



МОНГОЛБАНК
САНХҮҮГИЙН МЭДЭЭЛЛИЙН АЛБА

ТИПОЛОГИЙН ТАЙЛАН 2022

*ХУУЛЬ БУС ЦАХИМ
МӨРИЙТЭЙ ТОГЛООМ*

2022 оны 10 дугаар сар

ЗӨВХӨН АЛБАН ХЭРЭГЦЭЭНД

Энэхүү типологийн тайланг мөнгө угаах, терроризмыг санхүүжүүлэхтэй тэмцэх, урьдчилан сэргийлэх чиг үүрэгтэй байгууллага болон мэдээлэх үүрэгтэй этгээдэд мөнгө угаах, терроризмыг санхүүжүүлэхтэй холбогдох эрсдэлийн үнэлгээ хийх, нөөц бололцоогоо зөв, зохистой хуваарилах, эрсдэл өндөртэй хэсэгт анхаарал хандуулан үйл ажиллагаагаа үр дүнтэй зохион байгуулахад нь мэдээлэл өгч, дэмжлэг үзүүлэх зорилгоор зөвхөн албан хэрэгцээнд зориулан гаргасан болно.

Хэвлэн нийтлэх, олон нийтэд тараахыг хориглоно.

©2022 Монголбанк, Санхүүгийн мэдээллийн алба

Санхүүгийн мэдээллийн алба
Бага тойруу-3, 15160
Улаанбаатар-46, Монгол Улс
Утас: 976-11-326161, 976-11-321199
Факс: 976-11-311471
E-mail: fiu@mongolbank.mn
Цахим хуудас: fiu.mongolbank.mn

АГУУЛГА

1. ТАНИЛЦУУЛГА.....	3
2. ЗОРИЛГО, БҮТЭЦ.....	4
3. ЦАХИМ МӨРИЙТЭЙ ТОГЛООМЫН САЛБАР БОЛОН МӨНГӨ УГААХ	5
3.1.ЦАХИМ МӨРИЙТЭЙ ТОГЛООМ ГЭЖ ЮУ ВЭ?.....	5
3.2. ЦАХИМ МӨРИЙТЭЙ ТОГЛООМ - ӨНӨӨГИЙН НӨХЦӨЛ БАЙДАЛ.....	5
3.2. МОНГОЛ УЛСЫН ХУУЛЬ, ЭРХ ЗҮЙН ЗОХИЦУУЛАЛТ	7
3.3. ОЛОН УЛСЫН ХУУЛЬ, ЭРХ ЗҮЙН ОРЧИН.....	9
3.4. ЦАХИМ МӨРИЙТЭЙ ТОГЛООМЫН МӨНГӨ УГААХ ЭРСДЭЛ	11
4. ЦАХИМ МӨРИЙТЭЙ ТОГЛООМЫН САЛБАРЫН ТИПОЛОГИ, ШИНЖ ТЭМДГҮҮД.....	13
4.1. ЦАХИМ МӨРИЙТЭЙ ТОГЛООМОЫН САЛБАРЫН МӨНГӨ УГААХ ТИПОЛОГИ	13
4.2. ЦАХИМ МӨРИЙТЭЙ ТОГЛООМООР ДАМЖУУЛАН МӨНГӨ УГААЖ БАЙЖ БОЛЗОШГҮЙ СЭЖИГЛЭХ ҮНДЭСЛЭЛҮҮД	14
5. ХУУЛЬ БУС ЦАХИМ МӨРИЙТЭЙ ТОГЛООМ ЗОХИОН БАЙГУУЛСАН ЖИШЭЭНҮҮД.....	16
6. ХЭРЭГЖҮҮЛЭХ АРГА ХЭМЖЭЭ	18
7. СЭЖИГТЭЙ ГҮЙЛГЭЭНИЙ ТАЙЛАНГААР МЭДЭЭЛЭХЭД АНХААРАХ ЗҮЙЛ	20
8. ШИНЭЭР ҮҮСЧ БАЙГАА ХАНДЛАГА	22
9. ХАВСРАЛТ- ОЛОН УЛСЫН КЕЙС.....	24

1. ТАНИЛЦУУЛГА

Санхүүгийн мэдээллийн алба нь түгээмэл үйлдэгдэж байгаа мөнгө угаах үйлдэл, чиг хандлагын талаар тогтмол типологийн тайлан гаргадаг бөгөөд энэ удаа ирж 2020, 2021 онуудад ирсэн сэжигтэй гүйлгээний тоо, нийгэмд үзүүлж байгаа нөлөөллийг харгалзан цахим мөрийтэй тоглоомын талаар типологийн тайлан гаргаж байна.

Дэлхий даяар цахим мөрийтэй тоглоомын зах зээл маш хурдацтай өсөж байгаа бөгөөд 2019 онд 50 тэрбум ам.долларын зах зээлийн эргэлттэй байсан бол 2026 онд 2 дахин өсөх буюу 100 тэрбум ам.долларт хүрэх төлөвтэй байна гэж судалгаанд дурджээ¹. Технологийн дэвшлийн нөлөөгөөр гар утасны програмуудаар дамжуулан цахим платформуудыг ашиглан цахим тоглоом тоглох боломжтой болсноор энэ зах зээл хурдацтай тэлж байна. Түүнчлэн дэлхий нийтийг хамарсан Ковид-19 цар тахлын нөлөөгөөр хүмүүс хөл хорионд орж, хоорондоо биечлэн харилцах нь багассанаас болж гэрээс гаралгүй чөлөөт цагаа өнгөрөөх нэг хэлбэр нь цахимаар тоглоом тоглох болжээ. Интернэт төлбөр тооцооны технологийн хөгжил дэвшил нь цахим гүйлгээ, гуравдагч этгээдээр дамжуулан төлбөр тооцооны үйлчилгээ үзүүлэгч, цахим түрийвч хэрэглэгчдийн тоо өсөх, цахим тоглоомын зах зээл өргөжихөд ч нөлөө үзүүлсэн байна.

Монгол Улсын хувьд мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах болон тоглохыг хууль, эрх зүйн хүрээнд хориглосон байдаг хэдий ч улсын хэмжээнд цахим орчинд хууль бус мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах үзэгдэл ихэссэн байна. Үүнтэй холбогдуулан Цагдаагийн ерөнхий газрын Эрүүгийн цагдаагийн албаны Эдийн засгийн гэмт хэрэгтэй тэмцэх газар болон Монголбанкны Санхүүгийн мэдээллийн алба хамтран 2020 оны 12 дугаар сараас эхлэн арилжааны банкуудаар хийгдэж буй хууль бус мөрийтэй тоглоомтой холбоотой гүйлгээний талаар асуулга хүргүүлэн судалгаа хийж, нэгтгэх ажлыг зохион байгуулсан. Асуулгын үр дүнгээр арилжааны 4 банкаар энэ төрлийн гүйлгээ тогтмол хийгдэж байгаа, мөн 2021 оны 11 дүгээр сарын байдлаар 326 цахим мөрийтэй тоглоом зохион байгуулсан хэрэг бүртгэгдсэн байгаа нь өмнөх оны мөн үетэй харьцуулахад 83 хувиар өссөн үзүүлэлт байв. Энэ нь сүүлийн хоёр жилийн хугацаанд тавигдсан Ковид-19 халдварын үеийн хөл хорио, хязгаарлалтын дэглэм болон хурдацтай өсөн нэмэгдэж буй цахим хэрэглээтэй шууд хамааралтай байна.

Цахим мөрийтэй тоглоомд донтсон иргэд нь бусад төрлийн гэмт хэрэг буюу бусдын эд хөрөнгийг залилах, гэр бүлийн хүчирхийлэл үйлдэх, бусдын эд зүйлийг хулгайлах хэрэгт холбогдож эд хөрөнгө, сэтгэл санаа, бусад байдлаар хохирох явдал нэмэгдсээр байгаа нь цахим мөрийтэй тоглоомын нийгэмд үзүүлэх нөлөө хэр зэрэг хор уршигтай байгааг харуулж байна. Иймд энэ төрлийн гэмт хэргээс урьдчилан сэргийлэх, энэ төрлийн гэмт хэрэг хэрхэн

¹ <https://www.fnfresearch.com/online-gambling-betting-market-by-game-form-type>

үйлдэгдэж байгаа, хэрхэн цахим мөрийтэй тоглоом тоглож байгаа эсэхийг таньж илрүүлэх, ямар арга хэмжээ авч болох талаар эрх бүхий байгууллага болон мэдээлэх үүрэгтэй этгээдэд ерөнхий мэдээлэл өгөх зорилгоор энэхүү тайланг боловсруулан гаргаж байна.

2. ЗОРИЛГО, БҮТЭЦ

Санхүүгийн мэдээллийн албанаас энэ типологийн тайланг дараах зорилгоор боловсруулан гаргаж байна:

- Мэдээлэх үүрэгтэй этгээдэд хууль бус цахим мөрийтэй тоглоом зохион байгуулж байгаа болон тоглож байгаа харилцагчдийн гүйлгээг хэрхэн таньж илрүүлэх тал дээр дэмжлэг үзүүлэх;
- Мэдээлэх үүрэгтэй этгээд нь харилцагчийн гүйлгээгээр цахим мөрийтэй тоглоом зохион байгуулж эсхүл тоглож байгаа талаар мэдсэн даруйд Санхүүгийн мэдээллийн албанд мэдээлэхэд анхаарах зүйлс;
- Хууль сахиулах байгууллага болон мэдээлэх үүрэгтэй этгээдэд цахим мөрийтэй тоглоомын цаашдын чиг хандлагын талаар ерөнхий ойлголт өгөх.

Энэ типологийн тайлан нь нийт 9 хэсгээс бүрдэх бөгөөд үүнээс хойшх хэсгүүдэд хууль бус цахим мөрийтэй тоглоомын талаарх ерөнхий ойлголтыг өгч, энэ төрлийн гэмт хэргийн түгээмэл типологиуд, үйлдэгддэг арга хэлбэрүүд, жишээ, шинж тэмдгүүдийг дурдаж, цаашдын чиг хандлага болон энэ төрлийн гэмт хэргийн эсрэг авах арга хэмжээг сайжруулах талаар мэдээлэл өгөх болно. Түүнчлэн илүү дэлгэрэнгүй тайлбарлах үүднээс Монгол Улсад болон олон улсад гарч байсан бодис кейс жишээг танилцуулна.

3. ЦАХИМ МӨРИЙТЭЙ ТОГЛООМЫН САЛБАР БОЛОН МӨНГӨ УГААХ

3.1. ЦАХИМ МӨРИЙТЭЙ ТОГЛООМ ГЭЖ ЮУ ВЭ?



Цахим мөрийтэй тоглоом гэдэгт интернетэд суурилсан буюу компьютер, гар утас, таб гэх мэт ямар ч төхөөрөмжийн интернет холболт ашиглан тоглож болох мөрийтэй тоглоомуудыг хамруулж ойлгож болно. Цахим мөрийтэй тоглоомын тоглогчид нь дансандаа мөнгө байршуулж, байршуулсан мөнгөө ашиглан тоглох болон бооцоо тавих замаар оролцдог.

Цахим мөрийтэй тоглоомыг биечлэн очиж тоглодог мөрийтэй тоглоомын газартай харьцуулбал:

- Мөрийтэй тоглоомчин хэдэн өдөр казинод мөрийтэй тогловол ойр дотны хүмүүс нь шууд мэдэх магадлалтай. Харин цахимаар тоглогчид нь мөрийтэй тоглоом тоглож байгаагаа мэдэгдэхгүйгээр хаанаас ч тоглох боломжтой;
- Цахим мөрийтэй тоглоом нь цахим/интернет банк ашиглан мөнгө шилжүүлэх учраас биетээр очиж тоглодог мөрийтэй тоглоомын газраас төлбөр тооцоо шилжүүлгийн хувьд илүү хялбар байдаг;
- Цахим мөрийтэй тоглоомын бизнесүүд зохицуулалт муу байх магадлалтай. Хууль бус цахим мөрийтэй тоглоомыг хэн удирдан явуулж байгааг тодорхойлох нь төвөгтэй бөгөөд мөрийтэй тоглоомчдыг залилан мэхэлсэн тохиолдлууд их гардаг;
- Кредит картыг ашиглан онлайн данс руу мөнгө байршуулан тоглох боломжтой.

3.2. ЦАХИМ МӨРИЙТЭЙ ТОГЛООМ - ӨНӨӨГИЙН НӨХЦӨЛ БАЙДАЛ

Дэлхий даяар ухаалаг утас, интернэтийн хэрэглээ нэмэгдэж байгаа нь виртуал платформ дээрх төрөл бүрийн үйлчилгээний хэрэглээ нэмэгдэх, хэрэглэгчид олон нийтийн газар болон гэрээсээ онлайн тоглоом тоглох, улмаар цахим мөрийтэй тоглоомын зах зээл цэцэглэн хөгжихөд том түлхэц болж байна². Түүнчлэн зарим улс орнууд цахим мөрийтэй

² <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/online-gambling-market>

тоглоомыг хууль тогтоомжоор зөвшөөрөх, цахим мөрийтэй тоглоом тоглоход хялбар байх, энэ төрлийн тоглоомыг олны танил, алдартай хүмүүс сурталчилах, зарим компани, корпорациуд ивээн тэтгэх зэрэг нь цахим мөрийтэй тоглоомын зах зээл өргөжихэд нөлөөлж байна. Хэрэглэгчид зардлын хувьд бага гар утасны аппликейшнүүдийг өргөнөөр хэрэглэж байгаа нь цаашид цахим мөрийтэй тоглоомын зах зээл улам өргөжих төлөвтэй байгааг харуулж байна.

Сүүлийн жилүүдэд цахим мөрийтэй тоглоомын салбар нь блокчейн технологийг нэвтрүүлж, криптовалют ашиглан мөрийтэй тоглоомын гүйлгээ хийх явдал газар аваад байна. Криптовалютын гүйлгээнд тавигдах хязгаарлалт багатай, гүйлгээ хийхэд хурдан, хялбар байгаа зэрэг шинж чанараас хамаарч хэрэглэгчид цахим мөрийтэй тоглоомын төлбөр тооцоог криптовалютаар хийх хандлага их болж байна. Үүнтэй зэрэгцэн цахим мөрийтэй тоглоомын салбарт цахим гэмт хэрэг үйлдэгдэх явдал мөн нэмэгдэж байна. Тухайлбал, хуурамч програмууд ашиглах, програм хангамжийг хакердаж хэрэглэгчээс төлбөр, мөнгө нэхэх эсхүл хэрэглэгчийн хэтэвчнээс хөрөнгө хулгайлах, гэмт хэргийн замаар олсон мөнгийг цахим мөрийтэй тоглоом ашиглан угаах гэх мэт олон төрлийн гэмт хэрэг үйлдэгдсэн тохиолдлууд гарсаар байна.

Ковид-19 цар тахлын үеэр казино, клуб, баар, цахим мөрийтэй тоглоомын машин, морин уралдааны тэмцээн, бооцоот тоглоомтой дэлгүүр, сугалааны жижиглэнгийн худалдаачид зэрэг биетээр үйл ажиллагаа явуулдаг газрууд хаагдаж, мөрийтэй тоглоомчид хөл хорионы улмаас цахим мөрийтэй тоглоомын салбар руу шилжсэн.

Цахим мөрийтэй тоглоомын зах зээлийг казино, спортын бооцоо, бинго, покер болон бусад ангилалд хуваавал спортын бооцооны салбар нь 2021 оны байдлаар салбарын орлогоогоороо 50%-ийг эзэлж байна. Европ тивийн зах зээлийн өсөлтөд хөлбөмбөгийн спортод бооцоо тавих үзэгдэл ихэссэн бөгөөд мөн програм хангамж нийлүүлэгчид болон хувийн компаниуд хамтран хэрэглэгчийн интерфэйс тоглоомын шийдлүүдийг гаргасан нь мөн энэ зах зээлийг тэлэхэд нөлөөлжээ.

Цахим мөрийтэй тоглоом тоглогчдын хувьд 2021 оны байдлаар ихэвчлэн компьютер ашиглан цахим мөрийтэй тоглоом тоглосон байна. Компьютер нь гар утас болон бусад төхөөрөмжтэй харьцуулахад том дэлгэцтэй тул мөрийтэй тоглоомчидод тоглоомын дэлгэрэнгүй мэдээлэл, графикийг харах боломжийг илүү сайн олгодог байна.

Цахим мөрийтэй тоглоомын зах зээлийг 2021 оны байдлаар Европ тив 23,63 тэрбум ам.долларын зах зээлийн үнэлгээтэйгээр тэргүүлж байгаа бөгөөд энэ нь Итали, Мальта, Франц, Испани, Герман зэрэг улс орнуудад мөрийтэй тоглоомыг хууль ёсных болгосонтой холбоотой юм. Үүнээс гадна өндөр хурдны интернэтийн хүртээмж, цахим казиногийн хэрэглээ өсөж, ухаалаг гар утасны хэрэглээ нэмэгдэж байгаа нь Европ тив дэх цахим мөрийтэй тоглоомын зах зээлийн өсөлтөд нөлөөлсөн байна. Мөн Их Британийн Мөрийтэй тоглоомын хороо 2005 онд мөрийтэй тоглоомын тухай хуулиар мөрийтэй тоглоомын үйл

ажиллагаа эрхэлдэг компаниудад тоглоомын вэбсайтаа сурталчлах боломжийг олгосон нь зах зээлийг өргөжүүлэхэд нөлөөлжээ.

Ази, Номхон далайн бүс нутгийн хувьд интернетийн үйлчилгээний хэрэглээ нэмэгдэж, онлайн мөрийтэй тоглоом, бооцоотой холбоотой хязгаарлалтыг өөрчилж байгаа, мөн нь и-спорт болон бусад спортын арга хэмжээ зохион байгуулагдах нь ихэсч байгаа зэрэг нь энэ бүс нутагт цахим мөрийтэй тоглоомын зах зээлийг нэмэгдүүлэх төлөвтэй байна. Энэтхэг, Хятад зэрэг улсууд тоглоомын салбарын технологийн дэвшил, өндөр хурдны сүлжээ, интернэтэд хямд, хялбар холбогдох боломж зэрэг үзүүлэлтүүдээр энэ салбарын зах зээлд хүч түрэн орж ирж байна.

Цахим мөрийтэй тоглоомын зах зээлд тэргүүлэгч компаниуд:

Цахим мөрийтэй тоглоомын зах зээлд тэргүүлэгч компаниуд нь өрсөлдөхийн тулд хоорондоо нэгдэх, шинэ бүтээгдэхүүн гаргах, түншлэл хийх үндсэн аргуудыг ашигладаг байна. Тухайлбал, 2021 оны 8 дугаар сард DraftKings компани нь Golden Nugget Online Gaming компанийг худалдаж авснаар Golden Nugget Online Gaming компанийн 5 сая тоглогчид DraftKings компанийн хэрэглэгчид болсон. Дэлхийн цахим мөрийтэй тоглоомын зах зээлд тэргүүлэгч компаниудаас дурдвал:

- William Hill
- Bet365
- Paddy Power Betfair PLC
- Betsson AB
- Ladbrokes Coral Group PLC
- The Stars Group Inc.
- 888 Holdings PLC
- Sky Betting and Gaming
- Kindred Group PLC
- GVC Holdings PLC гэх мэт байна.

3.2. МОНГОЛ УЛСЫН ХУУЛЬ, ЭРХ ЗҮЙН ЗОХИЦУУЛАЛТ

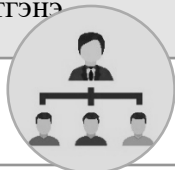
Мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах үйлдэл нь 2017 оны 7 дугаар сарын 01-нээс 2020 оны 01 дүгээр сарын 10-ны хооронд Зөрчлийн тухай хуулиар зохицуулагддаг байсан бол Эрүүгийн хуулийн 2020 оны нэмэлт өөрчлөлтөөр Эрүүгийн хуулийн тусгай ангийн 20.17 дугаар зүйлд “Мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах” гэж оруулан гэмт хэрэгт тооцож, эрүүгийн хариуцлага хүлээлгэхээр заасан байдаг.

Шигтгээ 1. Төлбөрт таавар, бооцоот тоглоомын зохицуулалт

Аж ахуйн үйл ажиллагааны тусгай зөвшөөрлийн тухай хуулийн 15 дугаар зүйлийн 15.5.7-д заасан төлбөрт таавар, бооцоот тоглоомын үйл ажиллагаа явуулах тусгай зөвшөөрлийг уг хуулийн 7 дугаар зүйлийн 7.1 дэх хэсгийг үндэслэн Хууль зүйн асуудал эрхэлсэн төрийн захиргааны төв байгууллага олгоно. Хууль зүй, дотоод хэргийн сайдын 2003 оны 155 дугаар тушаалаар баталсан “Төлбөрт таавар, бооцоот тоглоомын үйл ажиллагаа явуулах журам” хүчингүй болсон бөгөөд одоогийн байдлаар төлбөрт таавар, бооцоот тоглоомын үйл ажиллагаа явуулах тусгай зөвшөөрөлтэй аж ахуйн нэгж байхгүй болно.³ Харин Сангийн яамнаас “Эд мөнгөний хонжворт сугалааны үйл ажиллагаа эрхлэх тусгай зөвшөөрөл”-ийг аж ахуй нэгжид олгож байгаа бөгөөд олгосон аж ахуй нэгжийн мэдээллийг яамны цахим хуудсанд байршуулдаг.⁴

- Эрүүгийн хуулийн 20.17 дугаар зүйлийн 1 дэх хэсэгт зааснаар олон нийтийн газар, эсхүл мэдээллийн технологи ашиглан ашиг олох зорилгоор шоо, хөзөр, бусад эд зүйл ашиглан үр дүнг нь урьдчилан төсөөлөх боломжгүй, аз туршиж тоглодог мөрийтэй тоглоом зохион байгуулсан бол 450,000-14,000,000 төгрөгөөр торгох, эсхүл 240-720 цаг хүртэл хугацаагаар нийтэд тустай ажил хийлгэх, эсхүл 6 сараас 3 жил хүртэл хугацаагаар зорчих эрхийг хязгаарлах, эсхүл 6 сараас 3 жил хүртэл хугацаагаар хорих ял шийтгэнэ.

Хэрэв мөрийтэй тоглоом зохион байгуулсан бол:



- Эрүүгийн хуулийн 20.17 дугаар зүйлийн 2 дахь хэсэгт зааснаар үр дүнг нь урьдчилан төсөөлөх боломжгүй, аз туршиж тоглодог хуулиар хориглосон мөрийтэй тоглоомын газар байгуулсан, эсхүл ажиллуулсан бол 5,400,000-27,000,000 төгрөгөөр торгох, эсхүл 1-5 жил хүртэл хугацаагаар зорчих эрхийг хязгаарлах, эсхүл 1-5 жил хүртэл хугацаагаар хорих ял шийтгэнэ.

Хэрэв мөрийтэй тоглоомын газар байгуулсан бол:



³ https://mojha.gov.mn/?page_id=337

⁴ <https://mof.gov.mn/article/transparency/special-approval/Lottery-Permission-1>

- Эрүүгийн хуулийн 18.6 дугаар зүйлд заасан мөнгө угаах зүйл ангиар эрүүгийн хариуцлага хүлээлгэнэ.

Хэрвээ мөрийтэй тоглоом тоглож олсон хөрөнгийг авсан, эзэмшсэн, ашигласан, нуун далдалсан, өөрчилсөн, шилжүүлсэн бол:



- Зөрчлийн тухай хуулийн 5.7 дугаар зүйлийн 1 дэх хэсэгт зааснаар олон нийтийн газар ашиг олох зорилгоор шоо, хөзөр, бусад эд зүйл ашиглан үр дүнг нь урьдчилан төсөөлөх боломжгүй, аз туршиж тоглодог мөрийтэй тоглоом тоглосон бол зөрчил үйлдэхэд ашигласан эд зүйл, хэрэгсэл, хууль бусаар олсон хөрөнгө, орлогыг хурааж хүнийг 100,000 төгрөгөөр торгоно.

Хэрвээ мөрийтэй тоглоом тоглосон бол:



3.3. ОЛОН УЛСЫН ХУУЛЬ, ЭРХ ЗҮЙН ОРЧИН

Санхүүгийн хориг арга хэмжээ авах байгууллага (ФАТФ)-ын Европын бүс нутгийн байгууллага болох Монивалаас 2013 онд гаргасан “Цахим мөрийтэй тоглоомыг мөнгө угаах, терроризмыг санхүүжүүлэх зорилгоор ашиглах нь” гарын авлагад дурдсанаар улс орнууд дараах байдлаар цахим мөрийтэй тоглоомыг зохицуулдаг байна.

1	Цагаан	Цахим мөрийтэй тоглоомыг хүлээн зөвшөөрч, хуулиар зохицуулдаг улс орнууд
2	Саарал	Цахим мөрийтэй тоглоом нь хууль бус биш ч гэсэн зохицуулаагүй улс орнууд
3	Хар	Цахим мөрийтэй тоглоомыг хууль бус гэж үздэг улс орнууд

Саарал болон хар ангилалын аль аль нь хууль, эрх зүйн зохицуулалтгүй бөгөөд ялангуяа хар ангилалын операторууд баригдахаас зайлсхийхийн тулд цахим казинотой холбоотой мөнгө угаах гэмт хэрэгт өртөх сул талтай байдаг. Монивалын мэдээлснээр хууль ёсны (цагаан) ангилалын улс орнуудад мөнгө угаах үйлдэл нь дараах шалтгааны улмаас бага тохиолддог байна. Үүнд:

- Мөрийтэй тоглоомчид харилцагчийг таних үйл ажиллагаанд хамрагдана;
- Цахим мөрийтэй тоглоомтой холбоотой санхүүгийн гүйлгээ нь цахим хэлбэрээр явагддаг тул хяналт тавихад хялбар;
- Цахим мөрийтэй тоглоомын үйл ажиллагаа эрхэлж байгаа операторууд нь бүртгэлтэй байдаг.

Тухайлбал, ИБУИНХУ-ын 2005 онд баталсан Мөрийтэй тоглоомын хууль нь мөрийтэй тоглоом нь гэмт хэргийн эх үүсвэр, донтолтын шалтгаан, гэмт хэргийн хэрэгсэл болохоос урьдчилан сэргийлэх, мөрийтэй тоглоомыг үнэн зөв, шударга зохион байгуулах, эмзэг бүлгийн иргэдийг мөрийтэй тоглоомын хохирогч болгохоос сэргийлэх гэх үндсэн зорилготой байдаг байна.

Бусад улс орнуудын хувьд цахим мөрийтэй тоглоомын салбарын хууль, эрх зүйн зохицуулалт ерөнхийдөө дараах байдалтай байна.

<i>№</i>	<i>Улс орнууд</i>	<i>Хууль, эрх зүйн зохицуулалт</i>	<i>Зохицуулагч байгууллага</i>	<i>Насны хязгаар</i>
1	Австрали	Бүх муж улсууд нь өөрсдийн мөрийтэй тоглоомын хуультай.	Австрали улсын харилцаа холбоо болон медиагийн зохицуулагч байгууллага	18 наснаас дээш
2	ИБУИНХУ	Мөрийтэй тоглоомын тухай хуультай.	ИБУИНХУ-ын мөрийтэй тоглоомын хороо зохицуулдаг. Хатуу шаардлага, ил тод байдал, эмзэг мөрийтэй тоглогчдыг сайтар хамгаалдгаараа алдартай.	18 наснаас дээш
3	АНУ	Хууль бус интернет мөрийтэй тоглоомтой тэмцэх тухай хууль болон улс хоорондын холбооны тухай хуулиар зохицуулдаг.	Муж улс бүрт өөр өөр зохицуулагч байгууллага байдаг бөгөөд мөнгө угаахтай тэмцэх асуудлыг “ФИНСЕН”-ээс зохицуулдаг.	Ихэнхи муж улсад 21 наснаас дээш
4	Европын холбоо	Зөвхөн мөрийтэй тоглоомтой холбоотой хууль байдаггүй ч, Европын холбооны мөнгө угаахтай тэмцэх 4,5,6 дахь удирдамжийн дагуу мөнгө угаахтай тэмцэх асуудлыг зохицуулдаг.	Европын холбооны мөрийтэй тоглоом, бооцооны холбоо гэж байдаг ба мөн улс орон бүр өөрсдийн гэсэн зохицуулагч байгууллагатай. Тус байгууллагууд нь дээрх холбоонд элсэх шаардлагагүй ч мөнгө угаахтай тэмцэх шаардлагуудыг бүгд биелүүлэх үүрэгтэй.	Ихэнхи улсад 18 наснаас дээш

5	Мальта	Тоглоомын тухай хуулиар зохицуулдаг.	Мальтагийн тоглоомын зохицуулагч байгууллага	Мальтагийн иргэн бол 25 наснаас дээш, гадаадын иргэн бол 18 наснаас дээш.
---	--------	--------------------------------------	--	---

3.4. ЦАХИМ МӨРИЙТЭЙ ТОГЛООМЫН МӨНГӨ УГААХ ЭРСДЭЛ

Доорхи шинж чанарууд нь цахим мөрийтэй тоглоомоор дамжуулан мөнгө угаах эрсдэлийг нэмэгдүүлдэг эмзэг шинж чанарууд болдог. Үүнд:

i.Цахим мөрийтэй тоглоомын хил дамнасан шинж чанар

Цахим мөрийтэй тоглоом нь хил дамнасан шинж чанартай байдаг тул улс орнуудын олон төрлийн хууль, эрх зүйн зохицуулалтад хамаарагддаг. Энэ шинж чанарыг гэмт хэрэгтнүүд урвуулан ашиглах буюу хуулийн цоорхойг ашиглах магадлалтай байдаг. Ийм нөхцөлд зохицуулах байгууллага болон улс орнуудын хууль сахиулах байгууллагуудын хооронд зохион байгуулалттай, системтэй, хамтын ажиллагаа байхгүй байх нь дутагдал болдог.

ii.Гүйлгээний хурд болон хил дамнасан шинж чанар

Цахим мөрийтэй тоглоомын гүйлгээг интернетээр хийдэг ч олон тийшээ шилжүүлсэн гүйлгээг мөшгих, хянах, холбогдогч этгээдийг олох нь зарим тохиолдолд хүндрэлтэй байдаг.

iii.Алсын зайнаас холбогддог шинж чанар

Тоглогчид зайнаас холбогддог тул Харилцагчийг таньж мэдэх үйл ажиллагааг илүү төвөгтэй.

iv.Мөнгө угаах, терроризмыг санхүүжүүлэх гэмт хэргийн мөрдөн шалгах, яллах үйл ажиллагааны тоо бага байх

Хууль сахиулах болон прокурорын байгууллагууд гэмт хэрэгтнүүд цахим мөрийтэй тоглоомыг мөнгө угаах, терроризмыг санхүүжүүлэхэд хэрхэн буруугаар ашигладаг талаарх мэдлэг, мэдээлэл багатай байдаг. Иймд хууль сахиулах болон прокурорын байгууллагын ажилтнуудыг энэ салбарын мөнгө угаах, терроризмыг санхүүжүүлэхтэй холбогдох эрсдэл, типологи, энэ төрлийн гэмт хэргийг шалгаж илрүүлэх чиглэлээр мэргэшүүлэх шаардлагатай байдаг.

v.Олон данс ашиглах

Цахим мөрийтэй тоглоомын операторууд хэрэглэгчдэд олон данс нээхийг

зөвшөөрөх нь хэрэглэгчдийг чөлөөтэй мөнгө шилжүүлж, хөрөнгийн эх үүсвэрийг нуун далдалж, илрүүлэхэд хүндрэлтэй болгодог.

vi. Мөнгөн шилжүүлгийн үйлчилгээ үзүүлэгчдийг ашиглах

Мөнгөн шилжүүлгийн үйлчилгээ үзүүлэгчид нь бэлэн мөнгө ихээр ашигладаг бөгөөд бэлэн мөнгөний эх үүсвэрийг тогтооход хүндрэлтэй байдаг. Ялангуяа мөнгөн шилжүүлгийн үйлчилгээ үзүүлэгчид нь харилцагчийг таньж мэдэх үйл ажиллагааг хангалттай хийхгүй байх тохиолдолд.

vii. Мастер данс ашиглах

Цахим мөрийтэй тоглоомонд тусгай мастер данс ашиглах тохиолдлууд байдаг ба тус дансыг хэрэглэх тохиолдолд мөрийтэй тоглоомын оператороос харилцагчийг таньж мэдэх үйл ажиллагаа хийгддэггүй. Ийм нөхцөлд дансны үйлчилгээ үзүүлэгч нь дансыг ашигладаг тоглогчдыг тодорхойлох боломжгүй байдаг.

viii. ВИП дансн ашиглах

Цахим мөрийтэй тоглоомын операторууд нь их хэмжээний мөнгө байршуулж байгаа тоглогчдод ВИП данс нээдэг бөгөөд энэ төрлийн дансанд харилцагчийг таньж мэдэх үйл ажиллагааг сайн хэрэгжүүлддэггүй байна.

ix. Холимог мөрийтэй тоглоомын сүлжээ

Тоглогчид мөрийтэй тоглоомын операторууд дээр биечлэн очиж мөрийтэй тоглоомын дансандаа бэлнээр орлого хийх боломжтой байдаг бөгөөд энэ нь гүйлгээний ул мөр бүдгэрүүлэх, устах магадлалтай байдаг.

4. ЦАХИМ МӨРИЙТЭЙ ТОГЛООМЫН САЛБАРЫН ТИПОЛОГИ, ШИНЖ ТЭМДГҮҮД

4.1. ЦАХИМ МӨРИЙТЭЙ ТОГЛООМОЫН САЛБАРЫН МӨНГӨ УГААХ ТИПОЛОГИ⁵

- Мөнгө угаах зорилготой этгээд нь оффшор мөрийтэй тоглоомын цахим хуудасны оператортой тохиролцон, гэмт хэргийн замаар олсон орлогоо мөрийтэй тоглоомын дансанд байршуулж, хожсон хөрөнгө мэт харагдуулж авдаг. Мөрийтэй тоглоомын оператор нь орлогын тодорхой хувийг хураамж болгон авдаг бол мөнгө угаах зорилготой этгээд нь хожсон мөнгөө татварын албанд мэдүүлж, ашигладаг.
- Мөнгө угаах зорилготой этгээд нь оффшор бүсэд компани байгуулж, тус компаниар дамжуулан оффшор бүсэд цахим мөрийтэй тоглоомын тусгай зөвшөөрөл авах хүсэлт гарган авдаг. Тус цахим мөрийтэй тоглоомын цахим хуудсаар дамжуулан гэмт хэргийн үйл ажиллагаанаас олсон мөнгийг угаадаг.
- Мөнгө угаах зорилготой этгээд нь мөрийтэй тоглоомын цахим хуудсаа бүртгүүлэхгүй буюу тусгай зөвшөөрөл авалгүйгээр ажиллуулна. Тус вэб сайт нь олон нийтэд нээлттэй биш бөгөөд гэмт хэргийн үйл ажиллагаанаас олсон мөнгийг байршуулаад, өөр хэрэглэгчид рүү хожлын мөнгө шилжүүлж байгаа мэтээр тараан шилжүүлдэг байна.
- Мөнгө угаах зорилготой этгээд нь мэргэжлийн мөрийтэй тоглоомчидтой нийлж хууль бусаар олсон мөнгөө мөрийтэй тоглоомын цахим хуудсанд байршуулдаг. Мөрийтэй тоглоомчид нь хожлын мөнгөнөөс шимтгэл аваад, үлдэгдлийг мөнгө угаагч руу шилжүүлдэг.
- Хууль бусаар олсон мөнгийг хуурамч үнэмлэх ашиглан цахим мөрийтэй тоглоомын дансанд байршуулдаг. Ийм үед тоглогч нь дансаа жинхэнэ мэт харагдуулахын тулд бага давтамжтайгаар мөрийтэй тоглоомонд оролцоод бага зэрэг алдагдал хүлээсний дараа мөнгийг мөрийтэй тоглоомын данснаас банкны данс руу шилжүүлж хууль ёсны мэт харагдуулдаг.
- Мөнгө угаах зорилготой этгээд нь гэмт хэргийн үйл ажиллагаанаас олсон мөнгөө Мөнгө, үнэ бүхий зүйл шилжүүлэх үйлчилгээгээр дамжуулан цахим хэтэвчинд байршуулдаг. Дараа нь уг мөнгийг өөр

⁵ Монивол, Цахим мөрийтэй тоглоом ашиглан мөнгө угаах болон терроризмыг санхүүжүүлэх зорилго, судалгааны тайлан, 2013

хүний /өнгөлөн далдалт хийх хүний данс/ дансаар дамжуулан цахим мөрийтэй тоглоомын дансанд байршуулна. Хожсон мөнгийг цахим хэтэвч рүү буцаан шилжүүлж, бусад вэб сайтууд дээр хууль ёсны зорилгоор ашигладаг.

- Мөнгө угаах зорилготой этгээд нь баригдахаас зайлсхийж, хулгайлагдсан хувийн мэдээллийг ашиглан цахим мөрийтэй тоглоомын дансанд мөнгө байршуулдаг.
- Цахим покер нь автомат болон жинхэнэ тоглогчдын хооронд зориудаар алдагдал хүлээж, хөрөнгө шилжүүлэх боломжтой тоглоомонд тоглогчид хамсаатнууддаа хожигдох, маш муу гарууд дээр их хэмжээний бооцоо тавих болно. Үүнийг чип-дампинг (chip-dumping) гэж нэрлэдэг бөгөөд голчлон терроризмыг санхүүжүүлэх эрсдэлтэй гэж үздэг байна.

4.2. ЦАХИМ МӨРИЙТЭЙ ТОГЛООМООР ДАМЖУУЛАН МӨНГӨ УГААЖ БАЙЖ БОЛЗОШГҮЙ ШИНЖ ТЭМДГҮҮД

- Харилцагч нь нэг эсхүл олон данс нээн, ижил төрлийн утгаар олон хүмүүсээс мөнгө татах;
- Харилцагчийн дансаар хийгдэж буй гүйлгээний тоо огцом өсөж, нэг өдөрт бага дүнтэй гүйлгээг олон удаагийн давтамжтай хийж эхлэх;
- Харилцагчийн дансаар хийгдэж байгаа гүйлгээний дүн, тоо, давтамж нь харилцагчийн ажил эрхлэлт болон профайлтай нийцэхгүй байх;
- Гүйлгээний утга мөрийтэй тоглоомтой холбоотой үг хэллэг агуулдаг байх. Тухайлбал, poker, az, yondoo, bootsoo гэх мэт;
- Харилцагч интернет банк ашиглан, шөнийн цагаар богино хугацааны зайтай, бага дүнтэй, олон тооны гүйлгээ хийх;
- Харилцагчийн интернет банкаар хийж байгаа олон тооны гүйлгээний хоорондын хугацаа нь интернет банкаар хийж байгаа гэж үзэх боломж бага (хэт богино) буюу тусгай програм, төхөөрөмж ашиглан хийж байж болзошгүй;
- Харилцагчийн дансанд мөнгөн гуйвуулгын үйлчилгээгээр дамжин богино хугацаанд олон удаагийн давтамжтай мөнгө орж ирэх;

- Харилцагч нь олон өөр хүний данснаас бага хэмжээний мөнгө хүлээн аваад, удалгүй тухайн бүх данс руу ирүүлсэн мөнгөнөөс арай бага хэмжээний мөнгийг байнга шилжүүлэх;
- Харилцагч нь олон өөр хүний данснаас бага хэмжээний мөнгө хүлээн аваад, удалгүй цөөн хэдэн данс руу мөнгө шилжүүлэх, тэдгээр данснууд нь цааш олон тооны хүний данс руу бага хэмжээний мөнгийг тараан шилжүүлэх;
- Харилцагч нь олон төрлийн данснаас мөнгө хүлээн аваад, цуглуулж байгаад өөр данс руу шилжүүлэх;
- Харилцагчийн гүйлгээний хэв шинжийн хувьд гүйлгээний утга хэсэгт тодорхойгүй тоогоор илэрхийлсэн төлбөр байнга хүлээн авах эсхүл шилжүүлэх;
- Харилцагч өндөр настай хүн байх бөгөөд цахимаар хийж байгаа гүйлгээний төрөл, давтамж, шинж байдлаас нь харахад тухайн харилцагчийн дансыг өөр этгээд ашиглаж байж болзошгүй;
- Харилцагч нь өмнө нь цахим мөрийтэй тоглоомын гэмт хэрэгт холбогдож байсан бол гэх мэт.

5. ХУУЛЬ БУС ЦАХИМ МӨРИЙТЭЙ ТОГЛООМ ЗОХИОН БАЙГУУЛСАН ЖИШЭЭНҮҮД

Жишээ 1. Цахим мөрийтэй тоглоомоор дамжуулан мөнгө угаасан кейс.

Банкнаас “Б” харилцагчийн дансанд хийсэн гүйлгээний дүн, тоо, давтамж нь тухайн харилцагчийн ажил, бизнестэй тохирохгүй байна гэсэн үндэслэлээр сэжигтэй гүйлгээний тайланг Санхүүгийн мэдээллийн албанд ирүүлэв. Тус харилцагч нь хууль бус цахим мөрийтэй тоглоомын үйл ажиллагаа зохион байгуулахад оролцдог байж болзошгүй байв. Санхүүгийн мэдээллийн албанаас нэмэлт мэдээлэл цуглуулан сэжигтэй гүйлгээний тайланд дүн шинжилгээ хийхэд тус “Б” этгээд нь өөрийн хоёр дансаа ашиглан бооцооны мөнгө цуглуулж, хожсон мөнгөө тоглогчдод тарааж байсан байв. “Б” этгээд АТМ болон банк хоорондын шилжүүлгээр 500 орчим гүйлгээ хийж, эхний данс руугаа нийт 1 тэрбум төгрөг (ойролцоогоор 350,000 орчим ам.доллар) авсан байна. Түүнчлэн ижил үг агуулсан тайлбар бүхий 3,025 удаагийн гүйлгээгээр 5 өөр иргэнээс нэг дансанд 5.7 тэрбум төгрөг (ойролцоогоор 2 сая ам.доллар) хүлээн авсан байна. Эдгээр 5 этгээдийг “Б” этгээдтэй холбоотой байж болзошгүй гэж таамаглаж байгаа бөгөөд тэрээр мөнгөө авсны дараа эхний данснаасаа хоёр дахь данс руугаа их хэмжээний мөнгө шилжүүлсэн байна. Дараа нь санамсаргүй үсэг, тоо агуулсан утга бүхий 70,000 гүйлгээгээр хоёр дахь данснаасаа 6,000 өөр хүнд бага багаар мөнгө шилжүүлж, тараасан байна. Түүнчлэн дээр дурдсан гүйлгээний дийлэнх нь 1-2 минутын зайтай өглөөний 1-5 цаг хүртэл хийгдсэн байна. Санхүүгийн мэдээллийн албанаас тус сэжигтэй гүйлгээний тайланг хууль сахиулах байгууллагад шилжүүлжээ. Хууль сахиулах байгууллагаас хийсэн мөрдөн шалгах үйл ажиллагаагаар тус этгээдүүд нь хууль бусаар цахим мөрийтэй тоглоом зохион байгуулж, олсон орлогоо угааж, 4-5 тэрбум төгрөгийн (1,404,201-1,755,251 ам.доллар) хөдлөх болон үл хөдлөх хөрөнгө худалдаж авсан нь тогтоогдсон байна.

Эх сурвалж: Ази, Номхон далайн мөнгө угаахтай тэмцэх бүлгийн 2021 оны Типологийн тайлан

Жишээ 2. Фэйсбүүк ашиглан хууль бус цахим мөрийтэй тоглоом зохион байгуулав.

Иргэн Х нь нэг сарын хугацаанд гэртээ фэйсбүүк ашиглан, шууд бичлэг хийж, ашиг олох зорилгоор хэзрөөр үр дүнг нь урьдчилан төсөөлөх боломжгүй аз туршиж тоглодог “21” нэртэй мөрийтэй тоглоом зохион байгуулан, бусдаас нэг тоглолтын 10,000-20,000 төгрөгийг өөрийн дансаар шилжүүлэн авч, нийт 5,0 сая төгрөг олсон гэмт хэрэгт холбогдов.

Түүний дансанд дүн шинжилгээ хийхэд 264 сая төгрөгийн орлого олсон ба үүнээс 20 сая төгрөгийг “az, yondoo, orlogo” гэх утгаар, 1,0 сая төгрөгийг “butsaalt” гэх утгаар тус тус шилжүүлэн 5,0 сая төгрөгийг бусдад буцаан өгөлгүй өөрийн хувийн хэрэгцээнд зарцуулж, ашиг олсон болох нь тогтоогдов.

Шүүхээс түүнийг “Мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах” гэмт хэрэг үйлдсэн гэм буруутайд тооцон 450 нэгжтэй тэнцэх хэмжээний буюу 450,000 төгрөгөөр торгох ялаар шийтгэж, Эрүүгийн хуулийн ерөнхий ангийн 5.3 дугаар зүйлийн 5 дахь хэсэгт зааснаар шүүгдэгч Х нь торгох ялыг биелүүлээгүй бол шүүх биелэгдээгүй торгох ялын арван таван нэгжтэй тэнцэх хэмжээний төгрөгийг нэг хоногоор тооцож хорих ялаар сольж болохыг сануулжээ. Түүнчлэн Эрүүгийн хуулийн ерөнхий ангийн 7.5 дугаар зүйлийн 1, 3 дахь хэсэгт зааснаар гэмт хэрэг үйлдэж олсон орлого болох 5,9 сая төгрөгийг шүүгдэгч Х-ээс албадан гаргуулан улсын орлого болгохоор шийдвэрлэжээ.

Эх сурвалж: Монгол Улсын Шүүхийн шийдвэрийн цахим сан

Жишээ 3. Бүлэглэн хууль бус мөрийтэй тоглоом зохион байгуулав.

Хэсэг бүлэг этгээдүүд санаатайгаар хамтран нэгдэж, бүлэглэн мэдээллийн технологи ашиглан, ашиг олох зорилгоор www.Mholdem.net www.mglmoney.com, www.mongolpoker.mn гэсэн нэртэй домэйн хаяг ашиглан үр дүнг нь урьдчилан төсөөлөх боломжгүй, аз туршиж тоглодог цахим “покер” мөрийтэй тоглоомыг 2020 оны 2 дугаар сарын 24-ний өдрөөс 2020 оны 3 дугаар сарын 17-ны өдрийг хүртэл хугацаанд Баянзүрх дүүргийн нутаг дэвсгэрт зохион байгуулжээ.

Яллагдагч нарын гэмт хэрэг үйлдэхэд ашигласан арилжааны банкнууд дахь харилцах дансны хуулгуудад үндэслэн хийсэн шинжээчийн дүгнэлтээр гэмт хэргийн улмаас нийт ашиг буюу 3,3 тэрбум төгрөгийн хөрөнгө, орлого олсон гэж тогтоогоод байна. Уг хэрэг шүүхийн шатанд явж байна.

Эх сурвалж: Монгол Улсын Шүүхийн шийдвэрийн цахим сан

6. ХЭРЭГЖҮҮЛЭХ АРГА ХЭМЖЭЭ

- **Авсан арга хэмжээ**

Монголбанк, Цагдаагийн ерөнхий газар, Улсын ерөнхий прокурорын газар, Харилцаа холбооны зохицуулах хороо хамтран Эрүүгийн хуулийн 20.17 дугаар зүйлд заасан “Мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах”, 18.6 дугаар зүйлд заасан “Мөнгө угаах” гэмт хэргийг илрүүлэх, таслан зогсоох чиглэлээр “Хамтын ажиллагааны баг”-ийг “Цахим орчинд хууль бус мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах үйл ажиллагааг таслан зогсоох хяналт хамтарсан арга хэмжээний удирдамж”-ийн хүрээнд байгуулж, 2021 оны 10 дугаар сарын 18-ны өдрөөс 2021 оны 11 дүгээр сарын 29-ний өдрийг хүртэлх хугацаанд хамтран ажилласан. Тус ажлын хүрээнд арилжааны банкнаас мөн ажилтан томилж, идэвхтэйгээр хамтран ажилласан. Цагдаагийн ерөнхий газраас 2021 оны 11 дүгээр сарын 15-ны өдөр мэдээлснээр ийнхүү авсан арга хэмжээ, хамтын ажиллагааны үр дүнд цахимаар мөрийтэй тоглоом зохион байгуулсан 132 вэб сайтын хандах эрхийг хязгаарлаж, тухайн сайтуудын мөнгө татан төвлөрүүлэх, тараалт хийх зэргээр ашиглаж байсан арилжааны банкууд дахь 132 харилцах дансанд хязгаарлалт тогтоож, 1.5 тэрбум төгрөгийг битүүмжилсэн байна.

- **Цаашид авч хэрэгжүүлж болох арга хэмжээ**

Хамтын ажиллагааны хүрээнд дээрх арга хэмжээг авч хэрэгжүүлсэн ч цахим орчинд хууль бус мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах үзэгдэл буурахгүй байгаа тул холбогдох байгууллагууд цаашид цахим мөрийтэй тоглоомтой тэмцэх арга хэмжээг тогтмол авч хэрэгжүүлэх шаардлагатай. Үүнд дараах арга хэмжээнүүдийг авч хэрэгжүүлж болох юм:

- **Эрх бүхий байгууллагууд байнга хамтран ажиллах**

Дээр дурдсан байгууллагууд болон шаардлагатай бусад эрх бүхий байгууллагуудын төлөөллөөс бүрдсэн судалгаа, шинжилгээний багийг байгуулах нь үр дүнтэй. Судалгаа, шинжилгээний баг нь хууль бус мөрийтэй тоглоомын үйл ажиллагааг зохицуулах, хянах, энэ төрлийн үйл ажиллагаатай тэмцэх гадаадын улс орнуудын хууль, эрх зүйн зохицуулалт, тэдгээрийн авч хэрэгжүүлж буй арга хэмжээ, энэ төрлийн гэмт хэрэгтэй тэмцэхэд төр болон хувийн хэвшлийн баримталж буй зарчим зэргийг шат дараалалтайгаар судлах, холбогдох чиглэлээр донор улс орнуудаас техник туслалцаа авах, туршлага солилцох зэргээр хамтын ажиллагааг зохицуулах зорилготой байх юм.

- **Мэдээллийн технологи, програм хангамжуудыг сайжруулах**

Зарим банкуудын хувьд цахим мөрийтэй тоглоомын операторуудын дансыг таних, харилцагчдийн гүйлгээний утга болон холбогдох мэдээллүүдээс алерт үүсгэн цахим мөрийтэй тоглоомтой холбоотой гүйлгээг таньж илрүүлж чадаж байгаа бөгөөд

холбогдох арга хэмжээг авч ажиллаж байгаа. Тухайн банкуудын дансыг холбогдох эрх бүхий байгууллагаас түр хугацаанд түдгэлзүүлэх арга хэмжээг авмагц харилцагч нь өөр бусад банкны дансыг цахим мөрийтэй тоглоом тоглохдоо ашиглах магадлалтай тул бүх банкууд өөрсдийн програмдаа энэ төрлийн алерттай бий болгож, энэ төрлийн гүйлгээг хугацаа алдалгүй таньж илрүүлэн Сэжигтэй гүйлгээний тайлангаар Санхүүгийн мэдээллийн албанд мэдээлэх шаардлагатай.

➤ **Мөрийтэй тоглоомын вэб сайтуудын серверүүдийг хугацаа алдалгүй хаах**

Цахим мөрийтэй тоглоомын серверүүд нь ихэвчлэн гадаад улсад байдаг тул үүнийг хянах, удирдах, хориглох нь хүндрэлтэй байдаг. Иймд хууль, эрх зүйн зохицуулалтыг сайжруулах.

➤ **Эрх бүхий байгууллагуудын ажилтан, албан хаагчдын чадавхыг бэхжүүлэх**

Энэ төрлийн гэмт хэрэгтэй тэмцэхэд оролцдог бүх байгууллагын ажилтнууд цахим мөрийтэй тоглоомын шинээр үүсч байгаа чиг хандлага, типологи, өөрчлөлт, шинэ мэдээ мэдээллээр өөрсдийгөө хангах тал дээр анхаарч ажиллах.

➤ **Хууль, эрх зүйн орчинд шаардлагатай өөрчлөлтийг оруулах**

Цахим мөрийтэй тоглоом тоглогчийн дансанд эрх бүхий байгууллагаас түр түдгэлзүүлэх арга хэмжээ авсан үед тухайн тоглогч нь дахин шинэ данс нээх магадлал, эрсдэл их байгаа тул тухайн харилцагчийн хувьд банканд дахин шинэ данс нээхийг хязгаарлах талаар судалгаа хийж, хууль тогтоомжид шаардлагатай нэмэлт, өөрчлөлт оруулах чиглэлээр холбогдох байгууллагууд хамтран ажиллах. Түүнчлэн харилцагч нь гэмт хэргийн замаар буюу хууль бусаар авсан хөрөнгө, мөнгийг эзэмших, ашиглах, шилжүүлэхэд оролцох, туслах зорилгоор гуравдагч этгээдэд дансаа ашиглуулж байгаа үйлдлийг гэмт хэрэг эсхүл зөрчилд тооцон хариуцлага хүлээлгэх талаар судлан, холбогдох хууль тогтоомжид шаардлагатай өөрчлөлтийг оруулах.

7. СЭЖИГТЭЙ ГҮЙЛГЭЭНИЙ ТАЙЛАНГААР МЭДЭЭЛЭХЭД АНХААРАХ ЗҮЙЛ

Мэдээлэх үүрэгтэй этгээд нь харилцагчийг мөрийтэй тоглоом болон цахим мөрийтэй тоглоом зохион байгуулж эсхүл тоглож байж болзошгүй гэж сэжиглэсэн, эсхүл мэдсэн бол энэ тухай Санхүүгийн мэдээллийн албанд 24 цагийн дотор Сэжигтэй гүйлгээний тайлангаар мэдээлэх шаардлагатай. Ингэхдээ дараах мэдээллийг Сэжигтэй гүйлгээний тайлангаар мэдээлэхийг зөвлөж байна. Үүнд:

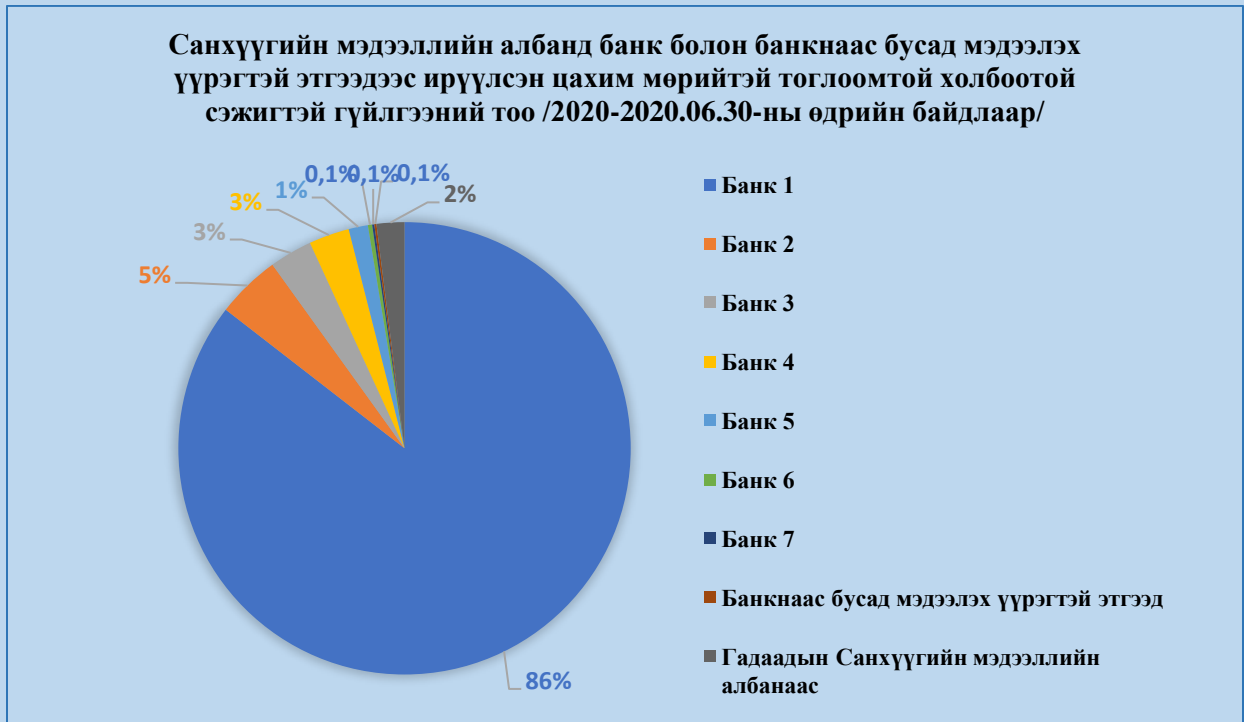
- Тухайн харилцагчийн талаарх ерөнхий мэдээлэл, дансны хэвийн болон хэвшмэл үйл ажиллагаа, гүйлгээний түүх гэх мэт мэдээлэл;
- Харилцагчийн гүйлгээний тоо хэмжээ, давтамж, онцлог шинж байдлын талаарх мэдээлэл;
- Харилцагч, гүйлгээг таньж мэдэх арга хэмжээ авах үед илрүүлсэн мэдээлэл, тогтоосон, тодорхойлсон, эсхүл ажиглагдсан зөрүүтэй, үл нийцсэн шинж байдлын талаарх мэдээлэл;
- Харилцагч нь мөрийтэй тоглоомонд мөнгийг цуглуулах, тараах эсхүл гол ашиг шимийг хүртэж байгаа эсэх нь илэрхий эсхүл энэ талаар таамаглал байгаа бол тус мэдээллийг;
- Харилцагчийн олон давтамжтай харилцаж байгаа данс, харилцагчид болон мөрийтэй тоглоомыг хамтран зохион байгуулж байж болзошгүй харилцагчдийн талаарх мэдээлэл;
- Өөр бусад чухал, ач холбогдолтой гэж үзсэн мэдээлэл.

Шигтгээ 2. Санхүүгийн мэдээллийн албанд цахим мөрийтэй тоглоомтой холбоотой сэжигтэй гүйлгээний тайлан мэдээлсэн байдал

Санхүүгийн мэдээллийн албаны 2021 оны Стратегийн дүн шинжилгээний тайланд дурдсанаар 2021 оны хувьд Ковид-19 цар тахлын нөхцөл байдал үргэлжилж, тархалтыг хумих зорилгоор хөл хорио тогтоох, зарим аж ахуйн нэгжүүд бүрэн зогсолт хийх, эсхүл хязгаарлагдмал хүрээнд ажиллаж байсантай холбоотойгоор хууль бусаар цахим мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах, төлбөрт таавар, бооцоот тоглоомын үйл ажиллагаа эрхлэх, цахим хэрэгсэл ашиглаж залилах гэмт хэрэг үйлдэх гэх мэт цахимаар үйлдэх зөрчил, гэмт хэрэг ихэссэн байна. Тухайлбал, Улсын ерөнхий прокурорын газрын 2020 оны статистик мэдээллээс харахад Эрүүгийн хуулийн 20.17 дугаар зүйл. Мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах гэх зүйл ангиар нийт 26 хэргийг эрүүгийн хэрэгт үндэслэн яллагдагчаар татаж, нийт 17 хэрэгт яллах дүгнэлт үйлдсэн байна.

Санхүүгийн мэдээллийн албанд 2020-2021 онуудад мэдээлэх үүрэгтэй этгээдээс “цахим мөрийтэй тоглоомын үйл ажиллагаа зохион байгуулсан байж болзошгүй” гэсэн үндэслэлээр ирүүлсэн сэжигтэй гүйлгээний тоо нэмэгдсэн байна. Үүнтэй холбоотойгоор

Санхүүгийн мэдээллийн албанаас хууль сахиулах байгууллагуудад дээрх үндэслэлээр шилжүүлсэн сэжигтэй гүйлгээний тоо өндөр хувьтай байна. Санхүүгийн мэдээллийн албанд банк болон бусад мэдээлэх үүрэгтэй этгээдээс ирүүлсэн “цахим мөрийтэй тоглоомын үйл ажиллагаа зохион байгуулсан байж болзошгүй” үндэслэлтэй сэжигтэй гүйлгээний тоог харуулбал:



Эх сурвалж: Санхүүгийн мэдээллийн алба, Стратегийн дүн шинжилгээний тайлан, 2020-2021 он

Дээрх графикаас харахад 2020 оноос 2022 оны 6 дугаар сарын 30-ны өдрийн хооронд мэдээлэх үүрэгтэй этгээдээс ирүүлсэн нийт цахим мөрийтэй тоглоомтой холбоотой сэжигтэй гүйлгээний 86 хувийг нэг банкнаас ирүүлсэн байна. Хэдийгээр цахим мөрийтэй тоглоомын үйл ажиллагаанд оролцож байгаа иргэдийн хувьд ихэнх нь тухайн банкны харилцагч байгаа ч гэсэн бусад банкны хувьд цахим мөрийтэй тоглоомтой холбоотой гүйлгээг таньж, илрүүлэх, мэдээлэх шаардлага байсаар байна.

8. ШИНЭЭР ҮҮСЧ БАЙГАА ХАНДЛАГА

Хууль бус цахим мөрийтэй тоглоомын операторууд өсөн нэмэгдэж байгаатай холбоотойгоор сошиал медиа-тоглоом, крипто казиног нэвтрүүлэх, блокчейн тоглоом зэрэг ойлголтууд олон улсад гарч ирж байна (Amanda Gore, 2022).⁶

1. Сошиал медиа-тоглоом

"Сошиал тоглоом" гэдэг нь олон нийтийн сүлжээ эсхүл олон нийтийн мэдээллийн хэрэгслээр тоглодог цахим тоглоом юм. Цахим казино сайтуудтай холбогдсон олон нийтийн сүлжээний тоглоомууд олны анхаарлыг татаж эхэлж байгаа. Сошиал казиногийн тоглоомуудыг "мөрийтэй тоглоомоор сэдэвчилсэн тоглоом" гэж нэрлэдэг бөгөөд эдгээрийг сошиал медиа сайтууд эсхүл гар утасны аппликейшнээр дамжуулан тоглодог. Тус тоглоомуудыг тоглоход үнэ төлбөргүй бөгөөд бодит мөнгөн шагналгүй, мөн худалдаж авдаг үнэтэй тоглоом ч байдаг байна.

Тоглоомон дунд виртуал бараа худалдан авахад бичил гүйлгээ (microtransaction)-г ашигладаг. Мөрийтэй тоглоом донтуулдаг шинж чанартай тул зарим улс оронд бичил гүйлгээг ашиглахыг хориглосон нь тоглоомын нийгэмлэгийн дунд маргаантай байдаг. Нидерланд улсад бичил гүйлгээ бүхий цуглуулганы хайрцаг (lootboxes)⁷-ыг мөрийтэй тоглоом гэж үздэг тул хууль бус гэж үзсэн. Онолын судалгаанаас харахад эдгээр тоглоомууд нь ихэвчлэн бага насны хүүхдүүдэд зориулагдсан байдаг. Fortnite, Roblox зэрэг уламжлалт тоглоомууд нь бичил гүйлгээ хийх боломжийг олгодог бөгөөд мөрийтэй тоглоом тоглоход тусалдаг гэж үздэг. Крипто валютыг тоглоомын валютаар сольдог крипто биржүүд байдаг бөгөөд тоглоомын валютыг фиат валютаар болон хар зах дээр солилцдог байна.

Түүнчлэн Мэн аралд Ковид-19 цар тахлын дараа фэйсбүүк, зүүм, скайп зэрэг олон нийтийн мэдээллийн платформуудын хэрэглээ ихэсч, "DIY-бооцоо тавих" үзэгдэл өссөн байна. Зохицуулагч байгууллагаас 2020 оны 5-р сарын 5-ны өдөр Ковид-19 цар тахалтай холбоотойгоор цахим хуудсандаа “Энэ төрлийн үйл ажиллагааг зөвшөөрөлгүй эрхлэх нь хууль зөрчиж байгаа болно” гэдэг сэрэмжлүүлгийг нийтлэн, үнэ цэнэд суурилсан солилцоо болгон ашиглаж болох тоглоомын токenuудтай холбоотой Мөнгө угаахтай тэмцэх удирдамжийг гаргасан байна.

2. Криптовалютын төлбөр болон “крипто казино”-ны өсөлт

Крипто казиногийн хэрэглээ ихэсч байгаа бөгөөд зөвхөн крипто валютын цэвэр казино эсхүл уламжлалт төлбөр тооцоотой хамт криптовалюта хосолсон төрлүүд ч байдаг байна. Мэн аралд 2016 онд Цахим мөрийтэй тоглоомын журамд нэмэлт өөрчлөлт оруулан операторуудад CVC (хөрвөх виртуал хөрөнгө) болон VC (хөрвөх боломжгүй виртуал

⁶Amanda Gore, *Online casinos, alternative payment mechanisms and the associated financial crime risks*, 2022, UNLV

⁷ Цуглуулганы хайрцагийг нээх үед дотроос нь ямар нэгэн хонжворын зүйл гарж ирдэг.

хөрөнгө)-өөр орлого хүлээн авах боломжийг олгосон. Хөрвөх виртуал хөрөнгөд биржээр дамжуулан худалдах, худалдан авах боломжтой криптовалютууд багтдаг. Хөрвөх боломжгүй виртуал хөрөнгө эзэмшигчдэд зориулсан дижитал "скин" эсхүл видео тоглоомын хэрэгслүүд, тоглоом доторх зүйлийг худалдан авах зорилгоор байдаг валютууд ч байдаг. Крипто валютын казинотой холбоотой мөнгө угаах эрсдэлүүд гарч ирч байгаа бөгөөд “Elliptic”-ээс 2020 онд крипто казинотой холбоотой эрсдэлийн дохионуудыг харуулсан тайланг боловсруулжээ. Үүнээс дурдвал:

- Зөвшөөрөлгүй, зохицуулалтгүй эсхүл “Tor”-д суурилсан мөрийтэй тоглоом ашиглах;
- “Seals with Clubs” зэрэг харилцагчийг таних үйл ажиллагааг шаарддаггүй цахим мөрийтэй тоглоомын сайтуудыг тогтмол ашиглах, хэрэглэгчдийн нэрийг нууцлах амлалт өгөх;
- Мөрийтэй тоглоомын сайтууд өөрсдийн өмчлөлийн болон бүртгэлийн харьяаллын талаарх мэдээллийг нийтэлдэггүй байх;
- Ашигласан крипто валютын хэмжээ, үнэ цэнэд хязгаарлалт тавьдаггүй мөрийтэй тоглоомын сайтууд ашиглах;
- Мөнгө байршуулах, эсхүл мөрийтэй тоглоомын газруудаас мөнгө татан авахын өмнө эсхүл дараа нь шууд холигч руу мөнгө илгээх гэх мэт.

3. Блокчэйн тоглоом

Филиппин улсад саяхан уг тоглоомыг төлбөрийн систем гэж ангилахаар төлөвлөж байсан “Axie Infinity” гэх мэт үл ойлгогдох NFT тоглоомууд мөн алдартай болж байна. “Axie” тоглогчдын 40 гаруй хувь нь Филиппин улсын иргэд бөгөөд тоглоом тоглож амьжиргааны хөлсөө олдог. Вьетнам улсын “Sky Mavis” компани тоглогчдод тоглоом дотроосоо крипто валютын орлого олох боломжийг олгох үүднээс уг тоглоомыг бүтээж, түүнийг арилжаалж, фиат валютаар сольж болдог байна.

4. Спортын бооцоо

Сүүлийн жилүүдэд ихсэж байгаа цахим мөрийтэй тоглоомын нэг төрөл бол спортын бооцоо юм. Энэ нь тухайн спортын үйл явдлын үр дүнд мөрий тавих замаар үр дүнг урьдчилан таамаглах үйл ажиллагааг буюу хөл бөмбөг, сагсан бөмбөг, морин уралдаан, бейсбол, и-спорт зэрэг бодит спортын тэмцээн, тоглоомуудад мөрий тавих үйл ажиллагааг хамруулж ойлгоно. Судалгаагаар⁸ 2032 он гэхэд дэлхийн спортын бооцооны зах зээлийн 30%-ийг Ази тив дангаараа бүрдүүлэх таамаглалтай байна.

5. Микро бооцоо

Судлаачдын үзэж байгаагаар дараагийн үеийн бооцооны хувьсал нь микро бооцоо руу чиглэхээр байна.⁹ Энэ ойлголт нь спортын бооцоотой холбоотой гарч ирж байгаа бөгөөд тоглогчид тоглоомын үеэр үр дүн гэлтгүй жижиг зүйл дээр ч гэсэн бооцоо тавихыг хэлэх

⁸ <https://www.futuremarketinsights.com/reports/sports-betting-market>

⁹ <https://www.uktech.news/sports-betting-trends-to-keep-an-eye-on>

юм. Жишээлбэл, энэ удаагийн тэмцээнд Манчестер Сити гоол оруулах уу? Стефен Карри дараагийн гурван онооны оролдлого хийх үү? Новак Жокович дараагийн тоглолтод алдаа гаргах болов уу? гэх мэт.

9. ХАВСРАЛТ- ОЛОН УЛСЫН КЕЙС

Мөрийтэй тоглоомыг хуулиар зөвшөөрдөг улс оронд цахим мөрийтэй тоглоомыг зохион байгуулагчдын гаргасан алдаа, зөрчил



Их Британийн Мөрийтэй тоглоомын хороо нь мөрийтэй тоглоомын хууль тогтоомжийг хэрэгжүүлэх, түүний хэрэгжилтэд хяналт тавих үүрэг бүхий тус улсын Засгийн газрын харьяа агентлаг юм. Мөрийтэй тоглоомын хороо нь мөрийтэй тоглоом, бинго, бооцоот тоглоом, казино, слот машин,

сугалаа, цахим мөрийтэй тоглоомтой холбоотой зохицуулалтыг хийдэг бөгөөд хорооны гол зорилго нь мөрийтэй тоглоомтой холбоотой гэмт хэргээс урьдчилан сэргийлэх, эмзэг бүлгийн хүмүүсийг хамгаалах явдал юм. Тус хороо нь тоглоомын салбарт үйл ажиллагаа эрхлэн явуулдаг операторуудад тусгай зөвшөөрөл олгож, мөрийтэй тоглоомтой асуудлаар Засгийн газарт мэдээлэл өгөхөөс гадна хууль бус мөрийтэй тоглоомтой холбоотой асуудалд Цагдаагийн байгууллагатай хамтран ажилладаг байна. Түүнчлэн 2013 оноос эхлэн тус хороо нь Үндэсний лоттерей (National lottery)-ийг зохицуулдаг болсон.

Тус хорооноос 2022 оны 3 дугаар сарын 01-ний өдөр гаргасан мэдэгдэлд:

Мөрийтэй тоглоомын хорооны хяналт шалгалтаар цахим мөрийтэй тоглоомын бизнес эрхлэгчид нийгмийн хариуцлага болон мөнгө угаах гэмт хэрэгтэй холбоотой зөрчил илэрсэн тул тус компанид 9,4 сая фунт стерлингийн торгууль ногдуулжээ. Энэ нь “888.com” зэрэг нийт 78 цахим хуудсыг ажиллуулдаг “888 UK” компани бөгөөд тус компани нь өргөжүүлсэн бие даасан аудитад хамрагдахаар болсон байна. Түүнчлэн тус компани нь 2017 онд эмзэг бүлгийн үйлчлүүлэгчдтэй холбоотойгоор 7.8 сая фунт стерлингийн торгууль төлжээ. Мөрийтэй тоглоомын хорооны Гүйцэтгэх захирал Эндрю Родс хэлж байгаагаар “Тус компанитай холбоотой энэхүү хоёр тохиолдол нь тоглоом тоглож байгаа хэрэглэгчдийг дампууруулах хэмжээнд аваачиж байгаатай холбоотой бөгөөд энэ нь хүлээн зөвшөөрөгдөхгүй зүйл юм.” гэв.

Тус компанийн торгууль тухайн үеийн хамгийн өндөр торгууль болсон бөгөөд тэд юун дээр алдсан бэ?

Нийгмийн хариуцлагын хүрээнд:

- Хохирох эрсдэлтэй тоглогчдыг үр дүнтэй тодорхойлоогүй
- Ковид-19 цар тахлын үеэр зургаан долоо хоногийн хугацаанд 37,000 фунт стерлингийн алдагдал хүлээсэн хэрэглэгчтэй харилцаа холбоо тогтоогүй
- Хорооны “Хэрэглэгчтэй харилцах албан ёсны удирдамж”-ийг дагаагүй
- Тухайн хэрэглэгч нь 1400 фунт стерлингийн сарын цалинтай бөгөөд сард 1300 фунт стерлингийг байршуулж байсныг мэдсээр байж анхаараагүй
- Хорооны үнэлгээний явцад нийгмийн хариуцлагын асуудал хөндөгдөж буй дансуудад оператороос хязгаарлалт тавиагүй
- Хэрэв хэрэглэгч нь олон данстай бол дансуудыг цогцоор нь удирдах, бүх дансуудад санхүүгийн хязгаарлалтыг хэрэгжүүлэх боломжгүй байсан. Жишээ нь, нэг хэрэглэгч нь өөрийн 11 данс нь санхүүгийн эх үүсвэртэй холбоотой асуудлаас болж хязгаарлалтад орсон ч тус хэрэглэгчид дахин 3 данс нээж, үргэлжлүүлэн тоглохыг зөвшөөрсөн.

Мөнгө угаахтай холбоотойгоор:

- Хэрэглэгчийн санхүүгийн эх үүсвэрийг шалгалгүйгээр 40,000 фунт стерлинг байршуулахыг зөвшөөрсөн
- Хэрэглэгчийн хөдөлмөр эрхлэлтийн орлого, санхүүгийн эх үүсвэрийн талаар аман байдлаар асуусан
- Санхүүгийн эх үүсвэртэй холбоотой шалгалтад ямар бичиг баримт шаардах ёстойг заагаагүй
- Санхүүгийн эх үүсвэрийг шалгалгүйгээр нэг хэрэглэгчид 5 сарын дотор 65,835 фунт стерлинг зарцуулах боломжийг олгосон
- Хэрэглэгчийн дансыг хязгаарлахаас өмнө санхүүгийн эх үүсвэрийн баримт бичгийг 10 хоногийн хугацаанд шалгаж болдог өөрсдийн дүрэм журмыг хэрэгжүүлээгүй.

Их Британийн Мөрийтэй тоглоомын хороо нь тус компанид дараах шийтгэлийн арга хэмжээг оногдуулсан. Үүнд :

- 2005 оны мөрийтэй тоглоомын тухай хууль тогтоомжийг зөрчсөн тул зөрчлийн талаарх анхааруулгыг өгсөн.
- Хууль тогтоомжид заасны дагуу Тусгай зөвшөөрөл эзэмшигчийн үйл ажиллагааны тусгай зөвшөөрөлд нэмэлт нөхцөлийг хавсарган, тусгай зөвшөөрөл эзэмшигч нь хяналт шалгалтын дүгнэлт гарснаас хойш 12 сарын дотор гуравдагч этгээдийн аудит хийх, мөнгө угаахтай тэмцэх болон нийгмийн хариуцлагын бодлого, журам, хяналтыг үр дүнтэй хэрэгжүүлэх үүрэг хүлээсэн.
- 9,4 сая фунт стерлингийн мөнгөн торгууль ногдуулсан.

-----ooOOoo-----