängu lehekülgedel pakutavatest produktidest integreeritud operaatorite platvormidele kolmandate osapooltega lepingute alusel. (Teichert, et. al., 2017, p. 768)

Platvormile lisatakse produkt või reeglina produktid. Produktiks peetakse üht konkreetset hasartmängu liiki operaatori veebileheküljel. Paljudel hasartmängu lehekülgedel esineb mitu eralditoodud produkti – spordipanustamise lehekülg, kasiinomängud ning pokker, kuid on ka ühele produktile keskendatud hasartmängu veebilehekülgi.

Lõputöös keskendutakse teooriitistest allikatest peamiselt *Routledge International Handbook of Internet gambling* e-raamatule, mis on välja antud 2012. aastal Williams R. poolt. Töö koostaja on arvamisel, et Williams on kaughasartmängu valdkonna ekspert ning sellest lähtuvalt analüüsitakse ja sünteesitakse tema raamatus sisalduvaid andmeid.

Tabel 1. Kaughasartmängude korraldamise ärimudelid (Williams, 2012; autori koostatud)

Ärimudel	Kirjeldus
Iseseisev <i>B2C</i>	Kõik hasartmängude korraldamiseks kasutatav tarkvara ja inimressursid kuuluvad operaatorile. Ettevõtte klientideks on mängijad.
<i>B2C</i> edasimüüja	Hasartmängude korraldamiseks kasutatav tarkvara ja/või inimressursid on ostetud sisse teiselt operaatorilt.
Iseseisev <i>B2B</i>	Hasartmängude korraldamiseks kasutatav tarkvara ja/või inimressursid kuuluvad operaatorile või on sisse ostetud teistelt <i>B2B</i> operaatoritelt. Ettevõtte klientideks on <i>B2C</i> ja teised <i>B2B</i> operaatorid.
Vastuvõttev <i>B2B</i> edasimüüja	Hasartmängude korraldamiseks kasutatav tarkvara ja/või inimressursid kuuluvad operaatorile või on sisse ostetud teistelt <i>B2B</i> operaatoritelt. Ettevõtte klientideks on <i>B2C</i> operaatorid, kelle mängijad viiakse omavahel kokku <i>B2B</i> ettevõtte platvormil.
Võõrustamata <i>B2B</i>	Hasartmängude korraldamiseks kasutatav tarkvara ja/või inimressursid on sisseostetud, kuid kuuluvad operaatorile.

Kaughasartmängude korraldamise ärimudeleid on viis. Peamised erinevused viie ärimudeli vahel seisnevad selles, mis tarkvara ettevõtted kasutavad ja kas nende klientideks on mängijad või teised operaatorid. *B2C* (inglise k. *Business to customer*) ettevõtete klientideks on alati lõpptarbija ehk antud kontekstis mängijad. *B2B* (inglise k. *Business to business*) ärimudeliga ettevõtted pakuvad oma teenuseid teistele ettevõtetele, mis võivad omakorda olla kas *B2B* või *B2C* ettevõtted. (vt tabel 1)

Iseseisev *B2C* kaughasartmängu ettevõtte on alati seaduse eest vastutust kandev hasartmängu korraldaja. *B2C* mudeli kasutuse lihtsaim näide on ettevõtte, kus kogu tarkvara ja selle arendamisele rakendatud tööjõud hoitakse ühe ettevõtte sees. Iseseisval *B2C* operaatoril peab olema kompetents platvormi ja produktide haldamiseks, parendamiseks ja edendamiseks. Et tagada kompetents peab ettevõttes olema kvalifitseeritud IT- spetsialistid. Tehniline iseseisvus annab ettevõttele paindlikkuse ettetulevate tarkvara küsimuste lahendamisel ning vähendab ettevõtte kulusid sisseostetud teenuste eest. (Williams, 2012)

Praktikas on kõik kaughasartmängu operaatorid oma olemuselt *B2B* (inglise k. *Business to business*) ettevõtted – rahaliste tehingute vahendamise ja töötlemise teenus on alati sisseostetud makseteenuse pakkujalt. See tähendab, et iga operaatori põhifunktsioonide täitmiseks on vajalik integratsioon makseteenuse pakkujatega.

Kaughasartmängu valdkonnas alustavate idufirmade seas on levinud *B2C* ärimudeli kombineerimine teistelt *B2B* ettevõtetelt sisseostetud teenuste ja produktidega. Lepingutingimused on tihti otsustatud *B2B* ettevõtte poolt, mis antud ärimudeli korral on teenuspakkuja. Alustav *B2C* operaator, kes kasutab teise *B2B* operaatori teenuseid, on lepingu alusel kohustatud maksma tarkvara omanikule ehk *B2B* operaatorile teenustasusid. *B2C* edasimüügi ärimudelit kasutatakse kulude ja riskide madaldamiseks uutesse, kuid mittekesksetesse turgudesse sisenemisel. (Williams, 2012) *B2C* mudel on eriti levinud idufirmade seas, kuna idufirmad eeldavad äkilist arengut ja kasvu. Seepärast otsustavad tihtipeale mänguoperaatorid hoida raha ja aega kokku ning astuvad *B2C* edasimüüja rolli.

Antud ärimudel vajab kõige vähem IKT-ressursse pärast produktide integreerimist platvormile. (Williams, 2012) *B2C* operaator võib valida erinevate kasiinomängude arendajate vahel selleks, et panna kokku klientidele huvitavam mänguvalik. Operaator võib osta spordiennustamise, kihlvedude, pokkeri või mis tahes muu hasartmängu tarkvara teistelt *B2B* operaatoritelt selle asemel, et kulutada ressursse sarnaste toodete arendamisele. Kaughasartmängu ettevõtted on reeglina ressursside kulutamises tagasihoidlikud. Ressursside kokkuhoiu eesmärgil on mõistlik arendada oma tootemarki ostes platvormi, valmis produktid ja haldusteenused sisse.

Iseseisvad *B2B* operaatorid on ettevõtted, kes on omavad konkurentsivõimelist platvormi ning osutavad üksikuid või kompleksteenuseid teistele *B2C* operaatoritele. Selle tulemusena tekivad ettevõtted, kelle veebileheküljed näevad välja, töötavad ja on hallatud sarnaselt. Produktide- ja mänguvalik on sellistel lehekülgedel reeglina ühesugune, kuna ühiskasutusel olevale platvormile on integreeritud samade mängutarnijate tarkvara. Ühe platvormi baasil saavad toimetada mitmed hasartmängu leheküljed. Olenevalt ettevõtte lepingus sätestatust ja imporditavate teenuste hulgast, maksab *B2C* operaator platvormiomanikule teenustasusid tarkvara ja infrastruktuuri kasutamise eest. *B2B* operaatoril on ligipääs kõikide tema platvormiga integreerunud *B2C* ettevõtete andmetele, mis on tekkinud tarkvaraomaniku teenuseid kasutades. Tarkvara haldamise ja arendamisega tegeleb üksnes platvormiomanikust *B2B* operaator. (Williams, 2012)

B2B vastuvõtva võrguoperaatori ärimudelit kasutatakse erinevate *B2C* operaatorite juures registreeritud mängijate vaheliste võrgustike loomiseks. See ärimudel on eriti levinud pokkeri võrgustike ehitamiseks, milles saavad kokku erinevatel veebilehekülgedel ning jurisdiktsioonide all registreeritud mängijad. (Williams, 2012) Mängijad, kes omavad mängijakontosid erinevate operaatorite juures, võivad kohtuda ühe mängulaua taga ning

mängida teineteise vastu. Vastuvõtva *B2B* ärimudeli kasutamine annab näiteks Eesti operaatori juures registreeritud kliendile võimaluse mängida pokkerit mängijatega üle maailma.

Võõrustamata *B2B* on samuti suunatud *B2B* ja *B2C* ettevõtete partnerlusele, kuid võrreldes kahe viimase eelpool nimetatud ärimudeliga, antud juhul *B2B* operaator ehk platvormiomanik ei oma ligipääsu *B2C* ettevõtte kliendibaasile ja -andmetele. Sellisel juhul antakse *B2C* ettevõttele platvorm või lepingus sätestatud platvormi osa või toode kasutusele sellel kujul nagu see on ning *B2C* ettevõtte toimetab ostetud platvormi põhjal iseseisvalt. Reeglina on *B2B* platvormi müüjal õigus karistada *B2C* ettevõtet ostetud platvormis muudatuste tegemise eest rahalise trahviga. (Williams, 2012)

Kaughasartmängu ettevõtete soodsama ja sobilikuma ärimudeli valik on tingitud taotletavast hasartmängu litsentsist, kavandatud sihtturgudest, nendel turgudel avanevatest võimalustest ning neile kehtivatest regulatiivsetest piirangutest.

Kaughasartmängude operaatorite probleemid (Williams, 2012):

1. Kehv internetiühendus.
2. Rahavoogudest tingitud probleemid.
3. Äri käivitamise probleemid.
4. Turuosa puudus ja turundusvead.
5. Nõrk finantsplaneerimine.
6. Vilets klienditeenindus.
7. Tehnilised vead ja puudused süsteemi toimimises.
8. Klientide või töötajate poolt toime pandud pettus.
9. Vaidlused oluliste teenuste pakkujatega.
10. Õigus- ja halduskulud.
11. Vaenulikud välismajanduse tingimused.
12. Valuuta vahetuskurssi kõikumisest tingitud kulud.
13. Konkurents litsentseerimata operaatoritelt.
14. Krediitkaartide ja sarnaste maksemeetoditega tehtud rahaliste tehingute töötlemise võimetus.
15. Andmete leke, oluliste spetsialistide positsioonidelt kaotamine, kontrollsüsteemi kokkuvarisemine.
16. Väljapressimine.
17. Ressursside külmutamine.

18. Vastuolud ja ebakõlad juhatuses.

Järgmisena tuuakse välja kirjeldatud probleemide tunnused. Üldiselt võib kaughasartmängude operaatorite probleemid jaotada põhjustaja järgi kolme rühma – tehnilised, operatiivsed ja regulatiivsed probleemid.

Operaator võib kaotada enda turuosa juhul, kui tema pakutavad teenused on kliendile kättesaamatud internetiühenduse ebastabiilsuse ja muude probleemide tõttu. Turu kaotamine on eriti ohtlik kaughasartmängude korraldaja jaoks, kuna konkurents on väga tihe. Äri käivitamise probleemid on reeglina tingitud hasartmängude reklameerimise piirangutega. (Williams, 2012) Kaughasartmängu korraldajad on tundlikud klientide suurvõitude suhtes ning isegi suuremad individuaalsed võidud võivad avaldada negatiivset mõju operaatori eelarvele ja maksevõimekusele klientide ees.

Enamike operaatorite kasumlikkus sõltub klientide arvu künnisest. Paljude operaatorite äriplaanid näevad ette suuri turunduskulusid, mille hulka kuuluvad ka mängijatele pakutavad rahalised boonused. Kaughasartmänguturu eripära ja tiheda konkurentsi tõttu jääb operaatoritel oht, et kliendid vahetavad mängulehekülje uue või paremat boonust pakkuva operaatori kasuks. Hasartmängurite suure likviidsuse tõttu ei ole turundusele kulutatud vahendid taastavad. Turuosa puudus ja turundusvead võivad osutada alustava operaatori jaoks saatuslikuks. Suure kliendibaasi likviidsuse tõttu võib operaator jääda hätta tulude ja kulude planeerimisega, eriti siis kui operaatori eelarve sõltub suurel määral klientide sissemaksete summast. (Williams, 2012)

Enamus operaatoreid pakub 100% või suurema protsendiga boonuseid, st. kliendi mängijakonto sissekande summat võidakse kahekordistada või suurendada vastavalt boonuspakkumises sätestatud tingimustele. Üldjuhul rakendatakse mängijale antavale rahalisele boonusele ka teatud läbimängimise nõue – enne vahendite välja võtmist pangakontole peab klient tegema panuseid boonuspakkumises või -reeglites sätestatud summa eest.

Reeglina pakuvad kaughasartmängude operaatorid oma teenuseid ööpäevaringselt. Tehnilised vead ja puudused süsteemi toimimises võivad tekitada operaatorile suurt kahjumit. Selleks, et olla valmis tehnilisteks tõrgeteks ja vigade parandamiseks pühendavad operaatorid palju tähelepanu IT-meeskonna moodustamisele. Samuti riskivad operaatorid kliendi kaotamisega viletsa klienditeeninduse ja aeglase väljamaksete töötlemise tõttu. Kliendid on harjunud saama kliendituge emakeeles, milleks ei ole alati operaatoritel

võimalust. (Williams, 2012) Hasartmänguteenuste kättesaamatus võib peletada ka lojaalsemaid mängijaid operaatori lehekülje kasutamisest. Selliste situatsioonide vältimiseks teostatakse pidev süsteemi seire ning moodustatakse nn. kiirreageerimise IT-rühmad.

Madal klienditeeninduse tase, nagu igas teises valdkonnas, võib samuti muuta kliendi arvamust konkurentide kasuks. Klienditoe pakkumisel hoolivad operaatorid isiklikust lähenemisest ning kiire ja objektiivse küsimuste lahendamisest kliendiga. Klientide või töötajate poolt toime pandud pettus võib tekitada operaatorile suurt varalist kahju. Ka vaidlused oluliste teenuste tarnijatega võivad muuta operaatori lehekülje kasutamiskõlbmatuks. (Williams, 2012) Avalikkusele teatavaks saanud klientide või töötajate poolt toime pandud pettused võivad kahjustada operaatori ja tootemargi head mainet.

Ühelgi operaatoril ei ole võimu mängijate tarbimisharjumuste muutuste üle. Majanduslangused ja kriisid erinevates piirkondades võivad avaldada negatiivset mõju kogu kaughasartmänguturule. Paljud operaatorid toimetavad mitmes valuutas ehk võimaldavad klientidel teha rahalisi tehinguid neile sobivas valuutas. Juhul, kui operaatori kulud ja tulud on arvestatud erinevates valuutades, võib valuuta tehingute suhtelise väärtuse langus põhjustada lisakulusid operaatori poolel. (Williams, 2012) Vaenulikud välismajanduse tingimused võivad põhjustada operaatoril eelarvedefitsiiti. Olenevalt platvormil kasutatavatest valuutadest võivad operaatorid olla tundlikud ka valuuta vahetuskurssi kõikumistele.

Seaduslikult tegutsevaid operaatoreid ohustab konkurents litsentseerimata operaatoritelt ehk musta turu esindajate poolt. Operaatorid, kellel puuduvad ametlikud korraldusload ja litsentsid, on vabad hasartmängumaksu ja muude kulude tasumisest. See annab neile finantsilise eelise ametlikult turule lubatud operaatorite ees, samaaegselt muutes konkurentsi veelgi tugevamaks. (Williams, 2012)

Ebaseadusliku operaatori tegevus ei ole reguleeritud üheski jurisdiktsioonis, seega on musta turu esindajatel täielik voli mängutingimuste ja -reeglite üle. Ebaausa mängukorraldamise teel saadud kasum võib minna klientidele uute boonuspakkumiste andmisele, et meelitada rohkem mängijaid kasutama ebaseadusliku operaatori teenuseid.

Visa ja Mastercard konsortsium rakendab tehingute töötlemisele ja turvalisusele oma standardeid. Operaatorit, kes on rikkunud konsortsiumi sätestatud standardeid, võidakse

karistada suure rahalise trahviga või Visa ja Mastercard maksevõrgule juurdepääsu keeluga. Andmete leke, oluliste spetsialistide positsioonidelt kaotamine, kontrollsüsteemi kokkuvarisemine ja turvaaugud IKT-süsteemides võivad põhjustada väärtusliku äriteabe leket. (Williams, 2012)

Krediitkaartide ja sarnaste maksemeetoditega tehtud rahaliste tehingute töötlemise võimetus võib tõrjuda suure hulga mängijatest operaatori teenuste kasutamisest eemale. Klient valib alati mugavama ja kindlama maksesüsteemiga operaatori. Meedias ilmub pidevalt isiklike andmete lekkega seotud uudised ja skandaale. Potentsiaalse maine rikkumise ja õiguslike probleemide ära hoidmiseks investeerivad operaatorid pidevalt tarkvara ja andmete turvalisusesse.

Kaughasartmängude valdkonnas on levinud laimukampaaniad. Põhjusteks võib olla tegelik probleem, kuid samuti võivad laimukampaaniad olla korraldatud konkurentide või organiseeritud kuritegevusgruppide poolt. Kuna paljud tööpositsioonid kaughasartmängude valdkonnas on täidetud allhanke korras, võib tööjõu voolavus avaldada negatiivset mõju operaatori äristrateegiale, moraalile ja mainele. (Williams, 2012) Kaughasartmängude valdkonnas laimukampaaniate levitavust saab põhjendada suurte hasartmängumängijate reguleerimata kogukondade olemasoluga. Kaughasartmängude ettevõtetes on iseloomulik eriala tippspetsialistide pidev rotatsioon projektide vahel.

Enamuses kaughasartmängudes osalemiseks peab klient registreerima endale konto operaatori leheküljel. Reeglina kasutatakse kasutajasse sisenemiseks kasutajanime ja parooli. Kasutajanimeks võib samuti olla ka kliendi e-posti aadress. Registreeritud kasutajal tekib operaatori juures virtuaalne rahakott, mille bilanssi näeb ainult konto omanik siis, kui ta on kasutajasse sisse logitud. (Williams, 2012)

Kasutajate bilansid ja muud isiklikud andmed on samuti nähtavad hasartmängu korraldaja ettevõtte klienditoe ja turvaosakondadele. Kasutajate andmetele ligipääsuks, nende tehingute ja mängimise analüüsimiseks ja töötlemiseks kasutatakse selleks arendatud tugiteenuste süsteemi, millele saavad ligi operaatori palgatud töötajad. Enne hasartmängudes osalemisest peab klient tegema rahalise sissemakse enda kasutajakontole. Juhul, kui kasutaja bilanss võrdub nulliga või selle jääk on alla mängus osalemiseks vajaliku miinimumpanuse summat, ei ole hasartmängudes osalemine võimalik. See, kui kiirelt kohustused klientide ees arvestatakse ümber operaatori tuluks, oleneb kliendi valitud

hasartmänguliigist ja tehtud panuste spetsiifikast. Kasiino õnnemängud on üks kiiremaid viise klientide kohustuste muutmiseks tuluks, kuna mänguraund kestab mõne sekundi.

Mängija sissemakse hoiustatakse tema kasutajakontol kuni vahendite kaotamiseni pakutavates mängudes või kontolt rahalise väljamakse sooritamiseni. Hasartmängulehekülje kasutajakontole tehtud sissemakse arvestatakse operaatori kohustusena mängija ees või teisisõnu võlana, mida tuleb teoreetiliselt kasutajakonto omanikule tagasi maksta. Kaotuse korral arvestatakse kohustus mängija ees ümber operaatori brutotuluks. (Williams, 2012)

Tabel 2. Operaatori ennustatav kasumimarginaal ja operatsiooniriski tase vastavalt hasartmänguliikidele (Williams, 2012; autori koostatud)

Hasartmänguliik	Operaatori keskmine ennustatav kasumimarginaal	Operatsiooniriski tase operaatori jaoks	Periood panustamisvooru ja mängutulemuse vahel
Spordipanustamine	ligikaudu 10%	kõrge	Sekundid kuni aastad
Kasiino	ligikaudu 2-7%	keskmise	Sekundid
Bingo	ligikaudu 30%	keskmise	Minutid
Pokker ja muud osavusmängud	ligikaudu 5%	madal	Minutid kuni päevad
Loterii	Kuni 45%	madal	Sekund kuni kuud

Operaatori keskmine kasumimarginaal moodustab umbes 2-45%. Madalama operatsiooni riskitasemega hasartmänguliigid on loterii, pokker ja muud osavusmängud. Kasiino mängud ja bingo keskmise riskitasemega hasartmängud. Kõrgeim riskitase operaatori jaoks esineb spordipanustamise korraldamisel. (vt tabel 2) Spordipanustamise korraldamisel on operaatoril risk, et spordisündmuste teatud tulemuste korral on võitude summa suurem kui tehtud panuste kogusumma, seega võitude maksmisel täidab operaator kohustusi klientide ees enda kulul.

Kõik mängijad eeldavad, et võiduvõimalus on mõistlik. Võiduvõimaluse mõõtmiseks kasutatakse tagasimaksemäära näitajat. See näitaja võrdleb kõiki tehtud panuste ja võitudena väljamakstud vahendite summasid. Tagasimaksemäär võib kõikuda nullist kuni sajast suurema protsendini. Null protsendilise tagasimaksemäära korral on kõik kasutajate

tehtud panused kaotatud ning panustatud summad kantud operaatorile tuluna. 100% ja enama tagasimaksemäära korral mängivad kasutajad operaatori kulul.

Williams samuti toob välja, et operaatori kasumimarginaal on tagasimaksemäärale retsiprookne näitaja. 95% tagasimaksemäära korral moodustab operaatori kasumimarginaal umbes 5%. Juhul, kui operaatoril on lepinguline kohustus jagada brutotulu koos teiste äripartneritega, on kasumimarginaal veelgi madalam. (Williams, 2012) Minimaalne lubatud tagasimaksemäär mängijale on reeglina sätestatud hasartmängude üle järelevalvet teostatava ameti poolt. Hasartmänguseaduse §36 punkt 4 sätestab, et operaatori kasutatud tark- ja riistvara peavad tagama, et keskmine mängu tulemusena mängijatele tehtud väljamaksete summa ehk tagasimaksemäär mängijatele on vähemalt 80 protsenti. (Hasartmänguseadus, 2008)

Malta *Remote Gaming Amendment Regulations* §3 punkt 46A määrab tagasimaksemäära miinimumi 92 protsendile. (*Remote Gaming Amendment Regulations*, 2016)

Kokkuvõtvalt selgus, et hasartmängud on mängud, milles osalemiseks peab mängija tegema rahalise panuse; milles mängijale antakse võidu saamise võimalus ning mille tulemus ei ole ette teada. Korraldaja seisukohast võib hasartmänge liigitada operatsiooni riskitaseme järgi. Spordipanustamise korraldamisel kannab operaator suuremat riski. Kaughasartmängu operaatorid panevad oma tooteid japrodukte kokku erinevatelt teenuspakkujatelt sisse ostetud tarkvara ja teenuste põhjal. Ettevõtete vahelise tarkvara e-kaubanduse tõttu on tekkinud viis kaughasartmängude korraldamise ärimudelit. Teenused müüakse ja ostetakse sisse operaatorite vaheliste lepingute alusel. Kaughasartmängude korraldajate tegevust ohustavad tehnilised, operatiivsed ja regulatoorsed probleemid. Tehniliste probleemide ära hoidmiseks ja vajadusel lahendamiseks investeerivad korraldajad aina rohkem ressursse pädevate IT-meeskondade moodustamisele. Operatiivsete probleemide lahendamiseks on operaatoril vajalik ka teiste erialade spetsialistide olemasolu.

1.2 Järelevalve kaughasartmängude korraldamise üle

Ajalooliselt on riikide valitsused reguleerinud vaid maapealsetes hasartmängukohtades korraldatavaid hasartmänge, kuid tehnoloogia kiire arengu tõttu tekkis ka vajadus interneti kaudu pakutavate hasartmängude järelevalve osas. Vajadust hasartmängude järelevalve

suhtes ning selleks kasutatavaid meetmeid õigustatakse erinevalt. Eelkõige rõhutakse mängija ning riigis kehtiva hasartmängukorralduse kaitset.

Kaughasartmängude korraldamisele kehtivad Euroopa avatud turu põhimõtted ehk tulenevalt Euroopa Liidu õigusest tohivad kaughasartmängu operaatorid pakkuda oma teenuseid piiriülevalt. Samas on igale liikmesriigile antud võimalus reguleerida hasartmängude turgu riigisiselt. Kaughasartmängu mõiste ei ole Euroopa Liidus unifitseeritud ehk iga liikmesriik võib tõlgendada seda erinevalt. Sellega seoses erinevad liikmesriigiti ka hasartmängude üle teostatava järelevalve eesmärgid ja meetmed.

Hasartmängumaks sarnaneb tubakale ja alkoholile rakenduvatele aktsiisimaksudele. Need kolm aktsiisimaksu vormi on laialt kasutatud riigitulude tõstmiseks erinevatel tasanditel. Lisaks nende pragmaatilisele väärtusele riigitulu allikana, kõiki kolme on erinevatel aegadel peetud „käitumist normivateks“ maksudeks ning sarnaselt Vana Kreekas liigtarbimist ja -kulutamist piiravale *sumptuāriae lēgēs* seadusele, kasutatakse neid avaliku arvamusele ebasoositud tarbimisvormide piiramiseks. (Cnossen, 2005, lk 85)

Tabel 3. Hasartmängude järelevalve põhieesmärgid ja meetmed (Peedu, 2008, lk 37; autori koostatud)

Eesmärk	Kasutatavad meetmed
Aususe tagamine	Ettevõtte juhtkonna, töötajate ja finantsseisu kontroll
Kohustuste täitmine klientide ees	Ettevõtte finantstehingute ja hasartmängude korraldamiseks kasutatava inventari ja tarkvara kontroll
Vastutustundliku mängimise edendamine	Juurdepääsu, keskkonna ja mängijate kontroll
Klientide privaatsuse tagamine	Kasutatavate süsteemide kontroll ja auditeerimine

Kliendi andmete turvalisuse tagamiseks tehakse operaatori süsteemide kontroll ja auditeerimine. (vt tabel 3) Enamus meetmeid aitavad mitme järelevalve eesmärgi täitmisele korruga. Nii näiteks läbib korraldatavate mängude aususe tagamiseks iga operaator taustakontrolli, kuid sama eesmärgi täitmisele viivad ka tarkvara ja inventuuri kontroll ja süsteemi auditeerimine.

Ajalooliselt on järelevalve hasartmängudega seotud tegevuse üle Euroopas olnud avalikke huvide kaitse aluseks. Selleks on erinevates Euroopa Liidu liikmesriikides asutatud riiklikud hasartmängude monopolid või hasartmängude operaatorite litsentseerimise

süsteemid. Mõlema hasartmängude kontrollimise süsteemi korral toimub tsentraliseeritud hasartmängumaksude kogumine. (Shuibhne, *et al.*, 2012, pp. 103-104)

Interneti areng võimaldab hasartmängu operaatoritel pakkuda oma teenuseid ülemaailmselt, hoolimata kohalikest seadusandlustest sihtturgudel. Mängijad üle maailma on näidanud suurt huvi selliste pakkumiste vastu. Sihtturgudeks peetavate riikide valitsused pidid otsustama, kas ja mis meetmetega kaitsta avalikke huvisid ning riigis rakendatud hasartmängukorraldust litsentseerimata operaatorite eest. Mõned riigid on otsustanud hoopis Euroopa Liidu avatud turu põhimõtete kasuks. (Shuibhne, *et al.*, 2012, pp. 103-104)

Tabel 4. Hasartmänguturgude liigitus omandistruktuuri järgi (Coryn, 2008, p. 83; autori koostatud)

Omandistruktuur	Era	Avalik	Hübrid
Maksumäär	Madal	Keskmine	Kõrge
Turustruktuur	Monopolistlik konkurents	Oligopol	Monopol
Regulatiivsed piirangud	Ettevõtte suurus, tööajad, mänguvalik	Vastutustundliku mängimisega seotud mandaadid	Eratulu küsitav õigusjärgsus
Konkurents	Teised operaatorid, piiriülevalt tegutsevad kaughasartmängude operaatorid	Mugavamat hasartmängu teenust pakuvad operaatorid	Kaughasartmängu operaatorid
Kasvupotentsiaal	Õiguslikud kasvu takistused	Sõltuvus investeeritud kapitali oodatavast tulust	Sõltub omandistruktuurist

Era omandistruktuuriga hasartmängude korraldamisel riigis on maksumäärad madalamad, kuid kasvupotentsiaal on piiratud õiguslike takistustega. Juhul, kui hasartmängu korraldamine toimub avaliku sektori poolt valitud operaatori kaudu, on rakendatavad maksumäärad kõrgemad ning kasvupotentsiaal sõltub üksnes investeeritud kapitali oodatavast tulust. (vt tabel 4)

2015. aasta seisuga moodustasid monopolid umbes 20% Euroopa kaughasartmängude turust (*European Gaming & Betting Association*, 2018). Shuibhne samuti rõhutab, et hasartmängude valdkond on tõenäoliselt viimane majandusharu Euroopa Liidus, milles on

säilinud riiklikud monopolid ning mille suhtes avatud turu põhimõtted ei kehti (Shuibhne, *et al.*, 2012, p. 104).

Hasartmängudest kogutud maksud, lõivud ja tasud kasutatakse riigirahanduse instrumendina. Sellist rahastamisviisi on kasutatud näiteks Seine jõe sildade ehitamiseks ja Ameerika Kontinentaalse Armeed pidamiseks. (Cnossen, 2005, p. 85)

2018. aastal kasutatakse hasartmängumaksust saadud tulud enamasti sotsiaalküsimuste ja – ülesannete katteks riigis. Nii näiteks oli Eesti Sotsiaalministeeriumil kavas jagada hasartmängumaksust kogutud riigitulu pere, meditsiini ja hoolekandega ning eakate ja puudega seotud projektide toetamiseks. Hasartmängumaksust saadud tuludest väljastatakse ka spordi-, hariduse- ja kultuuritoetusi Eesti mittetulundusühingutele ja asutustele. (Sotsiaalministeerium, 2018)

Üldjuhul on hasartmängulitsentside väljastamise poliitika piirav ning potentsiaalsed litsentsisaajad peavad täitma hulga rangeid nõudeid. Paljud Euroopa Liidu liikmesriigid nõuavad nende territooriumil mis tahes vormis hasartmängude korraldamiseks vastava litsentsi taotlemist. Nimelt rakendatakse litsentseerimise süsteemi Austrias, Belgias, Tšehhi Vabariigis, Taanis, Soomes, Prantsusmaal, Saksamaal, Kreekas, Ungaris, Iirimaa, Itaalias, Lätis, Leedus, Luxemburgis, Maltal, Madalmaades, Poolas, Portugalis, Sloveenias, Hispaanias, Ühendkuningriikides ja ka Eestis. Sfetcu kirjutab, et mitmetes liikmesriikides väljastatakse üks korraldusluba ühe operaatori kohta, seega puudub operaatoritel korralduslubade mitmekordistamise võimalus. (Sfetcu, 2016 p. 78)

Litsentseerimissüsteemiga liikmesriigi hasartmänguturule ametlikuks astumiseks peab operaator saama selle riigi vastava organi poolt antava korraldusloa. Korraldusloa taotleja peab vastama konkreetsetes liikmesriigis sätestatud tingimustele ja nõuetele. See, kas operaator juba omab korraldusluba mõnes teises liikmesriigis või kolmandas riigis, ei oma tähtsust. Ühe konkreetse riigi turule ametlikule sisenemiseks peab operaator saama selle riigi käest vastavat luba. Selline hasartmängude sektori käsitus on võetud kasutusele Austrias, Belgias, Küprosel, Tšehhi Vabariigis, Taanis, Eestis, Prantsusmaal, Soomes, Saksamaal, Lätis, Leedus, Luxemburgis, Poolas, Portugalis, Slovakkias, Sloveenias, Hispaanias, Madalmaades ja Rootsis. (Sfetcu, 2016 p. 78)

Sfetcu (2016, p. 79) toob välja, et on samuti olemas jurisdiktsiooni, kus väljastatakse piiramatus koguses hasartmängu korraldamise litsentse. Nendeks riikideks on Alderney saar, Taani, Prantsusmaa, Gibraltar, Man ja Malta saared. Itaalias ja Ühendkuningriikides

saab väljaantavate hasartmängulitsentside arvu piirata. Lichtensteini valitsus saab muuta litsentside piirarvu määruste kaudu. Austrias, Portugalis ja Šveitsis kuuluvad kaughasartmängud monopolidele väljastatud litsentside alla. Belgia on töötanud välja nn. „litsents+“ (ingl. k. *License plus*) süsteemi – kaughasartmängude korraldusload on algselt saadaval vaid riigis litsentsi saanud maapealsete hasartmängude operaatoritele. (Sfetcu, 2016, p. 79)

Euroopa Komisjon jaotab kaughasartmänguturu kolmeks (Euroopa Komisjon, 2011):

1. must turg;
2. hall turg;
3. roheline turg.

Musta turu moodustavad litsentseerimata kasiino- ja panustamisleheküljed ning hasartmänguteenused, mille pakkuja asub väljaspool Euroopa Liitu. Ühes või mitmes liikmesriigis litsentsi saanud operaatorit, kes pakub oma teenuseid teistes liikmesriikides ilma spetsiifiliste korralduslubade omandamiseta, peetakse „halli“ turu osaks. 2006. aastal avaldatud *Laboratoire d'Expertise en Sécurité Informatique* uuringute põhiselt opereerisid tollel hetkel Euroopa mängijate jaoks saadaval olnud 14 823 hasartmängu veebileheküljest 85% protsenti ilma litsentsita. (Euroopa Komisjon, 2011)

Riiklike siseturgude ja monopolide kaitseks on kasutusele võetud kaughasartmängude internetiteenuste blokeerimise meetmed. Hasartmängu lehekülgedele ligipääsu piiramiseks kasutatakse domeeninimede süsteemi ja IP-aadressi põhise blokeerimist. Domeeninime blokeerimisel piiratakse ligipääs leheküljele veebiaadressi põhise. IP-blokeerimise korral piiratakse ligipääs serveritele, millelt hasartmänguteenust osutatakse. (*European Gaming Association*, 2018) Neid meetmeid kasutatakse ka Eesti hasartmängu turu piiramiseks – Eesti mängijatel on võimalik kasutada üksnes Maksu- ja Tolliameti poolt litsentseeritud operaatorite teenuseid. Juurdepääs teistele hasartmängu lehekülgedele on piiratud domeeninime põhise. Blokeeritud lehekülgede nimekirja uuendatakse jooksvalt. 2018. aasta märtsi seisuga oli nimekirja lisatud 1349 lehekülge. (Maksu- ja Tolliamet, 2018).

Euroopa internetiteenuste pakkujate ühing (inglise k. *European Internet Services Producers Association*) on tunnistanud, et IP ja domeeninime põhise blokeerimine ei ole tõhus viis hasartmängudele ligipääsu piiramiseks, sest mängijad saavad väheste pingutustega nendest piirangutest ümber. (*European Gaming Association*, 2018)

Hasartmängulehekülgede teenuste kasutamiskõlbmatuks muutmiseks võidakse kasutada ka *MCC* (ingl. k. *Merchant Category Codes*) ehk kaupmehe kategooria numbrite põhised maksete blokeerimist. *MCC* on *VISA* ja *MasterCard* poolt ettevõttele antav ja seda ettevõtet tähistav neljakohaline number. (*European Gaming Association*, 2018)

Eestis on hasartmängude korraldamise üle järelevalvet teostatavaks organiks nimetatud Maksu- ja Tolliamet. Tarbijakaitseamet tegeleb tarbijaõiguste ja reklaamiga seotud küsimustega, kaasarnvatud hasartmängude valdkonnas. Rahapesu ja terrorismi rahastamise tõkestamise valdkonnas tegeleb rahapesu andmebüroo. (Maksu- ja Tolliamet, 2018)

Maltal teostab järelevalvet hasartmängu korralduse üle eraldi loodud asutus, mis kannab nime *Malta Gaming Authority* ehk *MGA*. Järelevalvet rahapesu ja terrorismi rahastamise tõkestamise üle peab *Financial Intelligence Analysis Unit* ehk *FIAU*. (*Malta Gaming Authority*, 2018)

Eestis kohaldatakse hasartmängu korraldusloa saanud juriidilise isiku suhtes erilisi nõudeid. Hasartmänguseaduse §29 sätestab, et server peab asuma kas Eestis või riigis, mille pädev asutus on sõlminud Maksu- ja Tolliametiga ja rahapesu andmebürooga koostöökokkuleppe hasartmängude järelevalve infovahetamise kohta (Hasartmänguseadus, 2008).

Euroopa turul online kasiinode seas levinud Curacao saarel saadud *offshore* litsents on Euroopa liikmesriikides väljastatavate litsentside nõuete poolest palju leebem (Williams, 2012). Kolmandates riikides saadud litsentside nõuded operaatorile on leebemad ning selle tõttu on mängijatel suurem oht saada petturluse ohvriks.

Kokkuvõtvalt saab järeldada, et vajadust hasartmängude järelevalve osas ning selleks kasutatavaid meetmeid õigustatakse erinevalt. Eelkõige rõhutakse mängija ning riigis kehtiva hasartmängukorralduse kaitset. Igal liikmesriigil on antud vabadus hasartmängupoliitika ja selle raames kasutatavate meetmete valikus. Välja toodud teoreetiliste seisukohtade põhjal saab järeldada, et hasartmängude järelevalve raamistik peab eelkõige tulenema avalikuse huvidest, tagama mängijate ja nende andmete kaitstust ja korraldatavate mängude ausust ning tõkestama ebaseaduslikke hasartmängude teket. Selleks kasutatakse järgmisi meetmeid - ebaseaduslike operaatorite lehekülgede ja teenuste blokeerimine, hasartmänguturu kasvu piiramine vastavalt vajadusele ning operaatorite suhtes erinõuete rakendamine. Suurt tähelepanu pööratakse ka vastutustundliku mängimise põhimõtete edendamisele, et vähendada hasartmängusõltuvusega seotud probleemide esinemist. Hasartmängude korraldamist võib jaotada omandistruktuuri järgi kolmeks: era-,

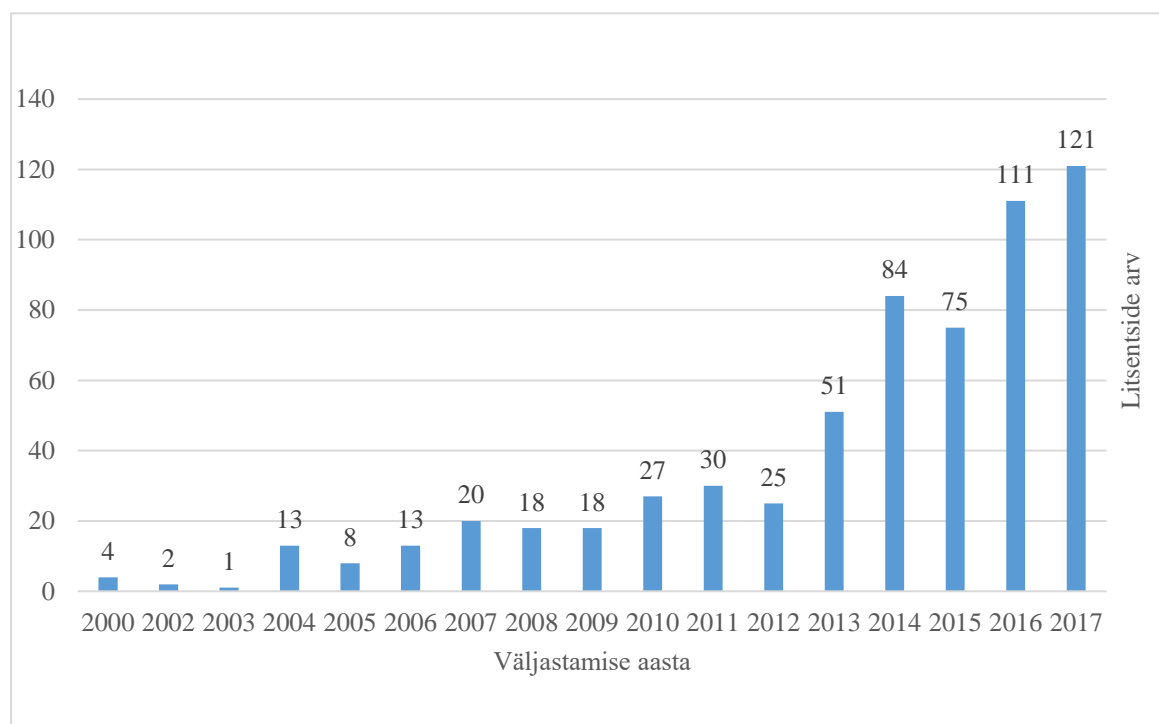
avalik- ja hübriid struktuuriks. Era omandistruktuuri korral on hasartmängude korraldajateks vaid eraettevõtted ning rakendatakse litsentseerimise süsteemi. Avaliku omandistruktuuri korral tohib hasartmänge korraldada ainult avaliku sektori poolt valitud operaatorid. Hübriidse omandistruktuuriga turgudel korraldatakse hasartmänge era ja avaliku sektori koostöö läbi, kuid siis on eratulu õigusjärgsus küsitav. Tulenevalt omandistruktuurist muutuvad operaatorite maksumäärad, regulatiivsed piirangud, konkurents ja kasvupotentsiaal.

2. KAUGHASARTMÄNGUDE LITSENTSEERIMINE

2.1 Hasartmängulitsentside kasutamine Maltal

Arusaamaks sellest, kuidas ja milleks kasutavad kaughasartmängu operaatorid neile väljastatud litsentse, analüüsitakse 2017. aasta seisuga *Malta Gaming Authority* koduleheküljel avalikult saadava litsentsiaatide nimekirja. Analüüsi käigus autor selgitab, milliste hasartmänguliikide korraldamiseks on väljastatud kõige enam litsentse, mis tarkvara selleks kasutatakse ning millised on suurimad tarkvara- ja teenuspakkujad Maltal.

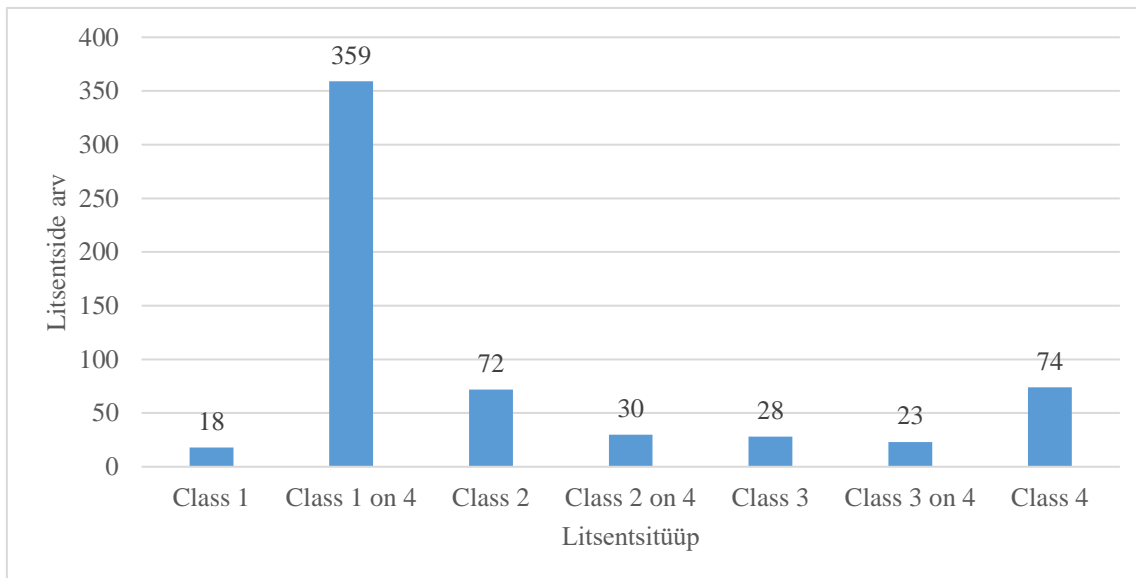
2017. aasta seisuga oli Maltal 286 tegutsevat hasartmängu ettevõtet. Ettevõtetele oli väljastatud kokku 621 litsentsi. (*Malta Gaming Authority*, 2018) Joonise 4 põhjal saab järeldada, et enamus (71,2%) kehtivatest litsentsidest oli väljastatud vaadeldava perioodi viimase viie aasta jooksul. Hüppeline litsentside arvu kasv toimus 2013 aastal. (vt joonis 4)



Joonis 4. 2017. aasta seisuga kehtivad litsentsid väljastamisaastate lõikes
(*Malta Gaming Authority*, 2018; autori koostatud)

2017. aasta seisuga kehtivatest hasartmängu litsentsidest Maltal olid 179 litsentsi (28,8%) väljastatud 2000-2012a. perioodil. (vt joonis 4) See võib olla tingitud kaughasartmängu ettevõtete lühikese eluea või ettevõtete müügi tõttu.

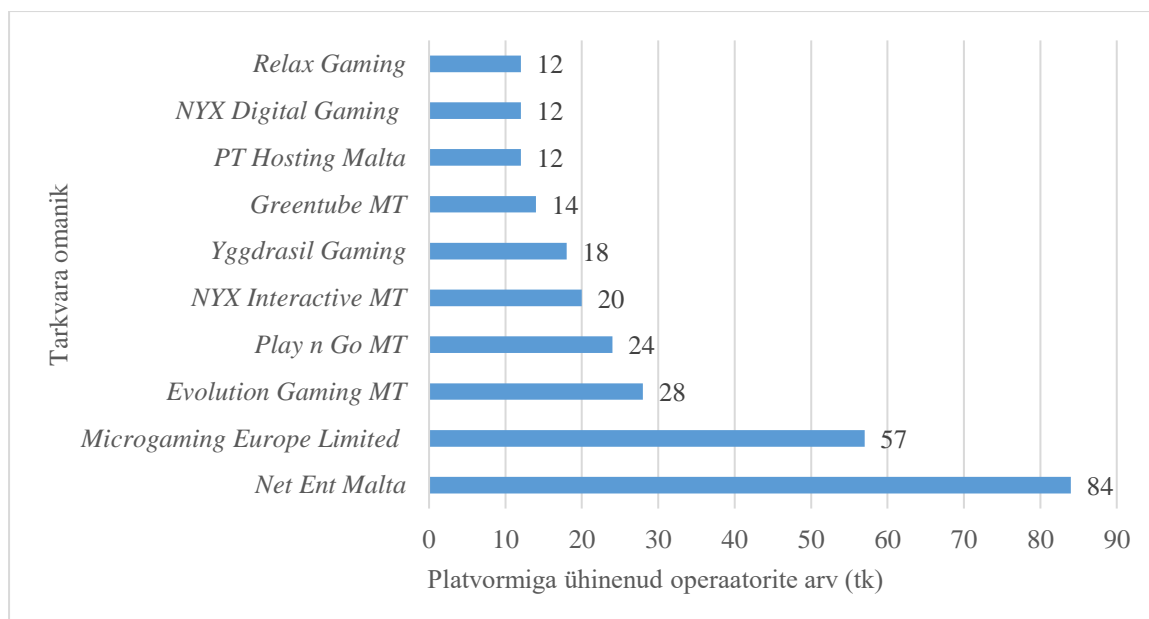
Kõige rohkem oli väljastatud *Class 1 on 4* litsentse ning need moodustasid 59.4% kõikidest 2017. aasta seisuga kehtivatest litsentsidest. Kehtivate litsentside arvu poolest järgmisena tulid *Class 4* ja *Class 2* litsentsid ning mõlemad moodustasid umbes 12% litsentside koguarvust. *Class 1*, *Class 2 on 4* ja *Class 3 on 4* litsentside osakaal oli 3-5%. (vt joonis 5)



Joonis 5. Litsentsitüüpide jaotus 2017. aasta seisuga (*Malta Gaming Authority*, 2018; autori koostatud)

Sellest saab järeldada, et kõige enam kasutatakse Malta litsentse selleks, et pakkuda klientidele õnnemänge, mis omakorda ostetakse teenusena sisse teistelt *B2B* ettevõtetelt, kellel on tarkvara edasimüügiks olemas *Class 4* litsents. Kasutamise poolest teisele ja kolmandale positsioonile jäävad kaughasartmängu teenuste edasimüügi ning spordipanustamise ja kihlveo korraldamise litsentsid.

281 hasartmängu operaatorit on *Class 1 on 4* litsentsi kasutamise kaudu ostnud sisse õnnemängu teenuseid kümnel suuremalt tarkvara omanikult. Platvormiga liitunud operaatorite arvu poolest on suuremad õnnemängu teenuste pakkujad *Net Ent Malta* ja *Microgaming Europe Limited*. (vt joonis 6) Sellest võib järeldada, et õnnemängude tarkvara arendamise asemel ostavad paljud operaatorid mängu teenusena sisse. Malta on loonud hasartmängude tarkvara omanikele soodsad tingimused teenuste edasimüügiks.



Joonis 6. Kümme suurema platvormiga ühinenud operaatorite arvuga õnnemängu tarkvara tarnijat (*Malta Gaming Authority, 2018; autori koostatud*)

2000-2017a. perioodil oli kehtetuks tunnistatud kokku 322 litsentsi. Operaatorid olid loovutanud litsentse 205 korral, mis moodustab enamuse litsentside kehtetuks tunnistamise kordadest. 46 litsentsi ehk 14,3% kehtetuks tunnistatud litsentsidest olid tühistatud järelevalve organi otsusel. Kõikidel muudel põhjustel kehtetuks tunnistatud litsentsid moodustasid kokku 22,0%. (vt tabel 5)

Tabel 5. 2000-2017a. perioodil kehtetuks tunnistatud litsentsid Maltal (*Malta Gaming Authority, 2018; autori koostatud*)

Kehtetuks tunnustatud litsentsi staatus	Litsentside arv
Aegunud	31
Loovutatud	205
Tühistatud	46
Peatatud	15
Ajutiselt kättesaamatud	25

2017. aasta seisuga oli Maltal 621 kehtivat hasartmängulitsentsi ning aastate vältel olid kehtetuks tunnistatud 322 litsentsi. (*Malta Gaming Authority, 2018*)

Seega oli 2000-2017a. perioodil väljastatud kokku 943 litsentsi, millest 34% olid tunnistatud kehtetuks. Kogu väljastatud litsentside arvust moodustasid järelevalve organi poolt tühistatud litsentsid 4,87%.

Kokkuvõtvalt saab järeldada, et Malta on valinud Euroopa Liidu avatud turu põhimõtete kasuks ning välja töödanud erilise litsentseerimissüsteemi ettevõtjate ja investorite meelitamiseks. 2017. aasta seisuga oli Maltal 286 tegutsevat hasartmängu ettevõtet, kes omasid 621 litsentsi. Enamus 2017. aasta seisuga kehtinud litsentsidest olid väljastatud 2013-2017. aastatel, mis moodustab 71,2% kõikidest väljastatud litsentsidest. Malta on loonud soodsad tingimused kaughasartmängu teenuste turundusele ning kõige enam kasutatakse *Class 1 on 4* litsentsi, mis võimaldab operaatoritel kasutada ning pakkuda mängijatele teiste ettevõtete poolt rendatud õnnemängu tarkvara. Alates 2000. aastast on Maltal hasartmängu litsentse loovutatud 205 korral ning 46 korral olid litsentsid tühistatud järelevalve organi poolt.

2.2 Kaughasartmänguäri asutamine Eestis ja Maltal

Käesolevas peatükis analüüsitakse kaughasartmänguäri asutamist Eestis ja Maltal. Andmeid kogutakse Eesti Maksu- ja Tolliamet ja *Malta Gaming Authority* veebilehekülgedelt ning riikides rakendatud hasartmängu seadustest. Litsentsitaotluse esitamise ja läbivaatamise protsessi analüüs Eestis ja Maltal esitatakse seotud kujul.

Hasartmängude korraldusloa saamise protsess algab taotluse esitamisest riigi poolt määratud vastutavale organile. Hasartmängu korraldusloa taotlemisel Eestis esitab Maksu- ja Tolliamet esmase vastuse järgneval kolmel tööpäeval. Otsus korraldusloa andmisest või sellest keeldumisest võetakse vastu kahe kuu jooksul alates kõikide vajalike dokumentide saamisest, kuid mitte hiljem kui nelja kuu jooksul taotluse saamisest. Korraldusluba väljastatakse elektrooniliselt, taotleja teavitatakse e-posti teel. Eestis väljastatakse korraldusluba kuni 20 aastaks. (Maksu- ja Tolliamet, 2018) Malta ametlikud kirjad ei täpsusta litsentsitaotluse töötlemise aega. Litsents väljastatakse 5 aastaks. (*Malta Gaming Authority*, 2018)

Hasartmänguseaduse §16 sätestab, et Eestis väljastatakse kolm erinevat hasartmängukorraldamise tegevusluba – õnnemängu korraldamiseks, toto korraldamiseks ja osavusmängu korraldamiseks. (Hasartmänguseadus, 2008) Analüüsist nähtuvalt selgub, et üks suuremaid erinevusi Eesti ja Malta hasartmängude litsentseerimise süsteemides

seisneb selles, et Malta võimaldab ühel operaatoril omada mitut litsentsi korraga. Iga hasartmänguliigi korraldamise jaoks on ette nähtud teatud litsentsi liik ning lisaks on eraldi toodud ettevõtete vahelise e-kaubanduse lubav litsents. Malta on välja töötanud erilist tüüpi litsentsi, mis on suunatud tarkvara ja teenuste vahendamisele ettevõtete vahelise e-kaubanduse lahenduste kaudu. (*Remote Gaming Regulations*, 2018)

Tabel 5. Kaughasartmängude litsentsid Eestis ja Maltal (Hasartmänguseadus, 2008; *Remote Gaming Regulations*, 2005; autori koostatud)

Litsentsi liik	Eesti	Malta
Õnnemängude korraldamine	Jah	Jah
Toto korraldamine	Jah	Jah
Osavusmängu korraldamine	Jah	Jah
E-kaubanduse litsents	Ei	Jah

Kokku pakub Malta 4 tüüpi litsentsi ning nende omavahel kombineerimise ja akumulatsiooni võimalust (*Malta Gaming Authority*, 2018). Malta pakub kolme hasartmängu liigi põhists litsentsi ning eraldi tooduna e-kaubanduse litsentsi. E-kaubanduse litsentsi olemasoluga kinnitab tarkvara omanik, et tarkvara on läbinud vastavat kontrolli järelevalve organi poolt ning on sobilik teistele ettevõtetele edasimüügiks või teenuste osutamiseks.

Tabel 6. Malta hasartmängu litsentsid (*Malta Gaming Authority*, 2018; autori koostatud)

Litsentsi tüüp	Eesmärk
<i>Class 1</i>	Õnnemängude ja loteriide korraldamine
<i>Class 2</i>	Spordipanustamise korraldamine
<i>Class 3</i>	Mängijate vaheliste hasartmängude korraldamine
<i>Class 4</i>	Kaughasartmängude korraldamine ja teenuste edasimüük

Class 1 ehk esimese klassi litsents on kaughasartmängude korraldusluba, mis hõlmab õnnemänge ja interneti loteriisid. *Class 2* ehk teise klassi litsents – spordipanustamise korraldusluba. *Class 3* ehk kolmanda klassi litsents on Maltalt pakutavate kaughasartmänguvõrgustike edendamise luba. (vt tabel 6) Esimese kuni kolmanda klassi litsentsid on sarnased Eestis välistatavate litsentsidega oma eesmärgi poolest. Kolmanda

klassi litsentsi kasutatakse näiteks pokkeri võrgustikes ja teistes mängijate vahelistes (inglise k. *Player to Player*) hasartmängudes.

Class 4 ehk neljanda klassi litsents kujutab endast välja kaughasartmängude vahendamisele ja ettevõtete vahelise e-kaubanduse võimaldamisele suunatud litsentsi. (vt tabel 6) Neljanda klassi litsentsiga ettevõtte klientideks ei ole mitte mängijad, vaid *B2C* ja teised *B2B* operaatorid, kes litsentsi omaniku tarkvara, tehnilisi lahendusi või teenuseid kasutavad.

Eestis on litsentsi taotlemise protsess jaotatud kaheks etapiks – tegevusloa ja korraldusloa taotlemiseks. Korraldusloa taotlejal peab Eestis olema eelnevalt saadud vastav tegevusluba. Enne tegevusloa taotluse esitamist tuleb Eestis tasuda riigilõiv. Riigilõivu suurus erineb hasartmänguliikude vahel.

Riigilõivuseaduse §260 sätestab, et litsentsitaotleja, kes soovib korraldada õnnemänge, peab tasuma riigilõivu suuruses 47 920 eurot. Osavusmängu korraldamiseks tuleb tasuda riigilõiv summas 3200 eurot. Toto ehk spordipanuste korraldamise soovi korral on riigilõiv 31 960 eurot. (Hasartmängumaksu seadus, 2008) Suuremad riigilõivud esinevad õnnemängude ja spordipanustamise korraldamise litsentsi taotlemisel. Kuna tegemist on kahe enim kasutatud hasartmänguliigina, võivad suuremad riigilõivud olla tingitud hasartmänguturu kasvu piiramise eesmärkidest.

Maltal tehakse sarnane protsess läbi ühe ühes etapis – litsentsi taotlemisel. Litsentsi taotlemisel Maltal tuleb tasuda 2300 eurot taotlemistasu (*Malta Gaming Authority*, 2018). Erinevalt Eestist, on Maltal operaator kohustatud maksma fikseeritud ja progressiivseid litsentsitasusid.

Fikseeritud litsentsitasu määr on 25 000 eurot aastas ning see rakendub üksnes *Class 4* litsentsi omanikele. Progressiivsed litsentsitasud kehtivad *Class 1-3* litsentside korral vastavalt operaatori poolt pakutavatele hasartmänguliikidele. Progressiivse litsentsitasu määr väheneb tasutud hasartmängumaksu summa suurenemisel. (*Malta Gaming Authority*, 2018)

Tegevusloa taotlejale rakendatakse ka teatud erilised nõuded. Hasartmänguseaduse §9 lõiked 1 ja 2 sätestavad, et hasartmängude korraldamine peab olema operaatori ainus tegevusala. Hasartmänguseaduse §9 lõiked 4,6 ja 7 sätestavad aktsiaseltsi või osaühingu aktsia- või osakapitali minimaalset suurust vastavalt valitud hasartmänguliigile. (Hasartmänguseadus, 2008)

Tabel 7. Hasartmängu litsentsi taotlejale rakendatav miinimum aktsia- või osakapitali nõue Eestis ja Maltal (Hasartmänguseadus, 2008; *Malta Gaming Authority*, 2018; autori koostatud)

Taotletava korraldusloa tüüp	Taotleja miinimum aktsia- või osakapital Eestis (euro)	Taotleja miinimum aktsia- või osakapital Maltal (euro)
Õnnemängud (<i>Class 1</i>)	1 000 000	100 000
Spordipanustamine (<i>Class 2</i>)	130 000	100 000
Osavusmängud (<i>Class 3</i>)	25 000	40 000
Kaughasartmängud (<i>Class 4</i>)	-	40 000

Õnnemängu korraldamise tegevusloa taotlejal peab aktsia- või osakapital olema vähemalt 1 000 000 eurot. Maltal kehtivad taotleja suhtes sarnased nõuded. Õnnemängu või loterii korraldusloa ehk *Class 1* litsentsi saamiseks peab taotleja aktsia- või osakapital olema vähemalt 100 000 eurot. (vt tabel 7)

Toto korraldamise tegevusloa taotlejal Eestis peab aktsia- või osakapital olema vähemalt 130 000 eurot. Spordipanustamise korraldusloa ehk *Class 2* litsentsi saamiseks Maltal peab taotleja aktsia- või osakapital olema vähemalt 100 000 eurot. (vt tabel 7)

Osavusmängu korraldamise tegevusloa taotlejal Eestis peab aktsia- või osakapital olema vähemalt 25 000 eurot. Vastava litsentsi ehk *Class 3* litsentsi taotlejal Maltal on aktsia- või osakapitali nõue 40 000 eurot. (vt tabel 7)

Lisaks pakub Malta eraldi tooduna *Class 4* litsentsi, mis on ettevõtete vahelise e-kaubandusele suunatud litsents. *Class 4* litsentsi taotleja miinimum aktsia- või osakapitali nõue on sarnaselt *Class 3* litsentsile 40 000 eurot. Neljanda klassi litsents võimaldab teiste operaatorite teenuste võõrustamist litsentsiaadi platvormil. (vt tabel 7)

Litsentsi taotlemise tasu Maltal on 2330 eurot. Samuti tuleb teha ettemaks *MGA* poolt nimetatud audiitori teenuste eest 2500 euro summas ning vastavuskontrolli tasu 3500 eurot. (*Malta Gaming Authority*, 2018) Eestis võetakse samuti hasartmängu (v.a loterii) korraldusloa taotluse läbivaatamise eest tasu 3200 eurot. Loterii korraldusloa taotluse kontrolli tasu on 640 eurot. (Hasartmänguseadus, 2008)

Suurem erinevus miinimum aktsia- või osakapitali nõuetes Eestis ja Maltal esineb õnnemängude korraldusloa taotlemisel. Teiste hasartmänguliikide korraldamiseks litsentside taotlemisel jäävad kapitali nõuded Eestis ja Maltal umbes samale tasemele. Korraldusloa taotlemise läbivaatamise maksumus Eestis ja Maltal jääb samuti umbes samale tasemele.

Suuremat kapitali nõuet õnnemängude korraldamisel Eestis võib seletada asjaoluga, et hasartmänguseadus rakendab samasugust nõuet nii reaalse õnnemängude korraldajatele, kui ka kaughasartmängu operaatoritele, kes pakuvad õnnemänge interneti kaudu. Aktsia- ja osakapitali nõuete eesmärgiks ei ole ainult hasartmängu turu piiramine, vaid sellega samuti tagatakse, et operaatoril on piisavalt vahendeid mängijatele võitude maksmiseks ja teiste oluliste operatsioonide läbi viimiseks.

Eestis sätestab rahapesu ja terrorismi rahastamise tõkestamise seaduse kaheksas paragrahv, et hasartmängudega tegeleva ettevõtte juhtivasse organisse ning tegelike kasusaajate hulka ei tohi kuuluda isik, kellel on karistus kuriteo eest või kelle pankrotimenetlusest selgub, et isik on põhjutanud äriühingu maksejõuetuse raske juhtimisvea tõttu (Rahapesu ja terrorismi rahastamise tõkestamise seadus, 2017).

Samuti ei tohi juhtorgani liige või tegelik kasusaaja olla isik, kes on korraldanud hasartmänge ilma vastavate litsentside saamiseta või kelle tegevusluba on tühistatud HasMS §20 lõike 1 punktides 2-4 ja 7 kirjeldatud põhjustel. Kontrollitakse ka taotleja eelneva kolme aasta maksukäitumist ning võidakse küsida täiendavaid andmeid taotleja kohta.

Juhul, kui äriühing on alles asutamise etapis, tuleb esitada asutamisleping või -otsus. (Hasartmänguseadus, 2008) Pärast litsentsitaotluse esitamist teostatakse äriühingu tausta ja esitatud andmete õigsuse kontroll. Nii Eestis kui Maltal uuritakse litsentsi taotluse saamisel äriühingu aktsionäride, tegelike tulusaajate, juhatuse liikmete ja ettevõtte rahandusega seotud isikute tausta. Pärast taotleja juhtorgani taustakontrolli, positiivse tulemuse korral, teostatakse platvormi nõuetele vastavuskontroll.

Kaughasartmängu operaatori infrastruktuur ja tarkvara peavad vastama litsentsist ning rakendatavatest seadustest tulenevatele nõuetele. Kaughasartmängu korraldamisel kasutatava tarkvara vastavuskontrolli teostab järelevalve organi poolt nimetatud sõltumatu ekspert. Sõltumatu eksperdi staatuse eelduseks on ISO/IEC 17025 akrediteeringu olemasolu. Ekspertide nimekiri on avaldatud Maksu- ja Tolliameti leheküljel ning sellesse

kuuluvad 14 ettevõtet. (Maksu ja Tolliamet, 2018) Nende ettevõtete poolt antud hinnang võetakse Maksu- ja Tolliameti poolt vastu ilma täiendavate tõenditeta.

Hasartmänguseaduse §39 sätestab, et Eesti operaatorid on kohustatud pidama hasartmängu mängimise piirangutega isikute (lüh. HAMPI) nimekirja. Kõik Eesti maapealsed ja kaughasartmängude operaatorid tagavad, et isik, kes on esitanud Maksu- ja Tolliametile avalduse mängupiiramiseks, ei saa kasutada mitte ühegi operaatori juures pakutavaid hasartmänge

Ühendus kaughasartmänguoperaatorite ja HAMPI andmebaasi vahel, mille haldajaks on Maksu- ja Tolliamet, on teostatud kasutades X-tee andmevahetusprotokolle. Enesevälistus on produktipõhine – isik saab ennast välistada ühest või mitmest hasartmänguliigist korraga. Ühe hasartmänguliigi kohta kehtiva enesevälistuse korral on isikul võimalus kasutada teisiprodukte alles. Enesevälistamise periood on 6 kuni 36 kuud, vastavalt avaldaja soovile. (Maksu- ja Tolliamet, 2018)

HAMPI sarnase funktsiooniga andmebaasi on töötanud välja ka Taani ning selle nimeks on *Rofus* ehk *The Register of Self-Excluded persons*. (Spillemyndigheden, 2018) Juhul, kui isik on ennast välistanud kasiino mängudest osalemisest, ei ole tal võimalik mängida õnne- ja osavusmänge mitte ühegi Eesti operaatori juures enne enesevälistuse perioodi möödumist. Sama isik saab aga kasutada piiriülelset tegutsevate kaughasartmängude operaatorite teenuseid ilma piirangutega ehk HAMPI enesevälistus kehtib ainult Eestis litsentseeritud operaatorite vahel.

Malta operaatorite vahel selline infovahetus puudub. Isik, kes on ühel või teisel põhjusel otsustanud piirata mängimist teatud perioodiks, peab võtma ühendust iga konkreetse operaatoriga, kelle juures ta mängijakontot omab. Samas see ei tõkesta samal isikul teistel Malta litsentsiga kaughasartmängu lehekülgedel uusi kontosid registreerida.

Andmete säilitamine on üks operaatorite põhikohustusi ning see mängib suurt rolli kaughasartmängude üle järelevalve teostamisel. Hasartmänguseaduse §52 p 1 sätestab, et kõik Eestis litsentsi saanud operaatorid on kohustatud säilitama andmeid mängija registreerimisaja isiku tuvastamise, vanusepiirangu kontrolli, HAMPI piirangu olemasolu kontrolli ja mängusessioonide algatamise ning sisse- ja väljalogimiste kohta. Hasartmänguseadus §37 punkt 13 sätestab, et kasutajate isiklike andmeid tuleb säilitada vähemalt viis aastat isiku viimasest hasartmängukoha külastamisest. Operaator peab

tagama, et järelevalveorganitel on piiramatu ligipääs ülesloetud andmetele. (Hasartmänguseadus, 2008)

Juhul, kui server, kus need andmed hoiustatakse, ei paikne Eestis, peab operaator esitama Maksu- ja Tolliametile vastavaid tõendeid serveri asukohariigi rahapesu tõkestamise õiguslike aluste ja Maksu- ja Tolliametiga koostöö võimaluste kohta. (Maksu- ja Tolliamet, 2018) Andmed tuleb säilitada agregeerimata kujul. See tähendab, et operaator hoiustab informatsiooni kliendi iga tehtud rahalise panuse ja iga saadud võidu kohta. Andmete hoiustamise viis peab vastama Infosüsteemide kolmeastmelise etaloniturbe ehk ISKE määruses sätestatud standarditele. (Riigi Infosüsteemi Amet, 2014)

Vastavalt hasartmänguseaduse §53 3. punktile on operaator on kohustatud säilitama andmeid mängijate isikutuvastamise, mängijakontole ja -kontolt tehtud maksetest, kasutaja panuste ja talle makstud võitude kohta selleks, et olla võimeline esitada need andmed Maksu- ja Tolliametilt, Politsei- ja Piirivalveametilt või kriminaalpolitsei rahapesu andmebüroolt saadud päringu põhjal vähemalt viie aasta jooksul. §54 punkt 3 sätestab, et mänguinventar peab tagama, et operaatoril ega teistel isikutel ei ole võimalik mõjutada hasartmängude tulemuste juhuslikkust. (Hasartmänguseadus, 2008) Samuti on operaator kohustatud säilitama mängimise andmeid isegi mängu katkemise korral, vaatamata katkestuse põhjusele.

Malta rakendab kaughasartmängu operaatoritele andmete säilitamise suhtes Eestiga sarnaseid nõudeid. Malta operaatorid on kohustatud hoiustama andmeid mängija sisse- ja väljalogimisest, kõikide kasutajakontol sooritatud rahaliste tehingute ja muude bilanssi muutuste kohta. Operaatori kasutatud tark- ja riistvara peab samuti võimaldama kuu auditiaruannete koostamist ja pidamist. Operaator on kohustatud mõõtma ja esitama igakuiselt *Malta Gaming Authority*-le operaatori kohustuste summasid mängijate ees. (*Malta Gaming Authority*, 2018)

Rahapesu ja terrorismi rahastamise tõkestamise poliitika on Maltal, Eestis ja ka teistes liikmesriikides litsentseeritud kaughasartmängu operaatoritel sarnane, kuna need tulevad Euroopa Liidu direktiividest, mitte konkreetse riigi seadusandlusest. Sisse- ja väljamaksed mängijakontolt peavad alati tulema samalt finantsinstrumendist (pangakonto, pangakaart, e-rahakott jm). (Euroopa Komisjon, 2018) See tähendab, et juhul, kui mängija on teinud sissemakset pangakontolt, peab ta väljamakse korral kasutama sama pangakontot, mitte mingit muud finantsinstrumenti, isegi siis, kui klient on esitanud operaatorile kõik vajalikud

dokumendid finantsinstrumentide tuvastamiseks ning on kinnitanud, et nad kuuluvad sellele mängijale isiklikult.

Hasartmängude korraldamise litsentsi taotlemise protsess on Eestis ja Maltal enamjaolt sarnane. Erinevusi esineb vaid taotleja kuludes litsentsi esitamisel ning hasartmängu korraldamiseks miinimum osa- või aktsiakapitali nõuetes. Litsentseerimise põhimõtted on aga samad – taotlusele positiivse vastuse saamiseks peab operaator läbima kõiki ettemääratud protseduure. Selleks läbib taotleja ettevõtte ja selle juhatuse põhjalikku taustakontrolli, tehakse kasutatava tarkvara kontroll ja litsentsinõuetele vastavuse kontroll.

Kokkuvõtvalt saab järeldada, et peamine erinevus kaughasartmängude litsentseerimise süsteemides Eestis ja Maltal seisneb selles, et Malta on töötanud välja eraldi litsentsi selleks, et võimaldada ettevõtete vahelist e-kaubandust. See on põhjendatud sellega, et Malta on valinud Euroopa Liidu avatud turu põhimõtete kasuks ning võimaldab *B2B* operaatoritel osutada oma teenuseid ja müüa tarkvara piiriülevalt. Eesti litsentseerimise süsteem on aga suunatud Eesti hasartmänguturu kaitsmiseks ja piiramiseks. Eesti on töötanud välja HAMPI andmebaasi, millele on ühendatud kõik hasartmängu operaatorid ning mis võimaldab mängijal seadistada hasartmängudest enesevälistuse.

KOKKUVÕTE

Kaughasartmängu operaatorid on ettevõtte ülesehituse poolest väga sarnased teiste IT-valdkonna ettevõtetega. IT-meeskonna pädevusest sõltub toodete ja teenuste kvaliteet. Kaughasartmängude tarkvarale rakendatakse erilisi nõudeid selleks, et tagada mängu aus korraldamine.

Lõputöö aktuaalsus on seotud internetipõhise kaughasartmängude valdkonna kiire kasvu ja arenguga Euroopa Liidus. Järelevalve meetmed kaughasartmängude üle tekitavad liikmesriigiti vastuolusid Euroopa Liidu õiguse ja konkreetsetes riigis vastuvõetud hasartmängupoliitikaga.

Töö uudsus seisneb selles, et võrreldakse Eesti ja Malta kaughasartmängu korraldust, et selgitada välja suuremad sarnasused ja erinevused hasartmängude järelevalve meetmetes ja poliitikas.

Lõputöö probleem seisnes selles, et kehtiv Eesti kaughasartmängude järelevalve raamistik ei käsitle kaughasartmängu ettevõtete vahelist e-kaubandust ega võimalda seda sellel kujul, nagu seda pakub Malta. Malta on pööranud Euroopa avatud turu põhimõtted enda kasuks ning on välja töötanud kaughasartmängude litsentseerimissüsteemi, mis rahuldab operaatorite vajadust vabale tarkvara e-kaubandusele. Eesti hasartmängupoliitika on aga suunatud eelkõige riigi hasartmängu siseturu kaitsmisele ning tarkvara edasimüügiks ja e-kaubanduse lahenduste ellu viimiseks peavad Eesti operaatorid omandama litsentse teistes riikides.

Lõputöö eesmärk on sünteesida teooria ja uuringu tulemusi ning juhtida tähelepanu operaatorite vahelise e-kaubanduse mittetäielikule käsitlusele Eestis. Töö eesmärgi saavutamiseks püstitati kolm uurimisülesannet.

Esimeseks uurimisülesandeks oli analüüsida ja süstematiseerida kaughasartmängude korraldamise ja järelevalve teoreetilisi lähtekohti. Ressursside kokkuhoiu eesmärgil ostavad operaatorid nende lehekülgedel pakutavaid hasartmänge teenustena sisse tarkvara omanikelt ja edasimüüjatelt. See on toonud kaasa viie eristatava mudeli kasutamist kaughasartmängu korraldamisel. Kaughasartmängude operaatorite tööd võivad raskendada tehnilised, operatiivsed ja regulatoorsed probleemid. Viimased tulenevad hasartmängude käsitluse vastuoludest Euroopa Liidu õiguses ja liikmesriikide seadusandluses. Järelevalve

hasartmängude üle peab tagama avalike huvide kaitstust. Kaughasartmängude järelevalve raames kasutatavate meetmetena võidakse piirata mängijate ligipääs operaatori veebileheküljele või blokeerida operaatori teenuseid IP-põhiselt.

Teiseks uurimisülesandeks oli analüüsida kaughasartmängu litsentside kasutamist Maltal. 2017. aasta seisuga kehtivate litsentside analüüsist saab järeldada, et Maltal on loodud paremad ettevõtete vahelised e-kaubanduse tingimused hasartmängu tarkvara edasimüügil ja teenuste osutamisel. Väljastatavate litsentside hulk aastas kasvab ning viimase viie aastaga on see kahekordistunud.

Kolmas uurimisülesanne oli analüüsida kaughasartmängude korraldamise võimalusi Eestis ja Maltal. Mõlemas riigis toimivad hasartmängude litsentseerimise süsteemid. Litsentsi saamiseks peab taotleja läbima teatud protseduure, mille jooksul hindab riik operaatori nõuetele vastavust ning tehnoloogilist võimekust. Nii Eestis kui Maltal on võimalik saada luba õnnemängude, spordipanustamise ja teiste hasartmängude korraldamisele interneti kaudu. Põhiline erinevus seisneb selles, et Malta on töötanud välja eraldi litsentsi ettevõtete vahelise e-kaubanduse ehk *B2B* lahenduste võimaldamiseks.

Edasi soovitakse uurida mängijate rahulolu avatud Euroopa turu poliitika põhimõtete järgi tegutsevate operaatorite kaughasartmängu teenustega ning võrrelda mängijate rahulolu riigi siseturu kaitsmisele suunatud poliitika korral.

SUMMARY

Online gaming operators are more similar to other IT-companies rather than classical gaming facilities and require a number of highly qualified specialists to build and maintain a technical infrastructure. Companies use software provided by B2B service providers to enhance their services and products.

The final paper was written in the Estonian language and it consists of 41 pages. The author used 20 sources, which have been referenced in the text.

The thesis is topical due to the growth of the online gaming industry both in Estonia and other Europe. The European Union does not provide any unified regulations for this industry and leaves it up to each member state to decide on supervisory policies towards online gambling.

The aim of this thesis is to analyse the Estonian gambling regulatory framework and point out the weakest points. To achieve the purpose, the author formulated three research objectives:

1. To systematise and analyse the keypoints of online gambling organisation and regulation.
2. To analyze the usage of gambling licenses in Malta.
3. To analyze online gambling regulations in Estonia and Malta.

The research findings reveal that Malta has used the open borders approach and instead of deterring the online gambling operators and decided to give operators better regulatory conditions for e-commerce and B2B cooperation between online gambling companies.

VIIDATUD ALLIKATE LOETELU

Cnossen, S., 2005. *Theory and Practice of Excise Taxation*. 1. trükk, Oxford: Oxford University Press

Coryn, T., Fijnaut C., Alan L., 2008. *Economic aspects of gambling regulations.*, 1. trükk, Leiden: Martinus Nijhoff Publishers

European Gaming Association, 2018. *Financial and ISPs blocking*. [Võrgumaterjal] Leitav: http://www.egba.eu/media/FACTSHEET_FINANCIALISPBLOCKINGS1.pdf [Kasutatud 12.04.2018].

Euroopa Komisjon, 2011. *Roheline raamat. Interneti hasartmängude kohta siseturul*. [Võrgumaterjal] Leitav: <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2011:0128:FIN:ET:PDF> [Kasutatud 12.04.2018].

Hasartmänguseadus (2008) RT I, 11.04.2018, 3

Littler, A., Fijnaut, C., 2007. *The Regulation of Gambling.*, 1. trükk, Leiden: Martinus Nijhoff Publishers.

Isand, D., 2011. *Hasartmängumaksu seaduse muutmise vajadus. Analüüs*. [Võrgumaterjal] Leitav: https://www.rahandusministeerium.ee/sites/default/files/document_files/maksud/hasartmangumaksu_seaduse_muutmisest.pdf [Kasutatud 10.04.2018].

Maksu- ja Tolliamet, 2018. *Blokeeritud ebaseadusliku kaughasartmängu serverite domeeninimed*. [Võrgumaterjal] Leitav: https://www.emta.ee/sites/default/files/eraklient/maa_soiduk_mets_hasartmang/mta_must_nimekiri_08.03.2018.pdf [Kasutatud 12.04.2018].

Maksu- ja Tolliamet, 2015. *Hasartmängu mängimise piirangutega isikute nimekiri (HAMPI). Spetsifikatsioon*. [Võrgumaterjal] Leitav: https://www.emta.ee/sites/default/files/ariklient/aktsiisid-vara-hasartmang/hampi/hampi_spetsifikatsioon_korraldajale.pdf [Kasutatud 10.04.2018].

Maksu- ja Tolliamet, 2018. *Hasartmängude korraldusluba*. [Võrgumaterjal] Leitav: <https://www.eesti.ee/et/erinouetega-tegevusalad/hasartmaengud/hasartmaengude-korraldusluba/> [Kasutatud 12.04.2018].

Malta Gaming Authority, 2016. *Lotteries and Other Games Act. Remote Gaming Amendment Regulations. L.N.-131-of-2016* [Võrgumaterjal] Leitav: <https://www.mga.org.mt/wp-content/uploads/Remote-Gaming-Amendment-Regulations-L.N.-131-of-2016.pdf> [Kasutatud 08.04.2018].

Malta Gaming Authority, 2013. *System Audit*. [Võrgumaterjal] Leitav: https://www.mga.org.mt/wp-content/uploads/SYSTEM-AUDIT_scm.pdf [Kasutatud 06.04.2018].

Monaghan, S., 2006. *Internet and Wireless Gambling – A Current Profile*. [Võrgumaterjal] Leitav: https://www.researchgate.net/publication/47669000_Internet_and_wireless_gambling_-_a_current_profile [Kasutatud 18.04.2018].

Shuibhne, N. & Laurence, G., 2012. *From Single Market to Economic Union*. Oxford.

Peedu, A., 2008. Hasartmängu määratlusest ja mõnedest hasartmänguõiguse kitsaskohtadest. *Magistritöö*. Tartu: Tartu Ülikooli Õigusteaduskonna Avaliku Õiguse Instituudi Võrdleva Õigusteaduse õppetool

Rahapesu ja terrorismi rahastamise tõkestamise seadus (2017), RT I, 11.04.2018, 38

Riigi Infosüsteemi Amet, 2014. *Infosüsteemide kolmeastmeline etalonturbe süsteem. ISKE. Rakendusjuhend*. [Võrgumaterjal] Leitav: https://www.ria.ee/public/ISKE/ISKE_kataloogid/ISKE_rakendusjuhend_7.00.pdf [Kasutatud 06.04.2018].

Sfetcu, N., 2016, *Gaming Guide – Gaming in Europe*

Spillemyndigheden, 2018. *Rofus – exclusion from gambling*. [Võrgumaterjal] Leitav: <https://spillemyndigheden.dk/en/rofus-exclusion-gambling> [Kasutatud 08.04.2018].

Sotsiaalministeerium, 2018. *Hasartmängumaksu teotused*. [Võrgumaterjal] Leitav: <https://www.sm.ee/et/hasartmangumaksu-toetused> [Kasutatud 10.04.2018].

Teichert, T., Gainsbury, S., Mühlbach, C., 2017. *Positioning of online gambling and gaming products from a consumer perspective: A blurring of perceived boundaries. Computers in Human Behavior.*

Williams, R., 2012., *Routledge International Handbook of Internet gambling*

Zenatti kohtuasi (1999) *Case C-67/98*