2025 का विधेयक संख्यांक 110

[दि प्रोमोशन एंड रेगुलेशन आफ ऑनलाइन गेमिंग बिल, 2025 का हिन्दी पाठ]

ऑनलाइन खेल संवर्धन और विनियमन विधेयक, 2025

ई-स्पोर्ट्स, शैक्षिक खेल और सामाजिक खेल सहित ऑनलाइन खेल क्षेत्र की अभिवृद्धि और विनियमन करने; इस क्षेत्र के समन्वित नीति समर्थन, सामरिक विकास और विनियामक निरीक्षण के लिए एक प्राधिकरण की स्थापना का उपबंध करने; किसी कंप्यूटर संसाधन, मोबाइल डिवाइस या इंटरनेट के माध्यम से ऑनलाइन धन खेल के प्रस्ताव, प्रचालन, सरलीकरण, विज्ञापन, प्रचार और भागीदारी को प्रतिषिद्ध करने, विशेषकर जहां ऐसे क्रियाकलाप राज्य की सीमाओं के पार या विदेशी अधिकारिता से प्रचालित होते हैं; ऐसे खेलों के प्रतिकूल सामाजिक, आर्थिक, मनोवैज्ञानिक और गोपनीयता संबंधी प्रभावों से व्यक्तियों, विशेष रूप से युवाओं और आबादी के कमजोर वर्गों की रक्षा करने; डिजिटल प्रौद्योगिकियों के उत्तरदायी उपयोग को सुनिश्चित करने; लोक व्यवस्था बनाए रखने और लोक स्वास्थ्य की रक्षा करने; वित्तीय प्रणालियों की अखंडता और राज्य की सुरक्षा और संप्रभुता की रक्षा करने ; लोकहित में राष्ट्रीय स्तर का समान विधिक ढांचा स्थापित करने; और इससे संसक्त या इसके आनुषंगिक विषयों का उपबंध करने के लिए

विधेयक

ऑनलाइन खेल क्षेत्र, डिजिटल और रचनात्मक अर्थव्यवस्था के अत्यंत गतिशील और तीव्रतम अभिवृद्धि क्षेत्रों में से त्वरित गति से विकसित हुआ है जो नवाचार, संज्ञानात्मक विकास, रोजगार सृजन, तकनीकी उन्नति और वैश्विक प्रतिस्पर्धात्मकता के लिए महत्वपूर्ण अवसर प्रदान करता है;

और भारत के पास तकनीकी क्षमताओं वाले युवा वृत्तिकों का एक वृहत् और बढ़ता हुआ समूह तथा तेजी से विस्तारित होता हुआ घरेलू बाजार है, जो मिलकर देश को वैश्विक ऑनलाइन खेल मूल्य श्रृंखला में नेतृत्व की भूमिका निभाने में सक्षम बनाते हैं;

और ऑनलाइन खेल पारिस्थितिकी तंत्र में ई-स्पोर्ट्स, आकस्मिक और सामाजिक खेल, शैक्षिक खेल और ऑनलाइन धन खेल सहित अनेक खंड सम्मिलित हैं, और वर्तमान में सामरिक समन्वय, क्षमता निर्माण, सामान्य अवसंरचना, अनुसंधान और उत्तरदायी नवाचार के लिए आवश्यक समर्पित संस्थागत और विधिक ढांचे की अनुपस्थिति में प्रचालित है;

और संगत और सक्षम विधिक ढांचे के अभाव ने क्षेत्र के संरचित विकास और उत्तरदायी खेल प्रथाओं की अभिवृद्धि में बाधा उत्पन्न की है, जिसके लिए तत्काल नीतिगत हस्तक्षेप और समर्थन तंत्र की अपेक्षा है;

और ऑनलाइन धन खेल की समानांतर संवृद्धि, मोबाइल फोन, कंप्यूटर और इंटरनेट के माध्यम से सुगम्य है और उपयोगकर्ता निक्षेप के विरुद्ध धनीय प्रत्यागम का प्रस्ताव, विशेषकर युवाओं और आर्थिक रूप से वंचित समूहों के गंभीर सामाजिक, वित्तीय, मनोवैज्ञानिक और लोक स्वास्थ्य नुकसान का कारण बना है;

और ऐसे खेल अक्सर छलपूर्ण परिकल्पना विशिष्टताओं, व्यसनकारी एल्गोरिदम, बॉट्स और अप्रकटित अभिकर्ताओं का उपयोग करते हैं, जो निष्पक्षता, पारदर्शिता और उपयोक्ता संरक्षण को जर्जर करते हैं, और बाध्यकारी व्यवहार को बढ़ावा देते हैं जिससे वित्तीय बर्बादी होती है;

और ऑनलाइन खेल प्रणाली का प्रस्ताव करने वाले मंचों द्वारा अक्सर व्यापक विज्ञापन अभियानों के माध्यम से आक्रामक रूप से विपणन किया जाता है, जिसमें सेलिब्रिटी और प्रभावशाली समर्थन सम्मिलित हैं, जिससे विशेषकर युवाओं और कमजोर समूहों के बीच उनकी पहुंच और प्रभाव बढ़ जाता है;

और ऑनलाइन धन खेल सेवाओं का अनियंत्रित विस्तार वित्तीय कपट, धन शोधन, कर अपवंचन और कुछ मामलों में, आतंकवाद के वित्तपोषण सहित विधिविरुद्ध क्रियाकलापों से संसक्त है, जिससे राष्ट्रीय सुरक्षा, लोक व्यवस्था और राज्य की अखंडता को संकट उत्पन्न होता है;

और ऑनलाइन धन खेल के व्यक्तियों, कुटुंबों, समाज और राष्ट्र पर हानिकारक और नकारात्मक प्रभाव को तथा ऑनलाइन धन खेल के लिए प्रयुक्त इलैक्ट्रानिक माध्यम की प्रकृति, प्रयुक्त एल्गोरिदम और इसमें सम्मिलित राष्ट्रीय और अंतर्राष्ट्रीय नेटवर्क सहित तकनीकी पहलुओं को ध्यान में रखते हुए;

और ऐसी कई सेवाएं, घरेलू विधियों को दरकिनार, राज्य-स्तरीय विनियमों को कमजोर करते हुए, अपतटीय अधिकारिताओं में प्रचालित होती हैं, और अतिरिक्त राज्य क्षेत्रातीत और अंतर्राज्यीय विसंगतियों के निबंधनों में महत्वपूर्ण प्रवर्तन चुनौतियां पेश करती हैं;

और लोकहित में यह समीचीन है कि संघ सरकार ऑनलाइन खेल क्षेत्र पर विधायी सक्षमता अपने हाथ में ले जिससे लोक स्वास्थ्य, उपभोक्ता सुरक्षा, लोक नैतिकता और वित्तीय संप्रभुता से जुड़े जोखिमों का समाधान करते हुए एक सुरक्षित, संरचित और नवाचार-अनुकूल डिजिटल वातावरण का सृजन सुनिश्चित किया जा सके;

और ऑनलाइन खेल के भिन्न-भिन्न रूपों को स्पष्ट रूप से चित्रित और वर्गीकृत करना और उद्योग के प्रत्येक उपक्षेत्र को उचित रूप से शासित करने के लिए एक अनुरूप विधिक ढांचे का उपबंध करना आवश्यक है;

भारत गणराज्य के छिहत्तरवें वर्ष में संसद् द्वारा निम्नलिखित रूप में यह अधिनियमित हो :—

अध्याय 1

प्रारंभिक

1. (1) इस अधिनियम का संक्षिप्त नाम ऑनलाइन खेल संवर्धन और विनियमन अधिनियम, 2025 है । संक्षिप्त नाम और प्रारंभ ।

(2) इसका विस्तार सम्पूर्ण भारत में होगा और यह भारत के राज्यक्षेत्र के भीतर प्रस्थापित या भारत के राज्यक्षेत्र के बाहर से प्रचालित ऑनलाइन धन खेल सेवा पर भी लागू होगा ।

(3) यह उस तारीख को प्रवृत्त होगा जिसे केन्द्रीय सरकार, राजपत्र में अधिसूचना द्वारा, नियत करे ।

2. (1) इस अधिनियम में, जब तक कि संदर्भ से अन्यथा अपेक्षित न हो,— परिभाषाएं ।

2019 का 35 (क) "विज्ञापन" का वही अर्थ होगा जो उपभोक्ता संरक्षण अधिनियम, 2019 में उसका है;

(ख) "प्राधिकरण" से धारा 8 के अधीन गठित प्राधिकरण अभिप्रेत है;

(ग) "ई-खेल" से ऐसा ऑनलाइन खेल अभिप्रेत है—

(i) जो बहु-खेल आयोजनों के भाग के रूप में खेला जाता है;

(ii) इसमें व्यक्तियों या टीमों के बीच पूर्व परिभाषित नियमों द्वारा शासित बहु-खिलाड़ी रूप विधानों में संचालित, संगठित प्रतिस्पर्धी आयोजन सम्मिलित हैं;

2025 का 25 (iii) जो राष्ट्रीय खेल शासन अधिनियम, 2025 के अधीन सम्यक् रूप से मान्यताप्राप्त और धारा 3 के अधीन रजिस्ट्रीकृत प्राधिकरण या अभिकरण है;

(iv) जिसमें परिणाम केवल शारीरिक निपुणता, मानसिक चपलता, सामरिक सोच या खिलाड़ियों के रूप में उपयोक्ताओं के अन्य समान कौशल जैसे कारकों द्वारा अवधारित होते हैं;

(v) इसमें केवल प्रतिस्पर्धाओं में भाग लेने अथवा प्रशासनिक खर्चों को समाविष्ट करने के प्रयोजन के लिए रजिस्ट्रीकरण या भागीदारी फीस का संदाय सम्मिलित हो सकेगा और खिलाड़ी द्वारा प्रदर्शन-आधारित पुरस्कार राशि भी सम्मिलित हो सकेगी; और

(vi) इसमें किसी भी व्यक्ति द्वारा बाजी, द्यूत या अन्य कोई दांव लगाना सम्मिलित नहीं होगा, चाहे वह व्यक्ति प्रतिभागी हो या न हो, जिसके अंतर्गत ऐसी बाजी, द्यूत या किसी अन्य दांव से कोई जीत भी है;

(घ) "इंटरनेट" से कंप्यूटर सुविधाओं और विद्युत चुम्बकीय पारेषण माध्यम, तथा संबंधित उपस्कर और सॉफ्टवेयर का संयोजन अभिप्रेत है, जिसमें कंप्यूटर

नेटवर्कों का परस्पर जुड़ा विश्वव्यापी नेटवर्क सम्मिलित है जो ऐसे पारेषण को नियंत्रित करने के लिए प्रोटोकॉल के आधार पर सूचना पारेषित करता है;

(ङ) "अधिसूचना" से राजपत्र में प्रकाशित कोई अधिसूचना अभिप्रेत है और "अधिसूचित करना" पद का अर्थ तदनुसार लगाया जाएगा ;

(च) "ऑनलाइन खेल" से कोई ऐसा खेल अभिप्रेत है, जो किसी इलैक्ट्रॉनिक या डिजीटल डिवाइस पर खेला जाता है और जिसका प्रबंध और संचालन, इंटरनेट या इलेक्ट्रॉनिक संचार को सुगम बनाने वाली किसी अन्य तकनीक के माध्यम से एक सॉफ्टवेयर के रूप में किया जाता है ;

(छ) "ऑनलाइन धनीय खेल" से किसी उपयोक्ता द्वारा कोई फीस देकर, धन जमा करके, या अन्य दांव लगाकर, जीत की आशा से खेला जाने वाला कोई ऑनलाइन खेल अभिप्रेत है, चाहे वह खेल कौशल, संयोग या दोनों पर आधारित हो, जिसमें धन या अन्य दांव के बदले में मौद्रिक और अन्य लाभ सम्मिलित होता है ; किंतु इसमें कोई ई-क्रीड़ा सम्मिलित नहीं होगा ;

(ज) "ऑनलाइन धनीय खेल सेवा" से ऑनलाइन धनीय खेल में प्रवेश करने या खेलने के लिए किसी व्यक्ति द्वारा प्रस्तावित की जाने वाली सेवा अभिप्रेत है ;

(झ) "ऑनलाइन सामाजिक खेल" से ऐसा ऑनलाइन खेल अभिप्रेत है,—

(i) जिसमें धन का दांव लगाना या अन्य दांव लगाना, या धन या अन्य दांव के बदले में मौद्रिक लाभ के रूप में जीतने की आशा से भागीदारी अंतर्वलित नहीं है ;

(ii) जो अभिदाय फीस या एक-बार प्रवेश फीस के संदाय के माध्यम से, इस शर्त के अधीन रहते हुए कि ऐसा संदाय दांव या बाजी के रूप में न हो, प्रवेश अनुज्ञात कर सकेगा ;

(iii) जो अनन्य रूप से मनोरंजन, आमोद-प्रमोद या कौशल-विकास के प्रयोजनों के लिए प्रस्तावित किया गया है ; और

(iv) जो कोई ऑनलाइन धनीय खेल या ई-क्रीड़ा नहीं है ;

(ञ) "अन्य दांव" से धन के परिवर्तनीय या समतुल्य के रूप में मान्यता प्राप्त कोई वस्तु अभिप्रेत है और इसमें उधार, सिक्के, टोकन या चीजें या कोई अन्य समान वस्तु भी सम्मिलित हैं, चाहे वह किसी भी नाम से ज्ञात हो और चाहे वह वास्तविक हो या आभासी, जिसका प्रत्यक्षत: धन का संदाय करके या अप्रत्यक्ष रीति से, किसी ऑनलाइन खेल के भाग के रूप में, या उसके संबंध में, क्रय किया जाता है ;

(ट) "व्यक्ति" में निम्नलिखित सम्मिलित हैं,—

(i) कोई व्यष्टि ;

(ii) कोई हिन्दू अविभक्त कुटुम्ब ;

(iii) कोई कम्पनी ;

(iv) कोई फर्म ;

(v) व्यक्तियों का कोई संगम या व्यष्टियों का कोई निकाय, चाहे वह निगमित हो या न हो ;

(vi) कोई राज्य ; और

(vii) प्रत्येक ऐसा कृत्रिम विधिक व्यक्ति, जो पूर्ववर्ती उपखण्डों में से किसी के अन्तर्गत नहीं आता है ;

(ठ) "विहित" से इस अधिनियम के अधीन बनाए गए नियमों द्वारा विहित अभिप्रेत है ;

(ड) "उपयोक्ता" से कोई ऐसा व्यक्ति अभिप्रेत है, जो ऑनलाइन खेल तक पहुंचता है या उसे खेलता है ।

(2) उन शब्दों और पदों के, जो अधिनियम में प्रयुक्त है, किंतु इसमें परिभाषित नहीं किए गए हैं, परंतु सूचना प्रौद्योगिकी अधिनियम, 2000 और उसके अधीन बनाए गए नियमों में परिभाषित किए गए हैं, वहीं अर्थ होंगे, जो उनके क्रमशः उस अधिनियम और उसके अधीन बनाए गए नियमों में हैं ।

2000 का 21

अध्याय 2

विकास और मान्यता

ई-क्रीड़ा की मान्यता और संवर्धन ।

3. (1) केंद्रीय सरकार, ऐसे उपाय करेगी, जो वह ई-क्रीडा को भारत में प्रतिस्पर्धी क्रीड़ा के विधिमान्य प्ररूप के रूप में यथास्थिति, प्राधिकरण या अभिकरण के साथ मान्यता देने और रजिस्ट्रीकृत करने तथा ई-क्रीड़ा का संवर्धन करने और उसे विकसित करने के लिए, आवश्यक समझे ।

(2) उपधारा (1) की व्यापकता पर प्रतिकूल प्रभाव डाले बिना, ऐसे उपायों में निम्नलिखित सम्मिलित हो सकेंगे,—

(क) ई-क्रीड़ा आयोजनों के आयोजन और संचालन के लिए मार्गदर्शक सिद्धांत और मानक तैयार करना ;

(ख) ई-क्रीड़ा के विकास के लिए समर्पित प्रशिक्षण अकादमियों, अनुसंधान केंद्रों और अन्य संस्थानों की स्थापना ;

(ग) नवाचार को प्रोत्साहित करने और ई-क्रीड़ा प्रौद्योगिकी प्लेटफॉर्म बनाने हेतु नए उद्यमों की स्थापना हेतु प्रोत्साहन योजनाओं, जागरूकता अभियानों और जन संपर्क कार्यक्रमों का आरंभ ;

(घ) व्यापक खेल नीति पहलों के अंतर्गत खेलों के एकीकरण के लिए राज्य सरकारों और मान्यता प्राप्त खेल संघों के साथ समन्वय ; और

(ङ) ऐसे अन्य उपाय, जो इस क्षेत्र को बढ़ावा देने के लिए आवश्यक हों, जो विहित किए जाएं ।

ऑनलाइन सामाजिक खेल की मान्यता और विकास ।

4. (1) केंद्रीय सरकार, यथास्थिति, प्राधिकरण या अभिकरण के साथ ऑनलाइन सामाजिक खेल को मान्यता देने, वर्गीकृत करने और रजिस्ट्रीकृत करने के लिए आवश्यक समझे जाने पर कदम उठाएगी और मनोरंजन एवं शैक्षिक प्रयोजनों के लिए ऑनलाइन सामाजिक खेल के विकास और उपलब्धता को सुकर बनाएगी ।

(2) उपधारा (1) की व्यापकता पर प्रतिकूल प्रभाव डाले बिना, ऐसे उपायों में निम्नलिखित सम्मिलित हो सकेंगे,—

(क) ऑनलाइन सामाजिक खेल के रजिस्ट्रीकरण हेतु तंत्र का निर्माण ;

(ख) ऑनलाइन सामाजिक खेल के विकास और वितरण में सहायता के लिए प्लेटफॉर्म या कार्यक्रमों का निर्माण ;

(ग) सुरक्षित और आयु-उपयुक्त सामाजिक खेल सामग्री तक जनता की पहुंच बढ़ाने के प्रयोजन से पहलों का समर्थन ;

(घ) मनोरंजन, कौशल-विकास और डिजिटल साक्षरता के लिए सामाजिक खेल के सकारात्मक उपयोग को उजागर करने के लिए जागरूकता कार्यक्रम चलाना ;

(ङ) व्यापक डिजिटल जुड़ाव रणनीतियों के भाग के रूप में सामाजिक खेल को बढ़ावा देने के लिए राज्य सरकारों और शैक्षणिक या मनोरंजक संस्थानों के साथ समन्वय करना ; और

(च) ऐसे अन्य उपाय, जो इस क्षेत्र को बढ़ावा देने के लिए आवश्यक हों, जो विहित किए जाएं ।

अध्याय 3

प्रतिषेध

ऑनलाइन धनीय खेल और ऑनलाइन धनीय खेल सेवा का प्रतिषेध ।

5. कोई व्यक्ति, ऑनलाइन धनीय खेल और ऑनलाइन धनीय खेल सेवा का प्रस्ताव नहीं करेगा, उसमें सहायता नहीं देगा, दुष्प्रेरण नहीं करेगा, उत्प्रेरित नहीं करेगा या अन्यथा इसमें संलिप्त नहीं होगा और उनमें नहीं लगेगा ।

ऑनलाइन धनीय खेल से संबंधित विज्ञापन का प्रतिषेध ।

6. कोई व्यक्ति, किसी मीडिया में, जिसमें इलेक्ट्रॉनिक संचार मीडिया सम्मिलित हैं, ऐसा कोई विज्ञापन नहीं बनाएगा, नहीं बनवाएगा, बनवाने में सहायता नहीं करेगा, दुष्प्रेरण नहीं करेगा, उत्प्रेरित नहीं करेगा या अन्यथा बनाने में या बनवाने में संलिप्त नहीं होगा, जो प्रत्यक्ष या अप्रत्यक्ष रूप से, किसी व्यक्ति को, कोई ऑनलाइन धनीय खेल खेलने या ऑनलाइन धनीय खेल को बढ़ावा देने वाले किसी क्रियाकलाप में संलिप्त होने के लिए, बढ़ावा देता हो या उत्प्रेरित करता हो ।

धन हस्तांतरण का प्रतिषेध ।

7. कोई बैंक, वित्तीय संस्थान, या निधियों के प्राधिकार या वित्तीय संव्यवहारों को सुकर बनाने वाला कोई अन्य व्यक्ति, किसी ऑनलाइन धनीय खेल सेवाओं के संदाय करने हेतु निधियों के प्राधिकार या किसी अन्य संव्यवहार को सुकर बनाने के काम में नहीं लगेगा, अनुमति नहीं देगा, सहायता नहीं करेगा, दुष्प्रेरण नहीं करेगा, उत्प्रेरित या अन्यथा नहीं करेगा ।

अध्याय 4

ऑनलाइन खेल प्राधिकरण

प्राधिकरण की स्थापना ।

8. (1) केंद्रीय सरकार, अधिसूचना द्वारा, एक अध्यक्ष और ऐसी संख्या में अन्य सदस्यों से मिलकर बनने वाले एक प्राधिकरण का गठन कर सकेगी, या इस अधिनियम के अंतर्गत किसी भी कार्य के निष्पादन में सहायता के लिए किसी विद्यमान प्राधिकरण या प्राधिकरणों या किसी अभिकरण को पदाभिहित कर सकेगी ।

(2) केंद्रीय सरकार, यथास्थिति, प्राधिकरण या अभिकरण में निम्नलिखित सभी या कोई शक्तियां निहित कर सकेगी, अर्थात् :—

(क) ऑनलाइन खेल का प्रस्ताव करने वाले किसी व्यक्ति से आवेदन प्राप्त होने पर या स्वप्रेरणा से, ऐसी जांच के पश्चात्, जो वह उचित समझे, यह अवधारित करना कि क्या कोई विशेष ऑनलाइन खेल, ऑनलाइन धनीय खेल या

अन्यथा है ;

(ख) ऑनलाइन खेलों को ऐसी रीति में, जो विहित की जाए, मान्यता देना, वर्गीकृत करना और रजिस्ट्रीकृत करना ; और

(ग) ऐसी अन्य शक्तियां और कृत्य, जो विहित किए जाएं ।

(3) किसी ऑनलाइन खेल का प्रस्ताव, आयोजन या सुविधा प्रदान करने वाला प्रत्येक व्यक्ति, केन्द्रीय सरकार या प्राधिकरण या अभिकरण द्वारा, इस अधिनियम के अधीन उनके कृत्यों के निर्वहन में जारी किए गए निर्देशों, आदेशों, मार्गदर्शक सिद्धांतों या व्यवहार संहिता का पालन करेगा ।

(4) केन्द्रीय सरकार निम्नलिखित विहित कर सकेगी, अर्थात् :—

(क) संरचना, तथा अध्यक्ष और सदस्यों की नियुक्ति के लिए अर्हताएं ;

(ख) उनको संदेय वेतन, भत्ते और उनकी पदावधि;

(ग) नियुक्ति के लिए और अध्यक्ष तथा सदस्यों के रूप में बने रहने के लिए निर्हरता;

(घ) सदस्यों द्वारा त्यागपत्र और रिक्ति का भरा जाना;

(ङ) प्राधिकरण की कार्यवाहियां;

(च) प्राधिकरण के अधिकारी और कर्मचारी;

(छ) अध्यक्ष द्वारा प्रयोग की जाने वाली शक्तियां;

(ज) ऑनलाइन खेलों से संबंधित परिवादों और शिकायतों का निपटान जिसके अंतर्गत जांच की रीति भी सम्मिलित है; और

(झ) इस अधिनियम के उद्देश्य को आगे बढ़ाने के लिए कोई अन्य मामला ।

(5) यथास्थिति, प्राधिकरण या अभिकरण ऑनलाइन खेलों से संबंधित या तो लिखित में या इलेक्ट्रॉनिक माध्यम से अग्रेषित ऐसे परिवादों का उत्तर दे सकेगा जो उपयोक्ताओं के हितों के प्रतिकूल हैं।

अध्याय 5

अपराध और शास्तियां

उल्लंघन के लिए शास्ति।

9. (1) कोई व्यक्ति, जो धारा 5 के उल्लंघन में ऑनलाइन धनीय खेल सेवा का प्रस्ताव करता है, तो वह ऐसे कारवास से जिसकी अवधि तीन वर्ष तक की हो सकेगी या जुर्माने से, जो एक करोड़ रुपए तक का हो सकेगा, या दोनों से, दंडनीय होगा ।

(2) कोई व्यक्ति, जो धारा 6 के उल्लंघन में किसी मीडिया में विज्ञापन करता है या विज्ञापन किया जाना कारित करता है, तो वह ऐसे कारावास से जिसकी अवधि दो वर्ष तक की हो सकेगी या जुर्माने से, जो पचास लाख रुपए तक का हो सकेगा, या दोनों से, दंडनीय होगा ।

(3) कोई व्यक्ति, जो धारा 7 के उल्लंघन में निधियों के किसी संव्यवहार या प्राधिकरण में संलिप्त है, तो वह ऐसे कारवास से जिसकी अवधि तीन वर्ष तक की हो सकेगी या जुर्माने से, जो एक करोड़ रुपए तक का हो सकेगा, या दोनों से, दंडनीय होगा ।

(4) यदि उपधारा (1) या उपधारा (3) के अधीन किसी अपराध के लिए दोषसिद्ध कोई व्यक्ति, उसी उपबंध के अधीन किसी अपराध के लिए फिर से दोषसिद्ध किया जाता है, तो वह दूसरे और ऐसे प्रत्येक पश्चातवर्ती अपराध के लिए ऐसे कारवास से, जिसकी अवधि तीन वर्ष से कम नहीं होगी किन्तु जो पांच वर्ष तक हो सकेगी और ऐसे जुर्माने से भी, जो एक करोड़ रुपए से कम नहीं होगा किन्तु जो दो करोड़ रुपए तक हो सकेगा, दंडनीय होगा ।

(5) यदि उपधारा (2) के अधीन किसी अपराध के लिए दोषसिद्ध कोई व्यक्ति, उसी उपबंध के अधीन किसी अपराध के लिए फिर से दोषसिद्ध किया जाता है, तो वह दूसरे और ऐसे प्रत्येक पश्चातवर्ती अपराध के लिए ऐसे कारवास से, जिसकी अवधि दो वर्ष से कम नहीं होगी किन्तु जो तीन वर्ष तक हो सकेगी और ऐसे जुर्माने से भी, जो पचास लाख रुपए से कम नहीं होगा किन्तु जो एक करोड़ रुपए तक हो सकेगा, दंडनीय होगा ।

अपराधों का संज्ञान।

10. भारतीय नागरिक सुरक्षा संहिता 2023 में अंतर्विष्ट किसी बात के होते हुए भी, धारा 5 और धारा 7 के अधीन अपराध संज्ञेय और अजमानतीय होंगे । 2023 का 46

कंपनियों द्वारा अपराध।

11. (1) जहां कोई अपराध किसी कंपनी द्वारा किया गया है, वहां ऐसा प्रत्येक व्यक्ति, जो उस अपराध के किए जाने के समय उस कंपनी के कारबार के उस भाग के संचालन के लिए, उस कंपनी का भारसाधक और उसके प्रति उत्तरदायी था और साथ ही वह कंपनी भी, तदनुसार अपने विरुद्ध कार्यवाही किए जाने और दंडित किए जाने के भागी होंगे ।

(2) उपधारा (1) की कोई बात किसी ऐसे व्यक्ति को उसके विरुद्ध कार्रवाई किए जाने और तदनुसार दंडित किए जाने का भागी नहीं बनाएगी यदि वह साबित कर देता है कि अपराध उसकी जानकारी के बिना किया गया था या उसने ऐसे अपराध के किए जाने का निवारण करने के लिए सभी सम्यक तत्परता बरती थीं ।

(3) उपधारा 1 में किसी बाते के होते हुए भी, जहां कोई अपराध किसी कंपनी द्वारा किया गया है और यह साबित हो जाता है कि वह अपराध कंपनी के किसी निदेशक, प्रबंधक, सचिव या अन्य अधिकारी की सहमति या मौनानुकूलता से किया गया है या उस अपराध का किया जाना उसकी किसी उपेक्षा के कारण माना जा सकता है, वहां ऐसा निदेशक, प्रबंध, सचिव या अन्य अधिकारी उस अपराध का दोषी समझा जाएगा और तद्नुसार अपने विरुद्ध कार्यवाही किए जाने और दंडित किए जाने का भागी होगा :

परंतु इस उपधारा की कोई बात, किसी कंपनी के स्वतंत्र निदेशक या किसी गैर-कार्यकारी निदेशक को, जो वास्तविक विनिश्चय करने में शामिल नहीं है, ऐसे अपराध के लिए भागी नहीं ठहराएगी।

स्पष्टीकरण—इस धारा के प्रयोजनों के लिए, पद—

(क) "कंपनी" से कोई निगमित निकाय अभिप्रेत है और इसके अंतर्गत निम्नलिखित भी हैं—

(i) कोई फर्म; और

(ii) व्यक्तियों का कोई संगम या व्यष्टियों का कोई निकाय चाहे निगमित हो या नहीं; और

(ख) "निदेशक"—

(i) किसी फर्म के संबंध में उस फर्म का भागीदार अभिप्रेत है;

(ii) व्यक्तियों के किसी संगम या व्यष्टियों के किसी निकाय से इसके कार्यों को नियंत्रण करने वाला उसका कोई सदस्य अभिप्रेत है।

किसी अन्य व्यक्ति द्वारा अननुपालन।

12. (1) कोई व्यक्ति जो धारा 8 की उपधारा (3) के अधीन केंद्रीय सरकार या प्राधिकरण या अभिकरण द्वारा जारी किए गए किसी निदेश या आदेश का अनुपालन करने में असफल रहता है, तो वह ऐसी शास्ति के लिए दायी होगा, जो दस लाख रुपए तक हो सकेगी या इसमें रजिस्ट्रीकरण का निलंबन या रद्दकरण और ऐसे खेलों को, ऐसी अवधि के लिए, जो केन्द्रीय सरकार या प्राधिकरण द्वारा अवधारित की जाए, प्रस्ताव करने से, सुकर बनाने से और अभिवृद्धि करने से प्रतिषेध भी सम्मिलित हो सकेगा ।

(2) सुनवाई का अवसर दिए बिना उपधारा (1) के अधीन कोई कर्रवाई नहीं की जाएगी।

अध्याय 6

प्रकीर्ण

केन्द्रीय सरकार के निदेश का अनुपालन।

13. प्रत्येक व्यक्ति ऑनलाइन धनीय खेल सेवाओं के संबंध में केन्द्रीय सरकार द्वारा जारी किए गए किसी निदेश का अनुपालन करेगा।

ऑनलाइन धनीय खेल सेवा का अवरुद्ध किया जाना।

2000 का 21

14. धारा 5, धारा 6 और धारा 7 के उपबंधों का अनुपालन करने में असफलता के मामले में, सूचना प्रौद्योगिकी अधिनियम, 2000 की धारा 69क में अन्तर्विष्ट किसी बात के होते हुए भी, ऑनलाइन धनीय खेल सेवा के संबंध में किसी कंप्यूटर संसाधन में उत्पन्न, प्रेषित, प्राप्त या होस्ट की गई कोई जानकारी ऐसी रीति में, जो उस अधिनियम में विनिर्दिष्ट है, जनता तक पहुंच के लिए अवरुद्ध किए जाने के लिए दायी होगी ।

अपराधों का अन्वेषण करने की शक्ति।

15. इस अधिनियम या तत्समय प्रवृत्त किसी अन्य विधि में अन्तर्विष्ट किसी बात के होते हुए भी, केन्द्रीय सरकार अधिसूचना द्वारा केन्द्रीय सरकार, प्राधिकरण या राज्य सरकार के किसी अधिकारी या अधिकारियों के किसी वर्ग को इस अधिनियम के अधीन अपराधों के संबंध में अन्वेषण करने की शक्ति का प्रयोग करने के लिए प्राधिकृत कर सकेगी।

सम्पति की तलाशी और अभिग्रहण।

2023 का 46

16. (1) भारतीय नागरिक सुरक्षा संहिता, 2023 में अन्तर्विष्ट किसी बात के होते हुए भी, धारा 15 के अधीन प्राधिकृत कोई अधिकारी चाहे तो भौतिक रूप से या डिजिटल रूप से, किसी स्थान में प्रवेश कर सकेगा और उसमें मिले किसी ऐसे व्यक्ति की जिस पर इस अधिनियम के अधीन किसी अपराध के कारित होने या कारित करने या कारित किए जाने का युक्तियुक्त रूप से संदेह है, बिना वारंट के तलाशी ले सकेगा और उसे गिरफ्तार कर सकेगा।

(2) जहां कोई व्यक्ति उपधारा (1) में यथानिर्दिष्ट किसी पुलिस अधिकारी से भिन्न किसी अन्य अधिकारी द्वारा उपधारा (1) के अधीन गिरफ्तार किया गया है, वहां ऐसा अधिकारी बिना अनावश्यक देरी के गिरफ्तार किए गए व्यक्ति को मामले की अधिकारिता रखने वाले मजिस्ट्रेट या पुलिस थाने के भारसाधक अधिकारी के समक्ष ले

जाएगा या भेजेगा।

(3) भारतीय नागरिक सुरक्षा संहिता, 2023 के उपबंध, इस धारा के उपबंधों के अधीन रहते हुए, इस धारा के अधीन किए गए किसी भी प्रवेश, तलाशी या गिरफ्तारी के संबंध में, जहां तक हो सके, लागू होंगे। 2023 का 46

स्पष्टीकरण—इस धारा के प्रयोजनों के लिए "किसी स्थान" में कोई परिसर, भवन, यान, कंप्यूटर संसाधन, आभासी डिजिटल स्थान, इलेक्ट्रानिक अभिलेख या इलेक्ट्रानिक भंडारण युक्ति भी सम्मिलित है और अधिकारी, यदि आवश्यक हो, किसी भी पहुंच नियंत्रण या सुरक्षा संकेत शब्द को अध्यारोही करके, जहां उसका ऐसा सुरक्षा संकेत शब्द उपलब्ध नहीं है, ऐसे कंप्यूटर संसाधन, आभासी डिजिटल स्थान, इलेक्ट्रानिक अभिलेख या इलेक्ट्रानिक भंडारण युक्ति तक पहुंच प्राप्त कर सकता है।

सद्भावपूर्वक की गई कार्रवाई के लिए संरक्षण।

17. इस अधिनियम के अधीन सद्भावपूर्वक की गई या की जाने के लिए आशयित किसी बात के लिए कोई भी वाद, अभियोजन या अन्य विधिक कार्यवाही केन्द्रीय सरकार या प्राधिकरण या केन्द्रीय सरकार के किसी अधिकारी या प्राधिकरण के किसी सदस्य, अधिकारी या अन्य कर्मचारी के विरुद्ध नहीं होगी।

किसी अन्य विधि का अल्पीकरण न करने वाले कृत्य।

18. इस अधिनियम के उपबंध तत्समय प्रवृत्त किसी विधि के उपबंधों के अतिरिक्त होंगे, न कि उनके अल्पीकरण में और इस अधिनियम की किसी अन्य अधिनियम से असंगतता के मामले में, इस अधिनियम के उपबंध, ऐसी असंगतता के विस्तार तक, ऐसे किसी अधिनियम पर अभिभावी प्रभाव रखेंगे ।

केन्द्रीय सरकार की नियम बनाने की शक्ति।

19. (1) केन्द्रीय सरकार इस अधिनियम के उपबंधों को कार्यान्वित करने के लिए नियम, अधिसूचना द्वारा बना सकेगी ।

(2) पूर्वगामी शक्ति की व्यापकता पर प्रतिकूल पर प्रभाव डाले बिना ऐसे नियम निम्नलिखित सभी या किन्हीं विषयों के लिए उपबंध कर सकेंगे, अर्थात् :—

(क) ऐसे अन्य उपाय जो धारा 3 की उपधारा (2) के खंड (ङ) के अधीन ई-खेलों से संबंधित क्षेत्र की अभिवृद्धि करने के लिए आवश्यक हों;

(ख) ऐसे अन्य उपाय जो धारा 4 की उपधारा (2) के खंड (च) के अधीन ऑनलाइन सामाजिक खेलों के संबंध में क्षेत्रों की अभिवृद्धि करने के लिए आवश्यक हों;

(ग) धारा 8 की उपधारा (2) के खंड (ख) के अधीन ऑनलाइन खेलों को मान्यता देने, प्रवर्गीकरण करने और रजिस्टर करने की रीति;

(घ) धारा 8 की उपधारा (2) के खंड (ग) के अधीन प्राधिकरण या अभिकरण की शक्तियों से संबंधित ऐसी अन्य शक्तियां और कृत्य;

(ङ) कोई अन्य मामला जो नियमों द्वारा विहित किया जाना अपेक्षित है या विहित किया जा सकेगा या जिसके संबंध में उपबंध बनाए जाने है या बनाए जा सकेंगे।

(3) इस अधिनियम के अधीन केन्द्रीय सरकार द्वारा बनाया गया प्रत्येक नियम, बनाए जाने के पश्चात् यथाशीघ्र संसद के प्रत्येक सदन के समक्ष, जब वह सत्र में हो, कुल तीस दिन की अवधि के लिए रखा जाएगा। यह अवधि एक सत्र में अथवा दो या अधिक आनुक्रमिक सत्रों में पूरी हो सकेंगी । यदि उस सत्र के या पूर्वोक्त आनुक्रमिक सत्रों के ठीक बाद के सत्र के अवसान के पूर्व दोनों सदन उस नियम में कोई परिवर्तन

करने के लिए सहमत हो जाएं तो तत्पश्चात् वह ऐसे परिवर्तित रूप में ही प्रभावी होगा । यदि उक्त अवसान के पूर्व दोनों सदन सहमत हो जाएं कि वह नियम नहीं बनाया जाना चाहिए तो तत्पश्चात् वह निष्प्रभाव हो जाएगा । किन्तु नियम के ऐसे परिवर्तित या निष्प्रभाव होने से उसके अधीन पहले की गई किसी बात की विधिमान्यता पर प्रतिकूल प्रभाव नहीं पड़ेगा ।

कठिनाईयों को दूर करने की शक्ति।

20. (1) यदि इस अधिनियम के किन्हीं उपबंधों को प्रभावी करने में कोई कठिनाई उत्पन्न होती है, तो केन्द्रीय सरकार कठिनाईयों को दूर करने के लिए, राजपत्र में प्रकाशित ऐसा आदेश द्वारा, जो इस अधिनियम के उपबंधों से असंगत न हो, ऐसे उपबंध कर सकेगी, जो आवश्यक या समीचीन हों ।

(2) उपधारा (1) के अधीन कोई आदेश, इस अधिनियम के प्रारंभ की तारीख से दो वर्ष की अवधि की समाप्ति के पश्चात्, नहीं किया जाएगा ।

(3) इस धारा के अधीन किया गया प्रत्येक आदेश इसे बनाए जाने के पश्चात् यथाशीघ्र संसद के प्रत्येक सदन के समक्ष रखा जाएगा ।

उद्देश्य और कारणों का कथन

हाल के वर्षों में, सूचना और संचार प्रौद्योगिकी के अभूतपूर्व विस्तार के परिणामस्वरूप डिजिटल मनोरंजन और प्रतिस्पर्धात्मक भागीदारी के नए प्ररूपों का प्रादुर्भाव हुआ है, जिनमें सबसे प्रमुख रूप से ऑनलाइन खेल का प्ररूप है। ये क्रियाकलाप देश के युवाओं के लिए व्यस्त रहने का एक महत्वपूर्ण साधन बन गये हैं।

2. ऑनलाइन खेल क्षेत्र, सृजनात्मक अर्थव्यवस्था के सबसे तेज़ी से बढ़ते घटकों में से एक घटक के रूप में उभरा है, जो नवाचार, रोज़गार सृजन और निर्यात उपार्जन में महत्वपूर्ण योगदान दे रहा है। भारत के पास कुशल युवा वृत्तिकों का एक विशाल समूह, सुदृढ़ तकनीकी क्षमताएँ और तेज़ी से बढ़ता हुआ घरेलू बाज़ार है, जो एक साथ मिलकर देश को ऑनलाइन खेल की वैश्विक मूल्य श्रृंखला में अग्रणी भूमिका निभाने का अवसर प्रदान करते हैं।

3. वर्तमान में, ऑनलाइन खेल क्षेत्र के पारिस्थितिकी तंत्र में कई खंड हैं। इनमें ई-खेल; नैमित्तिक खेलों सहित ऑनलाइन सामाजिक खेल; और शैक्षणिक खेल; और ऑनलाइन धनीय खेल सम्मिलित हैं। यह क्षेत्र रणनीतिक सहायता, समन्वय और क्षमता निर्माण के लिए एक समर्पित संस्थागत तंत्र के बिना प्रचालित होता है। एक समर्थकारी विधिक कार्य-ढाँचे के अभाव ने इस क्षेत्र के सुनिश्चित विकास, सामान्य अवसंरचना के विकास, विशेष प्रशिक्षण के उपबंध और इस क्षेत्र में उभरती हुई प्रौद्योगिकियों के अनुसंधान पर प्रतिकूल रूप से प्रभाव डाला है। इसलिए, नीति निर्माण, पणधारी विनियोजन और पारदर्शी तथा सुसंगत रीति से इस क्षेत्र के विकास को सुकर बनाने के लिए एक संरचनात्मक तंत्र स्थापित करने की तत्काल आवश्यकता है।

4. इसके साथ-साथ, मोबाइल युक्तियों, कंप्यूटरों और इंटरनेट के माध्यम से सहजतः उपलब्ध ऑनलाइन धनीय खेल के अनियंत्रित और व्यापक प्रसार तथा जमा निधियों के बदले में मौद्रिक आय की प्रस्थापना ने पूरे देश में गंभीर सामाजिक, आर्थिक और मनोवैज्ञानिक परिणामों को जन्म दिया है। ये मंच प्रायः बाध्यकारी और व्यसनकारी व्यवहार को बढ़ावा देते हैं, जिसके परिणामस्वरूप वित्तीय बर्बादी, मानसिक स्वास्थ्य विकार और धोखाधड़ी तथा शोषण की घटनाओं में वृद्धि होती है।

5. इंटरनेट पहुंच की कम लागत, मोबाइल और कंप्यूटिंग युक्तियों की सर्वव्यापकता तथा ऐप-आधारित भागीदारी की सुगमता के कारण, इन खेलों की निर्बाध उपलब्धता से बड़ी संख्या में युवा व्यक्तियों और आर्थिक रूप से कमज़ोर व्यक्तियों पर प्रतिकूल रूप से प्रभाव पड़ा है । यह समस्या आक्रामक प्रचार अभियानों के कारण और भी ज्वलंत हो जाती है, जिनमें ख्याति प्राप्त व्यक्तियों के विज्ञापनों का उपयोग भी शामिल है, जो ऐसे मंचों की अपील और पहुँच को बढ़ाते हैं।

6. ऑनलाइन धनीय खेल में इस्तेमाल किए जाने वाले एल्गोरिदम अक्सर अस्पष्ट होते हैं और इन्हें उपयोगकर्ता की सक्रियता को गुप्त रूप से प्रभावित करने के लिए डिज़ाइन किया जा सकता है । ये खेल बॉट्स या अप्रकटित अभिकर्ताओं द्वारा भी संचालित किए जा सकते हैं, जिससे निष्पक्षता और पारदर्शिता कमज़ोर होती है । राष्ट्रीय और अंतर्राष्ट्रीय, दोनों ही रिपोर्टों और अध्ययनों ने ऐसे खेलों और बाध्यकारी व्यवहारों, मनोवैज्ञानिक संकट, वित्तीय कठिनाई और पारिवारिक तथा सामाजिक जीवन में व्यवधान के बीच गहरे संबंध को उजागर किया है, जिससे सार्वजनिक स्वास्थ्य के

लिए गंभीर संकट पैदा होता है।

7. व्यक्ति के अलावा, ऑनलाइन धनीय खेल के प्रसार ने परिवारों, समाज और अर्थव्यवस्था पर भी हानिकारक प्रभाव डाला है। कतिपय मामलों में, इन मंचों को धन शोधन, वित्तीय कपट, आतंकवाद के वित्तपोषण और आतंकवादियों व आतंकवादी संगठनों के लिए संदेशवाहक मंच के रूप में इसके उपयोग सहित अवैध क्रियाकलापों से जोड़ा गया है, जिससे राज्य की सुरक्षा और संप्रभुता प्रभावित होती है।

8. विदेशों से प्रचालित होने वाली ऑनलाइन धनीय खेल सेवा के प्रदाताओं का आधिक्य प्रायः राज्य-विशिष्ट विनियमों को दरकिनार करता है, कराधान से परिवर्जन करता है, तथा घरेलू प्राधिकारियों के लिए राज्यक्षेत्रातीत विषयों से संबंधित प्रवर्तन चुनौती का सर्जन करता है और इससे उपयोगकर्ता सुरक्षा, उपभोक्ता संरक्षण, सीमा-पार प्रचालनों और अंतर-राज्यीय विनियामक असंगतता के संबंध में जटिल चुनौतियां उत्पन्न हुई हैं।

9. जैसा कि पूर्वगामी पैराओं में रेखांकित किया गया है कि ऑनलाइन धनीय खेल से व्यक्तियों, परिवारों, समाज और राष्ट्र पर पड़ने वाले हानिकारक और नकारात्मक प्रभाव को ध्यान में रखते हुए, जिसमें ऑनलाइन धनीय खेल के लिए प्रयुक्त इलेक्ट्रॉनिक माध्यम की प्रकृति भी है, प्रयुक्त एल्गोरिदम और इसमें अन्तर्वलित राष्ट्रीय और अंतर्राष्ट्रीय नेटवर्क सहित तकनीकी पहलुओं को ध्यान में रखते हुए, जन साधारण के हित में यह विवेकपूर्ण और व्यावहारिक है कि विनियमन के प्रयासों के बजाय ऑनलाइन धनीय खेल के क्रियाकलाप को पूरी तरह से प्रतिषिद्ध किया जाए।

10. एक तरफ ऑनलाइन खेल क्षेत्र के विकास के दायरे को ध्यान में रखते हुए, इसके लिए एक सतत् विकास हेतु सहायता और सुविधा की आवश्यकता है और दूसरी तरफ ऑनलाइन धनीय खेल क्षेत्र द्वारा जन साधारण के हितों के लिए उत्पन्न सामाजिक, वित्तीय और विनियामक जोखिमों में वृद्धि के कारण, जिसमें उपभोक्ता संरक्षण, जन स्वास्थ्य, लोक व्यवस्था और राष्ट्रीय सुरक्षा से संबंधित जोखिम भी सम्मिलित हैं, यह लोक हित में समीचीन है कि केंद्रीय सरकार इस उभरते उद्योग पर नियंत्रण रखे।

11. विभिन्न प्रकार के ऑनलाइन खेलों, जिन्हें प्रस्तुत किया जा रहा है, उसे स्पष्ट रूप से परिभाषित और प्रवर्गीकृत करने की आवश्यकता है, और साथ ही यह भी सुनिश्चित करने की आवश्यकता है कि ऑनलाइन खेल के प्रत्येक उप-क्षेत्र के मुद्दों और विषयों का समाधान करने के लिए एक समुचित समर्थकारी और विधिक कार्य ढांचा सृजित किया जाए।

12. तद्नुसार, विधेयक में एक सुदृढ़ विधिक कार्य ढांचा स्थापित करने का प्रस्ताव है, जो न केवल देश में ऑनलाइन धनीय खेल को प्रतिषिद्ध करेगा, बल्कि नवाचार और आर्थिक विकास के लिए इस क्षेत्र को विनियमित करेगा, इसमें अभिवृद्धि करेगा और उसे प्रोत्साहित करेगा तथा सभी नागरिकों के लिए एक विकसित, सुरक्षित और उत्तरदायी डिजिटल वातावरण सुनिश्चित करेगा।

नई दिल्ली;
19 अगस्त, 2025

अश्विनी वैष्णव

वित्तीय ज्ञापन

विधेयक का खंड 8 ऑनलाइन खेल को विनियमन हेतु प्राधिकरण की स्थापना का उपबंध करने के लिए है । यदि यह विधेयक अधिनियमित हो जाता है, तो इसमें प्रारंभिक पूंजी व्यय के रूप में लगभग पचास करोड़ रुपये और भारत की संचित निधि से आवर्ती व्यय के रूप में प्रतिवर्ष बीस करोड़ रुपये सम्मिलित होंगे । इस स्तर पर व्यय का आकलन नहीं किया जा सकता क्योंकि प्राधिकरण की संरचना और अन्य पहलू अभी अंतिम नहीं हैं ।

प्रत्यायोजित विधान के बारे में ज्ञापन

विधेयक का खंड 19 केंद्रीय सरकार को विधेयक के उपबंधों को कार्यान्वित करने के लिए नियम बनाने हेतु सशक्त करने के लिए है । उक्त खंड का उपखंड (2) उस विषय को निर्दिष्ट करता है जिसके संबंध में नियम बनाए जा सकेंगे । इन विषयों में सम्मिलित हैं- (क) ऐसे अन्य उपाय जो धारा 3 की उपधारा (2) के खंड (ङ) के अधीन ई-खेल से संबंधित क्षेत्र की अभिवृद्धि के लिए आवश्यक हों; (ख) ऐसे अन्य उपाय जो धारा 4 की उपधारा (2) के खंड (च) के अधीन ऑनलाइन सामाजिक खेल से संबंधित क्षेत्र की अभिवृद्धि के लिए आवश्यक हों; (ग) धारा 8 की उपधारा (2) के खंड (ख) के अधीन ऑनलाइन खेल को मान्यता देने, वर्गीकृत करने और रजिस्ट्रीकृत करने की रीति; (घ) धारा 8 की उपधारा (2) के खंड (ग) के अधीन प्राधिकरण या अभिकरण की शक्तियों से संबंधित ऐसी अन्य शक्तियां और कृत्य; और (ङ) कोई अन्य विषय जो विहित किया जाना अपेक्षित है या अपेक्षित किया जाए है, या जिसके संबंध में नियमों द्वारा उपबंध किया जाना है या किया जाए ।

2. वे विषय, जिनके संबंध में नियम बनाए जा सकेंगे, प्रक्रिया और प्रशासनिक ब्यौरे के विषय हैं और उनके लिए स्वयं विधेयक में ही उपबंध करना व्यवहार्य नहीं है । अतः, विधायी शक्तियों का प्रत्यायोजन सामान्य प्रकृति का है ।