



САНХҮҮ ЭДИЙН ЗАСГИЙН ИХ СУРГУУЛЬ
ХУУЛЬ ЗҮЙН СУРГУУЛЬ

Тээрэмчин
Цогт ЭРХЭС

ЦАХИМ МӨРИЙТЭЙ ТОГЛООМ ЗОХИОН
БАЙГУУЛАХ, СУРТАЛЧЛАХ ҮЙЛ АЖИЛЛАГААНД
ЭРҮҮГИЙН ХАРИУЦЛАГА ХҮЛЭЭЛГЭХ
ЭРХ ЗҮЙН ЗОХИЦУУЛАЛТ



Мэргэжлийн индекс
042101

Эрх зүйн бакалаврын зэрэг
Горилсон дипломын Төсөл

Удирдсан:
Д.Бэлгүүн /Ph.D/

Улаанбаатар. 2026



САНХҮҮ ЭДИЙН ЗАСГИЙН ИХ СУРГУУЛЬ
ХУУЛЬ ЗҮЙН СУРГУУЛЬ

**Тээрэмчин
Цогт ЭРХЭС**

**ЦАХИМ МӨРИЙТЭЙ ТОГЛООМ ЗОХИОН БАЙГУУЛАХ,
СУРТАЛЧЛАХ ҮЙЛ АЖИЛЛАГААНД ЭРҮҮГИЙН ХАРИУЦЛАГА
ХҮЛЭЭЛГЭХ ЭРХ ЗҮЙН ЗОХИЦУУЛАЛТ**



**Мэргэжлийн индекс
042101**

**Эрх зүйн бакалаврын зэрэг
Горилсон дипломын Төсөл**

Удирдагч:		Д.Бэлгүүн/Ph.D/
Шүүмжлэгч:		Л.Хаш/Ph.D/

Улаанбаатар. 2026

ГАРЧГИЙН ТОВЬЁГ

МЭДЭГДЭЛ.....	i
ТАЛАРХАЛ.....	ii
ТОВЧ ХУРААНГУЙ	iii
ХҮСНЭГТЭН МЭДЭЭЛЛИЙН ЖАГСААЛТ.....	iv
ЗУРГАН МЭДЭЭЛЛИЙН ЖАГСААЛТ	v
ХАВСРАЛТУУДЫН ЖАГСААЛТ	vi
ТОВЧИЛСОН ҮГИЙН ЖАГСААЛТ	vii
ОРШИЛ	1
Сэдвийн үндэслэл.....	1
Сэдвийн зорилго	1
Сэдвийн зорилт.....	2
Сэдвийн судлагдсан байдал (Дотоод эх сурвалж)	2
Сэдвийн судлагдсан байдал (Гадаад эх сурвалж).....	4
Судалгааны онол, арга зүй.....	4
Судалгааны таамаглал.....	5
Судалгааны ажлаас хүлээгдэж буй үр дүн	5
I БҮЛЭГ. ОНОЛЫН ХЭСЭГ	6
1.1 Мөрийтэй тоглоомын ойлголт	6
1.2 Мөрийтэй тоглоомын төрлүүд	7
1.3 Цахим мөрийтэй тоглоомын онцлог.....	16
1.4 Мөрийтэй тоглоомын эрх зүйн зохицуулалт	21
II БҮЛЭГ. СУДАЛГААНЫ ХЭСЭГ	24
2.1 Цахим мөрийтэй тоглоомын гэмт хэрэг.....	24
2.1.1 Монгол улсад цахим мөрийтэй тоглоомын гэмт хэргийн тоо баримт.....	31
2.2 Цахим мөрийтэй тоглоомын гэмт хэргийн шүүхийн практикт	34
2.2.1 Эрүүгийн хуулийн 20.17 дүгээр зүйлийн шүүхийн практик хэрэглээ	34

2.2.2	Эрүүгийн хуулийн 20.19 дүгээр зүйлийн шүүхийн практик хэрэглээ	39
2.3	Монгол Улсад цахим мөрийтэй тоглоомыг тусгай зөвшөөрөл, татвар, хяналтын зохицуулалтаар хангах эрх зүйн боломж	42
2.4	Цахим мөрийтэй тоглоомын агентын оролцоонд хийсэн судалгааны дүн шинжилгээ	48
III БҮЛЭГ. ХАРЬЦУУЛСАН СУДАЛГААНЫ ХЭСЭГ		52
3.1	Япон улсын зохицуулалт	52
3.2	Бүгд найрамдах солонгос улсын зохицуулалт	53
3.3	Их Британи улсын зохицуулалт	55
3.4	АНУ-ын зохицуулалт	56
3.5	Мальтын зохицуулалт	58
ДҮГНЭЛТ		66
САНАЛ		68
НОМ ЗҮЙ		70
ХАВСРАЛТ		73

МЭДЭГДЭЛ

Энэхүү дипломын төслийг өөрийн оюуны бүтээл болохыг баталгаажуулж, зохиогчийн эрхийн аливаа зөрчилгүй болохыг баталж байна.энэхүү дипломын төслийн зохиогчийн эрх болон түүнд хамаарах эрхийг би дангаар эзэмшинэ.

Санхүү, Эдийн Засгийн Их Сургууль (СЭЗИС) энэхүү бүтээлийг сургалт, судалгаа, ашгийн бус зорилгоор, зохиогчийн эрхийн зөрчлөөс сэргийлэх үүндээс олон улсын Creative Commons Attribution-Noncommercial-NoDerivs (CC BY-NC-ND) лицензийн дагуу ашиглах эрхтэй.

Нэр: Ц.Эрхэс

Гарын үсэг:

Огноо: 2026/06/03

ТАЛАРХАЛ

Энэхүү бакалаврын дипломын ажлыг гүйцэтгэх явцад үнэтэй зөвлөгөө, чиглэл өгч, мэдлэг туршлагаасаа харамгүй хуваалцан, тууштай дэмжиж ажилласан удирдагч Д.Бэлгүүн багш болон Хууль зүйн сургуулийн багш нарт чин сэтгэлийн талархал илэрхийлье. Судалгааны арга зүйг зөв тодорхойлох, агуулгыг гүнзгийрүүлэн боловсруулахад өгсөн зөвлөмж нь энэхүү ажлыг амжилттай гүйцэтгэхэд чухал нөлөө үзүүлсэн болно. Түүнчлэн судалгааны явцад гарсан хүндрэл бэрхшээлийг даван туулахад урам зориг өгч, байнга дэмжиж ажилласанд талархал илэрхийлье.

ТОВЧ ХУРААНГУЙ

Монгол Улсад цахим мөрийтэй тоглоом, төлбөрт таавар, бооцоот тоглоомыг эрүүгийн хуулиар хориглосон боловч бодит байдалд уг үйл ажиллагаа бүрэн таслан зогсоогдоогүй байна. Харин гадаад цахим талбар, хаалттай цахим бүлэг, бусдын банкны данс, агентын сүлжээ, виртуал хөрөнгө ашиглах хэлбэрээр далд орчинд үргэлжлэх хандлагатай байна. Энэ нь зөвхөн хориглох арга хэмжээ дангаараа хангалтгүй бөгөөд мөнгөн урсгал, цахим орчин, оролцогчдын бодит үүргийг хамтад нь зохицуулах шаардлагатайг харуулж байна.

Шүүхийн практик болон судалгааны үр дүнгээс үзэхэд цахим мөрийтэй тоглоомын хэрэгт банкны дансны хуулга, гүйлгээний утга, давтамж, цахим чат, гар утасны үзлэг зэрэг нотлох баримт голлох ач холбогдолтой байна. Мөн агент, админ гэх этгээдүүдийн оролцоо нэг хэвийн бус бөгөөд зарим нь зөвхөн данс ашиглуулах, мөнгө хүлээн авах, дамжуулах үүрэгтэй байхад зарим нь тоглогчтой харилцах, цахим бүлэг удирдах, цэнэглэлт баталгаажуулах зэрэг илүү идэвхтэй үүрэгтэй байж болох нь тогтоогдов. Иймээс эдгээр этгээдийг үндсэн зохион байгуулагчтай шууд адилтгах бус, бодит оролцоо, ашиг хүртсэн хэмжээ, хууль бус шинжийг мэдэж байсан эсэх, дээд шатны зохион байгуулагчтай холбоотой эсэхээр нь ялгамжтай үнэлэх шаардлагатай.

Олон улсын туршлагаас харахад зарим улс цахим мөрийтэй тоглоомыг тусгай зөвшөөрөл, татвар, хэрэглэгчийн хамгаалалт, мөнгө угаахтай тэмцэх хяналтаар зохицуулж байгаа бол зарим улс мөрийтэй тоглоомыг гэмт хэрэг гэж үзэхийн зэрэгцээ тусгай хуулиар зөвшөөрөгдсөн зарим хэлбэрийг төрийн хатуу хяналтад явуулж байна. Иймд Монгол Улсын хувьд цахим мөрийтэй тоглоомтой тэмцэх бодлогыг зөвхөн хориглох, шийтгэх хэлбэрээр бус, эрүүгийн хариуцлага, тусгай зөвшөөрөл, татвар, хэрэглэгчийн хамгаалалт, мөнгө угаахтай тэмцэх хяналтыг хослуулсан цогц зохицуулалт руу чиглүүлэх шаардлагатай.

Түлхүүр үг: Цахим мөрийтэй тоглоом, төлбөрт таавар, бооцоот тоглоом, агент, эрүүгийн хариуцлага, данс ашиглуулах.

ХҮСНЭГТЭН МЭДЭЭЛЛИЙН ЖАГСААЛТ

Хүснэгт 1.1 Нийгэмд үзүүлэх нөлөө(Мөнгөн бус байдлаар)	11
Хүснэгт 2.1 Эрүүгийн хуулийн 20.17-д заасан гэмт хэргийн бүрэлдэхүүн	26
Хүснэгт 2.2 Эрүүгийн хуулийн 20.18-д заасан гэмт хэргийн бүрэлдэхүүн	28
Хүснэгт 2.3 Эрүүгийн хуулийн 20.19-д заасан гэмт хэргийн бүрэлдэхүүн	30
Хүснэгт 2.4 Шүүхийн шийдвэр 1	34
Хүснэгт 2.5 Шүүхийн шийдвэр 2	35
Хүснэгт 2.6 Шүүхийн шийдвэр 3	35
Хүснэгт 2.7 Шүүхийн шийдвэр 4	36
Хүснэгт 2.8 Шүүхийн шийдвэр 5	37
Хүснэгт 3.1 Бусад улсын туршлага.....	59
Хүснэгт 3.2 Мөрийтэй тоглоомыг зохицуулж буй загвар.....	63

ЗУРГАН МЭДЭЭЛЛИЙН ЖАГСААЛТ

Зураг 1.1 2025 оны 7 сарын 1-ны өдрөөс хүчин төгөлдөр болсон заалтууд.....	21
Зураг 2.1 Анкетын аргаар авсан судалгааны 1 дэх асуулт.....	49
Зураг 2.2 Анкетын аргаар авсан судалгааны 2 дахь асуулт.....	50
Зураг 2.3 Анкетын аргаар авсан судалгааны 3 дахь асуулт.....	50

ХАВСРАЛТУУДЫН ЖАГСААЛТ

Хавсралт 1. Ярилцлагын аргаар авсан судалгаа	73
Хавсралт 2. Тоон судалгааны анкетын судалгаа.....	77

ТОВЧИЛСОН ҮГИЙН ЖАГСААЛТ

ААНОАТ	Аж ахуйн нэгжийн орлогын албан татвар
АНУ	Америкийн Нэгдсэн Улс
БНСУ	Бүгд Найрамдах Солонгос Улс
НӨАТ	Нэмэгдсэн өртгийн албан татвар
ХХОАТ	Хувь хүний орлогын албан татвар
ЭХТА	Эрүүгийн хуулийн тусгай анги
AML	Anti-Money Laundering
FATF	Financial Action Task Force
ROFUS	Register of Self-Excluded Persons
UIGEA	Unlawful Internet Gambling Enforcement Act

ОРШИЛ

Сэдвийн үндэслэл

Монгол Улсад цахим орчинд мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах, сурталчлах үйл ажиллагаа сүүлийн жилүүдэд нэмэгдэх хандлагатай болж, иргэдийг санхүүгийн хохиролд оруулах, залилан, мөнгө угаах зэрэг гэмт хэрэгтэй холбогдох эрсдэлийг бий болгож байна. Үүнтэй холбогдуулан Монгол Улсад 2025 оны 7 дугаар сарын 1-ний өдрөөс эхлэн Эрүүгийн хууль, Зөрчлийн тухай хууль, Зөвшөөрлийн тухай хуульд нэмэлт, өөрчлөлт оруулж, цахим мөрийтэй тоглоом, бооцоот тоглоом, төлбөрт таавар зэрэг мөрийтэй тоглоомтой холбоотой үйл ажиллагааг зохион байгуулах, сурталчлахыг хориглох эрх зүйн зохицуулалтыг бий болгосон.

Энэхүү зохицуулалт нь мөрийтэй тоглоомтой холбоотой гэмт хэрэг, нийгмийн сөрөг үр дагаврыг бууруулах зорилготой боловч нөгөө талаас мөрийтэй тоглоомын зарим хэлбэрийг бүрэн хориглох нь эрх зүйн хувьд оновчтой шийдэл мөн эсэх, эсхүл бооцоот тоглоом, төлбөрт таавар зэрэг үйл ажиллагааг мөрийтэй тоглоомоос ялган тодорхой нөхцөл, хяналтын дор зохицуулах боломжтой эсэх асуудал тулгараад байна. Иймээс Монгол Улсад цахим мөрийтэй тоглоом болон түүнтэй холбоотой үйл ажиллагааг бүрэн хориглосон эрх зүйн зохицуулалт нь хэр оновчтой шийдвэр болсон эсэхийг судалж, цаашид эрх зүйн зохицуулалтыг боловсронгуй болгох боломжийг тодорхойлох шаардлагатай гэж үзэж энэхүү сэдвийг сонгон судлах үндэслэл болсон болно.

Сэдвийн зорилго

Энэхүү судалгааны ажлын зорилго нь Монгол Улсад цахим мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах, сурталчлах үйл ажиллагаанд хүлээлгэх эрүүгийн хариуцлагын эрх зүйн зохицуулалтыг судалж, 2025 оны 7 дугаар сарын 1-ний өдрөөс хүчин төгөлдөр мөрдөгдөж эхэлсэн хууль тогтоомжийн нэмэлт, өөрчлөлтийн хүрээнд цахим мөрийтэй тоглоом болон түүнтэй холбоотой бооцоот тоглоом, төлбөрт таавар зэрэг үйл ажиллагааг бүрэн хориглосон зохицуулалтын үндэслэл, хэрэгжилт, үр нөлөөг шинжлэхэд оршино. Мөн энэхүү зохицуулалт нь нийгэмд учирч болзошгүй сөрөг үр дагаврыг бууруулахад хэр зэрэг үр дүнтэй эсэхийг тодорхойлж, цаашид эрх зүйн зохицуулалтыг боловсронгуй болгох боломж, арга замыг тодорхойлоход чиглэнэ.

Сэдвийн зорилт

- Монгол улс цахим мөрийтэй тоглоом болон бооцот тоглоомыг ялган хуулиар зохицуулах боломжтой эсэх
- Бусад улс орнуудын мөрийтэй болон бооцоот тоглоомын эрх зүйн зохицуулалтын туршлагыг харьцуулан судлах.
- Монгол Улсад мөрийтэй тоглоомтой холбоотой үйл ажиллагааг бүрэн хориглох шийдвэрийн давуу болон сул талыг үнэлэх.

Сэдвийн судлагдсан байдал (Дотоод эх сурвалж)

О.Энххүслэн 2022 онд “Эрүүгийн хуулийн 20.17 дугаар зүйлд заасан ‘Мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах’ гэмт хэргийн зүйлчлэл, нөхцөл байдал, түүнд хамаарах асуудал” сэдэвт эрдэм шинжилгээний өгүүлэл бичсэн байна. Тус өгүүлэлд мөрийтэй тоглоом тоглох гэмт хэргийн талаар судалгааны ажил, унших материал харьцангуй байгаа боловч 2015 оны Эрүүгийн хуульд шинээр тусгагдсан “мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах” гэмт хэргийн талаар нарийвчилсан судалгаа хангалтгүй байгааг онцолжээ. Зохиогчийн үзсэнээр мөрийтэй тоглоом тоглох болон мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах үйлдэл нь гэмт хэргийн шинж, нийгмийн хор аюул, оролцогчийн үүргийн хувьд ялгаатай тул тусгайлан судлах шаардлагатай байна. Уг өгүүлэлд мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах гэмт хэргийн ойлголт, зүйлчлэл, ойролцоо гэмт хэргээс ялгах асуудал, санаатай үйлдэх шинж, хамтран оролцох хэлбэр, мөн шүүхийн шийдвэрийн дүн шинжилгээг авч үзсэн нь энэ сэдвийн эрүүгийн эрх зүйн суурь судалгааны нэг гэж үзэж болохоор байна.

Л.Энхсайхан 2024 онд “Цахим орчинд залилах гэмт хэргийг үйлдэх байдлаар дамжуулан мөнгө угаах эрсдэл, эрх зүйн орчныг сайжруулах нь” сэдвээр эрдэм шинжилгээний өгүүлэл бичжээ. Уг бүтээлд Монгол Улсад мөнгө угаах болон цахим залилангийн гэмт хэргийг Эрүүгийн хууль, холбогдох бусад хууль тогтоомж, олон улсын гэрээ, конвенцын хүрээнд зохицуулж, эрүүгийн хариуцлага хүлээлгэхээр хуульчилсан боловч цахим орчинд үйлдэгдэх гэмт хэргийн онцлогийг уламжлалт гэмт хэргээс хангалттай ялган зохицуулаагүйгээс практикт хүндрэл үүсэж байгааг дурдсан байна. Зохиогч цахим орчин дахь гэмт хэрэг нь үйлдэх арга, илрүүлэх ажиллагаа, нотлох баримтын төрөл, мөнгөн урсгалын шинжээрээ уламжлалт гэмт хэргээс ялгаатай тул эрх зүйн зохицуулалтыг илүү нарийвчлан боловсронгуй болгох шаардлагатай гэж үзжээ. Мөн шүүхийн практикт цахим залилангийн гэмт хэрэгт суурилсан мөнгө угаах гэмт хэрэг

нэмэгдэх хандлагатай байгааг тэмдэглэж, зарим тохиолдолд залилангийн гэмт хэргийг нөхцөл байдлыг нь нарийвчлан үнэлэхгүйгээр мөнгө угаах гэмт хэргийн суурь гэмт хэрэгт хамааруулах асуудал гарч байгааг шүүмжилсэн байна. Харьцуулсан судалгааны хүрээнд ХБНГУ болон Сингапур улсууд цахим залилан, мөнгө угаах гэмт хэрэгтэй тэмцэх чиглэлээр харьцангуй боловсронгуй эрх зүйн орчин, байгууллагын тогтолцоотой болохыг дурдсан нь цахим мөрийтэй тоглоомоос үүсэх мөнгө угаах эрсдэлийг судлахад мөн ач холбогдолтой юм.

Б.Пүрэвсүрэн, О.Төрболд нар 2021 онд “Спорт бооцоонд урьдчилсан таамаглал өгөх үйл ажиллагааны эрх зүйн зохицуулалт, хяналт” сэдэвт судалгааны тайлан боловсруулсан байна. Тус судалгаанд спортын бооцоот таавар болон спортын тэмцээний үр дүнг урьдчилан таамаглаж бооцоо тавих үйл ажиллагаа нь Монгол Улсад харьцангуй шинэ ойлголт болохыг тэмдэглэжээ. Өндөр хөгжилтэй орнуудад спортын бооцоог спортын салбарын хөгжил, эдийн засгийн орлого бүрдүүлэх нэг хэрэгсэл болгон эрх зүйн болон технологийн зохицуулалттайгаар хөгжүүлж байгаа талаар судалсан байна. Харин Монгол Улсын хувьд мөрийтэй тоглоом тоглох, зохион байгуулахыг хориглосон боловч спорт бооцоо болон спорт бооцоонд урьдчилсан таамаглал өгөх үйл ажиллагааны эрх зүйн байдал тодорхой бус байгааг дурджээ. Тухайн үед энэ төрлийн үйл ажиллагааг шууд хориглосон тодорхой зохицуулалт байхгүй тул холбогдох этгээдэд эрүүгийн болон зөрчлийн хариуцлага тооцох боломж хязгаарлагдмал гэж үзсэн нь төлбөрт таавар, бооцоот тоглоомын эрх зүйн зааг ялгааг нарийвчлан тодорхойлох шаардлагыг харуулж байна.

Н.Эгшиглэн, Д.Болорчимэг, Б.Мөнхзул нар “Цахим мөрийтэй тоглоомын хууль эрх зүйн зохицуулалт нь мөнгө угаах эрсдэл, эдийн засгийн тогтвортой байдалд хэрхэн нөлөөлж байна вэ?” сэдвээр эрдэм шинжилгээний бага хуралд илтгэл хэлэлцүүлсэн байна. Энэхүү судалгаа нь эрх зүйн шинжилгээнээс илүүтэй эдийн засаг, санхүүгийн тооцоололд тулгуурласан онцлогтой. Судалгааны үр дүнд цахим мөрийтэй тоглоомын эрх зүйн зохицуулалт нэмэгдэхийн хэрээр хууль бус орлого буурах боломжтой гэж үзсэн бөгөөд зохицуулалттай орчин болон улсын эдийн засгийн үзүүлэлт болох дотоодын нийт бүтээгдэхүүний хооронд эерэг хамаарал байж болохыг дурдсан байна. Өөрөөр хэлбэл, цахим мөрийтэй тоглоомыг бүрэн далд хэлбэрээр орхих бус, зохистой хяналт, эрх зүйн зохицуулалттай болгох нь нэг талаас гэмт хэрэг, мөнгө угаах эрсдэлийг бууруулах, нөгөө талаас эдийн засгийн тодорхой үр өгөөж бий болгох боломжтой гэж дүгнэжээ.

Сэдвийн судлагдсан байдал (Гадаад эх сурвалж)

Цахим мөрийтэй тоглоом болон бооцоот тоглоомын асуудал нь олон улсын хэмжээнд зөвхөн эрх зүйн зохицуулалтын хүрээнд бус, нийгэм, эдийн засаг, бодлогын хүрээнд өргөн авч үзэгдэж ирсэн байна. Гадаадын судлаачид энэхүү үзэгдлийг хүний зан төлөв, эдийн засгийн нөлөөлөл, төрийн бодлогын үр нөлөө зэрэг олон талт өнцгөөс судалсан нь уг салбарын талаар цогц ойлголт бүрдүүлээд байгаа билээ.

Р. Уильямс, Ж. Рэм, Р. Стивенс (2011) нар мөрийтэй тоглоомын эдийн засгийн нөлөөллийг судлахдаа энэ төрлийн үйл ажиллагаа нь нэг талаас орлого, ажлын байр бий болгох боломжтой боловч нөгөө талаас өрхийн санхүүгийн алдагдал, нийгмийн зардлыг нэмэгдүүлэх сөрөг талтайг онцолсон. Тэдний судалгаанд мөрийтэй тоглоомын бодлогыг боловсруулахдаа эдийн засгийн үр өгөөж болон нийгмийн зардлын тэнцвэрийг харгалзан үзэх шаардлагатайг тэмдэглэсэн байдаг.

С. Гейнсбери (2015) цахим мөрийтэй тоглоомын хэрэглээг судлахдаа интернет орчин нь мөрийтэй тоглоомыг илүү хүртээмжтэй болгож, хэрэглэгчийн оролцоог нэмэгдүүлж байгааг дурдсан. Мөн цахим орчинд явагдаж буй тоглоом нь уламжлалт хэлбэрээс ялгаатайгаар тасралтгүй, хялбар оролцох боломжтой тул хэрэглэгчийн зан төлөвт илүү хурдан нөлөөлдөг болохыг онцолсон байна.

Европын Комиссын (2014) судалгаанд мөрийтэй тоглоомын зах зээл нь эдийн засгийн тодорхой салбар болон хөгжиж, олон улс оронд улсын төсөвт орлого бүрдүүлэх эх үүсвэр болж байгааг тэмдэглэсэн. Гэсэн хэдий ч энэхүү салбар нь зохицуулалтгүй тохиолдолд хэрэглэгчийн эрх зөрчигдөх, шударга бус тоглоом явагдах эрсдэлтэй тул төрийн оролцоо зайлшгүй шаардлагатай гэж үзсэн байна.

Санхүүгийн үйл ажиллагааны ажлын хэсэг (FATF, 2021)-ийн тайланд мөрийтэй тоглоомын салбар нь санхүүгийн урсгал ихтэй, олон улсын шинжтэй байдгаас шалтгаалан мөнгө угаах эрсдэлтэй салбарын нэг гэж үзсэн. Иймд уг салбарт санхүүгийн хяналт, ил тод байдлыг хангах нь чухал ач холбогдолтой гэж дүгнэсэн байна.

Судалгааны онол, арга зүй

Энэхүү судалгаа нь эрүүгийн эрх зүйн гэмт хэргийн бүрэлдэхүүний онолд тулгуурласан. Үүний хүрээнд Эрүүгийн хуулийн 20.17, 20.18, 20.19 дүгээр зүйлд заасан цахим мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах, төлбөрт таавар, бооцоот тоглоом зохион байгуулах, мөн эдгээр үйл ажиллагаанд данс, цахим мөнгө, виртуал хөрөнгө, харилцаа холбооны дугаар ашиглуулах үйлдлийг гэмт хэргийн объект, объектив тал, субъект, субъектив талын шинжээр нь авч үзсэн.

Судалгаанд эрх зүйн дүн шинжилгээний арга, харьцуулсан эрх зүйн арга, шүүхийн практикт дүн шинжилгээ хийх арга, ярилцлагын болон анкетын аргыг ашигласан. Эдгээр аргаар Монгол Улсын хууль тогтоомж, 2025 оны шүүхийн шийдвэрүүд, агентын оролцооны судалгаа болон Япон, БНСУ, Их Британи, АНУ, Мальта улсын зохицуулалтыг харьцуулан судалсан.

Судалгааны таамаглал

- Монгол Улсад цахим мөрийтэй тоглоом болон бооцоот тоглоомын ойлголтыг эрх зүйн хувьд тодорхой ялган зохицуулах боломжтой бөгөөд бооцоот тоглоомын зарим хэлбэрийг тусгай нөхцөл, хяналтын дор хуульчлан зохицуулах нь бүрэн хориглох зохицуулалтаас илүү үр нөлөөтэй байж болзошгүй.
- Монгол Улсад мөрийтэй тоглоомтой холбоотой бүх төрлийн үйл ажиллагааг бүрэн хориглосон эрх зүйн зохицуулалт нь нийгэмд учирч болох зарим сөрөг үр дагаврыг бууруулах зорилготой боловч практикт далд хэлбэрийн буюу хууль бус үйл ажиллагааг бий болгох эрсдэлтэй байж болно.
- Мөрийтэй тоглоомтой холбоотой үйл ажиллагааг бүрэн хориглохын оронд тодорхой ангилж, хяналттайгаар эрх зүйн зохицуулалтад хамруулах боломжийг судлах нь Монгол Улсын эрх зүйн орчныг боловсронгуй болгоход ач холбогдолтой байна.

Судалгааны ажлаас хүлээгдэж буй үр дүн

Энэхүү судалгааны ажлын үр дүнд Монгол Улсад цахим мөрийтэй тоглоом, бооцоот тоглоом болон түүнтэй холбоотой үйл ажиллагааг бүрэн хориглосон эрх зүйн зохицуулалтын үндэслэл, хэрэгжилт, үр нөлөөг онолын болон практик талаас нь үнэлж, мөрийтэй тоглоом болон бооцоот тоглоомыг эрх зүйн хувьд ялган зохицуулах боломж, олон улсын туршлагатай харьцуулсан дүн шинжилгээний үндсэн дээр цаашид эрх зүйн зохицуулалтыг боловсронгуй болгоход чиглэсэн санал, дүгнэлтийг тодорхойлох үр дүн хүлээгдэж байна.

I БҮЛЭГ. ОНОЛЫН ХЭСЭГ

1.1 Мөрийтэй тоглоомын ойлголт

Мөрийтэй тоглоомын ойлголтыг олон талаас нь авч үзэж болох бөгөөд эрх зүйн, философийн, нийгэм, эдийн засгийн утгаар нь өөр өөрөөр тодорхойлдог. Эрх зүй буюу хууль зүйн талаас мөрийтэй тоглоомыг тодорхойлохдоо тоглоомд оролцогч нь тодорхой хэмжээний мөнгө, эд хөрөнгө бүхий үнэд хүрэх зүйлсийг бооцоо болгон тавьдаг.¹ Тоглоомын үр дүн нь ихэвчлэн аз, тохиолдлын хүчин зүйлээс шалтгаалдаг. Жишээ нь шоо хаях, казино, покер гэх мэт.

Монгол Улсын Эрүүгийн хуулийн 20.17 дугаар зүйлд "ашиг олох зорилгоор шоо, хөзөр, бусад эд зүйл ашиглан үр дүнг нь урьдчилан төсөөлөх боломжгүй, аз туршиж тоглодог мөрийтэй тоглоом"² гэж хууль зүйн тодорхойлолт өгсөн байдаг. Энэ тодорхойлолтоос мөрийтэй тоглоомын дөрвөн үндсэн шинжийг ялгаж салгаж болно. Үүнд ашиг олох зорилго, тоглоомын хэрэгсэл (шоо, хөзөр, бусад эд зүйл), үр дүнг урьдчилан таамаглах боломжгүй байдал, аз туршилтын хүчин зүйлс ордог байна.

Үүнээс үзэхэд мөрийтэй тоглоомыг үр дүнг нь тогтоох гол хүчин зүйлийн дагуу гурван бүлэгт ангилдаг. Нэгдүгээр бүлэгт зөвхөн аз туршилтаар үр дүн тогтоогддог тоглоомууд жишээлбэл лотерей, сугалаа, рулет зэрэг хамаарна. Эдгээрт оролцогчдын ур чадвар, мэдлэг ямар ч нөлөөгүй бөгөөд бүхэлдээ боломжийн тоонд тулгуурлана. Хоёрдугаар бүлэгт ур чадвар, аз туршилт хосолсон тоглоомууд буюу хөзөрийн зарим төрөл, покер зэрэг орно. Эдгээр тоглоомд оролцогчийн ур чадвар, оюуны чадавхи нөлөөтэй боловч аз туршилтын элемент бас чухал үүрэгтэй. Гуравдугаар бүлэгт спорт бооцоо, морин уралдаан зэрэг гадны үйл явдалд бооцоо тавьдаг тоглоомууд хамаарна. Энэхүү төрлийн тоглоомд урьдчилан таамаглах боломжтой байдаг учир нөгөө 2-ыг бодвол азанд найдах хэрэггүй гэсэн үг юм.

Олон улсад мөрийтэй тоглоомыг зохицуулах гурван үндсэн хандлага ажиглагддаг. Зарим улс орнууд мөрийтэй тоглоомыг бүрэн хориглох бодлого баримталдаг бол зарим улс орнууд тусгай зөвшөөрөл олгох, татвар ногдуулах, төрийн хяналтын бодлого бий болгох замаар зохицуулдаг бол зохицуулалтгүй хэдий ч мөрийтэй тоглоомын үйл ажиллагаа явуулж буй улс орнууд ч цөөнгүй байна. Тухайлбал, зарим улс оронд мөрийтэй тоглоомыг эдийн засгийн тодорхой салбар болгон хөгжүүлж, улсын төсөвт

¹ *Gambling Act 2005* (2005)-ийн 3 дугаар зүйл

"Gambling", <https://www.legislation.gov.uk/ukpga/2005/19/section/3>

² Эрүүгийн хууль (2015)-ийн 20.17 дугаар зүйлийн 1 дэх хэсэг

татварын орлого төвлөрүүлэх бодлого хэрэгжүүлдэг бол зарим улс оронд нийгмийн сөрөг нөлөөг бууруулах зорилгоор хатуу хориглох бодлого баримталдаг.³

Монгол улсын хувьд 1998 оны 1 сарын 15-ны өдөр Казиногийн тухай хуулийг батлан гаргаж Монгол Улсад анх удаа казиногийн бүхий л үйл ажиллагаа эрхлэхийг зөвшөөрсөн байна. Уг хуульд Казиногийн тоглоомыг үндсэн 3 төрөлд авч үзсэн ба үүнд:⁴

- Ширээний тоглоом;
- Слот машин;
- Видео техник хэрэгслийн тоглоом.

зэрэг үйл ажиллагааг хуулиар зөвшөөрсөн байдаг байна. Гэвч Казиногийн хуулийг батлан гаргахдаа тухайн үеийн нийгэм, эдийн засаг болон казиногийн үйл ажиллагаанаас үүсэх үр дагавар болох гэмт хэрэг, зөрчил гэх мэт сөрөг үр дагаваруудыг харгалзан үзээгүй байна. Энэ хуультай холбоотой нийгэмт хүчтэй шүүмжлэл өрнөж хууль батлагдсанаас даруй 1 жилийн дотор Казиногийн хуулийг 1999 оны 1 сарын 22-ны өдөр нэр бүхий Монгол Улсын Их Хурлын гишүүдийн саналаар хүчингүй болгосон байна.

Өнөөгийн Монгол Улсын хувьд мөрийтэй тоглоомтой холбоотой үйл ажиллагааг хууль тогтоомжоор тодорхой хэмжээнд хориглож, хууль бусаар зохион байгуулсан тохиолдолд эрүүгийн болон зөрчлийн хариуцлага хүлээлгэх зохицуулалттай байна. Ялангуяа сүүлийн жилүүдэд цахим мөрийтэй тоглоомын тархалт нэмэгдэж, иргэдийг санхүүгийн эрсдэлд оруулах, залилан болон мөнгө угаах зэрэг гэмт хэрэгтэй холбогдох тохиолдол нэмэгдэх хандлагатай болсон нь энэ төрлийн үйл ажиллагааг эрх зүйн хувьд нарийвчлан зохицуулах шаардлагыг бий болгосон билээ.

1.2 Мөрийтэй тоглоомын төрлүүд

Олон улсын түвшинд мөрийтэй тоглоомыг нэг ерөнхий ойлголтоор бус, харин бооцоо тавих, азын тоглоом тоглох, сугалаа буюу төлбөртэй аз сорих, цахим мөрийтэй тоглоом гэсэн төрөлжсөн байдлаар авч үздэг. Өөрөөр хэлбэл, Монгол Улсад хэрэглэгдэж буй төлбөрт таавар, бооцоот тоглоом, мөрийтэй тоглоом гэх ойлголтууд нь олон улсын түвшинд ихэвчлэн lottery / prize competition, betting / wagering, gaming / game of chance гэсэн ойлголтуудтай дүйцэх байдлаар хэрэглэгддэг.⁵

³ European Commission, “Online gambling”, *Internal Market, Industry, Entrepreneurship and SMEs*

⁴ Казиногийн тухай хууль, (1998)

⁵ Gambling Act 2005, Explanatory Notes, Section 3: Gambling.

Төлбөрт тааварийн хувьд олон улсын түвшинд ихэвчлэн lottery, prize draw, paid prize competition зэрэг ойлголттой ойролцоо байна. Их Британийн Мөрийтэй тоглоомын хорооны тайлбараар сугалаа гэж үзэхийн тулд оролцогч төлбөр төлж оролцох, нэг буюу түүнээс дээш шагнал олгох, шагналыг бүхэлдээ азад үндэслэсэн аргаар хуваарилах гэсэн үндсэн шинж бүрдэх шаардлагатай.⁶ Харин Монгол Улсад Хууль зүй дотоод хэргийн сайдын 2003 оны 155 дугаар тушаалын 1 дүгээр хавсралтад Төлбөр таавар бооцоот тоглоомын үйл ажиллагаа явуулах журамыг баталсан ба уг журам нь одоогоор хүчингүй болсон байна. Гэвч Монгол Улсад одоогоор энэхүү журамаас төлбөр таавар бооцоот тоглоомыг тайлбарласан хууль, журам байхгүй байна. Энэхүү журамд төлбөрт тааврыг тайлбарлахдаа Төлбөр таавар гэж тоглогчийн мэдлэг, ур чадвараас үл хамааран ялагчийг тодруулах, зохион байгуулж буй этгээд нь энэ үйл ажиллагаанаас ашиг олох, эсхүл өөрийн бизнесийн үйл ажиллагаагаа идэвхижүүлэх зорилгоор зохион байгуулах бүх төрлийн спортлото, лото, бинго, буухиа таавар, аттракцион, автомат тоглоом, цахим хүрд, түүнчлэн бүх төрлийн хэвлэл мэдээллийн хэрэгслээр захиалагчийнхаа дунд зарлаж буй "азтай захиалагч" шалгаруулах ажиллагааг ойлгоно.

Бооцоот тоглоомын хувьд олон улсын түвшинд тодорхой уралдаан, тэмцээн, үйл явдал, эсхүл аливаа нөхцөл байдал болох эсэхэд мөнгө, эд хөрөнгөөр бооцоо тавих хэлбэрээр ойлгодог. Их Британийн парламентын тайлбарт бооцоо тавих үйлдлийг уралдаан, тэмцээн, бусад үйл явдал, ямар нэг зүйл болох эсэх магадлал, эсхүл аливаа зүйл үнэн эсэхэд бооцоо тавих буюу бооцоо хүлээн авах гэж тайлбарласан байна.⁷ Мөн адил Монгол Улсын хэмжээнд бооцоот тоглоомыг тоглоомын үр дүн нь тоглогчийн мэдлэг, ур чадвараас хамаарах буюу урьдчилан тооцоолох магадлалтай боловч зөвхөн мэдлэг, ур чадвар байснаар ялагч болдоггүй, бооцоо тавин тоглодог, ашиг олох зорилгоор зохион байгуулах морин болон авто уралдаан, бөхийн таавар, билльярд, шагай харвах болон эдгээртэй төсөөтэй бусад тоглоомыг хэлнэ хэмээн заажээ.⁸

Төлбөрт таавар нь оролцогч төлбөр төлж оролцох, шагнал авах боломжтой байх, ялагч нь ихэвчлэн аз буюу санамсаргүй байдлаар тодрох шинжтэй. Харин бооцоот тоглоом нь тодорхой уралдаан, тэмцээн, үйл явдлын үр дүнд мөнгө, эд хөрөнгөөр бооцоо тавих хэлбэрээр ялгагдана.

⁶ Gambling Commission, "Lotteries and the Gambling Act 2005: Definition of a lottery", 2021, <https://www.gamblingcommission.gov.uk/guidance/lotteries-and-the-gambling-act-2005/lotteries-and-the-ga05-definition-of-a-lottery>

⁷ House of Lords, Select Committee on the Social and Economic Impact of the Gambling Industry, "Gambling—the statutory definition", 2020, <https://committees.parliament.uk>

⁸ Хууль зүй, дотоодын хэргийн сайдын 2003 оны 155 дугаар тушаалын 1 дүгээр хавсралт

Мөн хонжворт сугалааны үйл ажиллагаа дурдах нь зүйтэй. Хонжворт сугалааны үйл ажиллагаа нь Оролцогч тасалбар, эрх, дугаар авч, ялагчийг санамсаргүй байдлаар тодруулна. Тухайлбал сугалаа, лоттерэй, хусдаг сугалаа гэх мэт зүйлс ордог. Үүнээс үзэхэд Сугалаа нь тодорхой төлбөр төлж оролцсон хүмүүсийн дундаас санамсаргүй сонголтын үндсэн дээр азтан тодруулж, сугалааны тасалбарын борлуулалтаас бүрдсэн сангаас мөнгөн болон эдийн хэлбэрийн хонжвор олгох үйл ажиллагаа гэж үзэж болно. Хонжворт сугалааг 2025 оны хуулиар хориглоогүй бөгөөд энэ төрлийн үйл ажиллагаа тусгай зөвшөөрлын үндсэн дээр идвэхитэй явагдсаар байна. Тусгай зөвшөөрлыг Монгол Улсын сангийн яамнаас олгодог байна. 2023 оны байдлаар тусгай зөвшөөрлын үндсэн дээр эд мөнгөний хонжворт сугалааны үйл ажиллагаа явуулж буй 12 аж ахуй нэгж байгаа гэсэн мэдээлэл байдаг.⁹ Үүнээс үзэхэд Монгол Улсад эд мөнгөний хонжворт сугалааны үйл ажиллагаа хуулийн хүрээнд хүлээн зөвшөөрөгдсөн ба хатуу хяналтын дор үйл ажиллагаагаа явуулж байна.

Олон улсын түвшинд төлбөр таавар болон хонжворт сугалааны үйл ажиллагааг төлбөрт тааврын үйл ажиллагаанд багтаан ойлгодог байна.

Монгол Улсад эдгээр ойлголтыг өмнө нь Хууль зүй, дотоод хэргийн сайдын 2003 оны 155 дугаар тушаалаар баталсан журамд тайлбарлаж байсан боловч уг журам одоо хүчин төгөлдөр бус болсон. Иймд төлбөрт таавар, бооцоот тоглоом, мөрийтэй тоглоомын ялгааг хуульд нарийвчлан тодорхойлоогүй нь хууль хэрэглээний тодорхой бус байдал үүсгэж байна.

Мөрийтэй тоглоом нь ихэвчлэн санамсаргүй буюу азын хүчин зүйлд тулгуурласан тоглоом байдаг. Харин бооцоот тоглоом нь тодорхой үйл явдлын үр дүнг урьдчилан таамаглахад суурилсан байдаг. Энэ тохиолдолд оролцогчид өөрсдийн мэдлэг, мэдээлэл, дүн шинжилгээнд үндэслэн шийдвэр гаргах боломжтой байдаг. Тухайлбал, спортын бооцоонд оролцогч нь багийн статистик үзүүлэлт, тоглогчдын ур чадвар, өмнөх тоглолтын үр дүн зэрэг мэдээлэлд тулгуурлан таамаглал дэвшүүлдэг. Иймд бооцоот тоглоом нь зарим талаараа ур чадвар, мэдээлэлд суурилсан шинжийг агуулдаг гэж үздэг.

Мөн зохион байгуулалтын хувьд ялгаа ажиглагддаг. Мөрийтэй тоглоомыг ихэвчлэн тодорхой этгээд ашиг олох зорилгоор зохион байгуулж, тоглоомын дүрэм, системийг өөрөө тогтоодог. Харин бооцоот тоглоомын хувьд зарим тохиолдолд оролцогчдын хоорондын шууд тохиролцоонд тулгуурлах, эсхүл гуравдагч этгээд

⁹ Монгол Улсын Сангийн яам, “Эд мөнгөний хонжворт сугалааны үйл ажиллагаа эрхлэх тусгай зөвшөөрөлтэй аж ахуйн нэгж”, 2023.03.02

зуучлагч байдлаар оролцох хэлбэртэй байж болно. Гэвч орчин үеийн нөхцөлд бооцоот тоглоом мөн адил цахим платформоор дамжин зохион байгуулагдах болсон нь түүний хэлбэрийг улам бүр хүндрүүлэд байгаа билээ.

Эрх зүйн зохицуулалтын хувьд улс орнууд эдгээр ойлголтыг өөрөөр авч үздэг. Зарим улс оронд бооцоот тоглоомыг мөрийтэй тоглоомын нэг төрөл гэж үзэн адилтган зохицуулдаг бол зарим улс оронд тэдгээрийг ялган авч үзэж, бооцоот тоглоомын тодорхой хэлбэрийг хууль ёсны болгож, тусгай зөвшөөрөл, хяналтын тогтолцоогоор зохицуулдаг. Тухайлбал, спортын бооцоог зарим улс оронд зөвшөөрч, албан ёсны байгууллагаар дамжуулан явуулах эрх олгодог нь эдийн засгийн тодорхой үр өгөөжтэй гэж үздэгтэй холбоотой.

Монгол Улсын хувьд мөрийтэй тоглоомыг хууль тогтоомжоор хориглосон үүний дотор бооцоот тоглоомыг мөн адилтгаж мөрийтэй тоглоомын нэгэн адил хуулиар хориглосон. Үүний улмаас практикт бооцоот тоглоомыг мөрийтэй тоглоомтой адилтган үзэх, эсхүл ялган зохицуулах асуудал тодорхой бус байдалд хүрч байна. Ялангуяа спортын бооцоо, урьдчилсан таамаглал өгөх үйл ажиллагаа нь хууль зүйн хувьд тодорхой ангилалд хамаарахгүй байгаа нь эрх зүйн хийдэл үүсгэж байна. Иймээс мөрийтэй тоглоом болон бооцоот тоглоомын ялгааг онолын болон эрх зүйн үүднээс тодорхойлох нь хууль тогтоомжийг боловсронгуй болгох, тухайн үйл ажиллагаанд хүлээлгэх хариуцлагыг зөв тогтоох, улмаар нийгэмд учирч болзошгүй сөрөг үр дагаврыг бууруулахад чухал ач холбогдолтой юм.

Мөрийтэй тоглоом эдийн засагт үзүүлэх нөлөөлөл.¹⁰

- Улсын төсөвт орох орлого: хуулиар тогтоосон татварын орлогын хэмжээнээс шалтгаалан мөрийтэй тоглоом, бооцоот тоглоом, төлбөр тааварын үйл ажиллагаанаас орох шууд бус татвар, лиценз, зөвшөөрлын хураамж, үл хөдлөх хөрөнгийн албан татвар, аж ахуй нэгжийн албан татвар, бараа, ажил үйлчилгээний хураамж тус тус орно.
- Төрийн үйлчилгээ: Мөрийтэй тоглоом, Бооцоот тоглоом, төлбөр тааварын үйл ажиллагаанаас олсон орлогыг төрийн үйлчилгээнд зарцуулсан байдал. Тухайлбал Эрүүл мэнд, боловсрол, дэд бүтэц гэх мэт.

¹⁰ Улсын их хурлын тамгын газар судалгаа, шинжилгээний хэлтэс, 2014, 82 дах тал

Бооцоот тоглоомыг эрх зүйн хүрээнд зөв зохицуулж, хяналттайгаар хэрэгжүүлсэн нөхцөлд улсын эдийн засагт тодорхой эерэг нөлөө үзүүлэх боломжтой. Юуны өмнө бооцоот тоглоомын үйл ажиллагаанаас улсын төсөвт орох орлого нэмэгдэх давуу талтай. Тухайлбал, энэ төрлийн үйл ажиллагаанаас шууд болон шууд бус татварын орлого төвлөрөхөөс гадна лиценз, зөвшөөрлийн хураамж, үл хөдлөх хөрөнгийн албан татвар, аж ахуйн нэгжийн орлогын албан татвар, бараа, ажил үйлчилгээний төлбөр, хураамж зэргээр дамжин төсөвт орлого бүрддэг. Ийнхүү бооцоот тоглоом нь зохих хяналт, зохицуулалтын хүрээнд хэрэгжсэн тохиолдолд улсын санхүүгийн эх үүсвэрийг нэмэгдүүлэх нэг хэрэгсэл болж чаддаг.

Мөн бооцоот тоглоомын үйл ажиллагаанаас олсон орлогыг төрийн үйлчилгээний салбарт зарцуулах боломж бүрддэг нь эдийн засаг, нийгмийн хөгжилд эерэг нөлөө үзүүлдэг. Ялангуяа эрүүл мэнд, боловсрол, дэд бүтэц зэрэг салбарт санхүүжилт нэмэгдсэнээр иргэдийн амьдралын чанарыг дээшлүүлэх, нийгмийн үйлчилгээний хүртээмжийг сайжруулах нөхцөл бүрддэг. Энэ нь бооцоот тоглоомоос бүрдсэн орлогыг зөв хуваарилсан тохиолдолд нийгмийн сайн сайхныг дэмжих эх үүсвэр болгон ашиглах боломжтойг илтгэнэ.

Хүснэгт 1.1 Нийгэмд үзүүлэх нөлөө(Мөнгөн бус байдлаар)

	Нөлөөллийн хүрээ	Нөлөөллийн хэмжүүр	Боломжит нөлөөллүүд
1	Бооцоот тоглоомын донтолт	Бооцоот тоглоомын донтолтоос эмчлүүлсэн, амиа хорлосон, хавсарсан байдлаар илрэх архи, тамхи, сэтгэцэд нөлөөлөх бодис зэрэг бусад төрлийн донтолтод өртсөн иргэдийн тоонд гарсан өөрчлөлтийг харьцуулан үнэлэх.	Эрүүл мэндийн байгууллагын ачаалал нэмэгдэнэ.
2	Гэр бүл салалт	Гэр бүл салалт, гэр бүлийн хүчирхийлэлд өртсөн хүмүүсийн тоо, бооцоот тоглоомын донтолтын улмаас үүссэн ажилгүйдэл болон болзошгүй бусад тэтгэмжийн хэмжээ.	Гэр бүлийн тогтвор, хүүхдийн хүмүүжил улмаар нийгэмд сөрөг нөлөөлөл үзүүлнэ.

3	Гэмт хэрэг	Эмчилгээ болон урьдчилан сэргийлэх арга хэмжээний зардал, бооцоот тоглоомтой холбоотой хууль сахиулах байгууллагын зардал /мөрдөн байцаах, шүүх, цагдаа/	Төрийн үйлчилгээний ачаалал, төсөвт ирэх дарамт нэмэгдэнэ.
4	Ажил эрхлэлт		Бооцоот тоглоомын үйл ажиллагаа явуулж эхэлсэнтэй холбоотой шууд болон шууд бус байдлаар бий болсон орон тооны болон цагийн ажлын байрны тоо.
5	Амралт	Бооцоот тоглоомыг зөвшөөрснөөр иргэдийн амралтын хэв маягт орох өөрчлөлт	Иргэдийн амралтын хэв маягт сөрөг нөлөө үзүүлнэ.
6	Амьдралын түвшин / Эрүүл мэнд	Амьдралын түвшинд гарах ерөнхий өөрчлөлт	Амьдралын түвшин доошлох эрсдэлтэй
7	Шинээр бизнес бий болох болон хаагдах	Бооцоот тоглоомын газар нэвтрүүлснээр шинээр бий болсон болон хаагдсан бизнесийн тоо. Бусад төрлийн бооцоот тоглоомууд, зочид буудал, зоогийн газар, барилга, угсралт, дэлгүүр, аялал жуулчлал болон үзвэр үйлчилгээний салбар тус тус орно.	Олон жижиг бизнес дампуурах, хаагдах эрсдэлтэй
8	Мөнгө угаах	Мөнгөний эх үүсвэрийг нуун дарагдуулах буюу хууль ёсны тоглогчоос хожлын тасалбарыг	Төсвийн ил тод байдлын түвшин буурна, улс орны авлигын индексийн үзүүлэлтэд

	худалдан авах, үл мэдэгдэх этгээдэд мөнгө шилжүүлэх гэх мэт гэмт хэрэгтэй холбоотой хэрэгсэл болгон ашиглах	сөргөөр нөлөөлж, нийгмийн аюулгүй байдалд эрсдэл учруулж болзошгүй.
--	--	---

Эх сурвалж: Улсын их хурлын тамгын газар судалгаа, шинжилгээний хэлтэс, 2014, 82 дах тал

Нийгмийн салбарт үзүүлэх нөлөөлөл нь ихэвчлэн сөрөг нөлөөлөл ихтэй байдаг байна. Нийгмийн салбарт үзүүлэх сөрөг нөлөөллийг дараах байдлаар ангилж болно.¹¹

- Мөрийтэй тоглоом нь гэмт хэргийн түвшинд сөргөөр нөлөөлөх хандлагатай байдаг. Бооцоот тоглоомтой холбоотой орчинд үйлдэгдэж буй гэмт хэрэг нь ихэвчлэн зохион байгуулалттай шинжтэй, хил дамнасан, олон хохирогчтой, давтагдах магадлал өндөр байдаг. Тухайлбал, мөнгө угаах, залилан, цахим гэмт хэрэг, санхүүгийн луйвар зэрэг гэмт хэрэг бооцоот тоглоомтой уялдан гарах нь элбэг бөгөөд энэ нь нийгмийн аюулгүй байдалд сөргөөр нөлөөлдөг.
- Мөрийтэй тоглоом нь гэр бүлийн харилцаанд сөрөг нөлөө үзүүлдэг. Бооцоот тоглоомд донтох явдал нь өрхийн орлогын бууралт, санхүүгийн хүндрэл, гэр бүлийн маргаан, салалт, цаашлаад хүүхдийн хүмүүжил, төлөвшилд сөргөөр нөлөөлөх эрсдэлийг бий болгодог. Энэ нь зөвхөн хувь хүний асуудал бус нийгмийн тогтвортой байдалд нөлөөлөх хүчин зүйл болдог.
- Эрүүл мэндийн салбарт үзүүлэх сөрөг нөлөө ажиглагддаг. Мөрийтэй тоглоом нь донтох шинжтэй бөгөөд сэтгэцийн эмгэг, стресс, сэтгэл гутрал зэрэг асуудлыг үүсгэх магадлалтай. Мөн энэ төрлийн донтох зан үйл нь согтууруулах ундаа, мансууруулах бодисын хэрэглээтэй хавсарч илрэх тохиолдол байдаг бөгөөд улмаар бие махбодын болон сэтгэцийн эрүүл мэндэд урт хугацааны сөрөг үр дагавар үүсгэдэг.
- Мөрийтэй тоглоом нь хувь хүний амьдралын чанарт сөргөөр нөлөөлдөг. Тогтмол бооцоо тавих нь хувь хүний орлого, санхүүгийн тогтвортой байдалд сөргөөр нөлөөлж, өр зээлд орох, амьжиргааны түвшин буурах нөхцөлийг бүрдүүлдэг. Үүний үр дүнд ажил, боловсрол, нийгмийн оролцоо зэрэг амьдралын бусад чухал салбарт сөрөг өөрчлөлт гарч болзошгүй.

Түүнчлэн мөрийтэй тоглоом нь эдийн засгийн хувьд ажлын байр нэмэгдүүлэх, орлого бий болгох боломжтой мэт харагддаг боловч бодит байдалд хувь хүний орлого

¹¹ Улсын их хурлын тамгын газар судалгаа, шинжилгээний хэлтэс, 2014, 83 дах тал

болон амьдралын чанарт бодит өсөлт авчрахгүй байх нь судалгаагаар ажиглагдсан байдаг.

Их Британи, Мальта зэрэг улсад бооцоот тоглоомын үйл ажиллагаа эрхлэх аж ахуйн нэгжид тусгай зөвшөөрөл олгож, үйл ажиллагаанд нь тогтмол хяналт тавьдаг. Ингэснээр хууль бус үйл ажиллагааг бууруулж, хэрэглэгчийн эрх ашгийг хамгаалах боломж бүрддэг.¹²

Бооцоот тоглоомоос үүдэн нийгэмд учирч болох сөрөг үр дагаврыг бууруулах зорилгоор улс орнууд эрх зүйн болон зохион байгуулалтын олон талт арга хэмжээг хэрэгжүүлж байна. Дэлхийн эрүүл мэндийн байгууллагаас мөрийтэй тоглоом нь сэтгэцийн эрүүл мэнд, амиа хорлох эрсдэл, ядуурал, өрхийн санхүүгийн хүндрэл зэрэг олон талын хор уршиг үүсгэж болзошгүйг тэмдэглэсэн байна.¹³ Тухайлбал:

- Эрх зүйн орчныг бүрдүүлэх нь үр нөлөөтэй байна. Улс орнууд эрүүгийн, захиргааны, иргэний болон бусад холбогдох хуулиар дамжуулан бооцоот тоглоомтой холбоотой харилцааг зохицуулснаар уг үйл ажиллагаанаас үүдэх сөрөг үр дагаврыг бууруулах, хууль бус үйл ажиллагааг хязгаарлах боломжийг бүрдүүлж байна. Тухайлбал, Сингапур улс мөрийтэй тоглоомыг нийтийн хэв журам, нийгэмд учрах хор уршгийг бууруулах зорилгоор хатуу хууль тогтоомжоор зохицуулж, зөвшөөрөгдсөн буюу тусгайлан чөлөөлөгдсөнөөс бусад мөрийтэй тоглоомын үйл ажиллагааг хориглодог.¹⁴
- Судалгаа, хяналт шинжилгээ, үнэлгээг тогтмол хэрэгжүүлэх нь бодлогын шийдвэр гаргалтад чухал ач холбогдолтой болж байна. Төрийн болон төрийн бус байгууллага, олон улсын байгууллагуудын хамтын ажиллагаанд тулгуурласан судалгаа, үнэлгээ нь бооцоот тоглоомын нийгэмд үзүүлэх нөлөөллийг тодорхойлох, урьдчилан сэргийлэх арга хэмжээг оновчтой төлөвлөхөд үр дүнтэй нөлөө үзүүлж байна. Их Британийн Мөрийтэй тоглоомын хорооны “Мөрийтэй тоглоомын хор уршгийг бууруулах үндэсний стратеги”-ийн үндсэн зорилго нь мөрийтэй тоглоомоос үүдэх хор уршгийг бууруулахад чиглэсэн бөгөөд уг стратегид судалгаа,

¹² European Commission, “Online gambling in the Internal Market”, 2014, https://single-market-economy.ec.europa.eu/sectors/online-gambling_en

¹³ World Health Organization, “Gambling”, 2024, <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/gambling>

¹⁴ Ministry of Home Affairs Singapore, “Regulating casino and gambling industry”, 2026, <https://www.mha.gov.sg>

хэмжилт, хяналт шинжилгээг бодлогын арга хэмжээний үндэс болгон авч үзсэн байна.¹⁵

- Хяналтын тогтолцоог боловсронгуй болгосноор бооцоот тоглоомтой холбоотой үйл ажиллагаанд тавих төрийн хяналт сайжирч байна. Тусгай зөвшөөрөл олгох, үйл ажиллагааг бүртгэх, хяналт шалгалт хийх зэрэг арга хэмжээг хэрэгжүүлснээр хууль бус үйл ажиллагааг бууруулах, ил тод байдлыг хангах нөхцөл бүрдэж байна. Австралийн цахим бооцооны хэрэглэгчийг хамгаалах үндэсний хүрээ нь цахим болон утсаар дамжих бооцооны үйлчилгээ үзүүлэгчдэд мөрдөгдөх хэрэглэгчийг хамгаалах доод шаардлагыг тогтоосон бөгөөд бүх зөвшөөрөлтэй үйлчилгээ үзүүлэгчид эдгээр стандартыг мөрдөх үүрэгтэй.¹⁶
- Нийгмийн хамгааллын арга хэмжээ нь иргэдийг эрсдэлээс хамгаалахад бодит үр дүн үзүүлж байна. Мөрийтэй тоглоомд донтох, санхүүгийн хүндрэлд орох эрсдэлийг бууруулах зорилгоор зөвлөгөө өгөх, сэтгэл зүйн дэмжлэг үзүүлэх, нийгэмшүүлэх хөтөлбөрүүдийг хэрэгжүүлж байгаа нь иргэдийн амьдралын чанарыг хамгаалахад эерэг нөлөө үзүүлж байна. Ялангуяа эмзэг бүлгийн иргэд, өсвөр насныханд чиглэсэн арга хэмжээнүүд үр дүнтэй хэрэгжиж байна. Сингапурын Нийгэм, гэр бүлийн хөгжлийн яам мөрийтэй тоглоомын нийгмийн хамгааллын арга хэмжээг бэхжүүлэх, асуудалтай тоглолтоос урьдчилан сэргийлэх чиглэлээр хууль, зохицуулалтын өөрчлөлт хэрэгжүүлэхээ мэдэгдсэн байна.¹⁷

Олон улсын туршлагаас харахад бооцоот тоглоомыг зөвшөөрөх тохиолдолд зөвхөн хуульчлах төдий бус, харин лиценз, хяналт, хэрэглэгчийн хамгаалал, санхүүгийн ил тод байдал, нийгмийн хамгааллын арга хэмжээг цогцоор нь хэрэгжүүлэх шаардлагатай байдаг. Ийм зохицуулалт нь бооцоот тоглоомоос үүдэх сөрөг үр дагаврыг бууруулж, эдийн засгийн үр өгөөжийг нэмэгдүүлэх боломжийг бүрдүүлдэг гэж үзэж байна.

Үүнд эрх зүйн орчныг боловсронгуй болгох, хяналт шалгалтыг сайжруулах, судалгаа, үнэлгээг тогтмол хийх, иргэдэд чиглэсэн зөвлөгөө, мэдээлэл өгөх зэрэг арга хэмжээнүүд багтдаг бөгөөд эдгээр нь бооцоот тоглоомтой холбоотой эрсдэлийг бууруулж, нийгмийн хамгааллыг бэхжүүлэхэд чухал үүрэг гүйцэтгэж байна.

¹⁵ Gambling Commission, “National Strategy to Reduce Gambling Harms 2019 to 2022”,

2019, <https://www.gamblingcommission.gov.uk/strategy/national-strategy-to-reduce-gambling-harms>

¹⁶ Victorian Gambling and Casino Control Commission, “National Consumer Protection Framework”, 2024, <https://www.vgccc.vic.gov.au/for-gambling-providers/bookmakers/national-consumer-protection-framework>

¹⁷ Ministry of Social and Family Development Singapore, “Strengthening Social Safeguards For Gambling”, 2022, <https://www.msf.gov.sg/media-room/article/Strengthening-Social-Safeguards-For-Gambling>

Спортын бооцоог хуульчлах нь зөвхөн нэг төрлийн үйлчилгээний салбарын зохицуулалт төдийгүй эдийн засаг, хөдөлмөрийн зах зээлд олон талт эерэг нөлөө үзүүлэх боломжтой болохыг олон улсын судалгаанууд харуулж байна. Тухайлбал, АНУ-д спортын бооцоог хуульчлах тохиолдолд эдийн засгийн нийт гарц, хөдөлмөрийн орлого, ажил эрхлэлтэд мэдэгдэхүйц өсөлт бий болохоор тооцоолсон байна. Уг судалгаагаар спортын бооцооны салбар нь 4 тэрбум ам.долларын шууд хөдөлмөрийн орлого, 7 тэрбум ам.долларын шууд бус хөдөлмөрийн орлогыг бий болгох боломжтой гэж үзсэн. Энэ нь зөвхөн бооцооны оператор байгууллагуудын хүрээнд бус, мэдээллийн технологи, санхүүгийн үйлчилгээ, маркетинг, харилцаа холбоо зэрэг дагалдах салбаруудад ажлын байр нэмэгдэх, орлого өсөх нөхцөл бүрдэхийг илтгэж байна. Өөрөөр хэлбэл, спортын бооцоо нь дангаар бус, олон салбарын уялдаа холбоог өргөжүүлж, эдийн засгийн идэвхжлийг нэмэгдүүлэх нөлөөтэй гэж үзэж болно.¹⁸

1.3 Цахим мөрийтэй тоглоомын онцлог

Цахим мөрийтэй тоглоом гэдэг нь дээр дурдсан мөрийтэй тоглоомын аливаа хэлбэрийг интернет, мэдээллийн технологийн хэрэгсэл, тусгай программ хангамж, мобайл аппликэйшн ашиглан зохион байгуулж, явуулж буй үйл ажиллагаа юм. Цахим мөрийтэй тоглоомын онцлог нь физик орчинд буюу өөрийн биеээр очиж үйлчлүүлдэг тоглоомоос ялгаатай нь хил хязгааргүй, бараг хязгааргүй тооны оролцогчтой, олон улсын шинж чанартай байдаг оршино. Энэ төрлийн тоглоом нь хэрэглэгчид интернэтэд холбогдсон төхөөрөмж ашиглан тодорхой платформд нэвтэрч, мөнгө болон бусад үнэлгээ бүхий зүйлсийг бооцоо болгон тавих замаар тоглодог онцлогтой.

Цахим мөрийтэй тоглоом нь уламжлалт мөрийтэй тоглоомоос хэд хэдэн онцлог шинжээрээ ялгаатай байдаг.¹⁹

- Цахим мөрийтэй тоглоом нь газарзүйн тодорхой байршилд хязгаарлагдахгүйгээр интернэт сүлжээний орчинд явагддаг тул хил хязгааргүй шинжтэй байдаг. Өөрөөр хэлбэл, тоглогч нь өөр улсын сервер дээр байрлаж буй цахим платформд нэвтэрч тоглох боломжтой байдаг. Энэ нь тухайн үйл ажиллагаанд хяналт тавих, хууль хэрэгжүүлэх байгууллагын үйл ажиллагаанд тодорхой хүндрэл үүсгэдэг.

¹⁸Oxford Economics, “Economic Impact of Legalized Sports Betting”, American Gaming Association, 2017, <https://www.americangaming.org/wp-content/uploads/2018/12/AGA-Oxford-Sports-Betting-Economic-Impact-Report1-1.pdf>

¹⁹ Монголбанк, Санхүүгийн мэдээллийн алба, “Типологийн тайлан-Хууль бус цахим мөрийтэй тоглоом”, 2022

- Цахим мөрийтэй тоглоом нь хүртээмж өндөртэй байдаг. Уламжлалт мөрийтэй тоглоомын хувьд тухайн газар дээр очиж оролцох шаардлагатай байдаг бол цахим мөрийтэй тоглоомын хувьд гар утас, компьютер зэрэг интернэтэд холбогдох боломжтой төхөөрөмж ашиглан хаанаас ч, хэзээ ч оролцох боломжтой. Энэ нь иргэд, ялангуяа залуучууд цахим мөрийтэй тоглоомд татагдах магадлалыг нэмэгдүүлдэг.
- Цахим мөрийтэй тоглоом нь нууцлагдсан шинжтэй байдаг. Зарим цахим платформууд хэрэглэгчийн мэдээллийг нууцлах, хуурамч бүртгэл үүсгэх, олон улсын төлбөрийн систем ашиглах зэрэг аргаар үйл ажиллагаагаа явуулдаг. Үүний улмаас цахим мөрийтэй тоглоомыг зохион байгуулагч этгээдүүдийг илрүүлэх, үйл ажиллагааг таслан зогсоох нь харьцангуй төвөгтэй байдаг. Мөн цахим орчинд хуурамч аккаунт, автомат систем ашиглах зэргээр тоглогчдыг төөрөгдүүлэх тохиолдол ч ажиглагддаг.
- Цахим мөрийтэй тоглоом нь санхүүгийн гүйлгээний хувьд хурдан, олон төрлийн хэлбэрээр явагддаг. Тоглогчид банкны шилжүүлэг, цахим төлбөрийн систем, криптовалют зэрэг олон төрлийн төлбөрийн хэрэгслийг ашиглан бооцоо тавих боломжтой байдаг. Энэ нь зарим тохиолдолд хууль бус санхүүгийн урсгал үүсгэх, мөнгө угаах зэрэг гэмт хэрэгтэй холбогдох эрсдэлийг бий болгодог²⁰.

Энэхүү төрлийн мөрийтэй тоглоом нь Ковид-19 цар тахал гарснаар үсрэнгүй хөгжсөн байна. Тухайлбал цар тахал гарснаар казино, баар, клуб, мөрийтэй тоглоомын машин зэрэг үйл ажиллагаа эрхэлдэг бүхий л газрууд хаалгаа барьснаар цахим мөрийтэй тоглоом эрчийг авч 2025 оны байдлаар дэлхийн цахим мөрийтэй тоглоомын зах зээлд 117.5 тэрбум ам.доллар эргэлдсэн байна²¹.

Цахим мөрийтэй тоглоомын зах зээлд Европийн холбооны улсууд дэлхийн цахим мөрийтэй тоглоомын 50 хувийг дангаар эзэлж байна. Энэ нь Итали, Мальта, Франц, Испани, Герман зэрэг улс орнуудад мөрийтэй тоглоомыг хууль ёсных болгосонтой холбоотой юм²².

Мөн цахим мөрийтэй тоглоом нь сурталчилгааны хувьд өргөн хүрээг хамардаг. Сошиал сүлжээ, вебсайт, мессеж, онлайн контент зэрэг олон төрлийн сувгаар дамжуулан мөрийтэй тоглоомыг сурталчлах, иргэдийг оролцохыг уриалах явдал түгээмэл байдаг. Зарим тохиолдолд инфлюенсер, контент бүтээгчид, эсвэл хуурамч хэрэглэгчийн

²⁰ Монголбанк, Санхүүгийн мэдээллийн алба, “Типологийн тайлан-Хууль бус цахим мөрийтэй тоглоом”, 2022

²¹ Statista, “Online Gambling”, 2025, <https://www.statista.com/markets/438/topic/613/online-gambling/>

²² European Gaming and Betting Association, “EU Market”, 2023, <https://www.egba.eu/eu-market>

аккаунтаар дамжуулан уг төрлийн тоглоомыг сурталчилж, хүмүүсийг татан оролцуулах оролдлого хийдэг.

Цахим мөрийтэй тоглоом нь нийгэм, эдийн засагт тодорхой сөрөг нөлөө үзүүлэх эрсдэлтэй. Ялангуяа санхүүгийн мэдлэг багатай иргэд богино хугацаанд ашиг олох зорилгоор ийм төрлийн тоглоомд оролцох нь өр зээлд орох, санхүүгийн хүндрэлд орох шалтгаан болдог. Мөн донтох шинжтэй болж, гэр бүлийн болон нийгмийн харилцаанд сөргөөр нөлөөлөх тохиолдол ч байдаг.

Эдгээр онцлог шинжүүдийн улмаас цахим мөрийтэй тоглоом нь эрх зүйн зохицуулалтын хувьд уламжлалт мөрийтэй тоглоомоос илүү томоохон асуудал үүсгэдэг. Иймээс олон улс оронд цахим мөрийтэй тоглоомыг зохицуулах тусгай хууль тогтоомж, төрийн хяналтын бодлого бий болгох, эсхүл тодорхой хэлбэрээр хориглох бодлого баримталж байна. Монгол Улсын хувьд ч мөн адил цахим мөрийтэй тоглоомын тархалт нэмэгдэж байгаатай холбоотойгоор эрх зүйн зохицуулалтыг чангатгах шаардлага бий болж, холбогдох хууль тогтоомжид нэмэлт, өөрчлөлт оруулсан байна.

Цахим мөрийтэй тоглоомыг эрсдэлд оруулж буй хэд хэдэн хүчин зүйлс байдаг. Үүнд:²³

1. Хил дамнасан шинж

Цахим мөрийтэй тоглоомын үйлчилгээ үзүүлэгч, тоглогч, төлбөрийн үйлчилгээ үзүүлэгч нь өөр өөр улсад байрлах боломжтой. Үүний улмаас аль улсын хууль үйлчлэх, ямар байгууллага хяналт тавих, мөнгөний эцсийн хүлээн авагчийг хэрхэн тогтоох асуудал хүндрэлтэй болдог. Ийм нөхцөлийг гэмт этгээдүүд ашиглан улс орнуудын хууль тогтоомжийн ялгаа, хяналтын сул талыг урвуулан ашиглах эрсдэлтэй.

2. Гүйлгээ богино хугацаанд хийгдэх боломж

Цахим мөрийтэй тоглоомын төлбөр тооцоо интернэтээр хийгддэг тул мөнгө богино хугацаанд олон данс, олон улс дамжин шилжих боломжтой. Энэ нь мөнгөний эх үүсвэр, шилжилтийн дараалал, эцсийн хүлээн авагчийг тогтооход хүндрэл үүсгэдэг. Ялангуяа цахим мөнгө, виртуал хөрөнгө, олон дансны сүлжээ ашигласан тохиолдолд мөрдөн шалгах ажиллагаа илүү төвөгтэй болно.

3. Харилцагчийг таньж мэдэх ажиллагааны хүндрэл

²³ Монголбанк санхүүгийн мэдээллийн алба, Типологийн тайлан 2022, 11-12 дахь тал

Цахим мөрийтэй тоглоомд оролцогчид заавал биечлэн очих шаардлагагүй тул тухайн этгээдийн бодит мэдээлэл, хөрөнгийн эх үүсвэр, өөрийн нэрээр оролцож байгаа эсэхийг тогтооход хүндрэлтэй. Үүнээс шалтгаалан бусдын нэр, данс, цахим хаяг ашиглах, насанд хүрээгүй хүн оролцох, хууль бус орлогоо тоглоомын мөнгө мэтээр халхавчлах эрсдэл нэмэгддэг.

4. Хууль сахиулах байгууллагын мэргэшлийн хэрэгцээ

Цахим мөрийтэй тоглоомыг мөнгө угаах, терроризмыг санхүүжүүлэх хэрэгсэл болгон ашиглах эрсдэлийг илрүүлэхэд тусгай мэдлэг шаардлагатай. Ийм төрлийн хэрэгт зөвхөн мөрийтэй тоглоомын шинжийг бус, мөнгөн урсгал, цахим ул мөр, виртуал хөрөнгө, олон дансны хамаарал, сэжигтэй гүйлгээний хэв шинжийг хамтад нь шинжлэх шаардлагатай.

5. Олон данс ашиглах эрсдэл

Нэг этгээд олон данс ашиглах, эсхүл бусдын нэр дээрх дансаар мөнгө хүлээн авах боломжтой бол хөрөнгийн эх үүсвэр болон бодит эзэмшигчийг тогтоох хүндрэлтэй болдог. Энэ нь хууль бус орлогыг жижиг дүнтэй олон гүйлгээ болгон хуваах, эцсийн хүлээн авагчийг далдлах арга болж болзошгүй.

6. Мөнгө шилжүүлэх үйлчилгээ ашиглах эрсдэл

Бэлэн мөнгө ихээр ашигладаг мөнгө шилжүүлэх үйлчилгээ нь хөрөнгийн эх үүсвэрийг тогтооход хүндрэл үүсгэж болно. Хэрэв тухайн үйлчилгээ харилцагчийг таньж мэдэх ажиллагааг хангалттай хэрэгжүүлэхгүй бол хууль бус мөнгийг мөрийтэй тоглоомын гүйлгээтэй холих, хууль ёсны мэт харагдуулах нөхцөл бүрдэнэ.

7. Мастер дансны эрсдэл

Зарим цахим мөрийтэй тоглоомын тогтолцоонд олон тоглогчийн мөнгийг нэг дансаар төвлөрүүлэх боломжтой байдаг. Энэ тохиолдолд тухайн мөнгө яг аль тоглогчид хамаарах, хэнээс орж ирсэн, цааш хэнд шилжсэн болохыг нарийвчлан тогтооход хүндрэлтэй. Ийм данс нь мөнгөний бодит урсгалыг бүдгэрүүлэх эрсдэлтэй.

8. Өндөр дүнтэй буюу VIP дансны эрсдэл

Их хэмжээний мөнгө байршуулдаг тоглогчдод зориулсан тусгай эрхтэй данс нь мөнгө угаах эрсдэлийг нэмэгдүүлж болзошгүй. Хэрэв ийм дансанд хөрөнгийн эх үүсвэрийн шалгалт хангалтгүй хийгдвэл хууль бус орлогыг хонжвор, буцаан олголт, тоглоомын орлого мэтээр тайлбарлах боломж үүснэ.

9. Цахим болон биет хэлбэр хосолсон сүлжээ

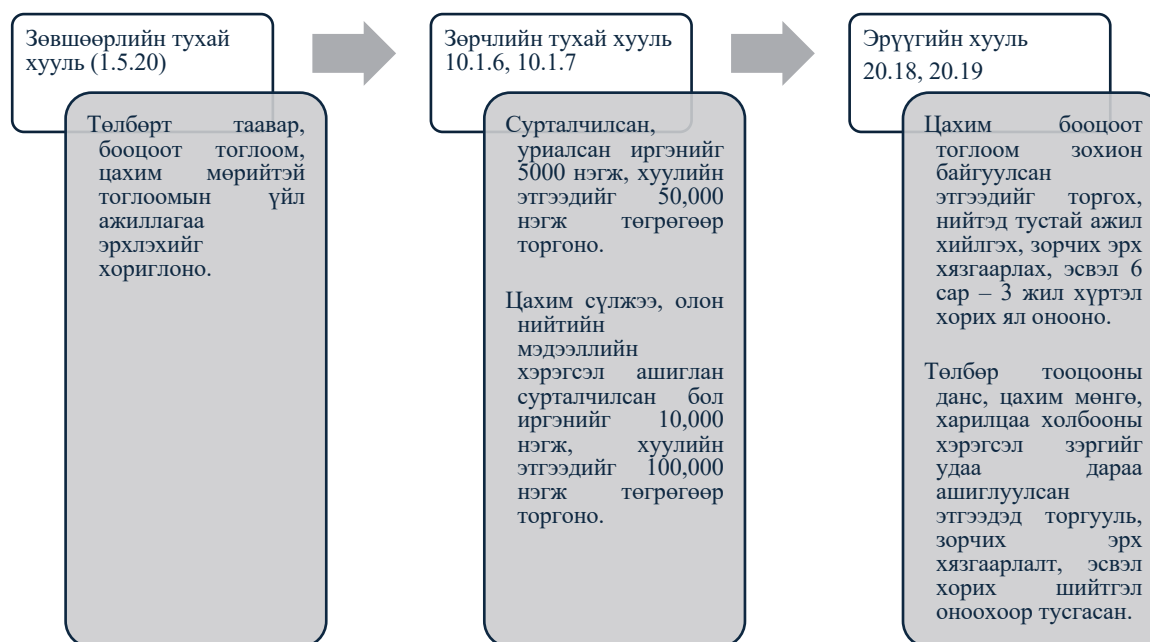
Зарим тохиолдолд тоглогч цахимаар бүртгүүлж, харин мөнгөө биет байдлаар буюу бэлнээр байршуулж болно. Ийм холимог хэлбэр нь гүйлгээний мөрийг бүдгэрүүлж, мөнгөний бодит эх үүсвэр, эзэмшигч, шилжилтийн замыг тогтооход хүндрэлтэй болгодог²⁴.

Дээр дурдсанчлан цахим мөрийтэй тоглоомын онцлог шинжүүд нь эрсдэлийг нэмэгдүүлдэг бөгөөд энэ нь Монгол Улсын нөхцөлд ч бодитойгоор илэрч болохоор байна. Ялангуяа цахим орчинд хил дамнасан хэлбэрээр явагдаж буй мөрийтэй тоглоом нь үндэсний хууль тогтоомжийн хэрэгжилтийг сулруулах, гадаадын платформ ашиглан хяналтаас зайлсхийх боломжийг нэмэгдүүлж байна. Монгол Улсад мөрийтэй тоглоомыг зохион байгуулах, сурталчлах үйл ажиллагааг хориглосон хэдий ч иргэдийн хувьд гадаадын цахим платформд оролцох боломж нээлттэй хэвээр байгаа нь дээрх эрсдлүүдийг улам нэмэгдүүлэх нөхцөлийг бүрдүүлж байна.

²⁴ Монголбанк, Санхүүгийн мэдээллийн алба, “Типологийн тайлан-Хууль бус цахим мөрийтэй тоглоом”, 2022

1.4 Мөрийтэй тоглоомын эрх зүйн зохицуулалт

Зураг 1.1 2025 оны 7 сарын 1-ны өдрөөс хүчин төгөлдөр болсон заалтууд



Монгол Улсын Эрүүгийн хуульд мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах үйл ажиллагааг гэмт хэрэгт тооцох зохицуулалтыг 2020 оны 01 дүгээр сарын 10-ны өдрийн нэмэлт, өөрчлөлтөөр тусгасан. Уг зохицуулалтаар олон нийтийн газар, эсхүл мэдээллийн технологи ашиглан ашиг олох зорилгоор шоо, хөзөр болон бусад эд зүйл ашиглаж, үр дүнг нь урьдчилан төсөөлөх боломжгүй, аз туршсан шинжтэй мөрийтэй тоглоом зохион байгуулсан²⁵ үйлдэлд эрүүгийн хариуцлага хүлээлгэхээр хуульчилсан байна.

Мөн хуулиар хориглосон, үр дүн нь урьдчилан мэдэгдэх боломжгүй, аз туршсан шинжтэй мөрийтэй тоглоомын газар байгуулсан, эсхүл ажиллуулсан үйлдлийг гэмт хэрэгт тооцсон. Ийнхүү тус зохицуулалт нь зөвхөн мөрийтэй тоглоом тоглосон этгээдийг бус, харин уг тоглоомыг зохион байгуулсан, тоглох нөхцөл бүрдүүлсэн, ашиг олох зорилгоор орчин бий болгосон этгээдийг эрүүгийн хариуцлагад татахад чиглэсэн байна. Энэ нь мэдээллийн технологи ашиглан цахим хэлбэрээр мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах үйлдлийг эрүүгийн эрх зүйн хүрээнд хязгаарлах үндсэн зохицуулалт болсон гэж үзэж болно.

Харин 2025 оны 7 сарын 1-ны өдрөөс мөрийтэй, бооцоот тоглоом болон төлбөрт таавартай холбоотой үйл ажиллагааг хязгаарлах, хориглох чиглэлд эрх зүйн зохицуулалтыг чангатгасан байна. Тухайлбал, Зөвшөөрлийн тухай хуулийн 1.5.20 дугаар зүйлд төлбөрт таавар, бооцоот тоглоом, цахим мөрийтэй тоглоомын үйл ажиллагаа

²⁵ Эрүүгийн хууль, (2015)

эрхлэхийг хориглосон²⁶. Үүнтэй уялдан Зөрчлийн тухай хуульд эдгээр үйл ажиллагааг сурталчлах, уриалахтай холбоотой хариуцлагыг тодорхой зааж, иргэн болон хуулийн этгээдэд өндөр хэмжээний торгууль ногдуулах зохицуулалтыг тусгасан байна. Мөн цахим орчин, олон нийтийн мэдээллийн хэрэгслээр дамжуулан сурталчилсан тохиолдолд илүү өндөр хариуцлага хүлээлгэхээр заасан нь уг үйл ажиллагааг түгээн дэлгэрүүлэхийг хязгаарлахад чиглэж байна. Зөрчлийн тухай хуулиар мөрийтэй тоглоом тоглохыг хориглосон шууд заалт байдгүй ба Зөрчлийн тухай хуулийн 5.7 дугаар зүйлийн 1 дэх хэсэгт 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 нэг зуун нэгжтэй тэнцэх хэмжээний төгрөгөөр торгоно²⁷. Хэмээн заасан байдаг ч энэхүү заалт нь олон нийтийн газар буюу гудамж талбайд тоглохыг хориглосон байна. Гэвч Ковид-19 цар тахал гарсанаас хойш мөрийтэй тоглоомийг өөрийн биеэр зорьж очиж тоглох болсон хүмүүсийн тоо эрс багасаж цахим хэлбэрт шилжсэн байна. Одоогийн байдлаар зөрчлийн тухай хууль, эрүүгийн хуулиудад цахим мөрийтэй тоглоомыг хориглосон зохицуулалт байхгүй байна.

Түүнчлэн Эрүүгийн хуулийн 20.18 дугаар зүйлд цахим бооцоот тоглоом зохион байгуулах үйлдлийг гэмт хэрэгт тооцож, торгох, нийтэд тустай ажил хийлгэх, зорчих эрхийг хязгаарлах, эсхүл хорих ял оногдуулах зохицуулалтыг тусгасан байна. Харин 20.19 дүгээр зүйлд төлбөр тооцооны данс, цахим мөнгө, харилцаа холбооны хэрэгсэл зэрэг ашиглуулсан этгээдэд эрүүгийн хариуцлага хүлээлгэхээр заасан нь уг үйл ажиллагааг дэмжих, зуучлах хэлбэрийг мөн адил хориглосон өргөн хүрээтэй зохицуулалт болж байна²⁸.

Эдгээр хуулийн зохицуулалтаас үзэхэд Монгол Улс мөрийтэй болон бооцоот тоглоомын салбарт “бүрэн хориглох” бодлогыг баримталж байгаа нь тодорхой байна. Өөрөөр хэлбэл, тус үйл ажиллагааг зөвшөөрөл, хяналтын хүрээнд зохицуулах бус, бүхэлд нь хориглож, хууль зөрчсөн этгээдэд эрүүгийн болон зөрчлийн хариуцлага хүлээлгэх замаар нийгмийн сөрөг үр дагавраас урьдчилан сэргийлэхийг зорьж байна. Гэвч энэхүү зохицуулалтыг онолын үүднээс авч үзвэл “хориглох” болон “зохицуулах” ойлголтуудын ялгааг тодорхойлох шаардлага үүсдэг. Хууль зүйн талаасаа “хориглох” гэдэг нь тодорхой үйл ажиллагааг бүхэлд нь хязгаарлаж, зөвшөөрөхгүй байхыг

²⁶ Зөвшөөрлийн тухай хууль, (2022)

²⁷ Зөрчлийн тухай хууль, (2017)

²⁸ Эрүүгийн хууль, (2015)

илэрхийлдэг бол “зохицуулах” гэдэг нь тухайн үйл ажиллагааг тодорхой нөхцөл, шаардлагын хүрээнд зөвшөөрч, хяналт тавих замаар удирдахыг хэлдэг.

Хориглох бодлого нь мөрийтэй тоглоомын эрэлтийг бүрэн арилгахгүй тохиолдолд тухайн үйл ажиллагааг далд, зохицуулалтгүй орчинд шилжүүлэх эрсдэлтэй. Ийм далд зах зээл нь хэрэглэгчийн эрхийн хамгаалалт сулрах, залилан, зохион байгуулалттай гэмт хэрэг, мөнгө угаах, татварын орлого алдагдах зэрэг сөрөг үр дагаврыг бий болгодог. Иймээс цахим мөрийтэй тоглоомын эсрэг бодлого нь зөвхөн хориглох арга хэмжээгээр хязгаарлагдах бус, төлбөрийн урсгалын хяналт, цахим орчны хяналт, хэрэглэгч хамгаалал, олон улсын хамтын ажиллагааг хамарсан цогц зохицуулалт байх шаардлагатай²⁹.

²⁹ Ole Rogeberg, “Prohibition, Regulation or Laissez Faire: The Policy Trade-Offs of Cannabis Policy”, International Journal of Drug Policy, Vol. 56, 2018, 153-161 дэх тал, <https://doi.org/10.1016/j.drugpo.2018.03.024>.

II БҮЛЭГ. СУДАЛГААНЫ ХЭСЭГ

2.1 Цахим мөрийтэй тоглоомын гэмт хэрэг

Монгол Улсын Эрүүгийн хуулийн зорилго нь хүний эрх, эрх чөлөө, нийтийн болон үндэсний ашиг сонирхол, үндсэн хуулийн байгуулал, үндэсний болон хүн төрөлхтний аюулгүй байдлыг гэмт халдлагаас хамгаалах, гэмт хэргээс урьдчилан сэргийлэхэд оршино. Үүнээс үзвэл мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах, төлбөрт таавар, бооцоот тоглоом зохион байгуулах, эдгээр үйл ажиллагааг сурталчилах гэмт хэрэг нь зөвхөн хувь хүний эд хөрөнгийн ашиг сонирхолд халдах бус, олон нийтийн хэв журам, эдийн засгийн хууль ёсны эргэлт, цахим орчны аюулгүй байдал, иргэдийн санхүүгийн хамгаалалд сөргөөр нөлөөлдөг гэмт хэрэгт хамаарна.

Эрүүгийн хуулийн 2.1 дүгээр зүйлд “энэ хуулийн тусгай ангид заасан нийгэмд аюултай гэм буруутай үйлдэл, эс үйлдэхүйг гэмт хэрэгт тооцно”³⁰ гэж заасан. Мөн Эрүүгийн хуулийг төсөөтэй хэрэглэхийг хориглосон тул мөрийтэй тоглоомтой холбоотой үйлдлийг эрүүгийн гэмт хэрэгт тооцохын тулд тухайн үйлдэл Эрүүгийн хуулийн 20.17, 20.18, 20.19 дүгээр зүйлд заасан шинжийг бүрэн хангасан байх шаардлагатай.

Эрүүгийн хуулийн 20.17 дугаар зүйл — Мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах

Эрүүгийн хуулийн 20.17 дугаар зүйл нь 2020 оны 01 дүгээр сарын 10-ны өдрийн хуулиар нэмэгдсэн бөгөөд уг зүйлд мөрийтэй тоглоомыг олон нийтийн газар, эсхүл мэдээллийн технологи ашиглан ашиг олох зорилгоор зохион байгуулах үйлдлийг гэмт хэрэгт тооцсон байна.

- 1 дэх хэсэг: Олон нийтийн газар, эсхүл мэдээллийн технологи ашиглан ашиг олох зорилгоор мөрийтэй тоглоом зохион байгуулсан бол 450,000–14,000,000 төгрөгийн торгууль эсхүл 6 сараас 3 жил хүртэл хорих ял³¹.

Уг хэсгийн зохицуулалтыг шинжлэн үзэхэд гэмт хэргийн объектив талын шинж "олон нийтийн газар, эсхүл мэдээллийн технологи ашиглан" гэсэн хоёр өөр газар, орчинд хийгдэж болохыг харуулж байна. "Олон нийтийн газар" гэдгийг Монгол Улсад тодорхойлсон нэршил байхгүй ч олон нийт хүн чөлөөтэй нэвтрэн орох боломжтой газар гэж ойлгодог бөгөөд кафе, ресторан, зочид буудал, нийтийн зориулалттай байр зэргийг

³⁰ Эрүүгийн хууль (2015)-ийн 2.1 дүгээр зүйл

³¹ Эрүүгийн хууль (2015)-ийн 20.17 дугаар зүйлийн 1 дэх хэсэг

хамруулна. "Мэдээллийн технологи ашиглан" гэдэгт интернет, утасны аппликэйшн, нийгмийн сүлжээ, мессенжер зэргийг ашиглан зохион байгуулсныг хамруулна.

- 2 дахь хэсэг: Мөрийтэй тоглоомын газар байгуулсан, ажиллуулсан бол 5,400,000–27,000,000 төгрөгийн торгуулиас 1–5 жил хорих ял хүртэлх хариуцлага³².

Энэ нь казино, мөрийтэй тоглоомын зориулалттай газар байгуулах, ажиллуулах хүндрүүлсэн нөхцөл бүхий гэмт хэрэг юм.

Гэмт хэргийн объект:

Энэ гэмт хэргийн шууд объект нь олон нийтийн хэв журам, иргэдийн эд хөрөнгийн ашиг сонирхол, хууль ёсны эдийн засгийн эргэлт, нийгмийн ёс суртахуун, цахим орчны аюулгүй байдал юм. Мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах үйлдэл нь хувь хүнийг хөрөнгөө алдах, өр төлбөрт орох, донтох эрсдэлд хүргэхээс гадна хууль бус орлого бий болгох, түүнийг нуун далдлах, бусдын данс, цахим хэрэгслийг ашиглах зэрэг цаашдын гэмт хэргийн нөхцөлийг бүрдүүлдэг. Иймээс энэ гэмт хэрэг нь зөвхөн тоглоом зохион байгуулсан хэлбэрийн энгийн үйлдэл биш, харин олон нийтийн эрх ашиг, эдийн засгийн хууль ёсны эргэлтэд халдсан нийгэмд аюултай үйлдэл гэж үзнэ.

Объектив тал:

- Үйлдэл нь зохион байгуулах хэлбэртэй байна. “Зохион байгуулах” гэдэгт тоглоомын нөхцөл, дүрэм тогтоох, оролцогч бүртгэх, бооцоо буюу мөрий хүлээн авах, тоглоомын явцыг удирдах, хожил, алдагдлыг тооцох, мөнгө шилжүүлэх, цахим өрөө нээх, олон нийтийн сүлжээний хаяг ашиглан тоглогч татах зэрэг үйлдэл хамаарч болно.
- Уг үйлдэл олон нийтийн газар эсхүл мэдээллийн технологи ашиглан үйлдэгдсэн байх шаардлагатай. “Мэдээллийн технологи ашиглах” гэдэгт цахим хуудас, гар утасны хэрэглүүр, олон нийтийн сүлжээ, шууд дамжуулалт, цахим хаяг, цахим төлбөрийн хэрэгсэл, цахим холбоос ашиглах зэргийг хамааруулан ойлгож болно.
- Мөрийтэй тоглоом нь үр дүнг урьдчилан төсөөлөх боломжгүй, аз туршсан шинжтэй байна. Өөрөөр хэлбэл, тоглогчийн мэдлэг, ур чадвар бус, аз, тохиолдол, санамсаргүй үр дүн давамгайлж байвал энэ гэмт хэргийн зүйлчлэлийн шинж бүрдэнэ.
- Ашиг олох зорилго байх шаардлагатай. Энэ нь тухайн этгээд тоглоомоос шууд ашиг авах, тоглогчдоос шимтгэл авах, бооцооны тодорхой хувийг өөртөө үлдээх, цахим

³² Эрүүгийн хууль (2015)-ийн 20.17 дугаар зүйлийн 2 дахь хэсэг

хандалт нэмэгдүүлэх, бусдын хөрөнгө, мөнгийг өөрийн ашиг болгон шилжүүлэх зорилгоор илэрч болно.

Субъект:

Энэ гэмт хэргийн субъект нь хэрэг хариуцах чадвартай хувь хүн байна. Хэрэв хуулийн этгээдийн нэрийн өмнөөс үйлдсэн бол хуулийн этгээдэд эрүүгийн хариуцлага хүлээлгэх асуудал тусгай ангид тухайн гэмт хэрэгт хуулийн этгээдэд ял оногдуулахаар заасан эсэхээс хамаарна. Эрүүгийн хуулийн 9.1 дүгээр зүйлд хуулийн этгээдэд ял оногдуулах үндэслэлийг “энэ хуулийн тусгай ангид хуулийн этгээдэд ял оногдуулахаар заасан гэмт хэрэгтэй холбон тогтоосон байдаг. Харин 20.17 дугаар зүйлд хуулийн этгээдэд тусгайлан ял оногдуулах зохицуулалт тусгагдаагүй тул практикт голчлон хувь хүнийг субъектээр авч үзэхээр байна.

Субъектив тал:

Субъектив тал нь шууд санаатай байна. Өөрөөр хэлбэл, гэмт этгээд өөрийн үйлдэл хууль бус мөрийтэй тоглоом зохион байгуулж байгааг ухамсарлаж, ашиг олох зорилгоор уг үйлдлийг зориуд хийсэн байх ёстой. Эрүүгийн хуулийн 2.3 дугаар зүйлд өөрийн үйлдэл хууль бус болохыг ухамсарлаж, түүнийг хүсэж үйлдсэн бол санаатай гэмт хэрэгт тооцохоор заасан. Иймд зөвхөн тоглогчоор оролцсон, эсхүл ашиг олох зорилгогүйгээр найз нөхдийн хүрээнд тоглосон үйлдэл нь 20.17 дугаар зүйлийн “зохион байгуулах” шинжийг шууд хангахгүй. Харин тоглоомыг зохион байгуулж, бусдыг татан оролцуулж, бооцоо хүлээн авч, ашиг хүртсэн бол гэмт хэргийн субъектив шинж бүрдэнэ.

Хүснэгт 2.1 Эрүүгийн хуулийн 20.17-д заасан гэмт хэргийн бүрэлдэхүүн

ЭХТА 20.17	Гэмт хэргийн бүрэлдэхүүн
Гэмт хэргийн объект:	Олон нийтийн хэв журам, иргэдийн эд хөрөнгийн ашиг сонирхол, хууль ёсны эдийн засгийн эргэлт, нийгмийн ёс суртахуун, цахим орчны аюулгүй байдалд халдана.
Объектив тал:	Олон нийтийн газар эсхүл мэдээллийн технологи ашиглан мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах үйлдэл
Субъект:	Хэрэг хариуцах чадвартай хувь хүн байна.
Субъектив тал:	Санаатай үйлдэл

Эх сурвалж: Эрүүгийн хуулийн 20 дугаар зүйлийн 20.17 дахь хэсэг

Эрүүгийн хуулийн 20.18 дугаар зүйл — Төлбөрт таавар, бооцоот тоглоом зохион байгуулах

- 1 дэх хэсэгт: Олон нийтийн газар, эсхүл мэдээллийн технологи ашиглан ашиг олох зорилгоор төлбөрт таавар, эсхүл бооцоот тоглоом зохион байгуулсан бол 2700 нэгжээс 14000 нэгжтэй тэнцэх хэмжээний төгрөгөөр торгох, эсхүл 240 цагаас 700 хорин цаг хүртэл хугацаагаар нийтэд тустай ажил хийлгэх, эсхүл 6 сараас 3 жил хүртэл хугацаагаар зорчих эрхийг хязгаарлах, эсхүл зургаан сараас гурван жил хүртэл хугацаагаар хорих ял шийтгэнэ³³.

Энэ зохицуулалтын онцлог нь зөвхөн зохион байгуулах үйлдлээр төдийгүй, түүнийг зохион байгуулахад идэвхтэй туслалцаа үзүүлсэн, өөрийн банкны данс, цахим мөнгөн данс, утасны дугаар зэргийг ашиглуулж байсан агент этгээдэд хариуцлага хүлээлгэхэд оршино. Платформ дамжин иргэдийн данс ашиглан мөнгө цуглуулдаг, хувь хүнд "агент" гэж нэрлэгдэх ажил гүйцэтгүүлж комисс буюу дундаас нь ашиг хүртдэг үйл ажиллагаа явуулдаг. Шинэ хуулийн дагуу ийм агентууд нь зөвхөн зөрчлийн биш, эрүүгийн хариуцлага хүлээх боломжтой болсон.

Гэмт хэргийн объект:

Энэ гэмт хэргийн объект нь 20.17 дугаар зүйлтэй адил олон нийтийн хэв журам, эд хөрөнгийн ашиг сонирхол, хууль ёсны эдийн засгийн эргэлт, санхүүгийн аюулгүй байдал юм. Гэхдээ 20.18 дугаар зүйл нь мөрийтэй тоглоомоос гадна спортын бооцоо, төлбөртэй таавар, аз сорих цахим хэлбэр, цахим урамшууллын шинжтэй үйл ажиллагааг хамруулах боломжтойгоороо онцлогтой. Зөвшөөрлийн тухай хуулийн 1.5 дугаар зүйлийн 20 дахь хэсэгт төлбөрт таавар, бооцоот тоглоом, цахим мөрийтэй тоглоомын үйл ажиллагаа эрхлэхийг хориглосон нь энэ төрлийн үйл ажиллагааг зөвшөөрөлтэйгөөр явуулах бус, хориглох төрийн бодлого баримталж байгааг харуулж байна.

Объектив тал:

- Төлбөрт таавар, эсхүл бооцоот тоглоом зохион байгуулсан байх. Төлбөрт таавар гэдэгт оролцогч төлбөр төлж таамаглал дэвшүүлэх, шагнал авах боломжтой, үр дүн нь аз, санамсаргүй байдал, эсхүл таамаглалаас хамаарах үйл ажиллагааг ойлгож болно. Бооцоот тоглоом гэдэгт тодорхой уралдаан, тэмцээн, үйл явдал, үр дүнд мөнгө, эд хөрөнгөөр бооцоо тавих хэлбэрийг ойлгоно.

³³ Эрүүгийн хууль (2015)-ийн 20.18 дугаар зүйлийн 1 дэх хэсэг

- Уг үйлдэл олон нийтийн газар эсхүл мэдээллийн технологи ашиглан үйлдэгдсэн байх. Цахим орчинд энэ нь спортын тэмцээний үр дүнд бооцоо тавиулах цахим хаяг ажиллуулах, цахим группээр бооцоо авах, цахим таавар зарлах, төлбөртэй сугалаа, аз сорих тоглоом зохион байгуулах, төлбөрийн дансаар оролцооны мөнгө авах хэлбэрээр илэрнэ.
- Ашиг олох зорилго байх шаардлагатай. Тухайн этгээд оролцогчдын төлбөр, бооцооны тодорхой хувийг өөртөө үлдээх, оролцогчдын тоогоор орлого олох, цахим хандалт, дагагч нэмэгдүүлэх, бизнесийн үйл ажиллагаагаа идэвхжүүлэх зорилготой байж болно.

Субъект:

Тус гэмт хэргийн субъект нь хэрэг хариуцах чадвартай хувь хүн байна. Цахим орчинд зохион байгуулагч нь дан ганц нэг этгээд байхгүй, харин цахим хаяг ажиллуулагч, төлбөр хүлээн авагч, тоглогч бүртгэгч, сурталчлагч, бооцоо тооцогч зэрэг хэд хэдэн оролцогчтой байж болно. Ийм тохиолдолд тухайн этгээд бүрийн гүйцэтгэсэн үүрэг, ашиг хүртсэн эсэх, зохион байгуулах ажиллагаанд мэдсээр байж оролцсон эсэхийг тусад нь тогтоох шаардлагатай.

Субъектив тал:

Субъектив тал нь мөн шууд санаатай байна. Гэмт этгээд төлбөрт таавар, бооцоот тоглоом зохион байгуулж байгаагаа мэдэж, ашиг олох зорилгоор уг үйлдлийг зориуд хийсэн байх шаардлагатай. 20.18 дугаар зүйлийн хувьд “ашиг олох зорилго” гэдэг нь зөвхөн мөнгөн ашиг авах явдлаар хязгаарлагдахгүй. Оролцогчдын төлбөрөөс ашиг үлдээх, бооцооны шимтгэл авах, цахим хаягийн хандалт нэмэгдүүлэх, бараа, үйлчилгээний борлуулалт нэмэгдүүлэх, бусдыг тоглоомд татан оролцуулах замаар шууд бус эдийн засгийн ашиг олох зорилготой байж болно.

Хүснэгт 2.2 Эрүүгийн хуулийн 20.18-д заасан гэмт хэргийн бүрэлдэхүүн

ЭХТА 20.18	Гэмт хэргийн бүрэлдэхүүн
Гэмт хэргийн объект:	Олон нийтийн хэв журам, иргэдийн эд хөрөнгийн ашиг сонирхол, хууль ёсны эдийн засгийн эргэлт, санхүүгийн аюулгүй байдалд халдана.
Объектив тал:	Төлбөрт таавар, эсхүл бооцоот тоглоом зохион байгуулах үйлдэл

Субъект:	Хэрэг хариуцах чадвартай хувь хүн
Субъектив тал:	Санаатай үйлдэл

Эх сурвалж: Эрүүгийн хуулийн 20 дугаар зүйлийн 20.18 дахь хэсэг

Эрүүгийн хуулийн 20.19 дугаар зүйл — Мөрийтэй тоглоом, төлбөрт таавар, бооцоот тоглоом зохион байгуулахад дэмжлэг үзүүлэх

- 1 дэх хэсэгт: Мөрийтэй тоглоом, эсхүл төлбөрт таавар, эсхүл бооцоот тоглоом зохион байгуулахад өөрийн, эсхүл бусдын нэр дээрх төлбөр тооцооны данс, цахим мөнгө, виртуал хөрөнгө, харилцаа холбооны сүлжээний дугаар, цахим тодорхойлогчийг удаа дараа ашиглуулсан бол 450 нэгжээс 5400 нэгжтэй тэнцэх хэмжээний төгрөгөөр торгох, эсхүл хоёр зуун дөчин цагаас долоон зуун хорин цаг хүртэл хугацаагаар нийтэд тустай ажил хийлгэх, эсхүл зургаан сараас нэг жил хүртэл хугацаагаар зорчих эрхийг хязгаарлах, эсхүл зургаан сараас нэг жил хүртэл хугацаагаар хорих ял шийтгэнэ³⁴.

Гэмт хэргийн объект:

Энэ гэмт хэргийн объект нь мөрийтэй тоглоом, төлбөрт таавар, бооцоот тоглоомын зохион байгуулалтын санхүүгийн болон цахим дэд бүтцээр дамжин олон нийтийн ашиг сонирхол, хууль ёсны санхүүгийн эргэлт, цахим орчны аюулгүй байдалд халдах харилцаа юм. Эрүүгийн хуулийн 20.19 дүгээр зүйл нь зохион байгуулагчийг бус, харин зохион байгуулахад дэмжлэг үзүүлж буй этгээдийг хариуцлагад татах зорилготой. Энэ нь цахим мөрийтэй тоглоомын бодит нөхцөлд зохион байгуулагчид өөрийн нэр дээр данс, дугаар, цахим хаяг ашиглахгүй, харин бусдын нэр дээрх хэрэгслийг ашиглан мөнгөний урсгал, цахим хандалт, бүртгэлийг далдлах хандлагатай байдагтай холбоотой.

Объектив тал

Мөрийтэй тоглоом, төлбөрт таавар, бооцоот тоглоом зохион байгуулахад ашиглуулах үйлдэл байх. Энэ нь тухайн этгээд өөрийн болон бусдын нэр дээрх хэрэгслийг зохион байгуулагчид ашиглуулах, дамжуулах, нэвтрэх боломж олгох, төлбөр хүлээн авахад хэрэглүүлэх, цахим хаяг ажиллуулахад дэмжлэг үзүүлэх хэлбэрээр илэрч болно. Ашиглуулж буй хэрэгсэл нь хуульд заасан дараах зүйлсийн аль нэг байна. Үүнд:

- төлбөр тооцооны данс;
- цахим мөнгө;

³⁴ Эрүүгийн хууль (2015)-ийн 20.19 дугаар зүйлийн 1 дэх хэсэг

- виртуал хөрөнгө;
- харилцаа холбооны сүлжээний дугаар;
- цахим тодорхойлогч.

Уг ашиглуулах үйлдэл удаа дараа хийгдсэн байх шаардлагатай. “Удаа дараа” гэдэг нь нэг удаагийн тохиолдлын шинжтэй үйлдлээс ялгаатай, давтамжтай, тогтвортой, тухайн хууль бус үйл ажиллагааг үргэлжлүүлэхэд бодитой дэмжлэг болсон байдлыг илэрхийлнэ.

Субъект:

Энэ гэмт хэргийн субъект нь хэрэг хариуцах чадвартай хувь хүн байна. Гэхдээ энэ зүйлд субъект нь заавал зохион байгуулагч байх шаардлагагүй. Харин зохион байгуулах гэмт хэрэгт туслах хэрэгсэл буюу данс, цахим мөнгө, виртуал хөрөнгө, дугаар, цахим тодорхойлогч ашиглуулсан этгээд байна. Иймээс 20.19 дүгээр зүйл нь гол зохион байгуулагчийг бус дэмжлэг үзүүлэгчийг хариуцлагад татах тусгай зохицуулалт гэж үзнэ.

Субъектив тал:

Субъектив тал нь санаатай байна. Өөрөөр хэлбэл, тухайн этгээд өөрийн данс, дугаар, цахим хаяг, цахим мөнгө, виртуал хөрөнгө нь мөрийтэй тоглоом, төлбөрт таавар, бооцоот тоглоом зохион байгуулахад ашиглагдаж байгааг мэдсэн, эсхүл мэдэх боломжтой байсан нөхцөлд удаа дараа ашиглуулсан байх шаардлагатай. Энд анхаарах гол асуудал нь “мэдэж байсан эсэх”-ийг нотлох явдал юм. Жишээлбэл, тухайн этгээд олон удаа өөр өөр хүнээс ижил утгатай гүйлгээ хүлээн авсан, гүйлгээний утга нь бооцоо, тоглоом, оноо, хэрэглэгчийн нэртэй холбоотой байсан, ашиглуулсныхаа төлөө шимтгэл авсан, зохион байгуулагчтай урьдчилан тохиролцсон, цахим хаяг дээр сурталчилгаа байршуулсан бол мэдсээр байж дэмжлэг үзүүлсэн гэж үзэх үндэслэл нэмэгдэнэ.

Хүснэгт 2.3 Эрүүгийн хуулийн 20.19-д заасан гэмт хэргийн бүрэлдэхүүн

ЭХТА 20.19	Гэмт хэргийн бүрэлдэхүүн
Гэмт хэргийн объект:	Олон нийтийн ашиг сонирхол, хууль ёсны санхүүгийн эргэлт, цахим орчны аюулгүй байдал
Объектив тал:	Данс, цахим мөнгө, виртуал хөрөнгө, харилцаа холбооны дугаар, цахим тодорхойлогчийг мөрийтэй тоглоом, төлбөрт таавар, бооцоот тоглоом зохион байгуулахад ашиглуулах үйлдэл

Субъект:	Хэрэг хариуцах чадвартай хувь хүн байна
Субъектив тал:	Санаатай үйлдэл

Эх сурвалж: Эрүүгийн хуулийн 20 дугаар зүйлийн 20.19 дүгээр зүйл

Эрүүгийн хуулийн 20.17 дугаар зүйл нь аз туршсан мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах үйлдлийг, 20.18 дугаар зүйл нь төлбөрт таавар, бооцоот тоглоом зохион байгуулах үйлдлийг, 20.19 дүгээр зүйл нь эдгээр үйл ажиллагаанд данс, цахим мөнгө, виртуал хөрөнгө, харилцаа холбооны дугаар, цахим тодорхойлогч ашиглуулах замаар дэмжлэг үзүүлэх үйлдлийг тус тус гэмт хэрэгт тооцсон байна.

Эдгээр зохицуулалтын нийтлэг шинж нь ашиг олох зорилго, зохион байгуулалттай байдал, олон нийтийн газар эсхүл мэдээллийн технологи ашиглах, иргэдийн эд хөрөнгө болон олон нийтийн ашиг сонирхолд хохирол учруулах эрсдэл юм. Харин ялгаатай тал нь 20.17 дугаар зүйл нь мөрийтэй тоглоомын үндсэн хэлбэрийг, 20.18 дугаар зүйл нь төлбөрт таавар, бооцоот тоглоомын тусгай хэлбэрийг, 20.19 дүгээр зүйл нь зохион байгуулахад туслах санхүүгийн болон цахим дэд бүтцийг ашиглуулах үйлдлийг хамардагт оршино.

Гэвч эдгээр зүйлүүдийг хэрэглэхэд зохион байгуулах, ашиг олох зорилго, мэдээллийн технологи ашиглах, удаа дараа ашиглуулах, мэдэж байсан эсэх зэрэг ойлголтыг нэг мөр тайлбарлах шаардлагатай. Ялангуяа цахим орчинд сурталчлагч, данс ашиглуулагч, цахим хаяг ажиллуулагч, тоглогч татагч, төлбөр дамжуулагчийн үүрэг хоорондоо холилдох тул эрүүгийн хариуцлага хүлээлгэхдээ тухайн этгээдийн бодит оролцоо, санаа зорилго, ашиг хүртсэн байдал, давтамж, хууль бус үйл ажиллагаатай холбоотой гэдгээ мэдсэн эсэхийг тус бүр нотлох шаардлагатай.

2.1.1 Монгол улсад цахим мөрийтэй тоглоомын гэмт хэргийн тоо баримт

Цахим мөрийтэй тоглоом нь Монгол Улсад зөвхөн хувь хүний эд хөрөнгийн хохирлоор хязгаарлагдахгүй, санхүүгийн системийн ил тод байдал, мөнгө угаахтай тэмцэх тогтолцоо, эдийн засгийн аюулгүй байдалд сөргөөр нөлөөлөхүйц эрсдэлийн эх үүсвэр болж байна. Цагдаагийн байгууллагын мэдээллээр Эрүүгийн хуулийн 20.17 дугаар зүйлд заасан мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах гэмт хэрэг 2024 онд 48, 2025 оны эхний таван сард 16 бүртгэгдэж, нийт 924 сая төгрөгийн хохирол учирсан байна³⁵. Энэ нь цахим мөрийтэй тоглоомын улмаас үүсэх хохирол богино хугацаанд бодит

³⁵ Цагдаагийн байгууллагын мэдээлэл, 2025, police.gov.mn

санхүүгийн дарамт бий болгож байгааг харуулахын зэрэгцээ уг төрлийн гэмт хэргийн далд шинж, хяналт шалгалтын хүндрэл нэмэгдэж буйг илтгэнэ.

Цахим мөрийтэй болон бооцоот тоглоом нь мөнгө угаах, бусдыг залилах, татвар төлөхөөс зайлсхийх зэрэг эдийн засгийн гэмт хэрэгтэй уялдах шинжтэй байна. Улсын Их Хурлын Эдийн засгийн байнгын хорооны мэдээлэлд дурдсанаар 2024 онд эдийн засгийн гэмт хэргийн улмаас нийт 417.2 тэрбум төгрөгийн хохирол учирсан бөгөөд мөрийтэй болон бооцоот тоглоомын үйл ажиллагаагаар дамжуулан мөнгө угаах, залилан үйлдэх, татвараас зайлсхийх гэмт хэрэг ихээр үйлдэгдэж байна гэж үзжээ³⁶. Мөн сүүлийн гурван жилийн хугацаанд Эрүүгийн хуулийн 20.17 дугаар зүйлээр 669 хэрэгт мөрдөн шалгах ажиллагаа явуулж, 200 хэргийг шүүхэд шилжүүлэх саналтайгаар прокурорт хүргүүлж, 104 хэргийг шүүхээр эцэслэн шийдвэрлэсэн байна.

Санхүүгийн мэдээллийн албаны судалгаанд дурдсанаар 2024 онд цахим мөрийтэй тоглоомтой холбоотой 1,318 дуудлага, мэдээллээр 7.3 тэрбум төгрөгийн хохирол бүртгэгдэж, үүний 71.2 хувь буюу 5.2 тэрбум төгрөгийн дансны гүйлгээний шилжилт хөдөлгөөнд хязгаарлалт тогтоосон байна. Мөн 120 иргэний 2.1 тэрбум төгрөгийн хохирлыг нөхөн төлүүлсэн боловч нийт хохирлын 28.8 хувь буюу 2.1 тэрбум төгрөгийн хохиролтой 565 дуудлага, мэдээлэлд хязгаарлалт тогтоож чадаагүй байна³⁷. Энэ нь цахим мөрийтэй тоглоомын гүйлгээ нь банк, төлбөрийн систем, цахим данс, зуучлагч этгээдээр дамжин хурдан шилжих шинжтэй тул шуурхай хяналт тавих, гүйлгээг царцаах, хөрөнгийн урсгалыг мөрдөн тогтоох ажиллагаанд хүндрэл учруулж байгааг харуулж байна.

Монгол Улсын нутаг дэвсгэрт мөрийтэй болон бооцоот тоглоомын үйл ажиллагааг зохион байгуулах замаар мөнгө угаах, бусдыг залилах, татвар төлөхөөс зайлсхийх зэрэг эдийн засгийн шинжтэй гэмт хэрэг үйлдэгдэх эрсдэл нэмэгдэж байна. Тухайлбал, сүүлийн гурван жилийн хугацаанд Эрүүгийн хуулийн тусгай ангийн 20.17 дугаар зүйлд заасан “Мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах” гэмт хэргийн шинжтэй нийт 669 хэрэгт мөрдөн шалгах ажиллагаа явуулж, үүнээс 200 хэргийг шүүхэд шилжүүлэх саналтайгаар прокурорт хүргүүлсэн бөгөөд 104 хэрэг шүүхээр эцэслэн шийдвэрлэгджээ. Мөн Монгол Улсад давхардсан тоогоор сүүлийн гурван жилийн хугацаанд хууль бус мөрийтэй

³⁶ Монгол Улсын Их Хурал, “ЭЗБХ: Монголбанкны Хяналтын зөвлөлийн үйл ажиллагааны талаарх мэдээллийг сонсож, хуулийн төслүүдийг хэлэлцэхийг дэмжив”, 2025.04.01, <https://www.parliament.mn/nn/74381>

³⁷ Монголбанк, Санхүүгийн мэдээллийн алба. Судалгааны ажил /Санхүүгийн мэдээллийн албаны судалгааны товхимол/, 2025.

тоглоомын 350–450 орчим цахим хуудас идэвхтэй үйл ажиллагаа явуулж байсан талаар дурдсан байна.

Мөнгө угаах эрсдэлийн хувьд цахим мөрийтэй тоглоом нь хууль бус хөрөнгийг гүйлгээний олон шат дамжлагаар нуун далдлах, гадаад улс руу шилжүүлэх, оффшор эргэлтэд оруулах нөхцөлийг бүрдүүлдэг. Санхүүгийн мэдээллийн албаны судалгаанд санхүүгийн мөрдөн шалгах ажиллагааны явцад Монгол Улсаас 1.7 их наяд төгрөг буюу 500 сая ам.доллар агентуудаар дамжин гадагш гарсан, мөн бооцоот тоглоомын сайтаар дамжуулан гэмт хэргийн замаар олсон хууль бус хөрөнгийг гуйвуулах, нуун далдлах, оффшор эргэлтэд оруулах нөхцөл байдал тогтоогдсон гэж дурдсан байна³⁸. Энэ хэмжээ нь Монголбанкны мэдээлсэн 2024 оны 12 дугаар сарын гадаад валютын улсын нөөц болох 5,509.82 сая ам.долларын ойролцоогоор 9 орчим хувьтай тэнцэхүйц дүн юм.³⁹ Иймд цахим мөрийтэй тоглоомоор дамжих валютын хяналтгүй урсгал нь төлбөрийн тэнцэл, валютын ханш, санхүүгийн тогтвортой байдалд шууд бус боловч бодит дарамт үүсгэх боломжтой.

Дээрх тоо баримтаас үзэхэд Монгол Улсад мөрийтэй тоглоом, бооцоот тоглоом, төлбөрт таавартай холбоотой үйл ажиллагааг хууль тогтоомжоор хориглосон хэдий ч энэ төрлийн гэмт хэрэг бодит байдал дээр бүртгэгдсээр байна. Тухайлбал, Эрүүгийн хуулийн 20.17 дугаар зүйлээр шалгагдсан хэрэг, цахим мөрийтэй тоглоомтой холбоотой дуудлага, мэдээлэл, дансны гүйлгээний хязгаарлалт, иргэдэд учирсан хохирлын хэмжээ нь хориглох зохицуулалт дангаараа уг үйл ажиллагааг бүрэн таслан зогсоож чадахгүй байгааг харуулж байна.

Цахим мөрийтэй тоглоом нь банкны данс, цахим төлбөрийн хэрэгсэл, гадаад цахим талбар, агентын сүлжээ, виртуал хөрөнгө зэрэг олон хэлбэрээр далд орчинд явагдаж байгаа нь хууль сахиулах байгууллагын хяналт, мөрдөн шалгах ажиллагаанд хүндрэл үүсгэж байна. Мөн энэ төрлийн үйл ажиллагаа нь зөвхөн хувь хүний эд хөрөнгийн хохирлоор хязгаарлагдахгүй, мөнгө угаах, залилан, татвар төлөхөөс зайлсхийх, валютын хяналтгүй урсгал бий болгох зэрэг эдийн засгийн аюулгүй байдалд нөлөөлөх эрсдэлтэй байна.

Иймээс Монгол Улсын одоогийн хориглох бодлогын хэрэгжилт, үр нөлөөг дахин үнэлэх шаардлагатай. Цаашид цахим мөрийтэй тоглоомтой тэмцэх бодлого нь зөвхөн эрүүгийн хариуцлага оногдуулах арга хэмжээгээр хязгаарлагдах бус, хууль бус үйл

³⁸ Монголбанк, Санхүүгийн мэдээллийн алба, “Судалгааны товхимол №4”, 2025

³⁹ Монголбанк, “Гадаад валютын улсын нөөц”, 2025, <https://www.mongolbank.mn/mn/international-reserves>

ажиллагааг илрүүлэх, мөнгөн урсгалыг хянах, агент болон зохион байгуулагчийн үүргийг ялгамжтай тогтоох, хэрэглэгчийг хамгаалах цогц арга хэмжээнд тулгуурлах нь зүйтэй.

2.2 Цахим мөрийтэй тоглоомын гэмт хэргийн шүүхийн практикт

2.2.1 Эрүүгийн хуулийн 20.17 дүгээр зүйлийн шүүхийн практик хэрэглээ

1. Тохиолдол

Хүснэгт 2.4 *Шүүхийн шийдвэр 1*

Шүүх, огноо, дугаар	Төв аймаг дахь сум дундын анхан шатны шүүх \2025.02.18\ №2025/ШЦТ/82 ⁴⁰
Хэргийн товч агуулга	Шүүгдэгч Ц.У нь бусдын ХААН банкны дансыг ашиглан “Pokerrr2” нэртэй цахим аккаунтад холбож, мэдээллийн технологи ашиглан цахим орчинд мөрийтэй тоглоом зохион байгуулсан.
Шүүх нотлох баримтыг хэрхэн үнэлсэн	Шүүх гэмт хэргийн талаарх гомдол, мэдээлэл хүлээн авсан тэмдэглэл, гэрчийн мэдүүлэг, шүүгдэгчийн мэдүүлэг, ХААН болон Голомт банкны дансны хуулга, дансны лавлагаанд хийсэн үзлэгийн тэмдэглэл, гар утсанд хийсэн үзлэгийн тэмдэглэл зэргийг шинжлэн судалсан. Ялангуяа шүүгдэгчийн мэдүүлгээр Pokerrr2, VPN аппликэйшн татаж, клуб нээж, фейсбүүк пэйжээр тоглогч татсан үйл баримтыг тогтоосон гэж үзсэн. Мөн дансны хуулга, үзлэгийн тэмдэглэлээр орлого, зарлагын гүйлгээг тогтоосон.
Шүүхийн дүгнэлт, оногдуулсан ял, ач холбогдол	Шүүх Ц.У-г Эрүүгийн хуулийн 20.17.1-д заасан гэмт хэрэг үйлдсэн гэм буруутайд тооцож, 2,000,000 төгрөгөөр торгох ял оногдуулсан. Торгох ялыг 3 сарын хугацаанд хэсэгчлэн төлүүлэхээр тогтоож, гэмт хэрэг үйлдэхэд ашигласан гар утасны үнэ болон гэмт хэрэг үйлдэж олсон орлого зэрэг нийт 2,920,838 төгрөгийг улсын орлого болгохоор шийдвэрлэсэн.

Эх сурвалж: Монгол Улсын шүүхийн шийдвэрийн цахим сан *Shuukh.mn*

2. Тохиолдол

⁴⁰ Төв аймаг дахь сум дундын анхан шатны шүүхийн 2025 оны 02 дугаар сарын 18-ны өдрийн 2025/ШЦТ/82 дугаар шийтгэх тогтоол, Монгол Улсын Шүүхийн шийдвэрийн цахим сан, https://shuukh.mn/single_case/116610?bb=1&court_cat=2&daterange=2025%2F01%2F01+-+2025%2F04%2F11+&id=1

Хүснэгт 2.5 Шүүхийн шийдвэр 2

Шүүх, огноо, дугаар	Увс аймаг дахь сум дундын анхан шатны шүүх \2025.06.04\ №2025/ШЦТ/137 ⁴¹
Хэргийн товч агуулга	Шүүгдэгч Б.Ц нь “ПокерАРР” аппликэйшнд “Аз ёндоо” нэртэй клуб буюу өрөө үүсгэн, өөрийн болон бусдын ХААН банкны дансаар тоглогчдоос мөнгө авч, мөрийтэй тоглоом зохион байгуулсан.
Шүүх нотлох баримтыг хэрхэн үнэлсэн	Шүүх гомдол, мэдээлэл хүлээн авсан тэмдэглэл, өөрийн болон бусдын ХААН банкны дансны орлого, зарлагын хуулга, дансанд үзлэг хийсэн тэмдэглэл, мөрийтэй тоглосон гэх иргэдийн дансны хуулга, мөрдөгчийн ашиг орлогын тооцоо, гэрчүүдийн мэдүүлэг зэргийг үнэлсэн. Гэрчийн мэдүүлгээр шүүгдэгч бусдын банкны нэвтрэх нэр, нууц үгийг авч шинэ данс нээн ашигласан, өөр гэрчийн мэдүүлгээр 5,000,000 төгрөгийг хадгалуулж дараа нь буцаан авсан нөхцөл тогтоогдсон байна.
Шүүхийн дүгнэлт, оногдуулсан ял, ач холбогдол	Шүүх Б.Ц-г Эрүүгийн хуулийн 20.17.1-д заасан гэмт хэрэг үйлдсэн гэм буруутайд тооцож, 800,000 төгрөгөөр торгох ял оногдуулсан. Мөн гэмт хэрэг үйлдэж олсон 5,274,571 төгрөгийг улсын төсөвт шилжүүлэхээр шийдвэрлэсэн.

Эх сурвалж: : Монгол Улсын шүүхийн шийдвэрийн цахим сан [Shuukh.mn](https://shuukh.mn)

3. Тохиолдол

Хүснэгт 2.6 Шүүхийн шийдвэр 3

Шүүх, огноо, дугаар	Баянгол, Хан-Уул, Сонгинохайрхан дүүргийн Эрүүгийн хэргийн анхан шатны тойргийн шүүх \2025.08.26\ №2025/ШЦТ/2041 ⁴²
---------------------------	--

⁴¹ Увс аймаг дахь сум дундын анхан шатны шүүхийн 2025 оны 06 дугаар сарын 04-ний өдрийн 2025/ШЦТ/137 дугаар шийтгэх тогтоол, Монгол Улсын Шүүхийн шийдвэрийн цахим сан, https://shuukh.mn/single_case/121635?bb=1&court_cat=2&daterange=2025%2F01%2F01+-2025%2F07%2F25+&id=1

⁴² Баянгол, Хан-Уул, Сонгинохайрхан дүүргийн Эрүүгийн хэргийн анхан шатны тойргийн шүүхийн 2025 оны 08 дугаар сарын 26-ны өдрийн 2025/ШЦТ/2041 дугаар шийтгэх тогтоол, Монгол Улсын Шүүхийн шийдвэрийн цахим сан, https://shuukh.mn/single_case/124152?bb=1&court_cat=2&daterange=2025%2F01%2F01+-2025%2F09%2F22+&id=1

Хэргийн товч агуулга	Шүүгдэгч нь “690 СУ морьтон монгол клуб” гэх цахим хаягаар мөрийтэй тоглоом сурталчилж, “Poker2” аппликэйшн ашиглан үргэлжилсэн үйлдлээр цахим мөрийтэй тоглоом зохион байгуулсан.
Шүүх нотлох баримтыг хэрхэн үнэлсэн	Шүүх гэрчүүдийн мэдүүлэг, фейсбүүк хаягт хийсэн үзлэгийн тэмдэглэл, гар утасны үнэлгээний тайлан, Шүүх шинжилгээний ерөнхий газрын санхүү бүртгэлийн шинжээчийн дүгнэлт, Эрүүгийн цагдаагийн албаны санхүүгийн шинжээч-мөрдөгчийн магадалгаа, шүүгдэгчийн мэдүүлэг, гомдол мэдээллийн тэмдэглэл зэргийг тал бүрээс нь бүрэн, бодитой шинжлэн судалсан. Шүүх эдгээр баримтыг хамааралтай, агуулгын хувьд зөрүүгүй, үйл баримтыг хангалттай тогтоосон, цуглуулах-бэхжүүлэх журам зөрчөөгүй гэж үнэлсэн.
Шүүхийн дүгнэлт, оногдуулсан ял, ач холбогдол	Шүүх шүүгдэгчийг Эрүүгийн хуулийн 20.17.1-д заасан гэмт хэрэг үйлдсэн гэм буруутайд тооцож, 5,000,000 төгрөгөөр торгох ял оногдуулсан. Торгох ялыг 6 сарын хугацаанд хэсэгчлэн төлүүлэхээр тогтоож, гэмт хэрэг үйлдэж олсон 17,925,350 төгрөг, гар утасны үнэ 100,000 төгрөгийг улсын орлого болгохоор шийдвэрлэсэн.

Эх сурвалж: : Монгол Улсын шүүхийн шийдвэрийн цахим сан Shuukh.mn

4. Тохиолдол

Хүснэгт 2.7 Шүүхийн шийдвэр 4

Шүүх, огноо, дугаар	Баянгол, Хан-Уул, Сонгинохайрхан дүүргийн Эрүүгийн хэргийн анхан шатны тойргийн шүүх \2025.09.18\ №2025/ШЦТ/2176 ⁴³
Хэргийн товч агуулга	Шүүгдэгч Г.О нь фейсбүүк цахим хаяг, банкны данс ашиглан хөзрөөр аз туршсан мөрийтэй тоглоом зохион байгуулсан.
Шүүх нотлох баримтыг	Шүүх шүүгдэгчийн гэм буруугаа хүлээн зөвшөөрсөн мэдүүлэг, гар утсанд хийсэн үзлэгийн тэмдэглэл, гэрэл зургийн үзүүлэлтүүд, гэрчийн мэдүүлэг, дансанд хийсэн үзлэгийн тэмдэглэл, депозит дансны хуулга, яллагдагчаар өгсөн мэдүүлэг зэргийг үнэлсэн. Гэрчийн мэдүүлгээр

⁴³ Баянгол, Хан-Уул, Сонгинохайрхан дүүргийн Эрүүгийн хэргийн анхан шатны тойргийн шүүхийн 2025 оны 09 дүгээр сарын 18-ны өдрийн 2025/ШЦТ/2176 дугаар шийтгэх тогтоол, Монгол Улсын Шүүхийн шийдвэрийн цахим сан, https://shuukh.mn/single_case/125938?bb=1&court_cat=2&daterange=2025%2F01%2F01+-+2025%2F11%2F17+&id=1

	бүр 1,000,000 төгрөгийн торгох ял оногдуулж, гэмт хэрэг үйлдэж олсон 1,896,338,792 төгрөгийг улсын төсөвт шилжүүлэхээр шийдвэрлэсэн.
--	--

Эх сурвалж: : Монгол Улсын шүүхийн шийдвэрийн цахим сан Shuukh.mn

Дээрх 2025 онд шийдвэрлэгдсэн 5 шүүхийн шийдвэрээс үзэхэд Монгол Улсын шүүх Эрүүгийн хуулийн 20.17 дугаар зүйлийн 1 дэх хэсгийг цахим мөрийтэй тоглоомын хэрэгт идэвхтэй хэрэглэж байна. Шүүхүүд “мэдээллийн технологи ашиглан мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах” гэдэгт фейсбүүк хаяг, цахим бүлэг, гар утасны хэрэглүүр, цахим өрөө, банкны данс, бусдын данс ашиглах, тоглогч татах, мөнгө хүлээн авах зэрэг үйлдлийг хамааруулан тайлбарлаж байна. Энэ нь цахим орчинд явагдаж буй мөрийтэй тоглоомыг уламжлалт мөрийтэй тоглоомтой адил эрүүгийн хариуцлагын хүрээнд авч үзэх шүүхийн практик тогтож байгааг харуулж байна.

Нотлох баримтын хувьд шүүхүүд голчлон банкны дансны хуулга, дансанд хийсэн үзлэгийн тэмдэглэл, гар утсанд хийсэн үзлэг, фейсбүүк хаяг болон цахим харилцааны мэдээлэл, гэрчийн мэдүүлэг, шүүгдэгчийн мэдүүлэг, санхүүгийн шинжээчийн дүгнэлт, мөрдөгчийн ашиг орлогын тооцоог үнэлж байна. Үүнээс үзэхэд цахим мөрийтэй тоглоомын гэмт хэргийг нотлоход зөвхөн тоглоом зохион байгуулсан үйлдлийг бус, цахим ул мөр болон мөнгөн гүйлгээний давтамж, хэмжээ, чиглэлийг хамтад нь шалгах шаардлагатай байна.

Оногдуулсан ялын хувьд дээрх шийдвэрүүдэд гол төлөв торгох ял хэрэглэсэн байна. Торгох ялын хэмжээ 500,000 төгрөгөөс 8,000,000 төгрөгийн хооронд хэлбэлзэж байгаа бөгөөд гэмт хэрэг үйлдэж олсон орлогыг улсын орлого болгох арга хэмжээг давхар хэрэглэсэн нь хууль бус ашиг олох зорилгыг таслан зогсооход ач холбогдолтой. Гэвч зарим хэрэгт гэмт хэрэг үйлдэж олсон орлогын хэмжээ өндөр байгаа нь зөвхөн торгох ял дангаараа урьдчилан сэргийлэх үр нөлөө хангалттай эсэхэд эргэлзээ төрүүлж байна.

Эдгээр шийдвэр нь Монгол Улсад цахим мөрийтэй тоглоомыг хориглосон эрх зүйн зохицуулалт хэрэгжиж байгаа боловч уг төрлийн гэмт хэрэг цахим орчинд үргэлжилсээр байгааг харуулж байна. Иймээс хориглох зохицуулалт нь тодорхой хэмжээнд эрүүгийн хариуцлага хүлээлгэх боломжийг бүрдүүлсэн боловч гэмт хэргийн шалтгаан, мөнгөн урсгал, агентын сүлжээ, гадаад цахим талбар, цахим төлбөрийн хэрэгслийг бүрэн хянахад хангалтгүй байна гэж дүгнэж болно.

Иймд цахим мөрийтэй тоглоомтой тэмцэх бодлого нь зөвхөн эрүүгийн хариуцлага оногдуулах хэлбэрээр хязгаарлагдах бус, мөнгөн урсгалыг хянах, цахим орчны хандалтыг хязгаарлах, зохион байгуулагч, гүйцэтгэгч, данс ашиглуулагчийн үүргийг ялгамжтай

тогтоох, хууль бус орлогыг хураах, дахин үйлдэхээс урьдчилан сэргийлэх цогц арга хэмжээнд тулгуурлах шаардлагатай байна. Цаашид Монгол Улс цахим мөрийтэй тоглоомыг бүрэн хориглох бодлогын үр нөлөөг дахин үнэлж, зарим төрлийн үйл ажиллагааг тусгай зөвшөөрөл, татвар, санхүүгийн хяналт, хэрэглэгчийн хамгаалалт, мөнгө угаахтай тэмцэх шаардлагын хүрээнд хатуу хяналттайгаар зохицуулах боломжийг судлах нь зүйтэй.

2.2.2 Эрүүгийн хуулийн 20.19 дүгээр зүйлийн шүүхийн практик хэрэглээ

Эрүүгийн хуулийн 20.19 дүгээр зүйл нь 2025 оны 05 дугаар сарын 30-ны өдрийн хуулиар нэмэгдсэн шинэ зохицуулалт бөгөөд мөрийтэй тоглоом, төлбөрт таавар, бооцоот тоглоом зохион байгуулахад өөрийн болон бусдын нэр дээрх төлбөр тооцооны данс, цахим мөнгө, виртуал хөрөнгө, харилцаа холбооны сүлжээний дугаар, цахим тодорхойлогчийг удаа дараа ашиглуулах үйлдлийг гэмт хэрэгт тооцсон байна. Энэ зохицуулалтын гол зорилго нь цахим мөрийтэй тоглоомын шууд зохион байгуулагчийг төдийгүй уг үйл ажиллагаанд төлбөр тооцоо, цахим хэрэгсэл, данс, дугаар, цахим тодорхойлогчоор дэмжлэг үзүүлж буй этгээдийг эрүүгийн хариуцлагад татахад оршино.

Энэхүү зохицуулалт шүүхийн практикт хэрхэн хэрэглэгдэж байгааг харуулах жишээ нь Орхон аймаг дахь сум дундын анхан шатны шүүхийн 2025 оны 10 дугаар сарын 31-ний өдрийн 2025/ШЦТ/506 дугаар шийдвэр юм.⁴⁵ Уг хэргийг Орхон аймгийн Прокурорын газраас шүүгдэгч Б.Б-д холбогдуулан Эрүүгийн хуулийн тусгай ангийн 20.19 дүгээр зүйлийн 1 дэх хэсэгт зааснаар яллах дүгнэлт үйлдэж, шүүхэд шилжүүлсэн байна.² Шийдвэрийн цахим сангийн товч мэдээллийн хэсэгт “зүйл хэсэг 20.17.1” гэж харагдаж байгаа боловч шийтгэх тогтоолын эх бичвэрт прокурорын яллах дүгнэлт, шүүхийн дүгнэлт, тогтоох хэсэгт бүгд 20.19 дүгээр зүйлийн 1 дэх хэсгийг хэрэглэсэн тул уг шийдвэрийг Эрүүгийн хуулийн 20.19 дүгээр зүйлийн практик хэрэглээний жишээ гэж авч үзэх үндэслэлтэй.

Хэргийн үйл баримт

Шүүхийн шийдвэрт дурдсанаар шүүгдэгч Б.Б нь 2025 оны 07 дугаар сарын 01-ний өдрөөс 2025 оны 09 дүгээр сарын 03-ны өдөр хүртэл Орхон аймгийн Баян-Өндөр сумын нутаг дэвсгэрт фейсбүүк цахим орчинд “Б.М” гэх хэрэглэгчтэй харилцсан байна. Улмаар мөрийтэй тоглоом зохион байгуулахад өөрийн Хаан банкны дансны нэвтрэх нэр, нууц

⁴⁵ Орхон аймаг дахь Сум дундын анхан шатны шүүх-ийн 2025 оны 10 дугаар сарын 31-ний өдрийн 2025/ШЦТ/506 дугаар шийтгэх тогтоол, Монгол Улсын шүүхийн шийдвэрийн цахим сан, https://shuukh.mn/single_case/127894?daterange=2025/01/01%20-%202025/12/10%20&id=1&court_cat=2&bb=1

үгийг өдрийн 70,000 төгрөгийн төлбөртэйгөөр ашиглуулж, нийт 56 удаагийн гүйлгээгээр 4,060,000 төгрөгийн орлого олсон гэж шүүх тогтоосон.

Энэ хэргийн онцлог нь шүүгдэгч өөрөө мөрийтэй тоглоом шууд зохион байгуулсан бус, харин өөрийн банкны данс, цахим банкны нэвтрэх мэдээллийг бусдад ашиглуулсан явдал юм. Өөрөөр хэлбэл, шүүгдэгчийн үйлдэл нь мөрийтэй тоглоомын гол зохион байгуулалтын ажиллагаа бус, харин уг үйл ажиллагааны төлбөр тооцооны урсгалыг дэмжсэн шинжтэй байна. Энэ нь Эрүүгийн хуулийн 20.19 дүгээр зүйлд заасан “дэмжлэг үзүүлэх” гэмт хэргийн агуулгатай шууд холбогдоно.

Нотлох баримтын үнэлгээ

Шүүх уг хэргийг шийдвэрлэхдээ Цагдаагийн ерөнхий газрын Эрүүгийн цагдаагийн албаны албан бичиг, Хаан банкны дансны эзэмшигчийн талаарх албан бичиг, интернэт банкны дансны мэдээлэл, харилцсан чат, дансны хуулгад хийсэн үзлэгийн тэмдэглэл, Худалдаа хөгжлийн банкны дансны хуулга, шүүгдэгчийн мэдүүлэг зэрэг нотлох баримтыг шинжлэн судалсан байна. Шүүх эдгээр нотлох баримтыг Эрүүгийн хэрэг хянан шийдвэрлэх тухай хуульд заасан журмын дагуу цуглуулж, бэхжүүлсэн, хэрэгт хамааралтай гэж үзэн нотлох баримтаар үнэлэх боломжтой гэж дүгнэжээ.

Мөн мөрдөгчийн дансны хуулгад хийсэн үзлэгээр 2025 оны 07 дугаар сарын 01-ний өдрөөс 2025 оны 09 дүгээр сарын 03-ны өдөр хүртэлх хугацаанд шүүгдэгчийн дансанд 56 удаагийн гүйлгээгээр 4,060,000 төгрөгийн орлого орсон нь тогтоогдсон байна. Шүүх энэ байдлыг “удаа дараа ашиглуулсан” гэх шинжийг нотлох үндэслэл болгон авч үзсэн. Үүнээс гадна шүүгдэгч өөрийн интернэт банкны нэвтрэх нэр, нууц үгийг бусдад өдрийн 70,000 төгрөгөөр ашиглуулсан талаараа мэдүүлсэн нь субъектив тал буюу санаатай үйлдэл, ашиг олох зорилгыг тогтооход ач холбогдолтой баримт болсон байна.

Гэмт хэргийн бүрэлдэхүүн шинжийн дүн шинжилгээ

- Энэ хэрэгт гэмт хэргийн объект нь мөрийтэй тоглоом зохион байгуулахтай холбоотойгоор үүсэх олон нийтийн ашиг сонирхол, хууль ёсны санхүүгийн эргэлт, цахим төлбөр тооцооны аюулгүй байдал гэж үзэж болно. Учир нь бусдын данс, цахим банкны мэдээллийг ашиглах замаар хууль бус мөрийтэй тоглоомын мөнгөн урсгалыг далд хэлбэрээр явуулах боломж бүрддэг.
- Гэмт хэргийн объектив тал нь шүүгдэгч өөрийн банкны данс, интернэт банкны нэвтрэх нэр, нууц үгийг мөрийтэй тоглоом зохион байгуулахад ашиглуулах үйлдлээр илэрсэн. Эрүүгийн хуулийн 20.19 дүгээр зүйлд заасан “төлбөр тооцооны

данс”-ыг удаа дараа ашиглуулах шинж энэ хэрэгт 56 удаагийн гүйлгээ болон дансны хуулгаар нотлогдсон байна.

- Гэмт хэргийн субъект нь мөрийтэй тоглоомыг шууд зохион байгуулагч бус, харин зохион байгуулах үйл ажиллагаанд өөрийн дансаа ашиглуулсан иргэн байна. Энэ нь 20.19 дүгээр зүйлийн онцлогийг харуулж байна. Өөрөөр хэлбэл, уг зүйл нь гол зохион байгуулагчид бус, харин хууль бус үйл ажиллагааны төлбөр тооцоо, цахим хэрэгслийн дэд бүтцийг бүрдүүлсэн этгээдэд хариуцлага хүлээлгэхэд чиглэж байна.
- Гэмт хэргийн субъектив тал нь шууд санаатай, ашиг олох зорилготой байсан гэж шүүх дүгнэсэн. Шүүгдэгч нь өөрийн үйлдлийн хууль бус шинжийг мэдсээр байж, өдрийн 70,000 төгрөгийн төлбөр авах зорилгоор дансны нэвтрэх нэр, нууц үгээ бусдад өгч, мөрийтэй тоглоом зохион байгуулахад дэмжлэг үзүүлсэн гэж шүүх үзсэн байна.

Шүүхийн эрх зүйн дүгнэлт

Шүүхээс шүүгдэгч Б.Б-ийн үйлдэл нь Эрүүгийн хуулийн 20.19 дүгээр зүйлийн 1 дэх хэсэгт заасан “мөрийтэй тоглоом зохион байгуулахад өөрийн дансаа удаа дараа ашиглуулсан” гэмт хэргийн шинжийг хангаж байна гэж дүгнэсэн. Тодруулбал, шүүх шүүгдэгчийг үйлдлийнхээ хууль бус болохыг мэдсээр байж, ашиг олох зорилгоор өөрийн дансны нэр, нууц үгийг бусдад өгч, мөрийтэй тоглоом зохион байгуулахад удаа дараа ашиглуулж дэмжлэг үзүүлсэн гэж үзжээ.

Уг дүгнэлтээс үзвэл шүүх Эрүүгийн хуулийн 20.19 дүгээр зүйлийг хэрэглэхдээ дараах шалгуурыг харгалзан үзсэн гэж дүгнэж болно. Тухайн этгээдийн данс мөрийтэй тоглоом зохион байгуулахад ашиглагдсан эсэх, дансаа нэг удаа бус давтамжтай ашиглуулсан эсэх, ашиг хүртсэн эсэх, тухайн этгээд өөрийн үйлдлийн хууль бус шинжийг мэдэж байсан эсэх, энэ үйлдэл нь мөрийтэй тоглоом зохион байгуулахад бодитой дэмжлэг болсон эсэхийг харгалзсан байна.

Оногдуулсан ял, албадлагын арга хэмжээ

Шүүх шүүгдэгч Б.Б-г Эрүүгийн хуулийн 20.19 дүгээр зүйлийн 1 дэх хэсэгт заасан гэмт хэрэг үйлдсэн гэм буруутайд тооцож, 6 сарын хугацаагаар Орхон аймгийн Баян-Өндөр сумын нутаг дэвсгэрээс гарахыг хориглож, зорчих эрх хязгаарлах ял оногдуулсан байна.

Мөн Эрүүгийн хуулийн ерөнхий ангийн 7.5 дугаар зүйлийн 1 дэх хэсгийг үндэслэн шүүгдэгчийн Хаан банкны дансанд байсан 6,014,050 төгрөг, өөр нэг дансанд байсан 1,006,227 төгрөг болон гэмт хэрэг үйлдэж олсон орлого болох 4,060,000 төгрөгийг улсын

орлого болгож, хөрөнгө орлого хураах албадлагын арга хэмжээ хэрэглэсэн байна.⁸ Энэ нь цахим мөрийтэй тоглоомын гэмт хэрэгт зөвхөн ял оногдуулах бус, хууль бус орлогыг хураах замаар эдийн засгийн үр ашгийг таслан зогсоох бодлого хэрэгжиж байгааг харуулна.

Шүүхээс шүүгдэгчид 6 сарын хугацаагаар зорчих эрхийг хязгаарлах ял оногдуулж, дансанд байсан мөнгөн хөрөнгө болон гэмт хэрэг үйлдэж олсон орлогыг улсын орлого болгож шийдвэрлэсэн нь цахим мөрийтэй тоглоомын гэмт хэрэгт зөвхөн ял оногдуулах бус, хууль бус орлогыг хураах замаар эдийн засгийн үр ашгийг таслан зогсоох бодлого хэрэгжиж байгааг харуулж байна.

Гэвч 2025 оны нэмэлт, өөрчлөлтөөр төлбөрт таавар, бооцоот тоглоом зохион байгуулах болон данс, цахим мөнгө, виртуал хөрөнгө, харилцаа холбооны дугаар ашиглуулах үйлдлийг гэмт хэрэгт тооцсон хэдий ч одоогийн байдлаар Эрүүгийн хуулийн 20.18, 20.19 дүгээр зүйлээр шүүхээр шийдвэрлэгдсэн хэрэг маш цөөн, энэхүү судалгааны хүрээнд 20.19 дүгээр зүйлээр шийдвэрлэгдсэн нэг л шүүхийн шийдвэр илэрч байгаа нь шинэ зохицуулалтын хэрэгжилт шүүхийн практикт бүрэн төлөвшөөгүй байгааг харуулж байна. Энэ нь хууль тогтоомж батлагдсан боловч түүнийг хэрэгжүүлэх илрүүлэлт, зүйлчлэл, нотлох ажиллагаа, байгууллага хоорондын уялдаа хангалтгүй байж болзошгүйг илтгэнэ.

Монгол Улсад цахим мөрийтэй тоглоомыг зөвхөн хориглох зохицуулалтаар хязгаарлах нь хангалтгүй бөгөөд уг төрлийн гэмт хэрэгт ашиглагдаж буй данс, цахим төлбөрийн хэрэгсэл, агентын сүлжээ, мөнгөн урсгалыг илрүүлэх, хянах, зохион байгуулагч болон дэмжлэг үзүүлэгчийн үүргийг ялгамжтай тогтоох практик аргачлал шаардлагатай байна. Цаашид хууль хэрэгжилтийг сайжруулахын зэрэгцээ цахим мөрийтэй тоглоомын зарим хэлбэрийг тусгай зөвшөөрөл, татвар, санхүүгийн хяналт, хэрэглэгчийн хамгаалалт, мөнгө угаахтай тэмцэх хатуу шаардлагын хүрээнд зохицуулах боломжийг судлах нь зүйтэй гэж дүгнэж болно.

2.3 Монгол Улсад цахим мөрийтэй тоглоомыг тусгай зөвшөөрөл, татвар, хяналтын зохицуулалтаар хангах эрх зүйн боломж

Монгол Улсад цахим мөрийтэй тоглоомтой холбоотой эрх зүйн бодлого сүүлийн жилүүдэд хориглох чиглэлд хөгжиж байгаа боловч бооцоот таавар, хонжворт сугалаа, цахим хэлбэрээр зохион байгуулагдах мөрийтэй тоглоомын харилцааг бүрэн хориглох бус, тусгай зөвшөөрөл, хяналт, татвар, оролцогчийн эрх ашгийг хамгаалах механизмаар зохицуулах эрх зүйн хувилбар өмнө нь хуулийн төслийн түвшинд боловсруулагдаж

байжээ. Үүний илрэл нь 2022 оны “Бооцоот таавар, хонжворт сугалааны тухай” хуулийн төсөл юм.⁴⁶

Уг хуулийн төслийн зорилго нь Монгол Улсын нутаг дэвсгэрт мөрийтэй тоглоомтой холбоотой үйл ажиллагааны эрх зүйн нийтлэг зохицуулалтыг бүрдүүлэх, бооцоот таавар болон хонжворт сугалааны үйл ажиллагаанд тусгай зөвшөөрөл олгох, түдгэлзүүлэх, хүчингүй болгох, тэдгээрийн үйл ажиллагаанд хяналт хэрэгжүүлэх, мөн оролцогчдын эрх, хууль ёсны ашиг сонирхлыг хамгаалахтай холбоотой харилцааг зохицуулахад чиглэсэн байна.

Хуулийн үйлчлэх хүрээ

Хуулийн төсөлд Монгол Улсын нутаг дэвсгэрт бооцоот таавар болон хонжворт сугалааны үйл ажиллагаа эрхлэх, түүнчлэн эдгээр үйлчилгээг бусдад санал болгохтой холбоотой харилцааг зохицуулахаар тусгасан байна. Түүнчлэн мөрийтэй тоглоомтой холбоотой нийтлэг харилцааг уг хуулиар зохицуулах бөгөөд харин казино болон бооцоот морин уралдааны үйл ажиллагааны онцлогтой холбоотой харилцааг тусгайлсан хуулиар зохицуулахаар төлөвлөжээ. Үүнээс үзэхэд уг төсөл нь мөрийтэй тоглоомын бүх төрлийг нийтэд нь хориглох бус, харин үйл ажиллагааны төрөл тус бүрийн онцлогт нийцүүлэн зөвшөөрөл олгох, хяналт хэрэгжүүлэх эрх зүйн зохицуулалтыг бий болгоход чиглэсэн байна. Энэ хандлага нь олон улсын зарим улсын хэрэглэж буй зөвшөөрөлд суурилсан зохицуулалтын загвартай төстэй бөгөөд хууль бус болон далд хэлбэрээр явагдаж буй цахим мөрийтэй тоглоомын үйл ажиллагааг ил тод орчинд шилжүүлж, төрийн хяналтын хүрээнд авч үзэх боломжийг бүрдүүлэх зорилготой гэж үзэж болно.

Мөрийтэй тоглоомын нэр томъёоны тодорхойлолт

Хуулийн төслийн чухал ач холбогдол нь мөрийтэй тоглоом, бооцоо, бооцоот таавар, хонжворт сугалаа, зайнаас зохион байгуулах зэрэг нэр томъёог нэг мөр тодорхойлохыг оролдсон явдал юм.

Төсөлд “бооцоо” гэдгийг бооцоот үйл явдлын үр дүнгээс хамааран оролцогч өөрийн эрсдэлийг хариуцан, дүрэмд заасан нөхцөлөөр өсгөж авах боломжтойгоор зохион байгуулагчид сайн дурын үндсэн дээр шилжүүлсэн мөнгөн хөрөнгө гэж тодорхойлсон байна. Өөрөөр хэлбэл, оролцогч нь тодорхой үйл явдлын үр дүнд таамаглал дэвшүүлж,

⁴⁶ Бооцоот таавар, хонжворт сугалааны тухай хуулийн төсөл, 2022

уг таамаглал биелсэн тохиолдолд урьдчилан тогтоосон нөхцөлийн дагуу ашиг хүртэх боломжтой харилцааг илэрхийлж байна.

Харин “бооцоот таавар” гэдэгт оролцогч болон зохион байгуулагчийн аль аль нь урьдчилан мэдэх, эсхүл үр дүнд нь нөлөөлөх боломжгүй үйл явдлын талаар таамаглал дэвшүүлж, тогтоосон журмын дагуу бооцоо тавих үйл ажиллагааг хамааруулжээ. Энэхүү ойлголтоос үзэхэд бооцоот тааврын гол шинж нь үр дүнгийн тодорхой бус байдал болон оролцогчийн сайн дурын үндсэн дээр эрсдэл хүлээж оролцох нөхцөлд оршиж байна.

Түүнчлэн төсөлд “зайнаас зохион байгуулах” гэсэн ойлголтыг мэдээллийн систем болон цахилгаан холбооны үйлчилгээ ашиглан оролцогчтой биечлэн уулзахгүйгээр үйл ажиллагаа явуулах хэлбэр гэж тодорхойлсон байна. Энэхүү ойлголт нь цахим мөрийтэй тоглоомын эрх зүйн зохицуулалтад онцгой ач холбогдолтой гэж үзэж болно. Учир нь орчин үеийн цахим мөрийтэй тоглоомын үйл ажиллагаа нь цахим хуудас, гар утасны хэрэглүүр, цахим төлбөрийн хэрэгсэл, олон нийтийн сүлжээ болон бусад цахим харилцааны сувгаар дамжин хэрэгждэг тул зайнаас зохион байгуулах үйл ажиллагааг хуульд тодорхой тусгах нь цахим орчинд явагдаж буй хэлбэрүүдийг эрх зүйн зохицуулалтын хүрээнд хамруулах үндэс болох ач холбогдолтой юм. Хуулийн төслийн чухал ач холбогдол нь мөрийтэй тоглоом, бооцоо, бооцоот таавар, хонжворт сугалаа, зайнаас зохион байгуулах зэрэг нэр томъёог нэг мөр тодорхойлохыг оролдсон явдал юм.

Мөрийтэй тоглоомын төрөл ба тусгай зөвшөөрлийн шаардлага

Төсөлд мөрийтэй тоглоомд дараах үйл ажиллагааг хамааруулсан. Үүнд:

- Казиногийн үйл ажиллагаа,
- Бооцоот морин уралдаан,
- Бооцоот таавар,
- Хонжворт сугалаа

зэрэг үйл ажиллагаа багтана. Хуулиар тусгайлан эрх олгосноос бусад тохиолдолд эдгээр үйл ажиллагааг зохих тусгай зөвшөөрөлгүй этгээд эрхлэхийг хориглосон байна.

Төсөлд бооцоот таавар зохион байгуулах үйл ажиллагаанд тусгай зөвшөөрөл олгох эрхийг хууль зүйн асуудал эрхэлсэн Засгийн газрын гишүүн хэрэгжүүлэхээр тусгажээ. Уг зөвшөөрлийг зөвхөн Монгол Улсын хууль тогтоомжийн дагуу байгуулагдсан хуулийн этгээдэд олгох бөгөөд зөвшөөрлийн хугацааг 10 жилээр тогтоосон байна. Энэхүү зохицуулалт нь бооцоот тааврын үйл ажиллагааг тодорхой этгээдээр дамжуулан эрхлүүлэх, төрийн хяналтад оруулах, үйл ажиллагааны тогтвортой байдал болон

хариуцлагын тогтолцоог хангахад чиглэсэн гэж үзэж болно. Тусгай зөвшөөрөл хүсэгч нь хувьцаа эзэмшигч, эцсийн өмчлөгч, гүйцэтгэх удирдлагын мэдээлэл, харилцагч банкны тодорхойлолт, тоглоомын нэр төрөл, дүрэм, бооцооны төрөл, хонжвор олгох журам, татварын өргүй тухай тодорхойлолт зэрэг олон төрлийн баримт бичиг бүрдүүлэхээр заасан байна.

Төсөлд бооцоот таавар зохион байгуулагчид үйл ажиллагаа эрхлэхэд тавигдах санхүү, технологи болон хяналтын шаардлагыг нарийвчлан тогтоосон байна. Тухайлбал, үйл ажиллагаа эрхлэгч нь нэг тэрбум төгрөгөөс доошгүй хэмжээний өөрийн хөрөнгөтэй байх бөгөөд уг хөрөнгийн эх үүсвэр нь хууль ёсны болохыг нотлох шаардлагатай. Мөн бүх төлбөр тооцоог Монгол Улсын арилжааны банкаар дамжуулан гүйцэтгэж, өдөр тутмын орлогоо дотоодын банканд байршуулсан байх нөхцөлийг тусгажээ. Үүнээс гадна үйл ажиллагаа нь цахим төлбөрийн баримтын систем болон татварын бүртгэл, мэдээллийн нэгдсэн сантай холбогдсон байх шаардлага тавьсан байна.

Түүнчлэн зайнаас буюу цахим хэлбэрээр бооцоот таавар зохион байгуулах тохиолдолд тухайн үйл ажиллагаанд ашиглагдах серверийг Монгол Улсын нутаг дэвсгэрт байршуулах, мэдээллийн технологийн дэд бүтцийн тасралтгүй ажиллагаа, мэдээллийн аюулгүй байдал, нууцлалын шаардлагыг хангах үүргийг хүлээлгэхээр зохицуулжээ. Энэхүү шаардлага нь цахим орчинд явагдах бооцоот үйл ажиллагааг улсын хяналтад байлгах, санхүүгийн урсгалын ил тод байдлыг нэмэгдүүлэх, мэдээллийн аюулгүй байдлыг хангах зорилготой гэж үзэж болно. Энэ зохицуулалт нь цахим мөрийтэй тоглоомын мөнгөн урсгал болон цахим дэд бүтцийг Монгол Улсын хяналтын хүрээнд байлгах зорилготой гэж үзэж болно. Ялангуяа серверийг Монгол Улсад байршуулах шаардлага нь гадаад цахим талбараар дамжин иргэдийн мөнгө хяналтгүй гадагшлах, мөрдөн шалгах ажиллагаа хүндрэх, татварын бүртгэлээс зайлсхийх эрсдэлийг бууруулах ач холбогдолтой.

Төсөлд хонжворт сугалаа зохион байгуулах тусгай зөвшөөрлийг зөвхөн Монгол Улсын хууль тогтоомжийн дагуу байгуулагдсан хуулийн этгээдэд 10 жилийн хугацаагаар олгохоор тусгасан байна. Түүнчлэн үйл ажиллагаа эрхлэгчид санхүүгийн тогтвортой байдал, төлбөрийн чадвар, оролцогчийн эрх ашгийг хамгаалах зорилгоор тодорхой шаардлагуудыг тогтоожээ.

Тухайлбал, хонжворт сугалаа зохион байгуулагч нь 500 сая төгрөгөөс доошгүй хэмжээний өөрийн хөрөнгөтэй байх бөгөөд сугалааны тасалбарын борлуулалтаас төвлөрсөн нийт орлогын 55-аас доошгүй хувийг хонжвор хэлбэрээр оролцогчдод олгох

үүрэгтэй байхаар зохицуулсан байна. Мөн оролцогчдоос төвлөрүүлсэн орлогын 35 хувиас доошгүй хэмжээний мөнгөн хөрөнгийг хонжвор олгох хүртэл хугацаанд банкны тусгай зориулалтын дансанд байршуулж хадгалах шаардлага тавьжээ.

Оролцогчийн эрх ашгийг хамгаалах зохицуулалт

Хуулийн төсөл нь мөрийтэй тоглоомыг зөвшөөрөхдөө оролцогчийн эрх ашгийг хамгаалах, мөрийтэй тоглоомын сөрөг үр дагавраас сэргийлэх зохицуулалтыг давхар тусгасан байна. Тухайлбал, тусгай зөвшөөрөл эзэмшигч нь үйл ажиллагаагаа шударга, ил тод, хариуцлагатай явуулах, хонжворыг шударгаар тооцож оролцогчид олгох, олон нийтийг мөрийтэй тоглоомд донтохоос хамгаалах зарчмыг баримтлахаар заасан.

Мөн тусгай зөвшөөрөл эзэмшигч нь оролцогчийг таньж мэдэх, оролцогчдын тавьсан мөрий, бооцоо, хонжворт сугалаанаас олсон орлого болон олгосон хонжворын талаарх мэдээллийг таваас доошгүй жилийн хугацаанд хадгалах, шударгаар хожсон хонжворыг оролцогчид даруй олгох үүрэгтэй. Түүнчлэн оролцогч өөрөө эсхүл түүний гэр бүлийн гишүүн хүсэлт гаргасан бол тухайн хүнийг мөрийтэй тоглоомд оролцуулахгүй хүний жагсаалтад оруулах зохицуулалт тусгагджээ.

Энэ нь олон улсын практикт хэрэглэгддэг өөрийгөө хасуулах буюу мөрийтэй тоглоомд оролцохгүй байх сайн дурын хамгаалалтын механизмтай төстэй юм. Цахим мөрийтэй тоглоомыг зөвхөн хориглох бус зохицуулах тохиолдолд ийм төрлийн бүртгэл, хязгаарлалт нь донтолтоос сэргийлэх, эмзэг бүлгийг хамгаалах, оролцогчийн эрхийг бодитоор хамгаалах үндсэн арга хэрэгсэл болно.

Түүнчлэн төсөлд мөрийтэй тоглоомын үйл ажиллагаатай холбоотой тодорхой хориглосон нөхцөлүүдийг тусгасан байна. Үүнд 18 насанд хүрээгүй хүнийг мөрийтэй тоглоомд оролцуулах, мөрийтэй тоглоомын үйл ажиллагааг олон нийтэд сурталчлах, мөн эрх бүхий байгууллагаас баталсан жагсаалтад хамаарахгүй үйл явдалд үндэслэн бооцоот таавар зохион байгуулахыг хориглохоор заажээ. Сургууль, цэцэрлэгийн орчинд уг үйл ажиллагааг явуулахыг хориглож, сургууль, цэцэрлэгийн эргэн тойрны 150 метр доторх газрыг хамруулан тодорхойлсон байна.

Мөн үйл ажиллагаа эрхлэгчийг татварын бүртгэл, мэдээллийн нэгдсэн системд холбох, орлого, хонжвор, шагналын мэдээллийг тухай бүр бүртгүүлэх, улсын тэмдэгтийн хураамж төлүүлэх, мөн НӨАТ, ААНОАТ, ХХОАТ болон онцгой албан татвар ногдуулах зохицуулалтыг тусгасан нь далд хэлбэрээр явагдаж буй мөнгөн урсгалыг ил болгох ач холбогдолтой. Төсөлд НӨАТ-ын тухай хуульд казиногийн мөрий, бооцоот тааврын бооцоо, хонжворт сугалааны тасалбарыг хамруулах байдлаар зохицуулсан бөгөөд

ерөнхий хувь хэмжээ нь 10 хувь байна. Мөн бооцоот таавар, хонжворт сугалааны үйл ажиллагааны орлогод ААНОАТ-ын 20 хувь, оролцогчийн хонжворын орлогод ХХОАТ-ын 20 хувийг ногдуулах агуулга тусгагдсан байна.

Үүнээс гадна онцгой албан татварыг нийт мөрий, бооцоо, тасалбарын орлогоос нийт хонжворыг хассан дүнд ногдуулах бөгөөд казинод 40 хувь, бооцоот таавар болон хонжворт сугалаанд 30 хувь, бооцоот морин уралдаанд 60 хувь байхаар төсөлд тусгасан байна. Мөн техник хэрэгсэлд суурилсан онцгой албан татварын зохицуулалтыг давхар оруулсан нь тухайн үйл ажиллагааны бодит хэмжээ, тоног төхөөрөмжийн ашиглалт, орлогын эх үүсвэрийг хянах зорилготой гэж үзэж болно.

Энэхүү зохицуулалт нь судалгааны ажлын зорилготой шууд уялдаж байна. Учир нь Монгол Улсад цахим мөрийтэй тоглоом, бооцоот тоглоом, төлбөрт тааврыг бүрэн хориглосон боловч бодит байдалд уг үйл ажиллагаа далд хэлбэрээр үргэлжилж, улсын хяналтаас гадуур мөнгөн урсгал бий болгож байна. Ийм нөхцөлд зөвхөн хориглох зохицуулалт дангаараа хангалтгүй бөгөөд тодорхой төрлийн үйл ажиллагааг тусгай зөвшөөрөл, татвар, санхүүгийн хяналт, хэрэглэгчийн хамгаалалт, мөнгө угаахтай тэмцэх шаардлагын хүрээнд хатуу хяналттайгаар зохицуулах боломжийг судлах шаардлагатай.

“Бооцоот таавар, хонжворт сугалааны тухай” хуулийн төсөл нь Монгол Улсад цахим мөрийтэй тоглоом, бооцоот таавар, хонжворт сугалааг бүрэн хориглох бус, тусгай зөвшөөрөл, татвар, хяналт, хэрэглэгчийн хамгаалалт, мөнгө угаахтай тэмцэх зохицуулалтаар хангах боломжийг тусгасан баримт бичиг гэж үзэж болно. Уг төсөлд мөрийтэй тоглоомын үйл ажиллагааг тодорхойлох, бооцоот таавар болон хонжворт сугалааг ялган зохицуулах, зайнаас зохион байгуулах хэлбэрийг хуульчлах, серверийг Монгол Улсад байршуулах, Монгол Улсын арилжааны банкаар төлбөр тооцоо хийх, татварын мэдээллийн санд холбогдох, оролцогчийг таньж мэдэх, мэдээллийг таван жил хадгалах, оролцуулахгүй хүний жагсаалт хөтлөх зэрэг олон улсын зохицуулалтын жишигт нийцэхүйц хамгаалалтын механизмууд тусгагдсан байна.

Татварын хувьд уг төсөл нь зөвхөн тусгай зөвшөөрлийн хураамж тогтоохоос гадна НӨАТ, аж ахуйн нэгжийн орлогын албан татвар, хувь хүний орлогын албан татвар, онцгой албан татвар, чөлөөт бүсийн татварын хөнгөлөлт, Ирээдүйн өв сангийн орлого зэрэг олон хуульд уялдсан зохицуулалт хийхээр боловсруулагдсан байна. Энэ нь мөрийтэй тоглоомын үйл ажиллагааг далд мөнгөн урсгал бус, татварын бүртгэлтэй, ил тод салбар болгох зорилготой бөгөөд мөнгөн хөрөнгө гадаад улсруу урсах бус Монгол Улсад үлдэх үндэслэлтэй гэж дүгнэж болно.

Гэвч уг төсөл нь нийгмийн хор уршиг, мөрийтэй тоглоомын донтолт, насанд хүрээгүй хүнийг хамгаалах, цахим орчны сурталчилгааг хязгаарлах, мөнгө угаах эрсдэлийг бууруулах зэрэг хамгаалалтын зохицуулалтыг зайлшгүй хатуу хэрэгжүүлэх шаардлагатайг давхар харуулж байна. Иймд Монгол Улсын хувьд цахим мөрийтэй тоглоомыг хориглох бодлогын үр нөлөөг үнэлэхийн зэрэгцээ, хэрэв цаашид зохицуулалтын загвар сонгох бол уг хуулийн төсөлд тусгасан тусгай зөвшөөрөл, татвар, хяналт, оролцогчийн хамгаалалт, цахим хандалт хязгаарлах, мөнгө угаахтай тэмцэх механизмыг боловсронгуй болгон авч үзэх шаардлагатай.

2.4 Цахим мөрийтэй тоглоомын агентын оролцоонд хийсэн судалгааны дүн шинжилгээ

Цахим мөрийтэй тоглоомыг эрүүгийн хуулиар хориглосон зохицуулалтын хэрэгжилт, үр нөлөөг үнэлэхийн тулд зөвхөн хуулийн заалт болон шүүхийн шийдвэрийг судлах нь хангалтгүй юм. Учир нь энэ төрлийн гэмт хэрэг практикт цахим платформ, банкны данс, агент, админ, гадаад сервер, виртуал хөрөнгө зэрэг олон оролцогч, хэрэгслээр дамжин далд хэлбэрээр үйлдэгддэг онцлогтой. Иймд эрүүгийн хариуцлагын зохицуулалт бодит байдалд хэрхэн хэрэгжиж байгаа, зохион байгуулагч болон дэмжлэг үзүүлэгч этгээдийн үүргийг хэрхэн ялгах боломжтой, мөн хориглох зохицуулалт уг гэмт хэргийн мөнгөн урсгалыг хянахад хангалттай эсэхийг тодруулах зорилгоор ярилцлагын болон тоон судалгааг ашиглав.

Ярилцлагын судалгааг цагдаагийн албан хаагчтай хийж, цахим мөрийтэй тоглоомын түгээмэл хэлбэр, агентуудын оролцоо, мөнгөн урсгал, нотлох баримтын онцлогийг тодруулсан. Харин тоон судалгаагаар агент, админ гэх этгээдийн үүрэг, уг үйл ажиллагаанд оролцох шалтгаан, мөнгөний цаашдын урсгалын талаарх ойлголт, дээд шатны зохион байгуулагч байгаа эсэхийг судалсан.

Ярилцлагад оролцсон цагдаагийн албан хаагчийн тайлбараас үзэхэд цахим мөрийтэй тоглоомын хэрэг нь цахим платформ, Telegram групп, банкны данс, виртуал хөрөнгө, гадаад сервер зэрэг олон хэрэгслээр дамжин үйлдэгддэг байна. Агентууд нь ихэвчлэн дансаа ашиглуулах, мөнгө татах, мөнгө илгээх үүрэгтэй бөгөөд админ нь тоглогчтой харилцах, цэнэглэлт баталгаажуулах, хяналт тавих зэрэг илүү зохион байгуулалтын шинжтэй үүрэг гүйцэтгэж болзошгүй байна.

Мөн мөнгөний урсгал тоглоомын төрлөөс хамааран ялгаатай байна. Pokerart төрлийн цахим покерын хувьд серверийн сарын хураамж гадагш төлөгдөх боловч үлдсэн мөнгө Монгол Улсад үлдэж, зохион байгуулагчдын орлого болох эрсдэлтэй. Харин 1xBet

зэрэг гадаад сервертэй бооцоот тоглоомын хувьд цэнэглэлт хийсэн мөнгө шууд гадаад улс руу шилжих боломжтой гэж ярилцлагад дурдсан. Иймд цахим мөрийтэй тоглоомын хэргийг шалгахдаа зөвхөн тоглоом зохион байгуулсан үйлдлийг бус, мөнгөний урсгал, агентын үүрэг, дансны гүйлгээ, цахим харилцаа, гадаад платформ, виртуал хөрөнгө, мөнгө угаах эрсдэлийг хамтад нь авч үзэх шаардлагатай байна.

Судалгаанд оролцсон цагдаагийн алба хаагчидийн мэдээллэснээр цахим мөрийтэй тоглоомын агентууд ихэвчлэн 18-25 насны залуучууд байдаг ба амжиргааны түвшин доогуур амар хялбар аргаар мөнгө олох гэсэн этгээдүүд байдаг талаар дурдсан. Тэдний сарын дундаж орлого 3-10 сая төгрөг байдаг байна.

Зураг 2.1 Анкетын аргаар авсан судалгааны 1 дэх асуулт

1. Цахим мөрийтэй тоглоом болон төлбөрт таавартай холбоотой агент болон админ нь ямар үүрэг гүйцэтгэдэг вэ?

10 responses



Цахим мөрийтэй тоглоом болон төлбөрт таавартай холбоотой агент, админ гэх этгээдүүдээс авсан судалгааны хариултаас үзэхэд агентын оролцоо нь нэг хэвийн бус, харин харилцан адилгүй үүрэг, мэдлэг, хамаарал бүхий шинжтэй байна. Судалгаанд оролцогчдын хариултаар агент нь зөвхөн өөрийн дансаа ашиглуулах төдийгүй, зарим тохиолдолд мөнгө хүлээн авах, дамжуулах, тоглогчтой харилцах, цахим орчинд холбох зэрэг үүрэг гүйцэтгэх боломжтой гэж ойлгогдож байна. Иймээс агентуудыг шууд үндсэн зохион байгуулагчтай адилтган үзэх бус, тухайн этгээдийн бодит үүрэг, оролцооны түвшин, ашиг хүртсэн байдал, мөнгөний урсгалыг мэдэж байсан эсэхийг тус бүрд нь тогтоох шаардлагатай.

Зураг 2.2 Анкетын аргаар авсан судалгааны 2 дахь асуулт

2. Агент болон админууд энэ төрлийн үйл ажиллагаанд оролцох гол шалтгаан юу вэ?

10 responses



Судалгааны хариултаас агент болон админ гэх этгээдүүд уг үйл ажиллагаанд оролцох шалтгаан нь зөвхөн санаатайгаар хууль бус ашиг олох зорилготой гэж дүгнэхэд хангалтгүй байна. Харин ажилгүйдэл, орлогын дутагдал, богино хугацаанд мөнгө олох хэрэгцээ, хууль зүйн эрсдэлийг дутуу ойлгох, найз нөхдийн нөлөө зэрэг хүчин зүйлс нөлөөлж болзошгүй байна. Энэ нь агентуудын зарим хэсэг нь цахим мөрийтэй тоглоомын далд зохион байгуулалтын доод шатанд ашиглагдах, эсхүл өөрийн үйлдлийн эрүүгийн эрх зүйн үр дагаврыг бүрэн ухамсарлаагүй байх боломжтойг харуулж байна.

Зураг 2.3 Анкетын аргаар авсан судалгааны 3 дахь асуулт

3. Агентуудын дансанд орж ирсэн мөнгө цаашид хаашаа шилждэг талаар мэдэх үү?

10 responses



Мөн агентын дансаар дамжсан мөнгөний цаашдын урсгалын талаар оролцогчдын ихэнх нь тодорхой мэдээлэлгүй буюу “сайн мэдэхгүй” гэж хариулсан байна. Зарим хариултад мөнгөний эцсийн хүлээн авагч, дотоод эсхүл гадаад урсгал, зохион байгуулагчид очих хэсгийн талаар агентууд бүрэн мэдээлэлгүй байдаг гэж дурдсан. Энэ

нь агентууд мөнгөний бүх урсгалыг хянадаг субъект бус, харин тодорхой зааврын дагуу мөнгө дамжуулах доод шатны оролцогч байх боломжтойг илтгэнэ.

Гэсэн хэдий ч зарим оролцогч агентуудын дээр дээд шатны зохион байгуулагчид байдаг, энэ нь “компанийн бүтэц шиг” шаталсан тогтолцоотой байж болох бөгөөд мөнгөний тодорхой хэсэг нь гадаад руу, үлдсэн хэсэг нь зохион байгуулагчид очдог гэж хариулсан байна. Энэ нь цахим мөрийтэй тоглоомын мөнгөн урсгал зөвхөн нэг агентын түвшинд дуусахгүй, харин шаталсан зохион байгуулалт, олон дансны дамжуулалт, цаашлаад гадаад цахим платформтой холбогдох эрсдэлтэй байж болохыг харуулж байна.

Үүнээс дүгнэхэд агент гэх этгээдүүд нь амар хялбар аргаар мөнгө олох сонирхолтой этгээдүүд гэдэг нь харагдаж байна. Тухайлбал энэ төрлийн үйл ажиллагаа явуулахад эрүүгийн хуулиар хариуцлага хүлээнэ гэдгийг тэд мэдэж байгаа ч цалин өндөр ажиллах цагийн хуваарийн хувьд уян хатан байдаг тул энэ төрлийн үйл ажиллагаа явуулахад тэдэнд хуулийн хариуцлага бус санхүүгийн тогтвортой байдал нөлөөлж байна.

Нөгөө талаас эдгээр этгээдүүд нь мөрийтэй тоглоомын зохион байгуулагч бус зөвхөн мөнгийг нэг данснаас нөгөө данс руу шилжүүлж өгдөг үүрэгтэй этгээдүүд өөрөөр хэлбэл үйлчилгээний газрын ажилчидтай ямар ч ялгаагүй эрх зүйн байдалтай байдаг. Иймд тэднийг өөрсдийн сонгосон замаар орлого олж амьдралаа залгуулж байхад нь хуулийн хариуцлага хүлээлгэх нь зарим талаараа буруу ойлголт юм. Энэ төрлийн үйл ажиллагааг илрүүлэхэд ихэвчлэн дансны гүйлгээг хянаж гэмт хэргийн шинжтэй эсэхийг шалгадаг. Гэтэл дансаар дамжиж буй ихэнх мөнгө агентуудаар дамждаг. Үүнээс үзэхэд Монгол Улс мөрийтэй тоглоомын зохион байгуулагчдыг илрүүлж чадахгүй харин зохион байгуулагчдын доор орших агентуудыг илрүүлж хуулийн хариуцлага хүлээлгэдэг байна.

Иймд мөрийтэй тоглоом, бооцоот тоглоом, төлбөрт таавар гэх мэт тоглоомын төрлүүдийг хуулиар хориглосонтой холбоотойгоор зохион байгуулагчдыг олж илрүүлэх ажлыг илүү анхаарч ажиллах нь зүйтэй юм.

III БҮЛЭГ. ХАРЬЦУУЛСАН СУДАЛГААНЫ ХЭСЭГ

3.1 Япон улсын зохицуулалт

Япон Улс мөрийтэй тоглоомыг Эрүүгийн хуулиар хориглодог улс юм. Японы Эрүүгийн хуулийн XXIII бүлэг нь Мөрийтэй тоглоом болон сугалаатай холбоотой гэмт хэрэг гэсэн тусгай бүлэгтэй бөгөөд 185 дугаар зүйлд мөрийтэй тоглох, 186 дугаар зүйлд зуршмал мөрийтэй тоглох болон ашиг олох зорилгоор мөрийтэй тоглоомын газар ажиллуулах, 187 дугаар зүйлд сугалааны тасалбар худалдах үйлдлийг тус тус гэмт хэрэгт тооцсон байна.

Япон улсын Эрүүгийн хуулийн 185 дугаар зүйлд мөрийтэй тоглосон этгээдийг 500,000 иен хүртэл торгох эсвэл бага хэмжээний торгууль оногдуулахаар заасан. Гэхдээ түр зуурын зугаа, амралтын шинжтэй өчүүхэн хөрөнгөөр тоглосон бол уг хариуцлага хамаарахгүй гэж хуульчилжээ.

Харин 186 дугаар зүйлд илүү хүнд хэлбэрийн хариуцлага тогтоосон. Тухайлбал, зуршмал байдлаар буюу удаа дараа мөрийтэй тоглосон этгээдийг 3 жил хүртэл хорих, ашиг олох зорилгоор мөрийтэй тоглоомын газар ажиллуулсан, эсхүл зуршмал тоглогчдын бүлгийг зохион байгуулсан этгээдийг 3 сараас 5 жил хүртэл хорих ялаар шийтгэхээр заасан байна.

Мөн 187 дугаар зүйлд сугалааны тасалбартай холбоотой эрүүгийн хариуцлагыг тусгасан. Зөвшөөрөлгүй сугалааны тасалбар худалдсан этгээдэд 2 жил хүртэл хорих ял, эсхүл 1.500.000 иен хүртэл торгох ял, сугалааны тасалбар худалдахад зуучилсан этгээдэд 1 жил хүртэл хорих, эсхүл 1 сая иен хүртэл торгох ял; сугалааны тасалбар дамжуулсан буюу хүлээн авсан этгээдэд 200.000 иен хүртэл торгох, эсхүл бага хэмжээний торгууль оногдуулахаар хуульчилсан байна.⁴⁷

Гэвч Япон Улс мөрийтэй тоглоомын бүх хэлбэрийг бүрэн хориглодоггүй. Тусгай хуулиар зөвшөөрсөн зарим хэлбэрийг төрийн хяналтын дор явуулах боломжтой. Үүнд морин уралдаан, дугуйн уралдаан, завины уралдаан, авто спортын бооцоо, сугалаа болон спортын тааврын зарим хэлбэр багтдаг. Мөн 2018 онд батлагдсан Act on Development of Specified Integrated Resort Districts хуулиар тусгай нэгдсэн амралт, аялал жуулчлалын бүсийн хүрээнд казиногийн үйл ажиллагааг зөвшөөрөх эрх зүйн үндэс бүрдсэн. Уг хууль нь аялал жуулчлал, бүс нутгийн эдийн засгийг дэмжих зорилгоор казиног зөвхөн тусгай бүс, тусгай зөвшөөрөл, төрийн хатуу хяналтын дор явуулах боломжийг нээсэн байна.

⁴⁷ Penal Code of Japan (Act No. 45 of 1907), Article 187 “Lotteries”, Japanese Law Translation, <https://www.japaneselawtranslation.go.jp/ja/laws/view/1960/en>

Японы Казиногийн зохицуулах хороо уг хуулийн зорилгыг төрийн зохистой хяналт, удирдлагын дор эрүүл казиногийн үйл ажиллагаа явуулахад чиглэнэ гэж тайлбарласан байна.⁴⁸

Харин цахим мөрийтэй тоглоомын хувьд Япон Улс хатуу байр суурь баримталдаг. Гадаад улсад байрлах цахим казино тухайн улсад хууль ёсны байсан ч Япон Улсын нутаг дэвсгэрээс түүнд нэвтэрч тоглох, эсхүл цахимаар мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах нь хууль бус гэж үзэгддэг. Иймд Японы зохицуулалт нь мөрийтэй тоглоомыг ерөнхийдөө хориглох боловч тусгай хуулиар зөвшөөрсөн хязгаарлагдмал хэлбэрийг төрийн хяналтаар явуулах хосолсон загвартай гэж дүгнэж болно.

Эрүүгийн хуулийн санкцын хувьд Япон Улсад энгийн мөрийтэй тоглосон этгээдэд 500,000 иен хүртэл торгох ял оногдуулах бол зуршмал байдлаар мөрийтэй тоглосон этгээдэд 3 жил хүртэл хорих ял, ашиг олох зорилгоор мөрийтэй тоглоомын газар ажиллуулсан этгээдэд 3 сараас 5 жил хүртэл хорих ял оногдуулахаар заасан байна. Харин Монгол Улсад Эрүүгийн хуулийн 20.17 дугаар зүйлийн 1 дэх хэсгээр мэдээллийн технологи ашиглан мөрийтэй тоглоом зохион байгуулсан этгээдэд 450,000 төгрөгөөс 14,000,000 төгрөг хүртэл торгох, эсхүл 6 сараас 3 жил хүртэл хорих ял оногдуулах боломжтой. Үүнээс үзэхэд Япон Улс ашиг олох зорилгоор мөрийтэй тоглоомын газар ажиллуулсан буюу зохион байгуулалтын шинжтэй үйлдэлд Монгол Улсаас илүү өндөр хорих ялын дээд хэмжээ тогтоосон байна.

Японы зохицуулалтаас харахад Монгол Улс цахим мөрийтэй тоглоом, зөвшөөрөлгүй бооцоот тоглоом, хууль бус төлбөрт тааварт эрүүгийн хариуцлагыг хэвээр хадгалах нь зүйтэй. Гэхдээ зохион байгуулагч, дэмжлэг үзүүлэгч, данс ашиглуулагч, тоглогчийн үүргийг ялгамжтай тогтоож, их хэмжээний ашиг олсон, зохион байгуулалттай, давтамжтай үйлдэлд эрүүгийн санкцыг илүү үр нөлөөтэй хэрэглэх шаардлагатай. Харин спортын бооцоо, хонжворт сугалаа, төлбөрт тааврын зарим хэлбэрийг тусгай зөвшөөрөл, татвар, насны хязгаар, санхүүгийн хяналт, мөнгө угаахтай тэмцэх шаардлагын хүрээнд ялган зохицуулах боломжийг судлах шаардлагатай.

3.2 Бүгд найрамдах солонгос улсын зохицуулалт

БНСУ мөн мөрийтэй тоглоомыг эрүүгийн хуулиар хориглодог боловч тусгай хуулиар зөвшөөрсөн казино, сугалаа, морин уралдаан, спортын таавар зэрэг салбарыг төрийн хяналтад зохицуулдаг. БНСУ-ын Эрүүгийн хуулийн XXIII бүлэг нь Мөрийтэй

⁴⁸ International Comparative Legal Guides, “Gambling Laws and Regulations Japan 2026”, 2025, <https://iclg.com/practice-areas/gambling-laws-and-regulations/japan>

тоглоом болон сугалааны тасалбартай холбоотой гэмт хэрэг гэсэн бүлэгтэй бөгөөд 246–249 дүгээр зүйлүүдэд мөрийтэй тоглоом, зуршмал мөрийтэй тоглоом, мөрийтэй тоглоомын газар байгуулах, зөвшөөрөлгүй сугалаа худалдахтай холбоотой хариуцлагыг заасан байна.

БНСУ-ын Эрүүгийн хуулийн 246 дугаар зүйлд мөрийтэй тоглосон этгээдийг 10 сая вон хүртэл торгох ялаар шийтгэхээр заасан. Харин зөвхөн зугаа, цаг өнгөрөөх шинжтэй хөнгөн хэлбэрийн тоглоомыг хариуцлагаас чөлөөлөхөөр тусгасан байна. Мөн зуршмал байдлаар мөрийтэй тоглосон этгээдэд 3 жил хүртэл хорих, эсвэл 20 сая вон хүртэл торгох ял оногдуулахаар хуульчилжээ.

247 дугаар зүйлд ашиг олох зорилгоор мөрийтэй тоглоомын газар, орон зай байгуулсан этгээдийг 5 жил хүртэл хорих, эсхүл 30 сая вон хүртэл торгох ялаар шийтгэхээр заасан байна. Энэ зохицуулалт нь зөвхөн биет газар бус “орон зай” байгуулсан үйлдлийг хамарч байгаа тул цахим орчинд мөрийтэй тоглоомын орчин бүрдүүлэх үйлдэлтэй харьцуулан судлах ач холбогдолтой.

248 дугаар зүйлд зөвшөөрөлгүй сугалааны тасалбартай холбоотой хариуцлагыг заасан. Зөвшөөрөлгүй сугалааны тасалбар худалдсан этгээдэд 5 жил хүртэл хорих, эсхүл 30 сая вон хүртэл торгох ял; зуучилсан этгээдэд 3 жил хүртэл хорих, эсхүл 20 сая вон хүртэл торгох ял, зөвшөөрөлгүй сугалааны тасалбар авсан этгээдэд 10 сая вон хүртэл торгох ял оногдуулахаар заасан байна. Мөн 249 дүгээр зүйлд зарим гэмт хэрэгт нэмэлтээр торгох ял хамтатган оногдуулах боломжийг тусгасан.⁴⁹

БНСУ-д мөрийтэй тоглоомын салбарыг зөвхөн Эрүүгийн хуулиар бус, тусгай зохицуулалтын хуулиудаар давхар хянадаг. Тухайлбал, Үндэсний мөрийтэй тоглоомын хяналтын хороо нь 2007 онд байгуулагдсан бөгөөд мөрийтэй тоглоомын салбарыг хянах, зохицуулах, сөрөг үр дагавраас урьдчилан сэргийлэх зорилготой байгууллага гэж тайлбарласан байна. Тус байгууллагын тайлбарт мөрийтэй тоглоомын салбарт казино, морин уралдаан, дугуйн уралдаан, завины уралдаан, сугалаа болон бух мөргөлдөөн зэрэг хэлбэрүүд багтдаг. Эдгээрийг тусгай хууль, тусгай зөвшөөрөл, хяналтын байгууллагын хүрээнд зохицуулдаг.⁵⁰

Мөн БНСУ-ын Game Industry Promotion Act нь тоглоомын бүтээгдэхүүний үнэлгээ, насны ангилал, хүүхэд хамгаалал, таамаглал буюу мөрийтэй шинжийг хянах асуудлыг

⁴⁹ Republic of Korea, Criminal Act, Articles 248, 249, Korean Law Information Center, <https://www.law.go.kr/LSW/eng/engLsInfoR.do?lsiSeq=253323>

⁵⁰ National Gambling Control Commission, “Introduction”, <https://www.ngcc.go.kr/eng/committee/introduction.do>

зохицуулдаг. Тус хуульд хууль бус тоглоомын бүтээгдэхүүн тараах, тоглоомоос бий болсон тоглоомын мөнгө, оноо, виртуал хөрөнгө зэрэг үр дүнг арилжих, зуучлах, буцаан худалдан авах үйлдлийг хориглосон байна. Ийм зөрчил гаргасан этгээдийг зарим тохиолдолд 5 жил хүртэл хорих, эсхүл 50 сая вон хүртэл торгох, мөн гэмт хэрэг үйлдэж олсон орлого болон түүнээс бий болсон хөрөнгийг хураах зохицуулалттай байна.⁵¹

Дээрхээс үзэхэд БНСУ-д ашиг олох зорилгоор мөрийтэй тоглоомын газар буюу орон зай байгуулсан этгээдэд 5 жил хүртэл хорих ял оногдуулах боломжтой бол Монгол Улсад мэдээллийн технологи ашиглан мөрийтэй тоглоом зохион байгуулсан этгээдэд 6 сараас 3 жил хүртэл хорих ял оногдуулахаар заасан. Үүнээс үзэхэд БНСУ нь зохион байгуулалтын шинжтэй үйлдэлд илүү өндөр эрүүгийн хариуцлага тогтоосон байна.

Монгол Улс БНСУ-ын жишээгээр хууль бус цахим мөрийтэй тоглоомд хүлээлгэх эрүүгийн хариуцлагын үр нөлөөг нэмэгдүүлэхийн зэрэгцээ зөвшөөрөгдөх боломжтой зарим хэлбэрийг тусгай зөвшөөрөл, хяналтын байгууллага, татвар, хэрэглэгчийн хамгаалалтын хүрээнд зохицуулах боломжийг судлах шаардлагатай.

3.3 Их Британи улсын зохицуулалт

Их Британи улс цахим мөрийтэй тоглоомыг бүрэн хориглодоггүй, харин Gambling Act 2005 буюу Мөрийтэй тоглоомын тухай хуулийн хүрээнд тусгай зөвшөөрөлтэйгөөр зохицуулдаг. Уг хуулийн хэрэгжилтийг UK Gambling Commission буюу Их Британийн Мөрийтэй тоглоомын хороо хариуцдаг. Тус байгууллагын тайлбарласнаар Их Британид мөрийтэй тоглоомын үйл ажиллагаа эрхлэх этгээд тухайн үйл ажиллагааны төрлөөс хамааран үйл ажиллагааны тусгай зөвшөөрөл авах шаардлагатай бөгөөд алсын зайнаас буюу цахим хэлбэрээр мөрийтэй тоглоом эрхлэхэд мөн тусгай зөвшөөрөл шаардагдана.

Их Британид “remote casino operating licence” буюу цахим казиноны тусгай зөвшөөрөл нь цахим хуудас, гар утас, телевиз болон бусад цахим үйлчилгээ ашиглан хэрэглэгчдэд покер, рулет, блэкжэк, онлайн слот зэрэг казиногийн тоглоом санал болгох эрхийг олгодог. Тусгай зөвшөөрөл авах шаардлага нь зөвхөн Их Британид байрладаг оператороор хязгаарлагдахгүй. Хэрэв оператор Их Британийн хэрэглэгчдэд цахим хэлбэрээр мөрийтэй тоглоомын үйлчилгээ үзүүлж байгаа бол тусгай зөвшөөрөл шаардагдана.⁵²

⁵¹ Republic of Korea, Game Industry Promotion Act, Articles 32, 44, Korean Law Information Center, https://elaw.klri.re.kr/eng_mobile/viewer.do?hseq=69946&key=8&type=sogan

⁵² UK Gambling Commission, “Remote sector guidance”, <https://www.gamblingcommission.gov.uk/licensees-and-businesses/sectors/sector/remote>

Их Британийн зохицуулалтын нэг чухал онцлог нь операторыг зөвхөн зөвшөөрөл авах төдийд хязгаарлахгүй, харин техникийн болон хэрэглэгчийн хамгаалалтын олон шаардлага тавьдагт оршино. Тухайлбал, Remote Gambling and Software Technical Standards буюу цахим мөрийтэй тоглоом, програм хангамжийн техникийн стандарт нь цахим оператор болон програм хангамжийн үйлчилгээ үзүүлэгчдийн дагаж мөрдөх техникийн, аюулгүй байдлын, тоглоомын шударга байдлын шаардлагыг тогтоодог.⁵³ Энэ нь цахим мөрийтэй тоглоомын үр дүн, хэрэглэгчийн данс, гүйлгээ, тоглоомын мэдээлэл, тоглогчийн хязгаарлалт зэрэг асуудлыг төрийн хяналтын хүрээнд оруулж буй хэлбэр юм.

Мөн Их Британид насанд хүрээгүй хүнийг цахим мөрийтэй тоглоомоос хамгаалах зохицуулалт өндөр түвшинд тавигддаг. Мөрийтэй тоглоомын хорооны тусгай зөвшөөрлийн нөхцөл, дадлын журамд цахим оператор хэрэглэгчийг мөнгө байршуулах, үнэгүй тоглоомд хандах, өөрийн мөнгөөр болон урамшууллаар тоглохын өмнө насны шалгалт хийх үүрэгтэй гэж заасан байна.⁵⁴

Их Британийн загвар нь тусгай зөвшөөрөл олгохоор хязгаарлагдахгүй, техникийн стандарт, насны баталгаажуулалт, тоглогчийн дансны бүртгэл, төлбөрийн ил тод байдал, хэрэглэгчийн хамгаалалт, сурталчилгааны хязгаарлалт зэрэг шаардлагыг хамтад нь тавьдаг. Энэ нь цахим мөрийтэй тоглоомыг зөвшөөрөх нэрээр хяналтгүй болгох бус, харин эсрэгээрээ төрийн хяналтад оруулж, хэрэглэгчийг хамгаалах зохицуулалтын загвар юм.

Монгол Улсын хувьд цахим мөрийтэй тоглоомыг хориглосон боловч гадаад цахим талбар, банкны данс, агентын сүлжээгээр дамжин уг үйл ажиллагаа далд хэлбэрээр үргэлжилж байна. Иймээс Их Британийн жишгээр хууль бус үйл ажиллагаанд эрүүгийн хариуцлагыг хэвээр хадгалахын зэрэгцээ Монгол Улсын иргэдэд чиглэсэн цахим үйлчилгээ үзүүлэгчдэд тусгай зөвшөөрөл, насны хяналт, төлбөрийн бүртгэл, мөнгө угаахтай тэмцэх шаардлага тавих боломжийг судлах нь зүйтэй.

3.4 АНУ-ын зохицуулалт

АНУ-д цахим мөрийтэй тоглоомын зохицуулалт холбооны болон муж улсын хоёр түвшинд хэрэгждэг. Холбооны хууль нь муж хоорондын болон гадаад харилцаатай бооцоо, хууль бус цахим мөрийтэй тоглоомын төлбөр тооцоо, хууль бус мөрийтэй

⁵³ UK Gambling Commission, “Remote gambling and software technical standards”, 2026, <https://www.gamblingcommission.gov.uk/licensees-and-businesses/guide/remote-gambling-and-software-technical-standards>

⁵⁴ UK Gambling Commission, “Remote gambling and software technical standards”, 2026, <https://www.gamblingcommission.gov.uk/licensees-and-businesses/guide/remote-gambling-and-software-technical-standards>

тоглоомын бизнесийг хязгаарладаг бол муж улс бүр өөрийн нутаг дэвсгэрт цахим казино, спортын бооцоо, цахим сугалааг зөвшөөрөх эсэхээ бие даан шийдвэрлэдэг.

Холбооны түвшинд Wire Act буюу 18 U.S.C. §1084 нь бооцоо, мөрийтэй тоглоомын бизнес эрхэлж буй этгээд муж хоорондын болон гадаад худалдааны хүрээнд холбооны хэрэгсэл ашиглан спортын тэмцээн, уралдаанд бооцоо тавих, бооцоонд туслах мэдээлэл дамжуулах, эсхүл бооцооны үр дүнд мөнгө авах эрх олгох мэдээлэл дамжуулахыг хориглодог. Зөрчсөн тохиолдолд торгох буюу хоёр жил хүртэл хорих ял оногдуулах боломжтой.⁵⁵

Мөн Unlawful Internet Gambling Enforcement Act буюу UIGEA-ийн 31 U.S.C. §5363-т бооцоо, мөрийтэй тоглоомын бизнес эрхэлж буй этгээд хууль бус цахим мөрийтэй тоглоомд оролцож буй хүнээс зээл, цахим шилжүүлэг, чек болон санхүүгийн бусад төлбөрийн хэрэгслийг мэдсээр байж хүлээн авахыг хориглосон.⁵⁶ Энэ хууль нь цахим мөрийтэй тоглоомын төлбөрийн урсгал, банк, санхүүгийн хэрэгслийг хянахад чиглэдэгээрээ Монгол Улсын Эрүүгийн хуулийн 20.19 дүгээр зүйлтэй харьцуулах ач холбогдолтой.

Муж улсын түвшинд Нью Жерси мужийг цахим мөрийтэй тоглоомыг зохицуулалтаар хангаж буй тод жишээ болгон авч үзэж болно. Нью Жерсид интернэт болон гар утасны тоглоомын тусгай журам үйлчилдэг бөгөөд тоглогч интернэт тоглоомын данс үүсгэж, уг дансаар дамжуулан цахим бооцоонд ашиглах мөнгөө байршуулах, авах боломжтой.⁵⁷ Мөн Нью Жерсид цахим мөрийтэй тоглоомоос өөрийгөө хасуулах тогтолцоо бий бөгөөд нэг удаа хүсэлт гаргаснаар тухайн этгээд Нью Жерсийн бүх интернэт тоглоом болон онлайн спортын бооцооны цахим талбараас өөрийгөө хасуулах боломжтой.

АНУ-ын зохицуулалтын онцлог нь цахим мөрийтэй тоглоомыг зөвшөөрсөн мужид ч нутаг дэвсгэрийн хяналт, тоглогчийн дансны бүртгэл, төлбөрийн урсгал, өөрийгөө хасуулах бүртгэл, операторын зөвшөөрлийг заавал шаардаж буйд оршино. Өөрөөр хэлбэл, цахим мөрийтэй тоглоомыг зөвшөөрсөн ч хэрэглэгч хаана байгаа, тухайн мужид үйлчилгээ авах эрхтэй эсэх, оператор тусгай зөвшөөрөлтэй эсэх, төлбөрийн гүйлгээ хууль ёсны эсэхийг шалгах тогтолцоо зэрэгцэн хэрэгждэг.

⁵⁵ 18 U.S.C. § 1084 “Transmission of wagering information; penalties”, Cornell Legal Information Institute, <https://www.law.cornell.edu/uscode/text/18/1084>

⁵⁶ 31 U.S.C. § 5363 “Prohibition on acceptance of any financial instrument for unlawful Internet gambling”, Cornell Legal Information Institute, <https://www.law.cornell.edu/uscode/text/31/5363>

⁵⁷ New Jersey Division of Gaming Enforcement, “Internet and Mobile Gaming Regulations, N.J.A.C. 13:69O”, <https://www.nj.gov/lps/ge/docs/Regulations/CHAPTER69O.pdf>

АНУ-ын зохицуулалтаас Монгол Улсад авч хэрэгжүүлж болох хамгийн онцлог зохицуулалт нь цахим мөрийтэй тоглоомын төлбөрийн урсгалыг банк, цахим шилжүүлэг, санхүүгийн хэрэгслээр нь хянах тогтолцоо юм. АНУ-ын жишээ нь цахим мөрийтэй тоглоомтой тэмцэхэд эрүүгийн хариуцлагаас гадна банк, төлбөрийн байгууллага, санхүүгийн хяналтын хамтын ажиллагаа зайлшгүй болохыг харуулж байна. Иймээс Монгол Улс цахим мөрийтэй тоглоомын зарим хэлбэрийг цаашид зохицуулах боломжийг судлах тохиолдолд төлбөрийн урсгалын хяналт, хэрэглэгчийн бүртгэл, өөрийгөө хасуулах тогтолцоог хамтад нь хуульчлах шаардлагатай.

3.5 Мальтын зохицуулалт

Мальта нь Европын цахим мөрийтэй тоглоомын зохицуулалтын хөгжсөн төвүүдийн нэг бөгөөд цахим мөрийтэй тоглоомыг тусгай зөвшөөрөл, операторын хяналт, тоглогчийн хамгаалалт, мөнгө угаахтай тэмцэх тогтолцоогоор зохицуулдаг. Гол хууль нь Gaming Act, Cap. 583 бөгөөд уг хуулийн хүрээнд Gaming Authorisations Regulations, Player Protection Directive, Gaming Authorisations and Compliance Directive зэрэг дэд зохицуулалтууд мөрдөгдөнө.

Мальтын Player Protection Directive-д “remote gaming” буюу алсын зайны тоглоомыг алсын харилцаа холбооны хэрэгслээр явагдах аливаа тоглоом гэж тодорхойлсон.⁵⁸ Энэ нь цахим хуудас, гар утасны хэрэглүүр болон бусад зайнаас холбогдох технологийн хэлбэрүүдийг хамруулах боломжтой өргөн ойлголт юм.⁵⁹ Тус журамд B2C тусгай зөвшөөрөл эзэмшигч онлайн үйлчилгээ үзүүлэгч цахим хуудсандаа өөрийн зөвшөөрлийн байдал, насанд хүрээгүй хүн тоглохыг хориглох тэмдэг, хариуцлагатай тоглоомын мэдээлэл, хэрэглэгчид зориулсан хамгаалалтын хэрэгслийн талаар ил тод мэдээлэх үүрэгтэй гэж заасан байна.

Мальтын зохицуулалтын давуу тал нь операторыг B2C буюу хэрэглэгчид шууд үйлчилгээ үзүүлэгч, B2B буюу тоглоомын чухал нийлүүлэлт, систем, программ хангамжийн үйлчилгээ үзүүлэгч гэж ялган зохицуулах боломжтойд оршино. Энэ нь цахим мөрийтэй тоглоомын зах зээлийн бодит бүтэцтэй нийцдэг. Учир нь цахим мөрийтэй тоглоом нь зөвхөн нэг оператороос бүрдэхгүй, харин платформ, тоглоомын програм, төлбөрийн систем, сурталчилгаа, хэрэглэгчийн бүртгэл, өгөгдлийн хамгаалалт зэрэг олон оролцогчтой байдаг.

⁵⁸ Malta Gaming Authority, “Directive 2 of 2018 – Player Protection Directive”, 2018, <https://www.mga.org.mt/app/uploads/Directive-2-of-2018-Player-Protection-Directive.pdf>

⁵⁹ Gaming Player Protection Regulations, Subsidiary Legislation 583.08, Malta, <https://legislation.mt/eli/sl/583.8/eng/pdf>

Мөн Мальтад мөрийтэй тоглоомын тусгай зөвшөөрөл эзэмшигчид мөнгө угаах, терроризмыг санхүүжүүлэхтэй тэмцэх хууль тогтоомжийг мөрдөх үүрэгтэй. Мальтын Мөрийтэй тоглоомын газар тусгай зөвшөөрөл олгох, сунгахдаа тухайн этгээд мөнгө угаах, терроризмыг санхүүжүүлэх эрсдэлийг удирдах бодлого, журам, системтэй эсэхийг үнэлдэг.

Мальтын жишээ нь цахим мөрийтэй тоглоомыг зохицуулалтаар хангахын тулд зөвхөн нэг хууль батлах бус, операторын зөвшөөрөл, хэрэглэгчийн хамгаалалт, техникийн систем, мэдээллийн ил тод байдал, мөнгө угаахтай тэмцэх үүргийг уялдуулсан олон давхар зохицуулалт шаардлагатайг харуулж байна.

Мальтын зохицуулалтаас Монгол Улсад авч хэрэгжүүлж болох хамгийн онцлог зохицуулалт нь цахим мөрийтэй тоглоомын оролцогчдыг нэг ерөнхий ойлголтоор бус, хэрэглэгчид шууд үйлчилгээ үзүүлэгч оператор, тоглоомын систем, программ, платформ нийлүүлэгч зэрэг үүргээр нь ялган зохицуулах явдал юм. Энэ нь цахим мөрийтэй тоглоом зөвхөн нэг зохион байгуулагчаас бус, төлбөрийн систем, цахим платформ, сурталчилгаа, хэрэглэгчийн бүртгэл зэрэг олон оролцогчоос бүрддэг бодит нөхцөлтэй нийцэж байна.

Монгол Улсын хувьд цахим мөрийтэй тоглоомын хэрэгт агент, админ, данс ашиглуулагч, платформ ашиглагч, зохион байгуулагчийн үүрэг хоорондоо холилдох тохиолдол их байна. Иймээс Монгол Улс цаашид хориглох бодлогоо хадгалах эсхүл тодорхой хэлбэрийг хатуу хяналттай зохицуулах эсэхээс үл хамааран цахим мөрийтэй тоглоомын оролцогчдын үүргийг ялгах, мөнгө угаахтай тэмцэх хяналт, хэрэглэгчийн хамгаалалтын шаардлагыг хуульд нарийвчлан тусгах шаардлагатай гэж дүгнэж болно.

Хүснэгт 3.1 Бусад улсын туршилага

Улс	Гол хууль, зохицуулалт	Зохицуулалтын загвар	Хяналтын гол механизм	Монгол Улсад авах ач холбогдол
Япон	Эрүүгийн хууль, 185–187 дугаар зүйл; тусгай казиногийн зохицуулалт	Мөрийтэй тоглоомыг ерөнхийдөө хориглодог боловч тусгай хуулиар зөвшөөрдөг	Энгийн мөрийтэй тоглоход торгох ял, байнгын тоглогчид 3 жил хүртэл хорих, зохион	Гэмт хэргийн санкцыг чангатгах

			байгуулагчид 3 сараас 5 жил хүртэл хорих ял оногдуулдаг.	
БНСУ	Эрүүгийн хууль, 246–249 дүгээр зүйл; Үндэсний мөрийтэй тоглоомын хяналтын хорооны зохицуулалт	Мөрийтэй тоглоомыг хориглодог боловч казино, сугалаа, спортын таавар зэрэг зөвшөөрөгдсөн хэлбэрийг тусгай хяналтаар зохицуулдаг.	Энгийн тоглогчид торгох ял, байнгын тоглогчид 3 жил хүртэл хорих, ашиг олох зорилгоор газар буюу орон зай байгуулсан этгээдэд 5 жил хүртэл хорих ял оногдуулдаг.	Гэмт хэргийн санкцыг чангатгах
Их Британи	Gambling Act 2005; Remote Gambling and Software Technical Standards; LCCP	Цахим мөрийтэй тоглоомыг тусгай зөвшөөрөлтэйгөөр зөвшөөрдөг	Цахим операторын зөвшөөрөл, техникийн стандарт, насны шалгалт, хэрэглэгчийн хамгаалалт	Цахим операторын тусгай зөвшөөрөл, насны баталгаажуулалт, техникийн стандартын загвар авах боломжтой
АНУ / Нью Жерси	Wire Act; UIGEA; New Jersey Internet and Mobile	Холбооны хязгаарлалт + мужийн зөвшөөрөл	Төлбөрийн урсгалын хяналт, цахим тоглоомын данс, нутаг	Данс, төлбөрийн урсгал, хэрэглэгчийн байршил, гадаад платформын

	Gaming Regulations		дэвсгэрийн хяналт, өөрийгөө хасуулах бүртгэл	асуудлыг тусгайлан зохицуулах хэрэгцээг харуулна
Мальта	Gaming Act; Player Protection Directive; Gaming Authorisations and Compliance Directive	Тусгай зөвшөөрөл, операторын ангилал, хэрэглэгчийн хамгаалалт	B2C/B2B зөвшөөрөл, тоглогчийн хамгаалалт, хариуцлагатай тоглоом, AML/CFT хяналт	Оператор, платформ нийлүүлэгч, хэрэглэгчид үйлчилгээ үзүүлэгчийг ялган зохицуулах загвар авах боломжтой
Монгол Улс	Эрүүгийн хууль 20.17, 20.18, 20.19; Зөвшөөрлийн тухай хууль; Зар сурталчилгааны тухай хууль	Одоогоор хориглох загвар давамгай	Эрүүгийн хариуцлага, данс ашиглуулах үйлдлийг гэмт хэрэгт тооцох, сурталчилгааг зүй бус зар сурталчилгаанд тооцох	Хориглох бодлогын үр нөлөөг үнэлж, цаашид хатуу нөхцөлтэй зохицуулалтын хувилбар судлах шаардлагатай

Эх сурвалж: Судлаачийн эмхэтгэл

Япон болон БНСУ-ын зохицуулалтаас үзэхэд эдгээр улс мөрийтэй тоглоомыг ерөнхийдөө гэмт хэрэг гэж үзэж, Эрүүгийн хуульдаа мөрийтэй тоглох, зуршмал байдлаар тоглох, ашиг олох зорилгоор мөрийтэй тоглоомын газар буюу орон зай байгуулах, сугалаа худалдах, зуучлах зэрэг үйлдлийг хориглосон байна. Гэвч энэ нь мөрийтэй тоглоомын бүх хэлбэрийг бүрэн хориглодог гэсэн үг биш бөгөөд тусгай хуулиар зөвшөөрөгдсөн казино, сугалаа, морин уралдаан, спортын таавар зэрэг зарим үйл ажиллагааг төрийн хатуу хяналт, тусгай зөвшөөрөл, зохицуулах байгууллагын хяналтын дор явуулах боломжтойгоор зохицуулжээ.

Мөн эдгээр улсын эрүүгийн санкц нь Монгол Улсын Эрүүгийн хуультай харьцуулахад зарим талаар илүү хүнд байна. Тухайлбал, Япон Улсад ашиг олох зорилгоор мөрийтэй тоглоомын газар ажиллуулсан этгээдэд 3 сараас 5 жил хүртэл хорих ял, БНСУ-д мөрийтэй тоглоомын газар буюу орон зай байгуулсан этгээдэд 5 жил хүртэл хорих ял оногдуулах боломжтой. Харин Монгол Улсад Эрүүгийн хуулийн 20.17 дугаар зүйлээр мэдээллийн технологи ашиглан мөрийтэй тоглоом зохион байгуулсан этгээдэд 6 сараас 3 жил хүртэл хорих ял оногдуулахаар заасан нь харьцангуй хөнгөн санкцтай гэж үзэж болно.

Цахим мөрийтэй тоглоомыг хориглох бодлого нь анх харахад нийгмийн хор уршгийг бууруулахад чиглэсэн мэт боловч цахим орчинд уг үйл ажиллагааг бүрэн таслан зогсоох боломж хязгаарлагдмал байдаг. Хэрэглэгчид гадаад цахим талбар ашиглах, зохион байгуулагчид олон нийтийн сүлжээ, нууц бүлэг, агентын сүлжээ, бусдын данс, виртуал хөрөнгө ашиглах, төлбөрийг олон шат дамжуулан шилжүүлэх боломжтой. Ийм нөхцөлд хориглох бодлого нь зах зээлийг устгах бус, харин төрийн хяналтаас гадуур далд хэлбэрт шилжүүлэх эрсдэлтэй.

Харин зохицуулалтын загвар нь цахим мөрийтэй тоглоомыг дэмжих бус, бодитой оршин буй эрсдэлийг ил болгож, төрийн хяналтын хүрээнд оруулах зорилготой. Их Британи, АНУ-ын зарим муж, Мальтын туршлагаас үзвэл цахим мөрийтэй тоглоомыг зөвшөөрөхдөө дараах хамгаалалтын механизмыг зэрэг хэрэгжүүлдэг байна. Үүнд: тусгай зөвшөөрөл, операторын тогтмол хяналт, техникийн стандарт, насны баталгаажуулалт, тоглогчийн дансны бүртгэл, өөрийгөө хасуулах бүртгэл, сурталчилгааны хязгаарлалт, мөнгө угаахтай тэмцэх хяналт, хууль бус оператортой тэмцэх арга хэмжээ багтана.

Ийм зохицуулалт нь хэрэглэгчийг хууль бус талбарт хамгаалалтгүй орхихоос сэргийлнэ. Хориглосон нөхцөлд хэрэглэгч хожлоо авч чадахгүй байх, хуурамч тоглоомд оролцох, хувийн мэдээллээ алдах, донтох эрсдэлд өртөх, өр төлбөрт орох тохиолдолд төрийн байгууллагад хандах боломж багатай. Харин тусгай зөвшөөрөлтэй операторын хувьд хэрэглэгчийн данс, төлбөр, тоглоомын үр дүн, хожлын олголт, гомдол шийдвэрлэх журам, өөрийгөө хасуулах хүсэлт зэрэг нь хуулийн хяналтад орно.

Монгол Улсын хувьд цахим мөрийтэй тоглоомын зохицуулалтыг боловсронгуй болгохдоо зөвхөн хориглох арга хэмжээгээр хязгаарлах бус, хууль бус үйл ажиллагаанд хатуу хариуцлага хүлээлгэхийн зэрэгцээ агент, админ, данс ашиглуулагч, зохион байгуулагчийн бодит үүргийг ялгамжтай тогтоох шаардлагатай. Мөн цаашид тусгай

зөвшөөрөл, татвар, мөнгө угаахтай тэмцэх хяналт, донтолтоос хамгаалах механизмыг хослуулсан зохицуулалтын боломжийг судлах нь зүйтэй.

Гэхдээ цахим мөрийтэй тоглоомыг зохицуулалтаар хангах нь түүнийг бүрэн чөлөөлөх гэсэн үг биш юм. Харин эсрэгээрээ зөвхөн хатуу шалгуур хангасан, санхүүгийн болон техникийн чадамжтай, мөнгө угаахтай тэмцэх хяналттай, хэрэглэгчийн хамгаалалтын тогтолцоотой операторт хязгаарлагдмал зөвшөөрөл олгохыг хэлнэ. Насанд хүрээгүй хүн, мөрийтэй тоглоомын донтолттой хүн, өөрийгөө хасуулсан хэрэглэгч, эмзэг бүлэгт чиглэсэн аливаа сурталчилгаа, урамшуулал, тоглоомын оролцоог хатуу хориглох шаардлагатай.

Санхүүгийн хориг арга хэмжээ авах байгууллага (FATF)-ын Европын бүс нутгийн байгууллага болох Монивал (MONEYVAL)-аас 2013 онд гаргасан “Цахим мөрийтэй тоглоомыг мөнгө угаах, терроризмыг санхүүжүүлэх зорилгоор ашиглах нь” гарын авлагад улс орнуудын цахим мөрийтэй тоглоомын эрх зүйн зохицуулалтыг ерөнхийд нь гурван загварт ангилан авч үзсэн байна. Энэхүү ангилал нь тухайн улсын хууль тогтоомжийн түвшин, хяналтын арга хэмжээ болон мөнгө угаах эрсдэлийн түвшинтэй уялдаатай гэж үзжээ. Үүнд:⁶⁰

Хүснэгт 3.2 Мөрийтэй тоглоомыг зохицуулж буй загвар

Ангилал	Зохицуулалтын төрөл	Тайлбар
Цагаан	Хүлээн зөвшөөрч, хуулиар зохицуулдаг	Цахим мөрийтэй тоглоомыг зөвшөөрч, тусгай зөвшөөрөл, хяналтын тогтолцоогоор зохицуулдаг
Саарал	Хууль бус гэж үздэггүй боловч зохицуулаагүй	Шууд хориглоогүй боловч тусгай эрх зүйн орчин, хяналтын тогтолцоо бүрдээгүй
Хар	Хууль бус гэж үзэж хориглодог	Цахим мөрийтэй тоглоомыг бүрэн хориглож, хууль бус үйл ажиллагаанд тооцдог

Эх сурвалж: MONEYVAL, “The Use of Online Gambling for Money Laundering and the Financing of Terrorism Purposes”

⁶⁰MONEYVAL, “The Use of Online Gambling for Money Laundering and the Financing of Terrorism Purposes”, Council of Europe, 2013, <https://www.coe.int/en/web/moneyval/activities/typologies>

Монивалын судалгаанд дурдсанаар саарал болон хар ангилалд хамаарах улс орнуудад цахим мөрийтэй тоглоом нь далд хэлбэрт шилжих, операторууд хууль сахиулах байгууллагын хяналтаас зайлсхийх, улмаар мөнгө угаах болон терроризмыг санхүүжүүлэх эрсдэл нэмэгдэх хандлагатай байдаг байна. Ялангуяа бүрэн хориглосон орчинд хууль бус платформууд хяналтгүйгээр үйл ажиллагаа явуулах нөхцөл бүрдэх боломжтой гэж үзжээ.

Харин цахим мөрийтэй тоглоомыг хууль ёсоор зөвшөөрч, зохицуулдаг буюу “цагаан” ангиллын улс орнуудад мөнгө угаах эрсдэл харьцангуй бага байдаг гэж дүгнэсэн байна. Үүний үндсэн шалтгаан нь:

- Тоглогчдыг харилцагчийг таних, баталгаажуулах ажиллагаанд хамруулдаг;
- Санхүүгийн гүйлгээ цахим хэлбэрээр бүртгэгдэж, хянах боломж бүрддэг;
- Үйлчилгээ эрхлэгч операторууд бүртгэлтэй, хяналтын байгууллагын хяналтад байдаг.

Энэхүү ангиллаас үзэхэд цахим мөрийтэй тоглоомын эрсдэл нь зөвхөн тухайн үйл ажиллагаанаас бус харин түүнийг зохицуулж буй эрх зүйн орчны үр нөлөө, хяналтын түвшнээс ихээхэн хамаарч байна гэж дүгнэж болно.

Харьцуулсан судалгааны үр дүнгээс үзэхэд цахим мөрийтэй тоглоомын эрх зүйн зохицуулалтад улс орнуудын сонгож буй арга хэлбэр өөр боловч нийтлэг зорилго нь хууль бус мөнгөн урсгалыг хянах, хэрэглэгчийг хамгаалах, мөнгө угаах болон зохион байгуулалттай гэмт хэргийн эрсдэлийг бууруулахад чиглэж байна. Иймээс цахим мөрийтэй тоглоомын зохицуулалтыг зөвхөн хориглох эсэх асуудлаар бус, харин уг үйл ажиллагааг төр хэр хэмжээнд хянаж, мөнгөн урсгалыг бүртгэж, оролцогчдын эрх зүйн байдлыг тодорхойлж чадаж байгаа эсэхээр үнэлэх шаардлагатай.

Монивалын ангиллаар авч үзвэл Монгол Улсын одоогийн зохицуулалт нь цахим мөрийтэй тоглоомыг хууль бус гэж үзэж хориглосон хар загварт байна. Гэвч шүүхийн практик, агентын оролцоо, гадаад цахим талбар, бусдын данс ашиглуулах хэлбэрээс харахад хориглосон зохицуулалт нь уг үйл ажиллагааг бүрэн арилгах бус, харин далд хэлбэрт шилжүүлэх эрсдэлтэй байна.

Япон, БНСУ-ын туршлагаас Монгол Улсад авах гол санаа нь эрүүгийн хоригийг хадгалах боловч зөвшөөрөгдөх боломжтой хэлбэрийг тусгай хууль, тусгай зөвшөөрөл, хяналтын байгууллагаар дамжуулан ялган зохицуулах явдал юм. Харин Их Британи, АНУ, Мальтын туршлагаас төлбөрийн урсгалын хяналт, хэрэглэгчийн насны баталгаажуулалт, операторын бүртгэл, гадаад цахим үйлчилгээ үзүүлэгчид тавих

шаардлага, мөнгө угаахтай тэмцэх дотоод хяналтыг Монгол Улсын зохицуулалтад тусгах боломжтой гэж үзэж болно.

Иймд Монгол Улсад цахим мөрийтэй тоглоомын эрх зүйн зохицуулалтыг боловсронгуй болгохдоо бүх хэлбэрийг ижил түвшинд хориглох бус, хууль бус зохион байгуулалт, данс ашиглуулах, мөнгө угаах эрсдэлтэй үйлдэлд эрүүгийн хариуцлагыг үр нөлөөтэй хэрэглэхийн зэрэгцээ тусгай зөвшөөрөл, татвар, санхүүгийн хяналт, хэрэглэгчийн хамгаалалтын шаардлагыг хослуулсан зохицуулалтын хувилбарыг судлах шаардлагатай байна. Ингэснээр цахим мөрийтэй тоглоомын далд зах зээлийг бууруулж, мөнгөн урсгалыг ил тод болгох, иргэдийг хамгаалах, хууль сахиулах байгууллагын хяналтын үр нөлөөг нэмэгдүүлэх боломж бүрдэнэ.

ДҮГНЭЛТ

Энэхүү судалгаагаар Монгол Улсад цахим мөрийтэй тоглоом зохион байгуулах, сурталчлах, төлбөрт таавар, бооцоот тоглоом зохион байгуулах болон эдгээр үйл ажиллагаанд данс, цахим мөнгө, виртуал хөрөнгө, харилцаа холбооны дугаар ашиглуулах үйлдэлд эрүүгийн хариуцлага хүлээлгэх эрх зүйн зохицуулалтыг онол, хууль тогтоомж, шүүхийн практик, ярилцлага, тоон судалгаа болон харьцуулсан эрх зүйн судалгаанд үндэслэн авч үзлээ. Судалгааны үр дүнд дараах дүгнэлтэд хүрэв.

Эрүүгийн хуульд хориглосон зохицуулалт бий болсон нь уг төрлийн үйл ажиллагаа бодит байдалд зогссон гэсэн үг биш юм. Цахим мөрийтэй тоглоом нь хаалттай цахим бүлэг, гадаад цахим талбар, бусдын банкны данс, агентын сүлжээ, цахим төлбөрийн хэрэгсэл, виртуал хөрөнгө зэрэг олон хэлбэрээр далд байдлаар үргэлжилж байна. Иймээс зөвхөн хориглох бодлого нь цахим орчны мөн чанарт бүрэн нийцэхгүй бөгөөд илрүүлэлт, гүйлгээний хяналт, олон улсын хамтын ажиллагаа, хэрэглэгчийн хамгаалалттай уялдахгүй бол үр нөлөө нь хязгаарлагдмал байна.

Шүүхийн практикт Эрүүгийн хуулийн 20.17 дугаар зүйл харьцангуй хэрэглэгдэж эхэлсэн боловч 20.18, 20.19 дүгээр зүйлүүдийн практик хэрэглээ хангалтгүй байна. Шүүхийн шийдвэрүүдээс үзэхэд банкны дансны хуулга, гар утсанд хийсэн үзлэг, цахим харилцааны мэдээлэл, гэрчийн мэдүүлэг, санхүүгийн шинжээчийн дүгнэлт зэрэг баримт голлох ач холбогдолтой байна. Харин 2025 оны нэмэлт, өөрчлөлтөөр шинээр хориглосон төлбөрт таавар, бооцоот тоглоом болон данс ашиглуулах үйлдэлтэй холбоотой шүүхийн шийдвэр маш цөөн байгаа нь шинэ зохицуулалт шүүхийн практикт бүрэн төлөвшөөгүй, илрүүлэлт, зүйлчлэл, нотлох ажиллагааны нэгдсэн аргачлал шаардлагатайг харуулж байна.

Агент, админ, данс ашиглуулагч, зохион байгуулагчийн үүргийг ялгах асуудал энэ төрлийн гэмт хэргийн гол хүндрэл болж байна. Судалгааны үр дүнгээс үзэхэд агент гэх этгээдүүдийн зарим нь зөвхөн дансаа ашиглуулах, мөнгө хүлээн авах, дамжуулах үүрэгтэй байхад зарим нь тоглогч татах, цэнэглэлт баталгаажуулах, цахим бүлэг удирдах зэрэг илүү идэвхтэй үүрэг гүйцэтгэж байна. Иймээс эдгээр этгээдийг нэг ижил түвшинд үнэлэх нь эрүүгийн эрх зүйн шударга ёсны зарчимд нийцэхгүй. Харин тухайн этгээдийн бодит оролцоо, ашиг хүртсэн хэмжээ, хууль бус шинжийг мэдэж байсан эсэх, зохион байгуулагчтай урьдчилан тохиролцсон эсэх, мөнгөний урсгалд ямар үүрэгтэй оролцсон зэргийг тус бүрд нь тогтоох шаардлагатай.

“Бооцоот таавар, хонжворт сугалааны тухай” хуулийн төсөл нь Монгол Улсад зөвхөн хориглох бус, тусгай зөвшөөрөл, татвар, санхүүгийн хяналт, серверийн байршил, оролцогчийг таньж мэдэх ажиллагаа, оролцуулахгүй хүний жагсаалт, хонжворын сан, тайлагнал зэрэг механизмаар зохицуулах боломж байсныг харуулж байна. Энэ төсөл нь цахим мөрийтэй тоглоомыг дэмжих бус, харин далд мөнгөн урсгалыг ил болгох, улсын хяналтад оруулах эрх зүйн хувилбар байж болох ач холбогдолтой байна.

Харьцуулсан судалгаагаар Япон, БНСУ нь мөрийтэй тоглоомыг эрүүгийн хуулиар хориглохын зэрэгцээ зарим хэлбэрийг тусгай хуулиар зөвшөөрч, хатуу хяналтын дор явуулдаг байна. Харин Их Британи, АНУ, Мальта зэрэг улс цахим мөрийтэй тоглоомыг тусгай зөвшөөрөл, техникийн стандарт, насны баталгаажуулалт, хэрэглэгчийн хамгаалалт, төлбөрийн урсгалын хяналт, мөнгө угаахтай тэмцэх шаардлагын хүрээнд зохицуулж байна. Эдгээр туршлагаас үзэхэд цахим мөрийтэй тоглоомыг зөвшөөрөх нь хяналтгүй болгох гэсэн үг биш, харин төрийн хяналтад оруулах нэг хэлбэр байж болох юм.

Иймээс Монгол Улсын одоогийн зохицуулалт нь хууль бус үйл ажиллагаанд эрүүгийн хариуцлага хүлээлгэх үндэслэлийг бүрдүүлсэн боловч цаашид дан ганц хориглох бодлого хангалтгүй байна. Хууль бус цахим мөрийтэй тоглоомд эрүүгийн хариуцлагыг үр нөлөөтэй хэрэглэхийн зэрэгцээ бооцоот тоглоом, төлбөрт таавар, хонжворт сугалаа зэрэг зарим хэлбэрийг тусгай зөвшөөрөл, татвар, санхүүгийн хяналт, хэрэглэгчийн хамгаалалт, мөнгө угаахтай тэмцэх хатуу шаардлагын хүрээнд ялган зохицуулах боломжийг бодитойгоор судлах шаардлагатай гэж дүгнэв.

САНАЛ

Судалгааны үр дүнд үндэслэн дараах саналыг дэвшүүлж байна.

- Эрүүгийн хуульд хэрэглэж буй мөрийтэй тоглоом, цахим мөрийтэй тоглоом, төлбөрт таавар, бооцоот тоглоом, зэрэг ойлголтыг нэг мөр тодорхой болгож хуульд нэр томъёоны тайлбар гаргах шаардлагатай. Эдгээр ойлголт тодорхой бус байвал 20.17, 20.18, 20.19 дүгээр зүйлүүдийг хэрэглэхэд зүйлчлэлийн зөрүү, нотлох ажиллагааны хүндрэл үүснэ.
- Эрүүгийн хуулийн 20.17 дугаар зүйлд цахим хэлбэрээр зохион байгуулсан, олон хүнийг хамруулсан, их хэмжээний орлого олсон, гадаад цахим талбар ашигласан, бусдын данс болон виртуал хөрөнгө ашигласан, насанд хүрээгүй хүнийг татан оролцуулсан тохиолдлыг хүндрүүлэх бүрэлдэхүүн болгон нарийвчлан тусгах нь зүйтэй. Одоогийн санкц нь зарим тохиолдолд гэмт хэрэг үйлдэж олсон орлогын хэмжээтэй харьцуулахад урьдчилан сэргийлэх нөлөө сул байх эрсдэлтэй байна.
- Эрүүгийн хуулийн 20.18 дугаар зүйлд заасан бооцоот тоглоомын зарим хэлбэрийг бүрэн хориглох бус, тусгай зөвшөөрөл, татвар, санхүүгийн хяналт, насны хязгаарлалт, мөнгө угаахтай тэмцэх шаардлагын хүрээнд хяналттайгаар зохицуулах боломжийг судлах шаардлагатай. Учир нь бооцоот тоглоом нь мөрийтэй тоглоомтой адил бүхэлдээ аз, тохиолдлын хүчин зүйлд тулгуурлах бус, тодорхой уралдаан, тэмцээн, үйл явдлын үр дүнг урьдчилан таамаглах, мэдээлэлд үндэслэн шийдвэр гаргах шинжийг агуулдаг.
- Эрүүгийн хуулийн 20.19 дүгээр зүйлийг хэрэглэх нэгдсэн шалгуур боловсруулж, агент, данс ашиглуулагч, админ, зохион байгуулагчийн үүргийг ялгах хэрэгтэй. Тухайлбал, тухайн этгээд зөвхөн дансаа ашиглуулсан эсэх, тоглогч татсан эсэх, мөнгөний хэмжээг хянасан эсэх, ашиг шимтгэл авсан эсэх, хууль бус шинжийг мэдэж байсан эсэх, дээд шатны зохион байгуулагчтай холбоотой эсэхийг тусгай шалгуур болгон тогтоох шаардлагатай.
- Цагдаа, прокурор, шүүхийн практикт цахим мөрийтэй тоглоомын хэрэг шалгах тусгай аргачлал батлах шаардлагатай. Уг аргачлалд банкны дансны хуулга шинжлэх, цахим чат, гар утасны үзлэг хийх, цахим хаяг, цахим бүлэг, хэрэглүүрийн мэдээллийг бэхжүүлэх, виртуал хөрөнгийн шилжилтийг мөрдөх, гадаад цахим талбартай холбогдох баримтыг авах, оролцогчдын үүргийг ялгах шалгуурыг тусгах нь зүйтэй.

- Банк, төлбөрийн үйлчилгээ үзүүлэгч, Санхүүгийн мэдээллийн алба, цагдаа, прокурорын хамтарсан мэдээлэл солилцох тогтолцоог сайжруулах шаардлагатай. Цахим мөрийтэй тоглоомтой холбоотой сэжигтэй гүйлгээний хэв шинжийг тодорхойлж, олон жижиг гүйлгээ, давтамжтай шилжүүлэг, ижил утгатай орлого, богино хугацааны өндөр дүнтэй мөнгөн урсгал, бусдын данс ашиглах шинжийг илрүүлэх хяналтын тогтолцоог бүрдүүлэх нь зүйтэй.
- Цахим мөрийтэй тоглоомын зарим хэлбэрийг бүрэн хориглох бодлогын үр нөлөөг дахин үнэлж, спортын бооцоо, төлбөрт таавар, хонжворт сугалааны зарим хэлбэрийг тусгай зөвшөөрөл, татвар, санхүүгийн хяналт, серверийн байршил, хэрэглэгчийн бүртгэл, насны баталгаажуулалт, донтолтоос хамгаалах шаардлагын хүрээнд зохицуулах боломжийг судлах хэрэгтэй. Энэ нь хууль бус далд зах зээлийг бууруулах, мөнгөн урсгалыг ил болгох, татварын орлого бүрдүүлэх боломжтой.
- Цахим мөрийтэй тоглоомын талаарх шүүхийн практикийг тогтмол нэгтгэж, Улсын дээд шүүх эсхүл холбогдох байгууллагаас зөвлөмж, тайлбар гаргах шаардлагатай. Ялангуяа “зохион байгуулах”, “дэмжлэг үзүүлэх”, “удаа дараа ашиглуулах”, “ашиг олох зорилго”, “мэдэж байсан эсэх” зэрэг ойлголтыг шүүхийн практикт нэг мөр хэрэглэх нь хууль хэрэглээний тогтвортой байдлыг хангана.

Ийнхүү Монгол Улсын цахим мөрийтэй тоглоомтой тэмцэх эрх зүйн бодлого нь зөвхөн хориглох, шийтгэх загвараас цааш хөгжиж, эрүүгийн хариуцлага, санхүүгийн хяналт, тусгай зөвшөөрөл, хэрэглэгчийн хамгаалалт, мөнгө угаахтай тэмцэх тогтолцоог хослуулсан цогц зохицуулалт руу шилжих шаардлагатай байна. Энэ нь нэг талаас хууль бус цахим мөрийтэй тоглоомын далд зах зээлийг бууруулах, нөгөө талаас иргэдийн эрх ашгийг хамгаалах, хууль ёсны санхүүгийн эргэлтийг бэхжүүлэхэд ач холбогдолтой юм.

НОМ ЗҮЙ

1. Эрх зүйн эх сурвалж

1. *Бооцоот таавар, хонжворт сугалааны тухай хуулийн төсөл*, 2022 он.
2. *Зөрчлийн тухай хууль /Шинэчилсэн найруулга/, 2017 он.*
3. *Зөвшөөрлийн тухай хууль /Шинэчилсэн найруулга/, 2022 он.*
4. *Казиногийн тухай хууль*, 1998 он.
5. *Монгол Улсын Эрүүгийн хууль*, 2015 он.
6. Хууль зүй, дотоодын хэргийн сайдын 2003 оны 155 дугаар тушаалын 1 дүгээр хавсралт.
7. Баянзүрх, Сүхбаатар, Чингэлтэй дүүргийн Эрүүгийн хэргийн анхан шатны тойргийн шүүхийн 2025 оны 10 дугаар сарын 07-ны өдрийн 2025/ШЦТ/2323 дугаар шийтгэх тогтоол.
8. Баянгол, Хан-Уул, Сонгинохайрхан дүүргийн Эрүүгийн хэргийн анхан шатны тойргийн шүүхийн 2025 оны 08 дугаар сарын 26-ны өдрийн 2025/ШЦТ/2041 дугаар шийтгэх тогтоол.
9. Баянгол, Хан-Уул, Сонгинохайрхан дүүргийн Эрүүгийн хэргийн анхан шатны тойргийн шүүхийн 2025 оны 09 дүгээр сарын 18-ны өдрийн 2025/ШЦТ/2176 дугаар шийтгэх тогтоол.
10. Орхон аймаг дахь Сум дундын анхан шатны шүүхийн 2025 оны 10 дугаар сарын 31-ний өдрийн 2025/ШЦТ/506 дугаар шийтгэх тогтоол.
11. Төв аймаг дахь сум дундын анхан шатны шүүхийн 2025 оны 02 дугаар сарын 18-ны өдрийн 2025/ШЦТ/82 дугаар шийтгэх тогтоол.
12. Увс аймаг дахь сум дундын анхан шатны шүүхийн 2025 оны 06 дугаар сарын 04-ний өдрийн 2025/ШЦТ/137 дугаар шийтгэх тогтоол.

2. Монгол хэлээрх

1. Монголбанк, “Гадаад валютын улсын нөөц”, 2025 он.
2. Монголбанк, Санхүүгийн мэдээллийн алба, “Типологийн тайлан”, 2022 он.
3. Монголбанк, Санхүүгийн мэдээллийн алба, “Цахим мөрийтэй тоглоомын хууль эрх зүйн зохицуулалт нь эдийн засгийн тогтвортой байдалд хэрхэн нөлөөлж байна вэ”, судалгааны ажил, 2025 он.
4. Монгол Улсын Их Хурал, “ЭЗБХ: Монголбанкны Хяналтын зөвлөлийн үйл ажиллагааны талаарх мэдээллийг сонсож, хуулийн төслүүдийг хэлэлцэхийг дэмжив”, 2025 он.

5. Монгол Улсын Сангийн яам, “Эд мөнгөний хонжворт сугалааны үйл ажиллагаа эрхлэх тусгай зөвшөөрөлтэй аж ахуйн нэгж”, 2023 он.
6. Улсын Их Хурлын Тамгын газар, Судалгаа, шинжилгээний хэлтэс, *Судалгааны эмхэтгэл*, 18-р боть, 2014 он, 77-99 дэх тал.

3. Гадаад хэлээрх

А. Англи хэлээрх

1. *Act on Development of Specified Integrated Resort Districts*, Act No. 80 of 2018, Japan.
2. *Criminal Act*, arts. 246–249, Republic of Korea.
3. Danish Gambling Authority, “Online Casino”, 2026 он.
4. European Commission, *Online Gambling in the Internal Market*, 2014 он.
5. European Gaming and Betting Association, “European Online Gambling Market”, 2023 он.
6. European Gaming and Betting Association, “Market Overview”, 2023 он.
7. Financial Action Task Force, *Money Laundering Risks in Gambling Sector*, 2021 он.
8. Gambling Act 2005, c. 19, § 3, Explanatory Notes: Section 3—Gambling, 2005 он.
9. Gambling Commission, *Licence Conditions and Codes of Practice: Remote SR Code 3.2.11*, 2026 он.
10. Gambling Commission, *Lotteries and the Gambling Act 2005: Definition of a Lottery*, 2021 он.
11. Gambling Commission, *National Strategy to Reduce Gambling Harms*, 2019 он.
12. Gambling Commission, *Remote Gambling and Software Technical Standards*, 2026 он.
13. Gambling Commission, *Remote Sector Guidance*, 2026 он.
14. *Game Industry Promotion Act*, art. 45, Republic of Korea.
15. Japan Casino Regulatory Commission, “Casino Regulations”
16. Malta Gaming Authority, *Player Protection Directive*, 2018 он.
17. Malta, *Gaming Player Protection Regulations*, Subsidiary Legislation 583.08, 2018 он.
18. Ministry of Home Affairs Singapore, *Maintaining Law and Order: Regulating Casino and Gambling Industry*, 2026 он.
19. Ministry of Social and Family Development, *Strengthening Social Safeguards for Gambling*, 2022 он.
20. MONEYVAL, *The Use of Online Gambling for Money Laundering and the Financing of Terrorism Purposes*, 2013 он.
21. National Gambling Control Commission Act, Act No. 8279 of 2007, Republic of Korea.

22. New Jersey Division of Gaming Enforcement, *Internet and Mobile Gaming Regulations*, он тодорхойгүй.
23. Oxford Economics, *Economic Impact of Legalized Sports Betting*, American Gaming Association, 2017 он.
24. *Penal Code*, Act No. 45 of 1907, arts. 185–187, Japan.
25. Statista, “Online Gambling”, 2025 он.
26. The National Gambling Control Commission, “Gaming Industry”
27. Victorian Gambling and Casino Control Commission, *National Consumer Protection Framework*, 2024 он.
28. World Health Organization, *Gambling*, 2024 он.

ХАВСРАЛТ

Хавсралт 1. Ярилцлагын аргаар авсан судалгаа

1. Таны ажлын туршлага, ажиглалтаар цахим мөрийтэй тоглоомын хэрэг сүүлийн жилүүдэд ямар хэлбэрээр илүү түгээмэл илэрч байна вэ?

Хариулт:

2020 оноос Эрүүгийн хуулийн 20.17 дугаар зүйл хэрэгжиж эхэлсэн. Сүүлийн үед цахим мөрийтэй тоглоом буюу мэдээллийн технологи ашиглаж мөрийтэй тоглоом, бооцоот тоглоом, төлбөрт тааврын үйл ажиллагаа явуулах тохиолдол нэмэгдэж байна.

Цахим мөрийтэй тоглоомын хувьд ихэвчлэн Pokerart платформоор дамжуулан покер тоглоомын үйл ажиллагаа явагдаж байна. Энэ төрлийн үйл ажиллагааг Эрүүгийн хуулийн тусгай ангийн 20.17 дугаар зүйлд заасны дагуу шийдвэрлэж байгаа.

Pokerart тоглоомын сүлжээ нь ОХУ-аар дамжин Монгол Улсад үйл ажиллагаа явуулдаг гэж ойлгогддог. Гэхдээ ОХУ-ын тухайн платформ нь Монгол Улсад үйл ажиллагаагаа хүчээр шахаж байгаа гэсэн үг биш. Харин Монголд уг үйл ажиллагааг зохион байгуулж буй этгээдүүд сарын суурь хураамж төлж, эрх авч ашигладаг. Сарын суурь хураамж нь ойролцоогоор 4 сая төгрөг байдаг.

Энэ төрлийн үйл ажиллагаа ихэнх тохиолдолд Telegram группээр дамжин тоглогч татдаг. Нэг өрөөнд орж ирсэн тоглогч хожих магадлал 10-аас 1 гэсэн албан бус мэдээлэл байдаг.

1xBet буюу төлбөрт таавар, бооцоот тоглоомын хувьд сүүлд хуулиар зохицуулагдсан шинэ төрлийн үйл ажиллагаа гэж хэлж болно. Энэ төрлийн үйл ажиллагааг Эрүүгийн хуулийн 20.18 дугаар зүйлээр хориглосон. Ихэвчлэн амьжиргааны боломж тааруу хүмүүсийн дансыг ашиглах, Telegram групп ашиглах, мөн биткойноор дамжуулан цэнэглэлт хийх хэлбэр ажиглагддаг.

2. Цахим мөрийтэй тоглоомын хэрэгт админ, “агент” гэж нэрлэгддэг этгээдүүд ямар үүрэгтэй оролцдог гэж практикт ажиглагддаг вэ?

Хариулт:

Цахим мөрийтэй тоглоомын агентууд нь ихэвчлэн өөрийн дансыг ашиглуулах, мөнгө татах, мөнгө илгээх үүрэгтэйгээр оролцдог. Өөрөөр хэлбэл, тоглогчдоос орж ирсэн мөнгийг хүлээн авах, тухайн мөнгийг цааш шилжүүлэх ажиллагаанд оролцдог.

Админ эрхтэй этгээдүүдийн хувьд хэд хэдэн төрлийн эрхтэй байдаг. Зарим нь тоглогчтой харилцах, зарим нь цэнэглэлт баталгаажуулах, зарим нь хяналтын үүрэгтэй байж болно.

Энэ утгаараа админ гэх этгээдүүд нь зөвхөн дансаа ашиглуулдаг идэвхгүй этгээд биш, харин тодорхой хэмжээнд хамтран оролцогчийн шинжтэй байж болно. Мөн агентууд нь олон төрөл байх боломжтой бидний нэршлээр агент гэдэг боловч цаанаа зүгээр дансаа ашиглуулж буй этгээд, хэний дансыг ашиглаж буйгаа мэдэхгүй этгээд зэрэг олон төрлийн хүмүүс байгаа нь зохион байгуулагчид маш том сүлжээтэй байгааг илтгэнэ.

3. Эрүүгийн эрх зүйн үүднээс агент гэж нэрлэгдэж буй этгээдийг зохион байгуулагч, хамтран оролцогч, дэмжлэг үзүүлэгч, эсхүл доод шатны гүйцэтгэгчийн аль хэлбэрээр үнэлэх боломжтой вэ?

Хариулт:

Эрүүгийн эрх зүйн үүднээс агентуудыг ихэвчлэн хамтран оролцогч гэж авч үзэх боломжтой. Учир нь тэд тухайн тоглоомыг шууд зохион байгуулахгүй байж болох ч мөрийтэй тоглоомын үйл ажиллагаанд хэрэгтэй мөнгөний урсгалыг бүрдүүлэх, данс ашиглуулах, мөнгө татах, цааш шилжүүлэх үүрэгтэй оролцдог.

Pokerarr-ийн хувьд гадаад зохион байгуулалттай холбоотой, мөн 1xBet зэрэг платформтой холбоотой тохиолдолд зохион байгуулагчид сарын тодорхой хураамж төлж эрх авч ашигладаг. Иймд агентын үүрэг нь тухайн үйл ажиллагаанд санхүүгийн дэмжлэг үзүүлж байгаа хэлбэртэй харагддаг.

Гэхдээ агент бүрийн үүрэг адилгүй. Зарим нь зөвхөн дансаа ашиглуулсан, зарим нь мөнгө татах, шилжүүлэх, тоглогчтой харилцах зэрэг илүү идэвхтэй үүрэгтэй байж болно. Тиймээс тухайн хүний бодит оролцоог тусад нь тогтоох шаардлагатай.

4. Таны бодлоор цахим мөрийтэй тоглоомын админ, агент гэж нэрлэгдэж буй этгээдүүдийн эрх, үүргийг хуульд илүү тодорхой болгох шаардлага бий юу?

Хариулт:

Агент, админ гэж нэрлэгдэж байгаа этгээдүүдийн эрх, үүргийг илүү тодорхой болгох шаардлага бий гэж үзэж байна. Учир нь практикт агент, админ, зохион байгуулагч, данс ашиглуулагч, мөнгө дамжуулагч гэх үүргүүд хоорондоо холилдох тохиолдол байдаг.

Зарим хүн зөвхөн дансаа ашиглуулсан гэж тайлбарладаг боловч тухайн дансаар олон удаагийн гүйлгээ орж гарсан, тодорхой хэмжээний төлбөр авсан, эсхүл зохион

байгуулагчтай харилцсан баримт илэрдэг. Ийм тохиолдолд тухайн хүнийг зөвхөн идэвхгүй оролцогч гэж үзэх боломжгүй.

Гэхдээ эсрэгээрээ зарим хүн хууль зүйн эрсдэлийг бүрэн ойлгоогүй, амар хялбар аргаар мөнгө олох зорилгоор дансаа ашиглуулсан байж болно. Иймд агентын үүргийг хуульд, эсхүл хууль хэрэглээний тайлбар, практикт тодорхой болгох шаардлагатай. Ингэснээр гол зохион байгуулагч, хамтран оролцогч, дэмжлэг үзүүлэгч, доод шатны гүйцэтгэгчийг ялгаж үнэлэх боломжтой болно.

5. Цахим мөрийтэй тоглоомын агентуудаар дамжсан мөнгө ямар урсгалаар хаашаа явдаг вэ? Гадаад улс руу гардаг уу?

Хариулт:

Ихэнх тохиолдолд тухайн мөнгө Монгол Улсдаа үлддэг. Pokeratт тоглоомын хувьд сервер ашиглан хүмүүсээс мөнгө татаж, тоглоомд оролцуулдаг. Зохион байгуулж буй этгээдүүд ОХУ-д байрлах сервер рүү сарын хураамжаа төлдөг. Харин хураамжаа төлсний дараа үлдсэн мөнгө Монгол Улсад үлдэж, зохион байгуулагчид тухайн мөнгийг бэлэн мөнгө болгох, үл хөдлөх хөрөнгө болгох, биткойн болгох зэргээр ашиглах буюу мөнгө угаах шинжтэй үйлдэл хийх эрсдэлтэй.

1xBet-ийн хувьд сервер нь гадаад улсад байдаг. Цэнэглэлт хийсэн мөнгө шууд гадаад улс руу шилжих боломжтой. Харин агентууд цэнэглэлт хийсэн үнийн дүнгээс хамаарч цалинждаг. Зарим агент сард дунджаар 3-10 сая төгрөг олох тохиолдол байдаг гэж практикт ажиглагддаг.

Энэ төрлийн үйл ажиллагаа явуулдаг агентууд ихэнх тохиолдолд амьжиргааны түвшин доогуур, амар хялбар аргаар мөнгө олох гэсэн хүмүүс, эсхүл дансаа ашиглуулж төлбөр авдаг хүмүүс байх нь түгээмэл байдаг.

6. Цахим мөрийтэй тоглоом зохион байгуулсан, эсхүл түүнд дэмжлэг үзүүлсэн эсэхийг нотлоход ямар төрлийн нотлох баримт хамгийн чухал байдаг вэ?

Хариулт:

Ихэвчлэн дансны хуулгыг шалгахад тухайн үйл ажиллагаа ойлгомжтой болдог. Дансанд орж ирсэн мөнгөн дүн, гүйлгээний утга, давтамж, хэнээс орж ирсэн, хаашаа шилжсэн зэрэг мэдээлэл маш чухал.

Тухайлбал, богино хугацаанд олон хүнээс ижил төрлийн гүйлгээ орж ирсэн эсэх, гүйлгээний утга нь тоглоом, оноо, цэнэглэлт, хэрэглэгчийн нэртэй холбоотой эсэх, мөн тухайн мөнгө цааш өөр данс руу шилжсэн эсэхийг хардаг. Үнийн дүн, гүйлгээний

давтамж, гүйлгээний утга зэрэг нь тухайн данс мөрийтэй тоглоомын үйл ажиллагаанд ашиглагдсан эсэхийг тогтооход чухал ач холбогдолтой.

Мөн зөвхөн дансны хуулгаас гадна цахим чат, Telegram групп, фейсбүүк хаяг, гар утсанд хийсэн үзлэг, гэрчийн мэдүүлэг, шүүгдэгчийн мэдүүлэг зэрэг баримтыг хамтад нь үнэлэх шаардлагатай.

Хавсралт 2. Тоон судалгааны анкетын судалгаа

	1. Цахим мөрийтэй тоглоом болон төлбөрт таавартай холбоотой агент болон админ нь ямар үүрэг гүйцэтгэдэг вэ?	2. Агент болон админууд энэ төрлийн үйл ажиллагаанд оролцох гол шалтгаан юу вэ?	3. Агентуудын дансанд орж ирсэн мөнгө цаашид хаашаа шилждэг талаар мэдэх үү?	4. Агентууд бие даан ажилладаг уу, эсвэл заавар чиглэл өгдөг дээд шатны хүмүүс байдаг уу?	5. Агентын дансаар дамжсан мөнгө цаашлаад ямар урсгалд шилждэг талаар мэдээлэл байдаг уу?
1	Мөнгө хүлээн авах, дамжуулах	Хууль зүйн эрсдэлийг дутуу ойлгох	Сайн мэдэхгүй	Бие даан ажилладаг	Тэр талаар мэдээлэл дутуу мэдэхгүй
2	Мөнгө хүлээн авах, дамжуулах	Хууль зүйн эрсдэлийг дутуу ойлгох	Сайн мэдэхгүй	Бие даан ажилладаг	Мэдээлэл байхгүй
3	Сайн мэдэхгүй	Бусад	Сайн мэдэхгүй	Байхгүй	Мэдээлэл байхгүй
4	Мөнгө хүлээн авах, дамжуулах	Ажилгүйдэл, орлогын дутагдал	Зарим нь ойлгодог, зарим нь мэддэггүй	Дээд шатны хүмүүс байдаг энэ нь яг компанийн бүтэц шиг тогтолцоо байдаг	тодорхой хэсэг нь гадаадруу, үлдсэн хэсэг нь зохион байгуулагчид очдог
5	Мөнгө хүлээн авах, дамжуулах	Ажилгүйдэл, орлогын дутагдал	Зарим нь ойлгодог, зарим нь мэддэггүй	агентууд бие даан ажиллах боломжгүй. дээр зохион	агентууд энэ талаар тодорхой мэдээлэл

				байгуулж буй этгээд байдаг	бага. зохион байгуулдаг хүмүүс мэднэ
6	Мөнгө хүлээн авах, дамжуулах	Ажилгүйдэл, орлогын дутагдал	Зарим нь ойлгодог, зарим нь мэддэггүй	Ихэвчлэн дээрээс чиглэл өгдөг хүмүүс байдаг	мэдээлэл байхгүй
7	Мөнгө хүлээн авах, дамжуулах	Түргэн хугацаанд мөнгө олох хэрэгцээ	Ихэнх тохиолдолд эцсийн хүлээн авагчийг мэддэггүй	зохион байгуулдаг дээд шатны хүмүүс байдаг гэж боддог	мөнгө гадаадруу шилждэг байх магадлалтай
8	Мөнгө хүлээн авах, дамжуулах	Өр, төлбөр, санхүүгийн дарамт	Сайн мэдэхгүй	бие даан ажиллах ховор	мэдээлэл байхгүй
9	Зөвхөн өөрийн дансаа ашиглуулах	Ажилгүйдэл, орлогын дутагдал	Зарим нь ойлгодог, зарим нь мэддэггүй	зохион байгуулалттай сүлжээ байдаг	Мөнгөний тодорхой хэсэг зохион байгуулагчдад очдог
10	Мөнгө хүлээн авах, дамжуулах	Хууль зүйн эрсдэлийг дутуу ойлгох	Ихэнх тохиолдолд эцсийн хүлээн авагчийг мэддэггүй	дээд шатны хүмүүсийн заавраар ажилладаг	урсгалын талаар агентууд өөрсдөө ч сайн мэдээлэлгүй байдаг