جمهورية العراق
هيئة الإعلام والاتصالات
نموذج منصة رقمية موثوقة

استنادًا إلى المادتين (5) و(6) من اللائحة التنظيمية الإطارية للمنصات والخدمات الرقمية الصادرة عن هيئة الإعلام والاتصالات

(رابط اللائحة:-https://cmc.iq/ar/wp-content/uploads/2025/03/Framework-regulations-for-digital-platforms-and-services-en.pdf)

أولاً: معلومات مقدم الطلب

- اسم الشركة: .....
- بلد التنظيم:.....
- نوع النشاط التجاري (شركة ذات مسؤولية محدودة، مساهمة، إلخ): .....
- وصف النشاط..... .
- العنوان: .....
- الموقع الإلكتروني: .....
- حساب المطور على متاجر التطبيقات (الروابط): .....
- رقم الهاتف: .....
- البريد الإلكتروني: .....
- الرقم الضريبي: .....

ثانيًا: تفاصيل المنصات الرقمية

- **عدد المنصات:..... .**

اسم المنصة	نوع الخدمة*	وصف المنصة (الخدمات، التكنولوجيا، نماذج الوصول)	روابط الوصول	تاريخ الإطلاق في العراق	نموذج الإيرادات**

*** أنواع المنصات (حسب الملحق 2): الفيديو، الصوت، الألعاب الإلكترونية والرياضات الإلكترونية، متاجر التطبيقات الرقمية، منصات الإعلانات، الذكاء الاصطناعي، التجارة الإلكترونية، الخدمات حسب الطلب، التكنولوجيا المالية، وسائل التواصل الاجتماعي.**

**** نموذج الإيرادات: اشتراك، إعلانات، نسبة مئوية، أخرى.**

ثالثاً: الالتزام والتشغيل

- اسم مسؤول الاتصال : .....
- المسمى الوظيفي: .....
- البريد الإلكتروني ورقم الهاتف..... .....
- القوانين واللوائح المطبقة على المنصة في دولة ذات نظام قانوني قابل للمقارنة بقوانين العراق .....

رابعاً: المرفقات المطلوبة (اضف علامة ✓ على كل ما ينطبق)

الوثيقة / السياسة	مرفقة
شهادة التسجيل التجاري	☐
وثيقة وصف للمنصة	☐
تفويض مسؤول الاتصال بالمنصة	☐
سياسة وآليات حماية المستخدم	☐
سياسة الإشراف على المحتوى وتقييم الأعمار	☐
سياسة حماية البيانات	☐
سياسة حماية الأطفال	☐
وصف آلية إزالة المحتوى	☐
بيان الالتزام بحقوق الملكية الفكرية	☐
تعهد بالأمن السيبراني ومكافحة الجريمة الإلكترونية	☐
تعهد بإزالة المحتوى الضار أو غير القانوني بشكل فوري	☐
تعهد بالامتثال للرسوم القانونية المطبقة	☐

خامساً: تعهد

أني ( ) المدير المفوض/المخول عن ( )
بموجب الكتاب بالعدد ( ) المؤرخ في / / 20 أتعهد بموجب هذه الاستمارة أمام هيأة الإعلام والاتصالات في جمهورية العراق بالالتزام بما يلي:

1. **الامتثال والالتزام بالأحكام واللوائح التنظيمية للمنصات الرقمية وكافة التعليمات.**
2. **إزالة أي محتوى ضار أو مخالف أو غير قانوني تطلبه هيئة الإعلام والاتصالات وفقا لقوانين جمهورية العراق.**
3. **الامتثال وتسديد كافة الالتزامات الضريبية والرسوم والأجور الحالية والمستقبلية الناتجة عن الرخصة الممنوحة لنا وبخلافه نتحمل كافة التبعات القانونية والمالية والفنية ولإجله وقعت.**

التوقيع:
الاسم:
الوظيفة:
التاريخ: / / 20

Email: enquiries@cmc.iq
P.O.Box 2044 Jadreiah Baghdad-Iraq
Fax:00964(1)7195839
Website:www.cmc.iq

المسبح / حي بابل
بغداد - العراق
هاتف : ٠٠٩٦٤(١)٧١٨٠٠٠٩+

الملحق 1: خطوات تقديم الطلب

1. تعبئة النموذج وتقديمه بصيغة PDF إلى **هيئة الإعلام والاتصالات**

للاستفسارات: التواصل مع **هيئة الإعلام والاتصالات** على(enquiries@cmc.iq ; it.licenses@cmc.iq)

الملحق 2: تعريفات المنصات

1. **منصات البث عبر الإنترنت:(OTT)** : منصات تقدم المحتوى الرقمي مباشرة للمستخدمين عبر الإنترنت العام دون الحاجة إلى البنية التحتية التقليدية للتوزيع، مثل الأقمار الصناعية أو التلفزيون عبر الكيبل.
2. **منصات التلفزيون عبر بروتوكول الإنترنت:(IPTV)** : منصات تقدم المحتوى الرقمي، لا سيما الفيديو، عبر شبكات خاصة أو مغلقة باستخدام تكنولوجيا بروتوكول الإنترنت .(IP) عادةً ما تُعرض هذه المحتويات من خلال أجهزة استقبال أو أجهزة مشابهة، وتتميز باعتمادها على بنية تحتية مملوكة.
3. **منصات الصوت حسب الطلب**: منصات تتيح للمستخدمين الوصول إلى المحتوى الصوتي مثل الموسيقى، أو البودكاست، أو الكتب الصوتية عند الطلب، حيث يمكن للمستخدم اختيار ما يرغب في الاستماع إليه دون التقيد بجدول زمني محدد.
4. **منصات مشاركة الفيديو**: منصات تتيح للمستخدمين استضافة ومشاركة وتوزيع محتوى فيديو تم إنشاؤه من قبل المستخدمين أو من قبل جهات احترافية لعرضه على جمهور واسع.
5. **منصات الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت**: منصات تتيح للمستخدمين لعب ألعاب رقمية إما من خلال محتوى قابل للتنزيل أو عبر السحابة، وعادة ما تعتمد على الإنترنت. قد تحقق هذه المنصات إيرادات من خلال رسوم المستخدمين، أو المشتريات داخل اللعبة، أو الإعلانات، أو الشراكات.
6. **منصات المشاركة في الرياضات الإلكترونية:(E-Sports)** : منصات تُمكّن المستخدمين من المشاركة في البطولات والفعاليات المنظمة للرياضات الإلكترونية. غالبًا ما تقدم هذه المنصات خدمات مثل مطابقة اللاعبين، واستضافة الخوادم، وتصنيف اللاعبين في الألعاب التنافسية.
7. **منصات التواصل الاجتماعي**: منصات صممت لتسهيل المشاركة العامة للمحتوى الذي يُنشئه المستخدمون، وعادةً ما تتضمن ملفات تعريف، ومنشورات، وتفاعلات بين المستخدمين تُعرض للجمهور العام.
8. **منصات الإعلانات الرقمية**: منصات تقدم محتوى رقمي في شكل إعلانات يتم توزيعها عبر قنوات رقمية متنوعة مثل المواقع الإلكترونية، وتطبيقات الهاتف، وشبكات التواصل الاجتماعي. قد تُعرض هذه الإعلانات استنادًا إلى بيانات المستخدم أو تُوجه لجمهور معين لأغراض ترويجية.
9. **منصات التجارة الإلكترونية**: المنصات الرقمية التي تُسهل عمليات البيع والشراء للسلع والخدمات عبر الإنترنت، وتربط بين المستهلكين والشركات مع ميزات مثل معالجة الدفع، وإدارة المخزون، ودعم العملاء.
10. **منصات متاجر التطبيقات الرقمية**: المنصات الإلكترونية التي تتيح للمستخدمين تصفح وتحميل وتحديث التطبيقات البرمجية للأجهزة.
11. **منصات الخدمات حسب الطلب**: منصات توفر للمستخدمين إمكانية الوصول الفوري إلى خدمات مادية غير رقمية، مثل خدمات توصيل الطعام أو سيارات الأجرة، استنادًا إلى الطلب في الوقت الحقيقي.
12. **منصات التكنولوجيا المالية:(Fintech)** : المنصات الرقمية التي تقدم خدمات مالية تعتمد على التكنولوجيا، مثل المدفوعات عبر الهاتف المحمول، أو المعاملات في سوق الأسهم، أو التحويلات المالية، أو البنوك الرقمية، أو الإقراض الإلكتروني، بهدف تحسين وأتمتة المعاملات المالية.
13. **منصات الذكاء الاصطناعي**: أدوات وإطارات عمل تُستخدم لتصميم وتنفيذ وإدارة نماذج وتطبيقات الذكاء الاصطناعي.