جمهورية العراق
هيئة الاعلام والاتصالات

اللائحة التنظيمية الخاصة بتنظيم الألعاب الإلكترونية في جمهورية العراق

صادرة بموجب قرار مجلس المفوضين ذي العدد (ق168) في (2025/12/16)

المحتويات

1	الفصل الأول	التعريف والأهداف ونطاق السريان
2	الفصل الثاني	متطلبات الترخيص
3	الفصل الثالث	الأجور
4	الفصل الرابع	تصنيف الألعاب والمحتوى المسموح
5	الفصل الخامس	حماية حقوق المستخدمين وبياناتهم
6	الفصل السادس	حماية الأطفال والمستخدمين القُصّر
7	الفصل السابع	تنظيم البطولات والمسابقات الإلكترونية
8	الفصل الثامن	تنظيم بث الألعاب وصناعة المحتوى الرقمي
9	الفصل التاسع	متطلبات الأمن السيبراني وضوابط التقنية
10	الفصل العاشر	مسؤوليات مزودي خدمات الإنترنت والبنية التحتية
11	الفصل الحادي عشر	لتنسيق مع البنك المركزي العراقي بشأن المعاملات المالية
12	الفصل الثاني عشر	الجزاءات والعقوبات
13	الفصل الثالث عشر	إلغاء الترخيص / او التعليق
14	الفصل الرابع عشر	الطعن في القرارات و إجراءات التظلم
15	الفصل الخامس عشر	الأحكام الانتقالية والختامية

الصادر

الفصل الأول

التعريف والأهداف ونطاق السريان

المادة (1): الديباجة

انطلاقًا من الدور التنظيمي المناط بهيئة الإعلام والاتصالات في تنظيم قطاعات الاتصالات والإعلام والخدمات الرقمية، وبهدف مواكبة التطورات المتسارعة في مجال الألعاب الإلكترونية والرياضات الإلكترونية، وترسيخ أسس بيئة رقمية آمنة ومسؤولة تراعي قيم المجتمع العراقي وتدعم الابتكار والاقتصاد الرقمي؛

واستنادًا إلى الصلاحيات القانونية الممنوحة للهيئة بموجب القوانين والأنظمة النافذة، ولا سيما ما يتعلق بتنظيم خدمات الاتصالات والمحتوى الرقمي وحماية المستخدمين، وبغية وضع إطار تنظيمي متكامل ينظم أنشطة تطوير الألعاب الإلكترونية وتشغيلها وتوزيعها وتنظيم بطولاتها وبث محتواها داخل جمهورية العراق؛

وإدراكًا لما يشكله قطاع الألعاب الإلكترونية من أهمية متزايدة في حياة فئات واسعة من المواطنين، ولا سيما فئة الشباب، وما ينطوي عليه من فرص اقتصادية واستثمارية وتعليمية، في مقابل ما قد يرافقه من مخاطر سلوكية وأمنية ومحتوى غير ملائم، وما يستوجبه ذلك من تنظيم متوازن يضمن تعظيم المنافع وتقليل الأضرار؛

فقد أعدّت هيئة الإعلام والاتصالات هذه **اللائحة التنظيمية لقطاع الألعاب الإلكترونية** لتنظيم هذا القطاع وفق أفضل الممارسات العالمية، وبما يحقق ما يأتي على وجه الخصوص:

1. حماية حقوق اللاعبين ومستخدمي الألعاب الإلكترونية وصون بياناتهم وخصوصيتهم.
2. اعتماد معايير واضحة للتصنيف العمري وضوابط للمحتوى المسموح والممنوع.
3. وضع الأطر اللازمة لحماية الأطفال والقاصرين داخل بيئة الألعاب الإلكترونية.
4. تنظيم عمل الشركات والمنصات وصنّاع المحتوى ومنظمي البطولات بما يضمن الشفافية والإنصاف وجودة الخدمات.
5. فرض متطلبات فعّالة للأمن السيبراني وحماية البنية التحتية الرقمية ذات الصلة.

وعليه، صدرت هذه اللائحة لتكون مرجعًا تنظيميًا ملزمًا لكافة الجهات والأشخاص العاملين في قطاع الألعاب الإلكترونية داخل جمهورية العراق، كلٌّ في نطاق اختصاصه، وذلك من تاريخ نفاذها.

المادة (2) : نطاق التطبيق

تسري أحكام هذه اللائحة على جميع الأشخاص الطبيعيين والمعنويين الذين يمارسون أي نشاط ضمن قطاع الألعاب الإلكترونية في جمهورية العراق، سواء كانوا من المطوّرين أو الناشرين أو مشغّلي المنصات أو منظّمي البطولات أو مزوّدي الخدمات أو صانعي المحتوى الرقمي، وكذلك على كافة الألعاب الإلكترونية ومحتوياتها التي يتم توفيرها أو تشغيلها داخل العراق. ويُستثنى من نطاق هذه اللائحة تنظيم صالات الألعاب الإلكترونية (ألعاب الأركيد) العامّة، حيث تخضع لأحكام وتنظيمات خاصة منفصلة.

المادة (3): التعاريف

يقصد بالتعابير التالية المعاني المبينة ازاءها:

1- **الهيئة:** هيئة الإعلام والاتصالات، وهي الجهة المختصة بتنظيم قطاع الألعاب الإلكترونية في جمهورية العراق.
2- **المرخص:** هيئة الاعلام والاتصالات.
3- **الأمر (65):** الأمر التشريعي رقم 65 لسنة 2004 النافذ.
4- **قطاع الألعاب الإلكترونية** :جميع النشاطات والأعمال المتعلقة بالألعاب التفاعلية التي يتم لعبها باستخدام الأجهزة الإلكترونية، بما يشمل تطوير الألعاب وتوزيعها وتشغيلها وتنظيم مسابقاتها وبث محتواها الرقمي.

5- **اللعبة الإلكترونية** :أي لعبة رقمية تفاعلية تُلعب عبر الحاسوب أو منصات الألعاب أو الإنترنت أو الأجهزة الذكية.

6- **المنصة الإلكترونية للألعاب** :أي منظومة رقمية (موقع أو تطبيق أو خدمة على الإنترنت) تتيح للمستخدمين الوصول إلى الألعاب الإلكترونية أو تنزيلها أو لعبها عبر الشبكة داخل العراق.

7- **البطولة الإلكترونية** :فعالية تنافسية منظمة في مجال الألعاب الإلكترونية (الرياضات الإلكترونية) يشارك فيها اللاعبون أو الفرق لتحقيق مراتب وفوز بجوائز.

8- **صانع المحتوى الرقمي** :الشخص أو الجهة التي تقوم بإنتاج أو بث محتوى متعلق بالألعاب الإلكترونية عبر الوسائل الرقمية (مثل البث المباشر أو الفيديوهات) لجمهور عام على الإنترنت.

9- **الترخيص:** منح الموافقة للجهات التي ترغب بتصميم او بيع او استيراد اي نوع من انواع الالعاب الالكترونية داخل جمهورية العراق ويتم تدوين المعلومات الخاصة بها وفقا للشروط والتعليمات والأحكام العامة الواردة في هذه اللائحة.

10- **اللاعب:** هو الشخص الذي يقوم بشراء او استخدام الألعاب الالكترونية ويتفاعل معها بطريقة او بأخرى.
11- **الطفل** :كل شخص لم يتم الثالثة عشرة من العمر
12- **القاصر** :كل شخص لم يتم الثامنة عشرة من العمر.

13- **الشروط والمتطلبات:** تعني المعايير والمتطلبات التي يجب على المرخص له الامتثال لها والتي يتم تحديدها بموجب هذه اللائحة.
14- **المخالفة:** تعني أي تجاوز أو انتهاك لأحكام هذه اللائحة أو أي من الشروط والمتطلبات المعتمدة بموجبها.
15- **العقوبات:** تشمل جميع الإجراءات والعقوبات التنظيمية التي يمكن فرضها على الشركات في حالة عدم الامتثال للأنظمة واللوائح.

المادة (4): الأهداف

1. ضمان حقوق اللاعبين ومستخدمي الألعاب الإلكترونية وحماية بياناتهم الشخصية وخصوصيتهم.
2. وضع معايير واضحة لتصنيف المحتوى العمري للألعاب، بما يكفل ملاءمة المحتوى للفئات العمرية المختلفة وعدم إتاحة المحتوى الضار للفئات غير المناسبة.
3. تعزيز بيئة رقمية آمنة وصحية لممارسة الألعاب، عبر تشجيع العادات السليمة في ممارسة الألعاب الإلكترونية وتوعية المستخدمين بالأساليب المسؤولة للاستخدام حماية الأطفال والقاصرين من المخاطر والأضرار المحتملة في بيئة الألعاب الإلكترونية، وضمان توفير آليات رقابة أبوية فعّالة لحمايتهم.
4. تنظيم قطاع الألعاب الإلكترونية وتنميته وفق أفضل الممارسات العالمية، بما يشمل تشجيع الاستثمار والتطوير المحلي لصناعة الألعاب الإلكترونية بشكل مسؤول ومراعٍ للقانون.
5. وضع الضوابط والمعايير لمحتوى الألعاب المسموح والممنوع بما يحفظ القيم الأخلاقية والاجتماعية والأمن المجتمعي في العراق.
6. ضمان تطبيق اشتراطات الأمن السيبراني في منصات الألعاب وخدماتها لحماية المستخدمين والبنى التحتية من الهجمات الإلكترونية أو الاختراقات.
7. تحديد مسؤوليات الجهات المقدمة لخدمات الإنترنت والبنية التحتية الداعمة لقطاع الألعاب الإلكترونية، لضمان تعاونها في إنفاذ هذه اللائحة.
8. وتحقيق التوازن بين إثارة الإبداع والابتكار وحماية اللاعبين من المحتوى الضار.
9. تحقيق الشفافية في عملية التقييم والتصنيف، وتوفير الإرشادات اللازمة اللاعبين.
10. حماية الأطفال والمراهقين من المحتوى الضار، وتحديد الألعاب التي تناسب فئات العمر المحددة.

11. دعم وتطوير صناعة الألعاب الإلكترونية المحلية والاستفادة من الابتكارات في هذا المجال.
12. تشجيع المنافسة العادلة والإبداع وتحقيق الشفافية ودعم تطوير صناعة الألعاب الإلكترونية.
13. حماية حقوق الملكية الفكرية لمصممي الالعاب الالكترونية.
14. توجيه اللاعبين وأولياء الأمور حول مخاطر الإدمان واستخدام الألعاب الإلكترونية بشكل آمن ومسؤول.

المادة (4)

تتولى هيئة الإعلام والاتصالات مسؤولية الإشراف على تطبيق أحكام هذه اللائحة وتنظيم قطاع الألعاب الإلكترونية، بما في ذلك إصدار التراخيص اللازمة لمزاولة أنشطة القطاع ومراقبة أداء الجهات المرخصة وضمان التزامها بالشروط والضوابط المنصوص عليها. وللهيئة في سبيل ذلك إصدار التعليمات والقرارات التنظيمية التفصيلية التي لا تتعارض مع أحكام هذه اللائحة.

الفصل الثاني

متطلبات الترخيص

المادة (5) وجوب الترخيص:

لا يجوز لأي شخص طبيعي أو معنوي مزاولة أي من الأنشطة التالية داخل جمهورية العراق إلا بعد الحصول على ترخيص مسبق من الهيئة وفق أحكام هذه اللائحة:

أولاً :تطوير أو نشر أو تشغيل الألعاب الإلكترونية للاستخدام العام أو التجاري داخل العراق (بما يشمل تشغيل خوادم الألعاب أو منصات التوزيع الرقمية للألعاب).

ثانياً :تنظيم البطولات أو المسابقات في مجال الألعاب الإلكترونية، سواء كانت حضورية أو عبر الإنترنت، وسواء كانت على نطاق محلي أو دولي.

ثالثاً :تشغيل منصات الألعاب الرقمية أو تقديم خدمات توزيع أو بيع أو إتاحة الألعاب الإلكترونية للمستخدمين داخل العراق (بما في ذلك المنصات العالمية التي تمارس نشاطاً داخل البلاد).

رابعاً :بث المحتوى الرقمي المتعلق بالألعاب الإلكترونية على نحو تجاري لجمهور عام داخل العراق (مثل إنشاء قنوات متخصصة لبث مباريات أو مراجعات الألعاب بشكل منتظم).

المادة (6) الشروط والمتطلبات:

على الجهة التي تروم البدء في ترخيص تصميم او استيراد الالعاب الالكترونية في جمهورية العراق، تقديم طلب خطي إلى الهيئة يتضمن المعلومات الآتية:

1. عقد تأسيس الشركة أصلي أومصدق (سنوياً).
2. شهادة تأسيس الشركة أصلية أومصدقة (سنوياً).
3. محضر اجتماع الشركة أصلي أو مصدق (سنوياً).
4. كتاب تأييد من مسجل الشركات أصلي ونافذ ومعنون للهيئة.
5. براءة ذمة صادرة عن الهيئة العامة للضرائب نافذة لتأريخ تقديم الطلب.
6. سلامة موقف صادر عن وزارة العمل والشؤون الاجتماعية نافذ لتأريخ تقديم الطلب.
7. المستمسكات الرسمية للمدير المفوض أو جواز سفر بالنسبة للشخص الأجنبي.
8. ملئ الاستمارة المعلومات الادارية والفنية.
9. تزويد الهيئة بعناوين وفروع (الشركة) في بغداد والمحافظات إن وجد بصورة دقيقة مع أقرب نقطة دالة وفي حال تم إخفاء أي معلومات عن الهيئة تتحمل الجهة صاحبة الترخيص كافة التبعات القانونية والمالية.
10. المستمسكات الثبوتية الاصلية لمدير الشركة او من يخوله.
11. تقديم خطة عمل أو دراسة توضح طبيعة النشاط المراد ترخيصه وآليات الالتزام بالضوابط الفنية والقانونية (بما في ذلك خطط الامتثال لمعايير التصنيف العمري وحماية البيانات والأمن السيبراني .
12. توافر المتطلبات الفنية والتجهيزات اللازمة لممارسة النشاط بكفاءة وأمان، بما يشمل الكوادر المؤهلة والبنية التحتية التقنية الملائمة لخدمة الجمهور دون انقطاع.
13. التعهد بالالتزام بكافة أحكام هذه اللائحة والتعليمات الصادرة بموجبها، وكذلك التقيد بالقوانين العراقية ذات الصلة (ومن ضمنها قوانين حماية البيانات وحقوق المؤلف والجرائم الإلكترونية وغيرها.

المادة (7) التزامات الجهة المرخصة:

تلتزم الجهات الحاصلة على ترخيص من الهيئة بموجب هذه اللائحة بما يأتي:

أولاً :ممارسة النشاط المرخص به ضمن حدود الترخيص الصادر ووفق الشروط الواردة فيه، وعدم تجاوز نطاق الترخيص إلى أنشطة أخرى غير مصرّح بها.

ثانياً :الالتزام بالضوابط الفنية والإجرائية المحددة من الهيئة بصورة دائمة، بما في ذلك أي معايير جودة خدمة تفرضها الهيئة لضمان حصول المستخدمين على خدمة لائقة.

ثالثاً :تمكين ممثلي الهيئة أو الجهات الرقابية المختصة من إجراء عمليات التفتيش أو التدقيق اللازمة للتحقق من الامتثال، وتزويدهم بما يطلب من معلومات ووثائق.

رابعاً :إشعار الهيئة على الفور بأي تغييرات جوهرية تطرأ على كيان الجهة المرخصة أو نشاطها (مثل عمليات اندماج أو شراكات جديدة أو تعديلات تقنية كبيرة) وأخذ موافقة الهيئة المسبقة في الحالات التي تستوجب ذلك.

خامساً :الاحتفاظ بالسجلات والبيانات المتعلقة بالنشاط (مثل سجلات المستخدمين أو المعاملات أو نتائج البطولات) للمدة التي تحددها الهيئة، والتعاون في تزويد الهيئة أو الجهات الرسمية بالبيانات المطلوبة وفق القانون عند الطلب.

سادساً :التعامل بسرعة وجدية مع أي توجيهات أو أوامر تصدرها الهيئة بخصوص إزالة محتوى مخالف أو تعديل خدمة أو وقف ممارسة نشاط بشكل مؤقت أو دائم وفق ما تقتضيه أحكام هذه اللائحة.

سابعاً :تقديم تقارير دورية إلى الهيئة وفق ما تحدده الأخيرة لبيان مدى الالتزام بشروط الترخيص (ويشمل ذلك مثلاً تقارير عن إجراءات حماية البيانات أو الأمن السيبراني أو إحصاءات الاستخدام) بهدف المتابعة والتقييم المستمر.

ثامناً: على الشركات المنتجة للألعاب الالكترونية والمصممين والمستوردين لهذه الألعاب الالتزام بما يلي:

1. الامتثال لكافة القوانين واللوائح المعمول بها في العراق الصادرة والمصادق عليها من الجهات الحكومية ذات العلاقة.
2. تقديم خدمات الألعاب الالكترونية بجودة عالية وحسب الفقرة عاشراً من لائحة احكام تنظيم الألعاب الالكترونية.
3. تقديم الخدمة بأحدث التقنيات المعتمدة دولياً لتقديم الخدمات المحددة له بموجب الرخصة ويحق للمُرخص إضافة اية متطلبات تتعلق بهذا الإطار وفق ما يراه المُرخص مناسباً ومواكباً للتطورات التكنولوجية ولا يحق له الاعتراض.
4. عدم استخدام العلامات التجارية لأي شركة أو منتج بدون الحصول على تفويض من الشركة المالكة للعلامة التجارية، والالتزام بالضوابط والتعليمات الصادرة في جمهورية العراق، بما في ذلك منع تقليد أو انتحال العلامات التجارية بأي شكل من الأشكال.
5. على مقدم طلب الترخيص داخل العراق ان يمتلك موقعا وبريدا الالكترونيين تحت الامتداد لاسم النطاق العراقي (IQ) وفي حال عدم امتلاكه ذلك يجب مراجعة مقر الهيئة وتقديم طلب رسمي معززاً بالوثائق الأصولية وحسب التعليمات النافذة في الهيئة لغرض استحصال اسم النطاق العراقي IQ Domain.
6. على المرخص له مراجعة مقر الهيئة وتقديم طلب رسمي معززاً بالوثائق الأصولية وحسب التعليمات النافذة في الهيئة لغرض تجديد الرخصة قبل 30 يوماً من تأريخ نفادها، وفي حال عدم

رغبة المرخص له بتجديد الرخصة يجب إبلاغ الهيئة تحريراً بعدم رغبته في التجديد، ويتحمل المرخص له جميع التبعات الفنية والقانونية والمالية في حال الاستمرار بمزاولة عمله دون تقديم طلب التجديد خلال هذه الفترة، ويحق للهيئة إلغاء الرخصة أو رفض الطلب بعد انتهاء الفترة.

7. لا يحق للمرخص له السماح لطرف آخر باستخدام الرخصة أو تغيير ملكية الرخصة دون حصول موافقة مسبقة من الهيئة.
8. تخضع خدمات الألعاب الالكترونية الى معايير لائحة احكام تنظيم الألعاب الالكترونية التي تتعلق بالمحتوى في تصنيف الألعاب الالكترونية وفق الفئات العمرية المناسبة لكل لعبة، ومعدل العنف والعنصرية والجنس والألفاظ النابية والمخدرات والإيحاءات الجنسية والمواد الإباحية، والمعايير التي تأخذ في الاعتبار السياق الثقافي والاجتماعي للألعاب الالكترونية، وتصنيف الألعاب الالكترونية وفقاً للاحتمالات الثقافية والتقاليد الاجتماعية المختلفة، والمعايير التي تأخذ بالاعتبار التحريض على الكراهية او الطائفية او التمييز العرقي.
9. تخضع الألعاب التي تحتوي على تعاملات مالية بأي شكل من الاشكال الى قوانين الضرائب العراقية.
10. يخضع استيراد الألعاب الالكترونية الى قوانين الاستيراد والتصدير العراقية وقوانين الضرائب العامة او التي سوف تصدر مستقبلاً من قبل الجهات المختصة.
11. احترام حقوق الملكية الفكرية وعدم انتهاكها، بما في ذلك حقوق النشر.
12. توفير الأدوات اللازمة لحماية الاعبين بما فيها التبليغ عن المضايقات والسلوك غير اللائق او حالات الغش والحظر وغيرها من الأدوات.
13. إلزام الشركات المنتجة للألعاب الالكترونية بالتعريف الشامل عن كل لعبة تصدرها وسياسة الاستخدام ومحتوياتها وما يتضمنها من مشاهد او الفاظ واضحة لأولياء الأمور ليتسنى لهم الاطلاع عليها لتحديد ما هو مناسب لأبنائهم.
14. الالتزام بلائحة تنظيم الألعاب الإلكترونية هذه وما يصدر عنها من تعليمات ولوائح وارشادات او تعديلات والامتناع عن أي سلوك يتعارض مع مبادئها.
15. تقديم التعاون الكامل لفرق الهيئة وتسهيل مهماتهم وإتاحة جميع بيانات المرخص له للقيام بعملية التفتيش بما في ذلك الاطلاع على أنظمة المرخص له وتزويد اللجان بجميع المستندات والوثائق المطلوبة والتي تؤكد التزام مقدم الخدمة بتعليمات الهيئة، حيث ستتعامل الهيئة مع تلك المستندات بسرية تامة.
16. يجب حماية وحفظ البيانات الشخصية للاعبين بصورة آمنة وعدم التصرف بها او إعطائها لطرف ثالث دون إذن منهم واستخدام بيانات اللاعبين لأغراض تقديم الخدمة فقط.
17. في حال وجود شكوى على احدى الشركات المنتجة للألعاب الالكترونية او على لعبة الكترونية معينة الاتصال على الرقم (177) وتسجيل الشكوى.
18. التعاون مع هيئة الاعلام والاتصالات لتقديم الارشادات والتوعية من خلال المدارس والجامعات لتوعية الاسر والأطفال والمراهقين بفوائد الألعاب الإلكترونية والمخاطر المحتملة للمحتوى الضار، وتزويدهم بالمهارات اللازمة لتحديد المحتوى الآمن والمناسب لعمرهم.

19. التعاون مع هيئة الاعلام والاتصالات لتقديم محتوى توعوي باستخدام وسائل التواصل الاجتماعي لنشر الوعي بفوائد الألعاب الإلكترونية وخطورة المحتوى الضار، وتزويد الجمهور بالمعلومات اللازمة للاستمتاع بالألعاب بشكل آمن.
20. تلتزم الشركات المنتجة للألعاب الالكترونية بتوفير تحذيرات وإشعارات واضحة حول المخاطر المحتملة للاعبين، مثل الإدمان أو العنف النفسي، لتمكين المستهلكين من اتخاذ قرارات مدروسة قبل شراء أو لعب اللعبة

21. مراعاة تطبيق المعايير العالمية عند التنفيذ وعلى الأخص فيما يتعلق بالحماية ومنها على سبيل المثال لا الحصر:
- GDPR
- ISO/IEC27001
- NIST Cybersecurity Framework

تاسعا : يلتزم المرخص له بصحة المعلومات المقدمة إلى الهيئة ويجب أن يتم تبليغ الهيئة من قبل المرخص له وخلال مدة لا تتجاوز (15) يوم عمل عن أي تغييرات على المعلومات المقدمة، وتقوم الهيئة بنشر أسماء وعناوين وأرقام هواتف جميع المرخصين لهم على موقعها الإلكتروني الرسمي.

المادة (8):

للهيئة أن تُصدر تصاريح خاصة أو مؤقتة لتنفيذ أنشطة محددة ضمن قطاع الألعاب الإلكترونية (مثل استضافة حدث أو بطولة لمرة واحدة) بدلاً من الترخيص الكامل، وذلك وفق الشروط والحدود التي تقررها. كما يجوز للهيئة إعفاء الجهات الحكومية أو التعليمية أو البحثية من بعض متطلبات الترخيص عند قيامها بأنشطة غير تجارية في مجال الألعاب الإلكترونية، شريطة التزامها بالضوابط الأساسية المنصوص عليها في هذه اللائحة.

المادة (9) الموافقة على الترخيص:

اولاً: تمنح الهيئة الترخيص والموافقة في حال توافر جميع الشروط المذكورة في هذه اللائحة واستحصال موافقة الجهات الامنية المختصة وقيام مقدم الطلب بتسديد المستحقات المالية والتي سيرد تفاصيلها في الأجور.
ثانياً: مدة الترخيص: تكون مدة الترخيص (5/3/2/1) سنوات .
ثالثاً: للهيئة الحق في إجراء تعديلات أو تغييرات، وتخضع للشروط أدناه وتكون ملزمة وكما يلي:
أ. الحاجة إلى الامتثال لأحكام أي قانون جديد ذا صلة بالترخيص.
ب. ضمان تكافؤ الفرص والمنافسة العادلة والفعّالة للخدمات المقدمة.
ج. التكيف مع التغيرات التي تستدعيها ظروف السوق الحالية.
د. تلبية متطلبات أي تطورات أو تغيرات تكنولوجية.

المادة (10) التنازل عن الترخيص والتعاقد من الباطن:

اولاً: التنازل عن الترخيص يعني نقل جميع الحقوق والالتزامات المرتبطة بالترخيص إلى أي جهة أخرى، وفقاً للأحكام والإجراءات المنصوص عليها في هذه اللائحة.

ثانياً: لا يجوز التنازل عن الترخيص أو التسجيل الصادر عن الهيئة إلى جهة أخرى إلا بعد الحصول على الموافقة الخطية المسبقة

ثالثاً: لا يجوز لأصحاب (الشركات) المرخصة، التعاقد مع أشخاص آخرين من الباطن لتقديم خدمات بيع او استيراد او انتاج وتصميم الألعاب الالكترونية نيابة عنه إلا بعد الحصول على الموافقة الخطية المسبقة من الهيئة، وتبقى جميع الالتزامات المترتبة على الترخيص أوفي هذه الحالة من مسؤولية المرخص له من الهيئة حصراً.

المادة (11) التجديد:

اولاً: يلتزم صاحب الرخصة بتقديم طلب رسمي إلى الهيئة في حال رغبتهم لتجديد الرخصة بالتسجيل قبل انتهاء المدة الممنوحة بـ (60) يوم.

ثانياً: يكون التجديد لنفس المدة الأولية مشروطاً بإيفاء المرخص له بالالتزامات المحددة بالترخيص وامتثاله لأحكام هذه اللائحة واية شروط يتم فرضها من قبل الهيئة خلال هذه المدة.

ثالثاً: في حال فشل المرخص له في التجديد او انتهاء المدة ولم يقدم طلب التجديد ضمن المدة المحددة بالفقرة (اولاً) من هذه المادة او تم رفض طلب التجديد من قبل الهيئة عندئذ يجب عليه التوقف كلياً عن مواصلة تقديم الخدمة التي منح بموجبها هذا الترخيص وبخلافه سيتعرض للمساءلة القانونية والمالية.

رابعا : في حال تغير نشاط الشركة او عدم الرغبة بالتجديد تقديم طلب خطي للهيئة بإلغاء الترخيص مع تعهد بعدم مزاولة اي مهام تتعلق بنطاق هذه اللائحة .

الفصل الثالث

الأجور

المادة (12):

اولاً: من منطلق تنظيم سوق العمل وحماية حقوق المستهلك وتوفير الخدمات المتنوعة والمتعددة بأسعار مناسبة للمستهلك وحيث أن الخدمة المزمع تقديمها من تعتبر من التجارب الجديدة من حيث التنظيم وفرض الأجور بما يتناسب مع التطورات الحاصلة في مجال التكنولوجيا تستوفي الهيئة اجور الترخيص وكالآتي:

1- شركات تطوير الألعاب الإلكترونية

التسلسل	نوع الجهة	رسم الإصدار السنوي
1	شركة تطوير ألعاب	3,000,000دينار
2	مطوّر مستقل (فردي)	250,000دينار
3	منصة اجنبية تعمل داخل العراق	10,000,000دينار
4	منصة محلية	4,000,000دينار
5	**متجر ناشئ فردي محلي**	1,000,000دينار
6	صانع محتوى محترف (أكثر من 100,000 متابع)	250,000دينار
7	صانع محتوى متوسط (10,000 – 100,000 متابع)	100,000دينار
8	صانع محتوى مبتدئ	**معفى من الأجور**
9	فرق محترفة(E-Sports Teams)	300,000دينار

2- رسوم التصاريح للبطولات والمسابقات الإلكترونية(E-Sports Licensing)

التسلسل	نوع الفعالية	رسم الترخيص
1	بطولة دولية كبيرة داخل العراق	5,000,000دينار
2	بطولة وطنية/محلية كبيرة	2,000,000دينار
3	بطولة جامعية/مدرسية	**معفى**

ثانيا : المبالغ المسددة عن الأجر غير قابلة للرد في حالة تعليق أو إلغاء (الترخيص) أو في حالة عدم الإيفاء بإلتزامات الترخيص او طلب الإلغاء لأي سبب كان.

ثالثا: للهيئة الحق من وقت لآخر وخلال مدة النفاذ تعديل الأجور أعلاه على ضوء متطلبات السوق بعد اشعار المرخص له بهذا التغيير.

الفصل الرابع

تصنيف الألعاب والمحتوى المسموح

المادة (13) نظام التصنيف العمري: تعتمد الهيئة نظاماً وطنياً للتصنيف العمري لمحتوى الألعاب الإلكترونية، مراعياً أفضل الممارسات والمعايير الدولية في هذا المجال. يشمل التصنيف فئات عمرية واضحة تحدد مدى ملاءمة اللعبة لكل فئة (مثل: عام لجميع الأعمار، +12، +16، +18 أو نحو ذلك)، ويتم تحديد التصنيف المناسب لكل لعبة بناءً على محتواها من حيث مشاهد العنف أو الإباحية أو الألفاظ النابية أو تعاطي المخدرات أو غيرها من العناصر التي قد تؤثر على الفئات العمرية الصغيرة. وتتولى الهيئة أو من تخوله من الجهات المختصة عملية مراجعة الألعاب وتصنيفها عمرياً قبل إتاحتها في السوق العراقي.

المادة (14) إلزامية إبراز التصنيف: يلتزم جميع مطوري وناشري الألعاب الإلكترونية وموزعيها ومقدمي خدمات المنصات الإلكترونية بإبراز التصنيف العمري المعتمد لكل لعبة بشكل واضح وبارز على غلاف اللعبة (إن كانت مادية) أو في شاشة عرض المعلومات قبل التنزيل أو الشراء في حالة التوزيع الرقمي. كما يجب على المنصات الرقمية والمتاجر الإلكترونية الامتناع عن بيع أو توفير أي لعبة لمستخدمين تقل أعمارهم عن التصنيف المحدد لها، وذلك من خلال اتخاذ خطوات التحقق العمري المناسبة قبل إتمام عملية الشراء أو التحميل يُحظر على أي جهة إخفاء أو تزوير معلومات التصنيف العمري، ويعد ذلك مخالفة جسيمة تعرض مرتكبها للمساءلة).

المادة (15) معايير المحتوى المحظور: يُحظر بشكل صارم إنتاج أو استيراد أو نشر أو بث أو تداول أي ألعاب إلكترونية أو محتوى رقمي يتعلق بها إذا تضمّن ما يلي:

1. مواد إباحية أو مشاهد جنسية فاضحة أو أي محتوى يخدش الحياء والآداب العامة.
2. مضامين تروج للإلحاد أو ازدراء الأديان أو المعتقدات أو تحضّ على الكراهية والعنصرية أو تثير الفتن الطائفية أو العرقية في المجتمع.
3. مشاهد عنف مفرط أو وحشي غير مبرر، أو تحريض على العنف الواقعي ضد الآخرين أو ضد النفس. كما يُمنع تداول الألعاب التي تحرّض على سلوكيات خطرة أو إجرامية؛ وقد تم حصر بعض الألعاب التي ثبت تحريضها على العنف وتم إعداد قائمة كاملة بها تمهيداً لحظرها بالتنسيق بين الهيئة والجهات المعنية
4. عناصر مقامرة أو رهانات أو أي شكل من أشكال القمار ضمن اللعبة ما لم تكن مرخّصة قانوناً بشكل صريح (علماً بأن القمار محظور عموماً وفق القوانين النافذة).

5. محتوى يشجّع على تعاطي المخدرات أو المؤثرات العقلية أو يروّج لها بصورة مباشرة أو غير مباشرة.
6. أي محتوى من شأنه تشجيع القُصّر على إيذاء أنفسهم أو الانتحار، أو يروّج لأنشطة قد تهدد صحتهم البدنية أو النفسية.
7. مواد أو معلومات تشكّل خطراً على الأمن المجتمعي أو الوطني، مثل تدريب على تصنيع أسلحة أو متفجرات، أو انتهاك لخصوصيات الأفراد، أو ما من شأنه الإضرار بالنظام العام.

المادة (16): للهيئة حق تقييم أي لعبة إلكترونية أو محتوى مرتبط بها وتقرير ما إذا كان يتعارض مع الفقرات أعلاه من عدمه. وفي حال رأت الهيئة أن لعبة ما أو جزءاً من محتواها غير ملائم أو يشكّل خطورة على المجتمع أو المستخدمين، فيجوز لها إصدار قرار بإدراج هذه اللعبة ضمن قائمة المحتويات المحظورة في العراق أو اشتراط تعديل محتواها قبل السماح بتداولها. تلتزم جميع الجهات المرخصة بتنفيذ قرارات الهيئة في هذا الشأن فوراً، بما في ذلك سحب الألعاب المحظورة من التداول أو منع إتاحتها للتحميل للمستخدمين العراقيين. وعلى مزودي خدمات الإنترنت حجب الوصول إلى أي لعبة أو محتوى رقمي تقرر الهيئة حظره، وذلك تنفيذاً لقرارات الهيئة ووفق الآليات الفنية التي تحددها

المادة (17): في حال رغبت أي جهة في طرح لعبة جديدة أو محتوى جديد ولم يسبق تصنيفه عمرياً أو البت في إتاحته، وجب عليها الحصول على موافقة الهيئة أو الجهة المخولة بالتصنيف قبل طرحه في السوق. وللهيئة أن تصدر قوائم محدثة بالتصنيفات العمرية المعتمدة للألعاب وأي تحديثات تطرأ عليها بشكل دوري ونشرها للعامة وللمعنيين، لتكون مرجعاً ملزماً عند تداول الألعاب في العراق.

الفصل الخامس

حماية حقوق المستخدمين وبياناتهم

المادة (18) حماية البيانات الشخصية: تلتزم جميع الجهات المرخصة بموجب هذه اللائحة أو التي تقدم ألعاباً أو خدمات ذات صلة داخل العراق بحماية البيانات الشخصية لمستخدميها وفق أحكام القوانين النافذة وأفضل المعايير التقنية. يُحظر جمع أي بيانات شخصية للمستخدمين أو معالجتها أو مشاركتها مع أي جهة لغير الأغراض المشروعة المعلن عنها، كما يُحظر استخدام البيانات لأي أغراض تسويقية أو تجارية دون موافقة صريحة من صاحب البيانات (أو وليّه الشرعي إذا كان قاصراً). يجب على الجهات المقدمة للخدمة اعتماد تدابير أمنية وتقنية مناسبة لضمان سرية

معلومات المستخدمين ومنع الوصول غير المصرح به إليها، بما في ذلك تشفير البيانات الحساسة وحفظها بشكل آمن كما يتعين عليها الامتثال لأي تشريعات خاصة بحماية البيانات تصدر مستقبلاً في العراق. وفي حالة حدوث خرق أمني أو تسريب لبيانات المستخدمين، يجب على الجهة المعنية إشعار الهيئة والمستخدمين المتضررين فوراً واتخاذ الإجراءات التصحيحية العاجلة.

المادة (19) الإنصاف والشفافية في اللعب والمعاملات: على الشركات والمنصات المقدمة لخدمات الألعاب الإلكترونية ضمان توفير بيئة لعب عادلة وشفافة للمستخدمين كافة. ويشمل ذلك الآتي:

أولاً :نزاهة أسلوب اللعب: يتعين على مقدمي اللعبة اتخاذ التدابير اللازمة لمنع الغش والتلاعب داخل الألعاب (مثل برمجيات الغش أو الاستغلال غير المشروع للثغرات) لضمان تكافؤ الفرص بين اللاعبين. كما ينبغي الإعلان عن قواعد اللعبة وشروط الفوز وأي تغييرات أو تحديثات تطرأ عليها بشفافية تامة لجميع المستخدمين.

ثانياً :عدالة المحتوى القابل للشراء: إذا كانت اللعبة تتضمن عناصر يمكن شراؤها بالمال الحقيقي) مثل المقتنيات أو الخصائص الإضافية أو صناديق الجوائز العشوائية، فيجب الإفصاح بشكل واضح عن طبيعة هذه المعاملات وكلفتها واحتمالات الحصول على العناصر النادرة (إن وُجدت) لضمان علم المستخدمين بما يدفعون لقاءه. ويُحظر تصميم آليات في اللعب تستهدف بشكل استغلالي دفع المستخدمين (خصوصاً القُصّر) إلى إنفاق مبالغ كبيرة بشكل قسري أو مخادع.

ثالثاً :ضوابط التعاملات المالية داخل الألعاب: يجب أن تتم أية عمليات دفع أو شراء داخل الألعاب عبر قنوات دفع نظامية ومعتمدة، وبالعملة الوطنية أو بالعملات المسموح التعامل بها قانوناً. وتلتزم الجهات المشغّلة بمنع أي ممارسات من شأنها استعمال منصات الألعاب كوسيلة لتحويل الأموال إلى الخارج بطرق غير مشروعة أو لغسل الأموال. وقد أشارت الدراسات إلى مبالغ كبيرة تم إنفاقها على شحن بطاقات الألعاب وتسريبها كأموال إلى خارج البلد، الأمر الذي يشكل خطراً على الاقتصاد وعليه ينبغي فرض رقابة صارمة على المعاملات المالية وضمان الامتثال لتعليمات البنك المركزي العراقي ذات الصلة.

رابعاً :حق الاسترداد والإلغاء: على موفري الخدمة بيان سياسات واضحة للمستخدمين بشأن إمكانية استرداد المبالغ المدفوعة أو إلغاء الاشتراكات أو المشتريات الرقمية عند وجود عيوب في الخدمة أو المنتج، بما يتوافق مع قوانين حماية المستهلك. ويجب تسهيل إجراءات طلب الاسترداد وعدم التعسف في رفض الطلبات المستحقة.

المادة (20) دعم المستخدمين والتعامل مع الشكاوى: يتعين على جميع مزودي خدمات الألعاب الإلكترونية إنشاء آليات فعّالة للتواصل مع المستخدمين وتلقي شكاواهم والعمل على معالجتها في أسرع وقت ممكن. وتشمل تلك الالتزامات ما يلي:

1. توفير وسيلة واضحة ومباشرة للمستخدمين للإبلاغ عن أي أعطال فنية في اللعبة أو مشكلات في عمليات الشراء أو حالات تحرّش أو سلوكيات مخالفة من لاعبين آخرين. ويجب أن تكون وسائل الإبلاغ متاحة داخل اللعبة أو التطبيق نفسه متى ما أمكن ذلك، إضافة إلى وسائل التواصل الخارجي (بريد إلكتروني للدعم الفني، نموذج شكاوى عبر الموقع، رقم هاتف مجاني للدعم... إلخ).
2. وضع مدوّنة سلوك أو قواعد سلوك للاعبين ضمن منصات اللعب التفاعلية، تتضمن بيان السلوكيات المحظورة مثل الإساءة اللفظية أو التحرش أو الغش، وتنص على العقوبات الداخلية التي ستتخذ بحق المخالفين (مثل الإيقاف المؤقت أو الدائم لحساب اللاعب المخالف). يجب على المشغّل إنفاذ هذه القواعد بعدالة وحيادية، ومعاقبة أي لاعب يتجاوزها حفاظاً على بيئة لعب صحية.
3. تزويد المستخدمين بأدوات تمكنهم من حماية أنفسهم أثناء التفاعل مع الآخرين في البيئات الجماعية على الإنترنت؛ بما يشمل إمكانية كتم/حظر تواصل لاعبين آخرين أو الخروج من المحادثات الجماعية أو الإبلاغ عن محتوى أو تصرّف غير لائق داخل اللعبة .وعلى المشغّل الاستجابة لهذه البلاغات بفحصها واتخاذ الإجراء المناسب (كتحذير اللاعب المسيء أو إيقافه) خلال مدة زمنية معقولة.
4. الحفاظ على سرية الشكاوى المقدمة من المستخدمين وحمايتهم من أي انتقام أو مضايقة نتيجة تقدمهم بشكوى. وعلى المشغلين تدريب فرق الدعم لديهم على التعامل المهني مع مختلف أنواع الشكاوى، بما في ذلك الشكاوى المقدمة من أطفال أو أولياء أمورهم، وأخذها على محمل الجد.
5. تقديم تقارير دورية موجزة إلى الهيئة - عند طلبها - تتضمن إحصاءات عن عدد الشكاوى المستلمة وطبيعتها والإجراءات المتخذة بشأنها، وذلك لتعزيز الشفافية والمتابعة.

الفصل السادس

حماية الأطفال والمستخدمين القُصّر

المادة (21) آليات حماية الأطفال والقاصرين: على جميع مزودي خدمات الألعاب الإلكترونية والمنصات الرقمية اتخاذ التدابير اللازمة لحماية فئة الأطفال والقاصرين أثناء استخدامهم للألعاب أو تواجدهم على المنصات، وذلك وفق ما يلي:

أولاً: التحقق العمري وتقييد الوصول : يجب على مزوّدي الخدمات بذل العناية الواجبة للتحقق من أعمار المستخدمين واتخاذ الخطوات المناسبة للحيلولة دون وصول الأطفال إلى الألعاب أو المحتوى غير الملائم لهم ويتضمن ذلك استخدام وسائل تقنية مناسبة للسماح فقط للمستخدمين الذين بلغوا السن المطلوبة بالوصول إلى الألعاب المصنفة لعمر أعلى (مثل التحقق عبر رقم الهوية أو الهاتف أو بطاقة الدفع أو غيرها من الوسائل المعقولة)، أو بدلاً عن ذلك تطبيق معايير التصنيف العمري على جميع المستخدمين بغض النظر عن السن في حال تعذّر التحقق التفصيلي للعمر. الهدف الأساسي هو **عدم** السماح للأطفال بالوصول إلى خدمات أو محتويات قد تضرّ بصحتهم أو سلامتهم أو تنتهك حقوقهم.

ثانياً: موافقة أولياء الأمور: في حال تسجيل طفل (دون سن 13) لإنشاء حساب في لعبة أو منصة إلكترونية، يجب اشتراط موافقة ولي أمره أو الوصي الشرعي عليه بشكل يمكن التحقق منه (مثلاً عبر إدخال معلومات تواصل للولي وقبول الشروط نيابة عن الطفل). وينبغي عدم جمع بيانات شخصية عن الأطفال أو السماح لهم بالتواصل التفاعلي عبر المنصة إلا في الحدود الدنيا الضرورية للخدمة ومع توفر رقابة أبوية.

ثالثاً: الضوابط الأبوية (Parental Controls) : يتعين على كافة الشركات المطوّرة للألعاب ومصنعي منصات الألعاب تضمين خصائص التحكم الأبوي في منتجاتهم. هذه الخصائص تمكن الوالدين أو أولياء الأمور من: تصفية الألعاب حسب التصنيف العمري المعتمد، وتحديد سقف الإنفاق المالي المسموح للطفل ضمن الألعاب، وتعيين حدود للمدة الزمنية وفترات اللعب المسموح بها يومياً أو أسبوعياً، وتقييد أو حجب خاصية التواصل والمحادثة بين الطفل ومستخدمين آخرين داخل اللعبة .يجب أن تكون واجهات التحكم الأبوي سهلة الوصول والاستخدام، وأن يتم توعية الأهالي بوجودها وكيفية استخدامها عبر الأدلة الإرشادية أو المواد التعريفية المناسبة.

رابعاً: الخصوصية والأمان الافتراضي للقُصّر: يجب افتراض أعلى معايير الخصوصية والأمان لحسابات المستخدمين القاصرين بشكل افتراضي .(by default) على سبيل المثال، ينبغي أن تكون قوائم الأصدقاء أو المعلومات الشخصية للطفل مخفية عن العموم بشكل تلقائي، وألا يتم تمكين خاصية الدردشة الصوتية أو المرئية للقاصرين إلا بعد موافقة صريحة من ولي الأمر وعبر رقابة مناسبة. كما ينبغي تعطيل أي ميزات خطرة (كتحديد الموقع الجغرافي أو الشراء بنقرة واحدة) في حسابات القاصرين ما لم يفعّلها ولي الأمر مع فهم تبعاتها.

خامساً: المحتوى والإعلانات الموجّهة: يُحظر توجيه أي محتوى داخل الألعاب أو إعلانات تكون غير مناسبة للأطفال أو تستغل سذاجتهم أو تدفعهم لسلوكيات ضارة. كما يجب عدم تضمين إعلانات لخدمات أو منتجات ممنوعة لصغار السن (مثل إعلانات المشروبات الكحولية أو مواقع المقامرة) ضمن الواجهات الموجهة للأطفال. وعلى مقدمي الخدمة الحرص على أن

أي إعلان يظهر ضمن لعبة مخصصة للأطفال يكون منضبطاً بضوابط أخلاقية وتعليمية ملائمة.

سادساً: التعاون مع أولياء الأمور والمؤسسات التعليمية: على الشركات تقديم وسائل للتواصل مع أولياء الأمور، مثل لوحات تحكم أو تطبيقات تمكنهم من متابعة نشاط أبنائهم في الألعاب عن بُعد (كمعرفة زمن اللعب والإنفاق وتنبيههم عند تجاوز الحدود المسموحة كما يُستحسن التنسيق مع المدارس والمؤسسات التعليمية في برامج توعية حول الاستخدام الآمن والمسؤول للألعاب الإلكترونية، دون أن تتعارض هذه البرامج مع حقوق الشركات التجارية.

سابعاً: على الهيئة مراقبة امتثال الجهات المذكورة أعلاه لهذه الضوابط بانتظام، ولها أن تُصدر تعليمات تفصيلية إضافية بشأن حماية الأطفال على المنصات الرقمية كلّما اقتضت الحاجة، انسجاماً مع التطورات التقنية والتشريعية الدولية في هذا المجال.

الفصل السابع

تنظيم البطولات والمسابقات الإلكترونية

المادة (22) متطلبات تنظيم البطولات الإلكترونية: يحظر تنظيم أي بطولة أو فعالية تنافسية في مجال الألعاب الإلكترونية (الرياضات الإلكترونية) داخل العراق دون الحصول على الترخيص أو الموافقة المطلوبة من الهيئة بموجب المادة (5) أعلاه. بالإضافة إلى ذلك، يجب على الجهة المنظمة للبطولة، سواء كانت محلية أو تتضمن مشاركين دوليين، الالتزام بالآتي:

أولاً :أهلية الألعاب المستخدمة: لا يجوز أن تتضمن البطولة أية ألعاب إلكترونية محظورة أو غير مصرّح بتداولها في العراق بموجب أحكام الباب الثالث من هذه اللائحة. كما ينبغي مراعاة التصنيف العمري للألعاب عند تنظيم بطولة؛ فلا يجوز إشراك القاصرين في منافسات تتضمن لعبة مصنفة لعمر يفوق أعمارهم إلا بموافقة ولي الأمر وفي نطاق ظروف ملائمة.

ثانياً :شروط ترخيص البطولة: على منظّم البطولة التقدّم إلى الهيئة بمخطط شامل عن الفعالية قبل موعد إقامتها بمدة معقولة (تحددها الهيئة)، متضمناً تفاصيل اللعبة أو الألعاب التي ستعتمد في المنافسات، وفئات المشاركين وأعمارهم، ونظام المسابقة، ومكان الانعقاد (إن كان حدثاً واقعياً) أو المنصة الإلكترونية (إن كان عبر الإنترنت)، وقيمة الجوائز وآلية تمويلها، وأي بث إعلامي أو نقل رقمي مخطط للحدث. وتقوم الهيئة بمراجعة المخطط والتحقق من مطابقته للضوابط قبل منح الموافقة النهائية على إقامة البطولة.

ثالثاً :الاشتراطات الفنية والأمنية: يجب على الجهة المنظمة توفير التجهيزات التقنية الملائمة لضمان سير البطولة بشكل عادل وآمن، بما في ذلك تأمين خوادم اللعبة ضد محاولات الاختراق أو الغش، وتوفير اتصال إنترنت عالي السرعة ومستقر للاعبين والمتنافسين، واتخاذ تدابير لمنع أي تلاعب بالنتائج أو برمجيات غير مصرح بها. وفي الفعاليات الحضورية، يتعين تنظيم الحدث وفق اشتراطات السلامة العامة وتنفيذ أية توجيهات أمنية تصدرها الجهات المختصة.

رابعاً :التحكيم وإدارة المنافسة: يتوجب تعيين حكام أو مشرفين فنيين ذوي خبرة في اللعبة المعنية للإشراف على مجريات المباريات خلال البطولة وضمان الالتزام بالقواعد، والبت في أي خروقات أو نزاعات بين اللاعبين. ويُفضّل أن يكون للحكام ترخيص أو اعتماد من اتحادات الرياضات الإلكترونية إن وجدت. كما يجب الإعلان مسبقاً عن قواعد البطولة ولوائحها الفنية (مثل نظام الإقصاء واحتساب النقاط) وتوزيعها على جميع المشاركين.

خامساً :مشاركة القُصّر: إذا سمح للفئات العمرية دون 18 سنة بالمشاركة في البطولة، فعلى المنظم الحصول على موافقة خطية من أولياء أمورهم أو الوصي القانوني قبل إشراكهم رسمياً. كما يجب توفير رقابة مناسبة على أنشطة القُصّر خلال الفعالية لضمان عدم تعرضهم لأية مخاطر أخلاقية أو جسدية، ويشمل ذلك منع تواجدهم في الفعاليات بساعات متأخرة من الليل أو في بيئة غير مناسبة لأعمارهم.

سادساً: بث البطولة وتغطيتها الإعلامية: في حال بث أحداث البطولة عبر منصات رقمية أو قنوات تلفزيونية، يلتزم المنظم والمُنتِج الإعلامي باحترام التصنيف العمري للمحتوى أثناء البث، كتفادي الألفاظ الخارجة أو المشاهد غير اللائقة على الجمهور العام، ووضع تحذيرات عمرية واضحة قبل البث إن تطلّب الأمر. كما يجب التقيد بحقوق الملكية الفكرية عند بث لقطات من الألعاب، والحصول على إذن الناشر إذا لزم الأمر.

سابعاً :الجوائز والمكافآت: على الجهة المنظمة الإفصاح بشفافية عن هيكلية الجوائز المقدمة في البطولة (مبالغ مالية أو عينية)، وضمان صرفها للفائزين خلال المدة المتفق عليها. وفي حال كانت الجوائز المالية كبيرة أو برعاية جهات خارجية، يجب التنسيق مع الجهات المالية المختصة لضمان الالتزام بقوانين الضرائب ونقل الأموال.

ثامناً: على الهيئة حق مراقبة سير أي بطولة إلكترونية أثناء انعقادها، ويجوز لها انتداب ممثلين عنها لحضور الفعاليات أو التدقيق عليها. وفي حالة مخالفة الجهة المنظمة لأي من الشروط أعلاه، للهيئة صلاحية إيقاف البطولة أو إلغاء نتائجها أو اتخاذ إجراءات قانونية بحق المنظم وفق ما تقرره اللجنة المختصة في الهيئة.

مجلس الصادر لتنظيم الإعلام والاتصالات
Communications And Media Commission

المادة (23): تشجّع الهيئة تنظيم البطولات والمسابقات الإلكترونية بصورة دورية كوسيلة لدعم صناعة الرياضات الإلكترونية في العراق واكتشاف المواهب، على أن يجري ذلك بشكل منظم وتحت إشراف الجهات المعنية. ولهذا الغرض، قد تقوم الهيئة بالتنسيق مع وزارة الشباب والرياضة أو اللجنة الأولمبية العراقية أو اتحاد الرياضات الإلكترونية (إن وجد) لضمان تكامل الجهود في تطوير هذا القطاع ووضع اللوائح الفنية القياسية للمسابقات المحلية والدولية.

الفصل الثامن

تنظيم بث الألعاب وصناعة المحتوى الرقمي

المادة (24) ترخيص/تسجيل صُنّاع المحتوى: على كل فرد أو جهة داخل العراق تقوم بشكل منتظم أو احترافي ببث محتوى متعلق بالألعاب الإلكترونية أو صناعة محتوى رقمي في هذا المجال) مثل بث gameplay مباشر عبر منصات الإنترنت أو إنتاج مقاطع فيديو لتحقيق الدخل (أن تلتزم بما يلي:

أولا: التسجيل لدى الهيئة: إذا تجاوز النشاط نطاق الاستخدام الشخصي ووصل إلى مستوى احترافي أو تجاري (كتحقيق دخل مادي أو وجود عدد كبير من المتابعين وفق ما تحدده الهيئة)، فعلى صانع المحتوى أن يقوم بتسجيل بياناته لدى الهيئة والحصول على تصريح أو ترخيص مناسب بحسب ما تقرره الهيئة. ويشمل ذلك تقديم معلومات عن القناة أو المنصة المستخدمة وعدد المتابعين وطبيعة المحتوى المقدم. يحدد تعليمات الهيئة فئات صناع المحتوى الخاضعين لهذا الشرط وآلية التسجيل والرسوم إن وجدت.

ثانيا: الالتزام بمعايير المحتوى: يلتزم صانع المحتوى الرقمي بالمعايير الأخلاقية والقانونية أثناء بثه للمحتوى. فيُحظر عليه عرض مشاهد من ألعاب أو مناقشة موضوعات تخالف أحكام الباب الثالث (المحتوى المحظور) من هذه اللائحة. كما يجب عليه احترام التصنيف العمري للألعاب عند البث؛ فإذا قام مثلاً بلعب وبث لعبة مصنفة لعمر 18+، فعليه أن يضع تنبيهاً واضحاً بأن المحتوى لفئة البالغين وأن يتأكد قدر الإمكان من عدم مشاهدته من قبل الأطفال.

ثالثا: حماية خصوصية الآخرين: يتعين على صانع المحتوى عدم انتهاك خصوصية أي شخص أثناء البث، كأن يقوم بعرض محادثات خاصة أو معلومات شخصية عن لاعبين آخرين دون إذنهم. وفي حال إجراء بث مشترك أو عرض محتوى يخص الغير، يجب الالتزام بالحصول على الموافقات اللازمة واحترام حقوق الملكية الفكرية المتعلقة بالمحتوى (مثل حقوق ناشري الألعاب أو مقاطع الفيديو الموسيقية المستخدمة).

رابعا: عدم الإضرار بالمجتمع: يُحظر على صانع المحتوى تشجيع ممارسات سلبية أو خطرة بين متابعيه، مثل التحريض على العنف أو الكراهية أو التنمر الرقمي أو غير ذلك. وعليه مسؤولية

أخلاقية في توجيه المتابعين نحو الاستخدام الآمن والمسؤول للألعاب، خاصة إن كان جمهوره يتضمن نسباً كبيرة من القاصرين.

خامسا: التعاون مع الهيئة: في حال تلقي صانع المحتوى لأي تنبيه أو طلب من الهيئة (كإزالة مقطع مخالف أو تعديل محتوى) يتوجب عليه الامتثال فوراً وفق التوجيهات. كما يجب عليه إتاحة معلومات الاتصال به للهيئة بشكل مباشر، والتجاوب مع أي استفسارات رسمية تتعلق بمحتواه.

المادة (25) مسؤوليات منصات البث الرقمي: تُلزَم منصات التواصل الاجتماعي أو منصات بث الفيديو والألعاب على الإنترنت التي لها تواجد أو نشاط داخل العراق بالتالي:

أولاً : مراعاة القوانين المحلية: على المنصات الرقمية (مثل مواقع بث الفيديو أو خدمات التواصل) احترام القوانين العراقية والالتزام بحظر المحتوى الذي تقرره الهيئة كمحتوى مخالف أو ضار. فإذا قام أحد المستخدمين ضمن العراق ببث محتوى لعبة محظورة أو مخالف، على المنصة الاستجابة الفورية لطلبات الهيئة في إزالة المحتوى أو حجب البث داخل البلد.

ثانياً :أدوات التحكم العمري: يجب أن توفر المنصة وسائل للمشاهير أو صناع المحتوى لتصنيف بثوثهم أو مقاطعهم من حيث ملاءمتها للعمر، بحيث يمكن وسم المحتوى المخصص للكبار بعلامة تحذير أو منعه عن الحسابات التابعة لقاصرين. كما على المنصة بذل جهد معقول في منع القاصرين من التعرض لمحتوى مباشر مخصّص للبالغين، سواء عبر إعدادات الخصوصية أو خوارزميات التوصية.

ثالثاً :منع استثمار الأنشطة غير المرخّصة: ينبغي على أي منصة تحقق دخلاً من نشاط صناع المحتوى (مثل مشاركتها في أرباح الإعلانات) أن تتأكد من أن صانع المحتوى الذي يبث من العراق ويدرّ عائداً مادياً عبرها يحمل الترخيص أو التصريح المطلوب محلياً إن كان مشمولاً بمتطلبات المادة (20). وعلى المنصة التعاون مع الهيئة في تزويدها ببيانات عن أشهر صناع المحتوى العراقيين وحجم متابعتهم ودخلهم التقريبي عند الطلب، للمساعدة في تنظيمهم ضريبياً وقانونياً.

رابعاً :الرقابة على التفاعلات: على منصات البث تضمين آليات للإبلاغ عن المحتويات المخالفة أو التعليقات المسيئة أثناء البث المباشر، وإتاحة خيارات للمشاهدين والمشرفين لحظر المستخدمين المخالفين أو منعهم من المشاركة في الدردشات. كما ينبغي أن يكون للمنصة فرق مراجعة قادرة على التعامل السريع مع البلاغات خصوصاً في المحتوى المتعلق بالأطفال أو العنف.

الفصل التاسع

متطلبات الأمن السيبراني وضوابط التقنية

المادة (26) التزامات الأمن السيبراني: يجب على جميع الجهات المرخصة وكل مشغل منصة أو خدمة ألعاب إلكترونية ضمن نطاق هذه اللائحة، الالتزام بتطبيق معايير الأمن السيبراني الكفيلة بحماية أنظمتها وبيانات مستخدميها من المخاطر الإلكترونية. وتشمل التدابير الواجبة، على سبيل المثال لا الحصر، ما يلي :

أولا: سياسة أمن معلومات داخلية :اعتماد سياسة مكتوبة لأمن المعلومات والأمن السيبراني ضمن المنظمة، تتضمن تحديد مسؤوليات واضحة للإدارة العليا فيما يخص الإشراف على تطبيق إجراءات الحماية الإلكترونية. وينبغي تعيين مسؤول مختص (أو فريق) بالأمن السيبراني لمتابعة تنفيذ هذه السياسة وتحديثها دورياً.

ثانيا: تقييم المخاطر ومعالجة الثغرات :إجراء تحليلات منتظمة لمخاطر أنظمة تقنية المعلومات والبنية التحتية المستخدمة في تشغيل الألعاب أو المنصات، بهدف تحديد نقاط الضعف والثغرات المحتملة. على الجهة اتخاذ إجراءات فورية لمعالجة أية ثغرة أمنية مكتشفة أو مشكلة قد تُستغل للاختراق أو الغش أو سرقة البيانات.

ثالثا: تدابير الحماية التقنية :تطبيق أحدث الممارسات التقنية في حماية الشبكات والأنظمة، بما في ذلك: استخدام جدران نارية وأنظمة كشف التسلل؛ تفعيل بروتوكولات التشفير المناسبة للبيانات المتداولة والمخزنة؛ فرض سياسات صارمة للتحكم بالوصول تشمل آليات المصادقة متعددة العوامل (MFA) خاصة لحسابات الإدارة والصلاحيات العالية؛ وتطبيق مبادئ **الأمن بالتصميم والأمن بالافتراض** (Security by Design & by Default)في تطوير البرمجيات والتحديثات.

رابعا: استمرارية الأعمال والتعافي :إعداد خطط لاستمرارية الخدمة والتعافي من الكوارث والأعطال الفنية أو الهجمات الإلكترونية، بما يضمن تقليل زمن تعطل الخدمات واستعادة البيانات من نسخ احتياطية آمنة عند الحاجة. يجب إجراء اختبارات دورية لخطط الاستجابة للحوادث السيبرانية للتأكد من فعاليتها وتدريب الفرق المعنية على تنفيذها.

خامسا: مراقبة الأنشطة وتسجيلها :اعتماد حلول وأنظمة لمراقبة أنشطة الشبكة والأنظمة بشكل آنٍ وتسجيل الأحداث (Logs) للاحتفاظ بأدلة رقمية يمكن الرجوع لها عند التحقيق في أي حادث أمني أو إساءة استخدام. على أن يتم حفظ سجلات الدخول والاستخدام المهمة لمدة كافية وتحت حماية مشددة لمنع العبث بها.

سادسا: الإبلاغ عن الحوادث :في حال وقوع أي حادثة أمنية كبرى (مثل اختراق قاعدة بيانات المستخدمين أو تعرض خدمة اللعبة لهجوم حجب الخدمة الموزع بشكل واسع)، يجب على الجهة

المشغلة إشعار الهيئة خلال مدة لا تتجاوز (72) ساعة من اكتشاف الحادثة، مع تزويدها بتفاصيل أولية عن طبيعة الخرق ونطاقه والإجراءات المتخذة لاحتوائه .كما يجب إخطار المستخدمين المتأثرين بالحادثة خلال إطار زمني مناسب لا يتجاوز ما تفرضه القوانين ذات الصلة.

سابعا: التعاون وتبادل المعلومات :التعاون مع الهيئة والفرق الوطنية المختصة بالأمن السيبراني مثل فرق الاستجابة لطوارئ الحاسوب (CERT) إن وُجدت في تبادل المعلومات حول التهديدات والثغرات الجديدة المتعلقة بقطاع الألعاب الإلكترونية. ويشمل ذلك الاستجابة لطلبات الهيئة للحصول على تقارير تقنية عن أي حادث، أو اتخاذ إجراءات احترازية إضافية توصي بها الهيئة أو الجهات الأمنية لحماية المستخدمين.

ثامنا:: التدريب والتوعية :الحرص على رفع وعي موظفي الجهة وخصوصاً المطورين وفِرق دعم اللعبة بأفضل ممارسات الأمن السيبراني، وذلك عبر دورات تدريبية دورية تغطي مواضيع مثل الهندسة الاجتماعية، وإجراءات التصدي للتسلل، وحماية البيانات الشخصية. فالموارد البشرية هي خط الدفاع الأول والأخير في كثير من الأحيان، وأخطاء البشر قد تؤدي إلى انهيار أنظمة الحماية التقنية عند غياب الوعي الكافي.

المادة (27): على الهيئة إعداد إطار عمل للإمتثال القياسي لمتطلبات الأمن السيبراني لقطاع الألعاب الإلكترونية، ويمكن لها أن تطلب من الجهات المشغلة الحصول على شهادات اعتماد معترف بها دولياً في مجال أمن المعلومات مثل شهادة معيار (ISO/IEC 27001) خلال مدد زمنية تحددها، لضمان وجود تدقيق خارجي مستقل على منظومات الحماية المطبقة لديهم. كما تشجّع الهيئة تبنّي الشركات لمبادئ **"الأمان في التصميم "و**"الخصوصية في التصميم"** عند تطوير الألعاب الجديدة أو تحديثها، بحيث تُدمج اعتبارات الحماية منذ المراحل الأولى للتصميم البرمجي.

الفصل العاشر

مسؤوليات مزودي خدمات الإنترنت والبنية التحتية

المادة (28) التزامات مزودي خدمات الإنترنت: يلتزم مزودو خدمة الإنترنت (ISP) وكافة الجهات المشغلة للبنية التحتية للاتصالات في العراق بالآتي لدعم تنفيذ هذه اللائحة:

أولا: حجب المحتوى غير القانوني :يتعين على مزودي خدمات الإنترنت الامتثال لتعليمات الهيئة فيما يخص حجب المواقع أو المنصات أو الألعاب الإلكترونية المحظورة أو غير المرخصة. فإذا أصدرت الهيئة قائمة سوداء بأسماء نطاقات أو عناوين إلكترونية تتعلق بألعاب مخالفة أو محتوى ممنوع، يجب على جميع مزودي الخدمة منع الوصول إليها فوراً ضمن نطاق الشبكات العراقية .

ثانيا : تمكين أدوات الرقابة الأبوية :على مزودي خدمات الإنترنت توفير خيارات للمشتركين - عند الطلب - لتفعيل حزم إنترنت آمنة للأطفال أو تطبيق مرشحات (فلترات) للمحتوى، بما يساعد الأسر على منع وصول أبنائهم إلى المواقع أو الألعاب غير الملائمة. وينبغي توعية المشتركين بوجود هذه الخدمات الاختيارية عبر مواقع الشركات الإلكترونية ومواد الدعاية.

ثالثا: عدم استضافة أنشطة مخالفة :إذا كان مزود الخدمة يقدم خدمات استضافة أو سحابة إلكترونية، فعليه الحرص على عدم استضافة خوادم ألعاب إلكترونية تعمل داخل العراق بشكل غير مرخص أو تخالف أحكام هذه اللائحة. وفي حال تبين لمزوّد الخدمة وجود خادم أو موقع يستغل بنيته التحتية لتقديم لعبة محظورة أو خدمة ألعاب غير مصرّح بها، فعليه إشعار الهيئة واتخاذ إجراءات لوقف الخدمة عن هذا الخادم لحين تسوية وضعه القانوني.

رابعا : سلامة الشبكة وأمنها :يتوجب على مزودي الخدمات اتخاذ تدابير لمنع استغلال شبكاتهم في الإضرار بممارسي الألعاب الإلكترونية؛ مثل رصد ومنع هجمات حجب الخدمة (DDoS) التي قد تستهدف خوادم الألعاب المحلية، والتعاون مع مشغلي الألعاب للكشف عن أي استخدام مسيء للبروتوكولات أو موارد الشبكة يؤثر على تجربة اللعب للمستخدمين. كما عليهم الاستعداد للتجاوب مع البلاغات الأمنية الواردة من الشركات المشغلة للألعاب كطلب حظر عناوين (IP) مصدرها هجمات أو فيروسات وفق الأصول التقنية.

خامسا : عدم التمييز في حركة البيانات :مع مراعاة الفقرة (1) أعلاه، يلتزم مزودو الإنترنت بمبدأ حيادية الشبكة تجاه خدمات وألعاب الإنترنت القانونية. فلا يجوز لهم حجب أو إبطاء حركة البيانات الخاصة بلعبة إلكترونية معينة أو منصة ما لأسباب تجارية بحتة أو لإجبار المستخدمين على دفع رسوم إضافية، ما لم يكن ذلك بناءً على طلب المستخدم نفسه (كشراء باقة خاصة للألعاب) أو استثناءً مؤقتاً لمعالجة اختناق في الشبكة. ويستثنى من ذلك الإجراءات الضرورية لإدارة الشبكة أو حماية أمنها.

سادسا: التعاون في حالات الطوارئ :على مزودي خدمات الإنترنت وضع آلية تواصل مباشر مع الهيئة لاستخدامها في الحالات الطارئة (مثل اكتشاف لعبة تشكل خطراً أمنياً فورياً أو انتشار تحدٍ إلكتروني خطير بين الأطفال) بحيث يمكن للهيئة طلب التدخل السريع منهم، كحجب لعبة أو موقع خلال فترة زمنية عاجلة. وعلى المزود تنفيذ تلك التوجيهات الطارئة على الفور ثم متابعة استكمال الإجراءات الإدارية لاحقاً.

المادة (29) مسؤوليات مشغلي البنية التحتية التقنية: تشمل البنية التحتية لقطاع الألعاب الإلكترونية أيضاً مراكز البيانات وخوادم التوزيع وشبكات توصيل المحتوى (CDN) وغيرها. وعلى مشغلي هذه المرافق مراعاة ما يلي:

1. الالتزام بالقوانين العراقية عند استضافة أو تمرير بيانات تخص المستخدمين العراقيين أو الألعاب المقدمة لهم، بما يحفظ سيادة الدولة على البيانات. وفي حال خزن بيانات مستخدمين في مراكز خارج العراق، يجب التأكد من توفير مستوى حماية مكافئ أو أعلى لما لو خزنت داخلياً، والامتثال لأي متطلبات قانونية لنقل البيانات عبر الحدود.
2. إذا كان مركز البيانات المحلي يستضيف منصات ألعاب أجنبية، فيجب التنسيق مع الهيئة لضمان أن تلك المنصة تلتزم بمعايير المحتوى المسموح، وأن لديها ممثلاً محلياً للتواصل بشأن أي مخالفات أو طلبات رسمية تصدر عن الجهات العراقية.
3. تطبيق إجراءات الأمن السيبراني على مستوى البنية التحتية وفق المعايير الدولية، لأن أي اختراق لمكونات الشبكة أو مرافق الاستضافة قد يؤثر بشكل واسع على خدمات الألعاب. وعلى المشغلين التعاون مع الشركات المقدمة للخدمة في هذا القطاع لتأمين نقاط التبادل الخاصة بحركة بيانات الألعاب قدر الإمكان وتقوية سعة تحملها للهج

الفصل الحادي عشر

التنسيق مع البنك المركزي العراقي بشأن المعاملات المالية داخل الألعاب (لمكافحة غسل الأموال)

المادة (30): التنسيق المالي ومنع غسل الأموال داخل الألعاب الإلكترونية

1. تلتزم جميع الشركات المطوّرة والمشغّلة للألعاب الإلكترونية والمنصّات التي تتضمن معاملات مالية أو مشتريات داخل اللعبة(In-Game Purchases) ، بالتنسيق المباشر مع البنك المركزي العراقي والالتزام بالتشريعات النافذة لمكافحة غسل الأموال وتمويل الإرهاب.
2. يحظر استخدام العملات الرقمية داخل الألعاب، أو بطاقات الشحن، أو المحافظ الإلكترونية، أو أدوات الشراء الافتراضي، أو أي وسيلة دفع أخرى، بطريقة تؤدي إلى تحويل أموال داخل أو خارج العراق دون امتثال كامل للضوابط المالية الصادرة عن البنك المركزي.
3. يجب على الشركات تقديم تقارير دورية إلى الهيئة والبنك المركزي عند تجاوز حجم المعاملات المالية سقفًا تحدده الجهات المختصة، مع التبليغ الفوري عن أي عملية مالية يُشتبه بكونها ذات طبيعة غير اعتيادية أو تنطوي على مؤشرات غسل أموال.
4. يلتزم مقدمو الخدمة بتنفيذ أي طلب يصدر عن البنك المركزي أو الهيئة يتعلق بتجميد عمليات مالية مشبوهة داخل اللعبة أو وقف وسائل الدفع المرتبطة بها لحين استكمال التحقيقات الرسمية.
5. تُعد مخالفة هذه المادة من المخالفات الجسيمة التي تستوجب العقوبات الواردة في هذه اللائحة بما في ذلك الغرامات العالية وتعليق الترخيص أو سحبه.

الفصل الثاني عشر

الجزاءات والعقوبات

المادة (31): يتم وضع إجراءات الجزاءات والعقوبات ضمن هذه اللائحة لتحقيق أهداف مختلفة، مثل تعزيز الامتثال للقوانين والضوابط المحددة وحماية اللاعبين والحد من المخاطر الصحية والاجتماعية والمحتملة، وتتكون هذه الإجراءات من:

1. **الإنذار:** يصدر عند عدم الاستجابة للتنبيه أو تكرار المخالفة، ويحدد الإنذار الإجراءات التصحيحية والمهلة النهائية لمعالجتها.
2. **غرامات مالية:** يتم فرض غرامات مالية مقدارها (خمسة ملايين دينار عراقي)، على الشركات أو الأفراد الذين ينتهكون أحكام لائحة تنظيم الألعاب الإلكترونية، مثل تقديم معلومات مضللة عن اللعبة أو عدم الامتثال لمتطلبات السلامة.
3. **سحب التراخيص:** يتم سحب التراخيص من الشركات المنتجة للألعاب الالكترونية أو المطورين الذين يثبت تورطهم في إنتاج ألعاب إلكترونية تنتهك القوانين أو تعرض صحة المستهلكين للخطر.

4. **حظر البيع أو التوزيع او حجب:** يتم فرض عقوبة حظر البيع أو التوزيع او حجب الألعاب الإلكترونية التي لا تتوافق مع المعايير المحددة، بسبب محتوى عنيف لا يتوافق مع الفئة العمرية المحددة لها أو إشهار مضلل أو مخاطر صحية او تحرض على الطائفية الدينية والعرقية او تدعو الى الإباحية والمثلية او تمس امن وسيادة وسمعة العراق.

5. **تعليق الخدمات أو الخوادم:** في حالات خطيرة، يمكن تعليق الخدمات أو الخوادم المرتبطة بلعبة إلكترونية معينة إذا كانت تشكل خطرًا على سلامة اللاعبين أو تنتهك القوانين.

6. **إجراءات قضائية:** يتم متابعة الشركات أو الأفراد الذين ينتهكون قوانين العقوبات العراقي قضائيًا، مما يمكن أن يؤدي إلى عقوبات قانونية مثل السجن أو الغرامات المالية الكبيرة.

الفصل الثالث عشر

إلغاء الترخيص / او التعليق

المادة (32):

اولاً: يجوز للهيئة إلغاء الرخصة في الحالات الآتية:

1. ارتكب انتهاكات خطيرة لأحكام هذه اللائحة من شأنها الإضرار بسوق المنافسة.
2. إذا لم يلتزم المرخص له على الرغم من إنذاره من قبل الهيئة، بتصحيح سلوكه خلال فترة لا تتجاوز شهر واحد من تأريخ تبلُغه بكتاب الإنذار.
3. إذا كان المرخص له قد فقد السيطرة على الترخيص بحيث أن ملكية الرخصة تغيرت إلى جهة أخرى دون موافقة الهيئة.
4. انتهاء المدة الممنوحة للرخصة وأبدى المرخص له عدم الرغبة في التجديد.
5. إصدار قانون جديد أو إتفاق دولي ملزم التطبيق على جمهورية العراق والتي تتطلب مثل هذا الإلغاء.
6. المشاركة ودعم أنشطة تهدد الأمن العام والسلم المجتمعي.

ثانياً: يجوز للهيئة تعليق أي ترخيص بعد منح الرخصة إذا تبين أن المرخص له:

1. ارتكب الغش أو التحريف او قدم معلومات غير صحيحة للهيئة.
2. المخالفة المتكررة لأحكام هذه اللائحة.

الفصل الرابع عشر

الطعن في القرارات وإجراءات التظلم

المادة (33) الطعن والتظلّم:

1. يحق لكل شخص طبيعي أو معنوي صدر بحقه قرار من الهيئة بموجب هذه اللائحة تقديم تظلّم خطي إلى الهيئة خلال مدة لا تتجاوز (15)خمسة عشر يومًا من تاريخ التبليغ بالقرار.

2. يُنظر بالتظلّم من قبل لجنة مختصة تشكلها الهيئة، وتصدر هذه اللجنة توصيتها خلال مدة أقصاها (30) ثلاثون يومًا من تاريخ تسجيل التظلّم.

3. في حال عدم قناعة المتظلّم بقرار اللجنة، أو في حال عدم الرد خلال المدة المحددة، يحق له الطعن أمام الجهة القضائية المختصة (مجلس الطعن) خلال المدة القانونية.

4. لا يترتب على تقديم التظلّم أو الطعن وقف تنفيذ القرار، ما لم تقرر الهيئة أو المحكمة خلاف ذلك.

5. تعمل الهيئة على إنشاء نظام إلكتروني لتسجيل التظلّمات والطعن، يضمن الشفافية وإشعار المتظلّم بمسار معاملته.

الفصل الخامس عشر

الأحكام الانتقالية والختامية

المادة (34) التعديل:

للهيئة مراجعة هذه اللائحة التنظيمية وتعديلها وفقاً لما تراه مناسباً لتنظيم هذا القطاع في اي وقت.

المادة (35) بدء سريان المفعول:

اولاً: تنفذ هذه اللائحة من تاريخ المصادقة عليها من مجلس المفوضين ونشرها على الموقع الالكتروني للهيئة.

ثانياً: يمنح كافة الشركات المنتجة للألعاب الالكترونية والمصممين والمستوردين لهذه الألعاب ممن تسري عليه أحكام هذه اللائحة (3) أشهر لتصحيح وضعهم القانوني أمام الهيئة.