Council of Scientific and Industrial Research
Anusandhan Bhawan, 2, Rafi Marg, New Delhi-110001

No. : 5-1(17)/2008-PD Date : 23.07.2026

OFFICE MEMORANDUM

Sub : Operationalisation of the Promotion and Regulation of Online Gaming Act, 2025 – reg.

The undersigned is directed to state that the Competent Authority has accorded approval to forward the D.O. letter No. 2(3)/2025-CyberLaws-Part(2) dated 18th June, 2026 and Gazette Notifications dated 22.08.2025 and 22.04.2026 on the above subject issued by Secretary, Ministry of Electronics and Information Technology, Government of India to all CSIR Labs./Instts./Units for information, guidance and compliance.

23/7/26
Amrendra Kumar
Under Secretary (PD)

Encl. : As above

Copy to :

1) The Directors/Heads of all CSIR National Labs./Instts./Hqrs./Units
2) CSIR Website
3) Office copy

एस. कृष्णन, आई.ए.एस.
सचिव
S. Krishnan, I.A.S.
Secretary

इलेक्ट्रॉनिकी और सूचना प्रौद्योगिकी मंत्रालय
भारत सरकार
Ministry of Electronics &
Information Technology (MeitY)
Government of India

सत्यमेव जयते

D.O. No.- 2(3)/2025-CyberLaws-Part(2)

Dated: 18th June 2026

JS (DSIR & CS(R)

Dear Secretary,

Subject: Operationalisation of the Promotion and Regulation of Online Gaming Act, 2025 – regarding.

As you are aware that the Promotion and Regulation of Online Gaming Act, 2025 ("the Act") has been brought into force by the Central Government from 1st May, 2026.

2. The Act has been enacted with an objective of promoting innovation in e-sports and online social gaming, while ensuring a safe, responsible and accountable online gaming ecosystem in the country. It also recognizes the risks arising from Online Money Games including financial losses, addiction and harm to public and social welfare. Accordingly, it adopts a framework to prevent offering, operation, facilitation, promotion and financial enablement of Online Money Games.

3. The Act establishes a comprehensive national framework for the promotion and regulation of the online gaming sector, including e-sports and online social games, while prohibiting online money games and online money gaming services. The Act further provides for the establishment of the Indian Online Gaming Authority ("the Authority").

4. The Authority has since been constituted and has commenced its functions from 1st May, 2026. The Authority shall, inter alia, undertake determination of online games, categorisation, registration of eligible online games, examination of complaints, issuance of directions and coordination with relevant stakeholders for effective implementation of the statutory framework.

5. The Central Government has also authorised following officers for investigation of offences under the Act:

(i) Police officer in charge of a cyber cell in a State and Union territory, or
(ii) Any nodal cyber cell officer in the State Government or Union territory administration, including those at the level of police station, district or Commissionerate.

6. In view of the above the concerned Ministry/Department of the Central Government, all State Governments and Union Territory Administrations are requested to take note of the operationalisation of the Act, the Rules and the Authority and to disseminate the same to the concerned Departments and agencies, including Police Authorities, Cyber Crime Units, and other relevant Enforcement Agencies, District Administrations and other relevant authorities under their jurisdiction. It is further requested to extend necessary cooperation in the implementation and enforcement of the Act and the Rules, including in matters relating to:

Office of DG, CSIR & Secretary DSIR
Diary No. 631
Received on 30.06.26
Sent on 30.06.26

Contd..2/..

Digital India
Power To Empower

(i) identification and reporting of online money gaming services operating in contravention of the Act;
(ii) investigation of offences and coordination with the Authority and Central Government agencies, wherever required;
(iii) dissemination of public awareness regarding the statutory framework governing online gaming; and
(iv) facilitation of timely exchange of information relating to complaints, enforcement actions and emerging trends in the online gaming ecosystem.

7. The Section 14 of the Act provides that in cases of non-compliance of Section 5, 6 and 7 of the Act, any information relating to online money game and online money gaming service shall be liable to be blocked in the manner and procedure under Section 69A of the Information Technology Act, 2000 ("IT Act") and the Information Technology (Procedure and Safeguards for Blocking for Access of Information by Public) Rules, 2009. Accordingly, it may be noted that the nodal officer of the Ministry/Department of the Central Government, State Government or Union Territory, and any Agency of the Central Government notified in the Official Gazette by the Central Government may, in exercise of the Section 14 of the Act, send requests to the Designated Officer under the Section 69A of the IT Act for blocking of information relating to online money game and online money gaming service.

8. For any information regarding the Act and the Authority, Shri. T. Santhosh [Scientist 'F', MeitY and Secretary, OGAI], Email: oga.india@meity.gov.in Phone:- 011-24364741 may please be contacted.

With regards,

Yours sincerely,

(S. Krishnan)

Encl.: As above

To:

The Secretaries to all Ministries/Departments of Central Government.

रजिस्ट्री सं० डी० एल०—(एन)04/0007/2003—25 REGISTERED NO. DL—(N)04/0007/2003—25

भारत का राजपत्र
The Gazette of India

सी.जी.-डी.एल.-अ.-22082025-265635
CG-DL-E-22082025-265635

असाधारण
EXTRAORDINARY
भाग II — खण्ड 1
PART II — Section 1
प्राधिकार से प्रकाशित
PUBLISHED BY AUTHORITY

सं० 37] नई दिल्ली, शुक्रवार, अगस्त 22, 2025/श्रावण 30, 1947 (शक)
No. 37] NEW DELHI, FRIDAY, AUGUST 22, 2025/SHRAVANA 30, 1947 (Saka)

इस भाग में भिन्न पृष्ठ संख्या दी जाती है जिससे कि यह अलग संकलन के रूप में रखा जा सके।
Separate paging is given to this Part in order that it may be filed as a separate compilation.

MINISTRY OF LAW AND JUSTICE
(Legislative Department)

New Delhi, the 22nd August, 2025/*Shravana* 30, 1947 *(Saka)*

The following Act of Parliament received the assent of the President on the 22nd August, 2025 and is hereby published for general information:—

THE PROMOTION AND REGULATION OF ONLINE GAMING ACT, 2025

No. 32 of 2025

[22*nd August,* 2025.]

An Act to promote and regulate the online gaming sector including e-sports, educational games and social gaming; to provide for the appointment of an Authority for coordinated policy support, strategic development and regulatory oversight of the sector; to prohibit the offering, operation, facilitation, advertisement, ptomotion and participation in online money games through any computer resource, mobile device or the internet, particularly where such activities operate across State borders or from foreign jurisdictions; to protect individuals, especially youth and vulnerable populations, from the adverse social, economic, psychological and privacy-related impacts of such games; to ensure the responsible use of digital technologies; to maintain public order and protect public health; to safeguard the integrity of financial systems and the security and sovereignty of the State; to establish a uniform national-level legal framework in the public interest; and for matters connected therewith or incidental thereto.

WHEREAS the online gaming sector has rapidly evolved into one of the most dynamic and fastest-growing segments of the digital and creative economy, offering significant opportunities for innovation, cognitive development, employment generation, technological advancement and global competitiveness;

AND WHEREAS India possesses a large and growing pool of young professionals with technological capabilities and rapidly expanding domestic market, which together enable the country to assume a leadership role in the global online gaming value chain;

AND WHEREAS the online gaming ecosystem comprises diverse segments, including e-sports, casual and social games, educational games and online money games, and is currently operating in the absence of a dedicated institutional and legal framework necessary for strategic coordination, capacity building, common infrastructure, research and responsible innovation;

AND WHEREAS the lack of a coherent and enabling legal framework has hindered the sector's structured development and the promotion of responsible gaming practices, requiring urgent policy intervention and support mechanisms;

AND WHEREAS the parallel proliferation of online money games accessible through mobile phones, computers and the internet, and offering monetary returns against user deposits has led to serious social, financial, psychological and public health harms, particularly among young individuals and economically disadvantaged groups;

AND WHEREAS such games often use manipulative design features, addictive algorithms, bots and undisclosed agents, undermining fairness, transparency and user protection, while promoting compulsive behaviour leading to financial ruin;

AND WHEREAS platforms offering online gaming system are often aggressively marketed through pervasive advertising campaigns, including celebrity and influencer endorsements, thereby amplifying their reach and impact especially among the youth and vulnerable groups;

AND WHEREAS the unchecked expansion of online money gaming services has been linked to unlawful activities including financial fraud, money-laundering, tax evasion, and in some cases, the financing of terrorism, thereby posing threats to national security, public order and the integrity of the State;

AND WHEREAS considering the deleterious and negative impact of online money games on the individuals, families, society and the nation and given the technical aspects including the very nature of the electronic medium used for online money games, the algorithms applied and the national and transnational networks involved therein;

AND WHEREAS many such services operate from offshore jurisdictions, bypassing domestic laws, undermining state-level regulations, and presenting significant enforcement challenges in terms of extra-territorial jurisdiction and inter-State inconsistencies;

AND WHEREAS it is expedient in the public interest for the Union Government to assume legislative competence over the online gaming sector to ensure the creation of a secure, structured and innovation-friendly digital environment, while addressing the associated risks to public health, consumer safety, public morality and financial sovereignty;

AND WHEREAS it is necessary to clearly delineate and categorise the various forms of online games and to provide a tailored legal framework to govern each sub-sector of the industry appropriately.

BE it enacted by Parliament in the Seventy-sixth Year of the Republic of India as follows:—

CHAPTER I

PRELIMINARY

Short title, extent and commencement.

1. (*1*) This Act may be called the Promotion and Regulation of Online Gaming Act, 2025.

(*2*) It extends to the whole of India and also applies to online money gaming service offered within the territory of India or operated from outside the territory of India.

(*3*) It shall come into force on such date as the Central Government may, by notification in the Official Gazette, appoint.

2. (*1*) In this Act, unless the context otherwise requires,— Definitions.

(*a*) "advertisement" shall have the meaning as assigned to it in the Consumer Protection Act, 2019; 35 of 2019.

(*b*) "Authority" means an Authority constituted under section 8;

(*c*) "e-sport" means an online game which—

(*i*) is played as part of multi-sports events;

(*ii*) involves organised competitive events between individuals or teams, conducted in multiplayer formats governed by predefined rules;

(*iii*) is duly recognised under the National Sports Governance Act, 2025, and registered with the Authority or agency under section 3; 25 of 2025.

(*iv*) has outcome determined solely by factors such as physical dexterity, mental agility, strategic thinking or other similar skills of users as players;

(*v*) may include payment of registration or participation fees solely for the purpose of entering the competition or covering administrative costs and may include performance-based prize money by the player; and

(*vi*) shall not involve the placing of bets, wagers or any other stakes by any person, whether or not such person is a participant, including any winning out of such bets, wagers or any other stakes;

(*d*) "internet" means the combination of computer facilities and electromagnetic transmission media, and related equipment and software, comprising the interconnected worldwide network of computer networks that transmits information based on a protocol for controlling such transmission;

(*e*) "notification" means a notification published in the Official Gazette and the term "notify" shall be construed accordingly;

(*f*) "online game" means any game, which is played on an electronic or a digital device and is managed and operated as a software through the internet or any other kind of technology facilitating electronic communication;

(*g*) "online money game" means an online game, irrespective of whether such game is based on skill, chance, or both, played by a user by paying fees, depositing money or other stakes in expectation of winning which entails monetary and other enrichment in return of money or other stakes; but shall not include any e-sports;

(*h*) "online money gaming service" means a service offered by a person for entering or playing the online money game;

(*i*) "online social game" means an online game which—

(*i*) does not involve staking of money or other stakes or participation with the expectation of winning by way of monetary gain in return of money or other stakes;

(*ii*) may allow access through payment of a subscription fee or one-time access fee, provided that such payment is not in the nature of a stake or wager;

(*iii*) is offered solely for entertainment, recreation or skill-development purposes; and

(*iv*) is not an online money game or e-sport;

(*j*) "other stakes" means anything recognised as equivalent or convertible to money and includes credits, coins, token or objects or any other similar thing, by whatever name called and whether it is real or virtual, which is purchased by paying money directly or by indirect means or as part of, or in relation to, an online game;

(*k*) "person" includes—

(*i*) an individual;

(*ii*) a Hindu undivided family;

(*iii*) a company;

(*iv*) a firm;

(*v*) an association of persons or a body of individuals, whether incorporated or not;

(*vi*) the State; and

(*vii*) every artificial juristic person, not falling within any of the preceding sub-clauses;

(*l*) "prescribed" means prescribed by rules made under this Act;

(*m*) "user" means any person who accesses or avails online game.

(*2*) Words and expressions used but not defined in this Act but defined in the Information Technology Act, 2000 and rules made thereunder shall have the same meaning as respectively assigned to them in that Act and the said rules. 21 of 2000.

CHAPTER II

DEVELOPMENT AND RECOGNITION

Recognition and promotion of e-sport.

3. (*1*) The Central Government shall take steps as it considers necessary to recognise and register e-sports with the Authority or agency, as the case may be, as a legitimate form of competitive sport in India and to promote and develop e-sports.

(*2*) Without prejudice to the generality of sub-section (*1*), such steps may include—

(*a*) formation of guidelines and standards for the organisation and conduct of e-sports events;

(*b*) establishment of training academies, research centres and other institutions dedicated to advancement of e-sports;

(*c*) introduction of incentive schemes, awareness campaigns and public outreach programmes to encourage innovation and establishment of new enterprises to create e-sport technology platforms;

(*d*) coordination with State Governments and recognised sporting federations for integration of e-sports within broader sporting policy initiatives; and

(*e*) such other measures which are necessary to promote the sector, as may be prescribed.

Recognition and development of online social games.

4. (*1*) The Central Government shall take steps as it considers necessary to recognise, categorise and register online social games with the Authority or agency, as the case may be, and facilitate the development and availability of online social games for recreational and educational purposes.

(*2*) Without prejudice to the generality of sub-section (*1*), such steps may include—

(*a*) creation of mechanism for the registration of online social games;

(*b*) creation of platforms or programmes to support the development and distribution of online social games;

(*c*) supporting initiatives aimed at increasing public access to safe and age-appropriate social gaming content;

(*d*) undertaking awareness programmes to highlight the positive use of social games for recreation, skill-development and digital literacy;

(*e*) coordination with State Governments and educational or recreational institutions for promotion of social gaming as part of broader digital engagement strategies; and

(*f*) such other measures which are necessary to promote the sector, as may be prescribed.

CHAPTER III

PROHIBITION

Prohibition of online money game and online money gaming service.

5. No person shall offer, aid, abet, induce or otherwise indulge or engage in the offering of online money game and online money gaming service.

Prohibition of advertisement related to online money game.

6. No person shall make, cause to be made, aid, abet, induce, or otherwise be involved in the making or causing to be made any advertisement, in any media including electronic means of communication, which directly or indirectly promotes or induces any person to play any online money game or indulge in any activity promoting online money gaming.

Prohibition of transfer of fund.

7. No bank, financial institution, or any other person facilitating financial transactions or authorisation of funds shall engage in, permit, aid, abet, induce or otherwise facilitate any transaction or authorisation of funds towards payment for any online money gaming service.

CHAPTER IV

AUTHORITY ON ONLINE GAMING

Establishment of an Authority.

8. (*1*) The Central Government may, by notification, constitute an Authority consisting of a Chairperson and such number of other Members or designate any existing Authority or Authorities or any agency to assist it in performing any of the functions under this Act.

(*2*) The Central Government may vest the Authority or agency, as the case may be, with all or any of the following powers, namely:—

(*a*) to determine, on the receipt of an application from any person offering an online game or on *suo motu* basis, whether a particular online game is an online money game or otherwise, after making such inquiry as it deems necessary;

(*b*) to recognise, categorise and register online games in such manner as may be prescribed; and

(*c*) such other powers and functions as may be prescribed.

(*3*) Every person offering, organising or facilitating any online game shall comply with the directions, orders, guidelines or codes of practice issued by the Central Government or the Authority or agency in discharge of their functions under this Act.

(*4*) The Central Government may prescribe the following, namely:—

(*a*) composition and qualification for appointment of Chairperson and Members;

(*b*) salary, allowances payable to them and their term of office;

(*c*) disqualification for appointment and continuation as Chairperson and Members;

(*d*) resignation by Members and filling of vacancy;

(*e*) proceedings of the Authority;

(*f*) officers and employees of the Authority;

(*g*) powers to be exercised by the Chairperson;

(*h*) handling of complaints and grievances related to online games including manner of inquiry; and

(*i*) any other matter to further the objective of this Act.

(*5*) The Authority or agency, as the case may be, may respond to the complaints relating to online games which are prejudicial to the interests of users, forwarded either in writing or in electronic mode.

CHAPTER V

OFFENCES AND PENALTIES

Penalty for contravention.

9. (*1*) Any person who offers online money gaming service in contravention of section 5 shall be punished with imprisonment for a term which may extend to three years or with fine which may extend to one crore rupees or with both.

(*2*) Any person who makes or causes to make advertisement in any media, in contravention of section 6, shall be punished with imprisonment for a term which may extend to two years or with fine which may extend to fifty lakh rupees or with both.

(*3*) Any person who engages in any transaction or authorisation of funds in contravention of section 7 shall be punished with imprisonment for a term which may extend to three years or with fine which may extend to one crore rupees or with both.

(*4*) If any person convicted of an offence under sub-section (*1*) or sub-section (*3*) is again convicted of an offence under the same provision, he shall be punished with imprisonment for the second and for every subsequent offence for a term which shall not be less than three years, but may extend to five years and shall also be liable to fine which shall not be less than one crore rupees, but may extend to two crore rupees.

(*5*) If any person convicted of an offence under sub-section (*2*) is again convicted of an offence under the same provision, he shall be punished with imprisonment for the second and for every subsequent offence for a term which shall not be less than two years, but may extend to three years and shall also be liable to fine which shall not be less than fifty lakh rupees, but may extend to one crore rupees.

Cognizance of offences.

46 of 2023. **10**. Notwithstanding anything contained in the Bharatiya Nagarik Suraksha Sanhita, 2023, offences under section 5 and section 7 shall be cognizable and non-bailable.

Offences by companies.

11. (*1*) Where an offence has been committed by a company, every person who, at the time the offence was committed was in charge of, and was responsible to, the company for the conduct of that part of the business of the company as well as the company, shall be liable to be proceeded against and punished accordingly.

(*2*) Nothing contained in sub-section (*1*) shall render any such person liable to be proceeded against and punished accordingly under this Act, if he proves that the offence was committed without his knowledge or that he had exercised all due diligence to prevent the commission of such offence.

(*3*) Notwithstanding anything contained in sub-section (*1*), where an offence under this Act has been committed by a company and it is proved that the offence has been committed with the consent or connivance of, or is attributable to any neglect on the part of any director, manager, secretary or other officer of the company, such director, manager, secretary or other officer shall be deemed to be guilty of the offence and shall be liable to be proceeded against and punished accordingly:

Provided that nothing in this sub-section shall hold an independent director or a non-executive director of a company who is not involved in the actual decision making, liable for such offence.

Explanation.—For the purposes of this section, the expressions—

(*a*) "company" means a body corporate, and includes—

(*i*) a firm; and

(*ii*) an association of persons or a body of individuals whether incorporated or not; and

(*b*) "director", in relation to—

(*i*) a firm, means a partner in the firm;

(*ii*) any association of persons or a body of individuals, means any member controlling its affairs thereof.

Non-compliance by any other person.

12. (*1*) Any person who fails to comply with any direction or order issued by the Central Government or the Authority or agency under sub-section (*3*) of section 8 shall be liable to penalty which may extend to ten lakh rupees or may include suspension or cancellation of registration, and prohibition from offering, facilitating or promoting such games for such period as may be determined by the Central Government or the Authority.

(*2*) No action under sub-section (*1*) shall be taken without giving an opportunity of being heard.

CHAPTER VI

MISCELLANEOUS

Compliance with direction of Central Government.

13. Every person shall comply with any direction issued by the Central Government in relation to online money gaming services.

Blocking of online money gaming service.

14. In case of failure to comply with the provisions of section 5, section 6 and section 7, notwithstanding anything contained in this Act or in section 69A of the
21 of 2000. Information Technology Act, 2000, any information generated, transmitted, received or hosted in any computer resource in relation to online money gaming service shall be liable to be blocked for access by the public in such manner as provided in that Act.

Power to investigate offences.

15. Notwithstanding anything contained in this Act or in any other law for the time being in force, the Central Government may, by notification, authorise any officer or class of officers of the Central Government, Authority or State Government to exercise the powers of investigation in respect of offences under this Act.

Search and seizure of property.

16. (*1*) Notwithstanding anything contained in the Bharatiya Nagarik Suraksha Sanhita, 2023, any officer authorised under section 15 may enter any place, whether physical or digital, and search and arrest without warrant any person found therein who is reasonably suspected of having committed or of committing or of being about to commit any offence under this Act. 46 of 2023.

(*2*) Where any person is arrested under sub-section (*1*) by an officer other than a police officer as referred to in sub-section (*1*), such officer shall, without unnecessary delay, take or send the person arrested before a magistrate having jurisdiction in the case or before the officer-in-charge of a police station.

(*3*) The provisions of the Bharatiya Nagarik Suraksha Sanhita, 2023 shall, subject to the provisions of this section, apply, so far as may be, in relation to any entry, search or arrest made under this section. 46 of 2023.

Explanation.—For the purposes of this section, "any place" shall include any premises, building, vehicle, computer resource, virtual digital space, electronic records or electronic storage device and the officer may, if necessary, gain access to such computer resource, virtual digital space, electronic records or electronic storage device by overriding any access control or security code, where such code thereof is not available.

Protection of action taken in good faith.

17. No suit, prosecution or other legal proceedings shall lie against the Central Government or the Authority or any officer of the Central Government or any member, officer or other employees of the Authority for anything which is done in good faith or intended to be done under this Act or the rules made thereunder.

Act not in derogation of any other law.

18. The provisions of this Act shall be in addition to, and not in derogation of the provisions of any other law for the time being in force and in case of any inconsistency of this Act with any other Act, the provisions of this Act shall, to the extent of such inconsistency, have overriding effect over any such Act.

Power of Central Government to make rules.

19. (*1*) The Central Government may, by notification, make rules to carry out the provisions of this Act.

(*2*) Without prejudice to the generality of the foregoing powers, such rules may provide for all or any of the following matters, namely:—

(*a*) such other measures as may be necessary to promote the sector relating to e-sports under clause (*e*) of sub-section (*2*) of section 3;

(*b*) such other measures as may be necessary to promote the sector relating to online social gaming under clause (*f*) of sub-section (*2*) of section 4;

(*c*) the manner of recognising, categorising and registering online games under clause (*b*) of sub-section (*2*) of section 8;

(*d*) such other powers and functions relating to powers of the Authority or agency under clause (*c*) of sub-section (*2*) of section 8;

(*e*) any other matter which is required to be, or may be, prescribed, or in respect of which provision is to be or may be made by rules.

(3) Every rule made by the Central Government shall be laid, as soon as may be after it is made, before each House of Parliament, while it is in session, for a total period of thirty days which may be comprised in one session or in two or more successive sessions, and if, before the expiry of the session immediately following the session or the successive sessions aforesaid, both Houses agree in making any modification in the rule, or both Houses agree that the rule should not be made, the rule shall thereafter have effect only in such modified form or be of no effect, as the case may be; so, however, that any such modification or annulment shall be without prejudice to the validity of anything previously done under that rule.

Power to remove difficulties.

20. (1) If any difficulty arises in giving effect to any provisions of this Act, the Central Government may, by order published in the Official Gazette, make such provisions not inconsistent with the provisions of this Act as may be necessary or expedient for removing the difficulty.

(2) No order under sub-section (1) shall be made after the expiry of a period of two years from the date of the commencement of this Act.

(3) Every order made under this section shall, as soon as may be after it is made, be laid before each House of Parliament.

DR. RAJIV MANI,
Secretary to the Govt. of India.

UPLOADED BY THE MANAGER, GOVERNMENT OF INDIA PRESS, MINTO ROAD, NEW DELHI–110002
AND PUBLISHED BY THE CONTROLLER OF PUBLICATIONS, DELHI–110054.

MGIPMRND—192GI(S4)—22-8-2025.

KSHITIZ MOHAN Digitally signed by KSHITIZ MOHAN

रजिस्ट्री सं. डी.एल.- 33004/99 REGD. No. D. L.-33004/99

भारत का राजपत्र
The Gazette of India

सी.जी.-डी.एल.-अ.-22042026-271974
CG-DL-E-22042026-271974

असाधारण
EXTRAORDINARY
भाग II—खण्ड 3—उप-खण्ड (i)
PART II—Section 3—Sub-section (i)
प्राधिकार से प्रकाशित
PUBLISHED BY AUTHORITY

सं. 279] नई दिल्ली, बुधवार, अप्रैल 22, 2026/वैशाख 2, 1948
No. 279] NEW DELHI, WEDNESDAY, APRIL 22, 2026/VAISAKHA 2, 1948

इलेक्ट्रॉनिकी और सूचना प्रौद्योगिकी मंत्रालय

अधिसूचना

नई दिल्ली, 22 अप्रैल, 2026

सा.का.नि. 303(अ).— ऑनलाइन खेल संवर्धन और विनियमन अधिनियम, 2025 (2025 का 32) की धारा 8 की उपधारा (4) और धारा 19 की उपधाराओं (1) और (2) द्वारा प्रदत्त शक्तियों का प्रयोग करते हुए, केन्द्र सरकार ऑनलाइन खेल को संवर्धित करने के लिए निम्नलिखित नियम बनाती है, अर्थात्:—

भाग I

प्रारंभिक

1. संक्षिप्त नाम और प्रारंभ.—(1) इन नियमों को ऑनलाइन खेल संवर्धन और विनियमन नियम, 2026 कहा जाएगा।

(2) ये तारीख 01 मई, 2026 को प्रवृत्त होंगे।

2. परिभाषाएं—(1) इन नियमों में, जब तक कि संदर्भ के अनुसार अन्यथा अपेक्षित न हो,—

(क) "अधिनियम" से ऑनलाइन खेल संवर्धन और विनियमन अधिनियम, 2025 (2025 का 32) अभिप्रेत है;

(ख) "अपीलीय प्राधिकारी" से भारत सरकार के इलेक्ट्रॉनिकी और सूचना प्रौद्योगिकी मंत्रालय मे सचिव अभिप्रेत है;

(ग) "आवेदक" से अधिनियम के अंतर्गत यथास्थिति, किसी ऑनलाइन खेल के अवधारण या ई-खेल या ऑनलाइन सामाजिक खेलके पंजीकरण मांगने वाले किसी ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता अभिप्रेत है और जिसमें ऐसे सेवा प्रदाता द्वारा प्राधिकृत व्यक्ति भी सम्मिलित है;

(घ) "प्राधिकरण" से अधिनियम की धारा 8 की उपधारा (1) के अधीन स्थापित भारतीय ऑनलाइन खेल प्राधिकरण अभिप्रेत है;

(ङ) "पंजीकरण प्रमाणपत्र" से नियम 14 के उप-नियम (1) के अधीन जारी पंजीकरण प्रमाणपत्र अभिप्रेत है;

(च) "अवधारण आदेश" से नियम 10 के उप-नियम (2) के अधीन प्राधिकरण द्वारा अवधारण संपात होने पर जारी अवधारण आदेश अभिप्रेत है;

(छ) "शिकायत" से किसी उपयोक्ता द्वारा ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता को किसी कार्य, लोप, सेवा, निर्णय या पद्धति से संबंधित लिखित या डिजिटल या इलेक्ट्रॉनिक माध्यम से की गई शिकायत या अभ्यावेदन अभिप्रेत है;

(ज) "ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता" से कोई व्यक्ति अभिप्रेत है जो अकेले या संयुक्त रूप से एक या अधिक ऑनलाइन खेल प्रस्तावित करता है, क्रियाशील करता है, संचालित करता है, प्रबंधित करता है, या उपलब्ध कराता है;

(झ) "उपयोक्ता सुरक्षा विशिष्टता" से समुचित हो सकने वाले ऐसे तकनीकी, प्रक्रियात्मक, संक्रियात्मक, व्यावहारिक या प्रणाली संबंधी सुरक्षा उपाय अभिप्रेत हैं जो किसी ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता द्वारा किसी ऑनलाइन सामाजिक खेल या ई-खेल के संबंध में ऑनलाइन सामाजिक खेल या ई-खेल की प्रकृति तथा उससे संबंधित जोखिमों को ध्यान में रखते हुए प्रदान किए गए हैं,—

(i) उपयोक्ताओं को ऐसे ऑनलाइन खेल के अभिगम या उपयोग से उद्भूत होने वाले किसी भी वित्तीय, मनोवैज्ञानिक, सामाजिक, सुरक्षा संबंधी या सामग्री संबंधी जोखिमों से संरक्षण प्रदान करने के उद्देश्य के लिए;

(ii) उत्तरदायी ऑनलाइन खेल को संवर्धित करने, क्षति के निवारण करने, पारदर्शिता बढ़ाने, उपयोक्ताओं को सूचित विकल्प चुनने में सक्षम बनाने और ऑनलाइन खेल परिवेश की अखंडता और सुरक्षा सुनिश्चित करने के लिए।

स्पष्टीकरण.—इन नियमों के प्रयोजनों के लिए, ऐसे सुरक्षा उपायों में आयु सत्यापन या आयु प्रतिबंध तंत्र, समय सीमा, अभिभावकीय नियंत्रण, उपयोक्ता द्वारा रिपोर्ट करने और शिकायत निवारण तंत्र, परामर्श सहायता और निष्पक्ष खेल और निगरानी उपकरण भी इन नियमों के उद्देश्य के लिए सम्मिलित हैं।

(2) शब्द और पद, जो इसमें प्रयुक्त की गई हैं और परिभाषित नहीं की गई हैं किन्तु अधिनियम में परिभाषित हैं उनसे वही अभिप्रेत होगा जो क्रमशः अधिनियम में दिए गए हैं।

भाग II

भारतीय ऑनलाइन खेल प्राधिकरण

3. प्राधिकरण की संरचना.—(1) प्राधिकरण में एक अध्यक्ष और निम्नलिखित सदस्य होंगे, अर्थात्:—

(क) अपर सचिव, इलेक्ट्रॉनिकी और सूचना प्रौद्योगिकी मंत्रालय या सचिव, इलेक्ट्रॉनिकी और सूचना प्रौद्योगिकी मंत्रालय द्वारा नामित संयुक्त सचिव की पंक्ति से अनिम्न कोई अन्य अधिकारी, अध्यक्ष, पदेन;

(ख) संयुक्त सचिव, गृह मंत्रालय, पदेन सदस्य;

(ग) संयुक्त सचिव, वित्तीय सेवा विभाग, वित्त मंत्रालय, पदेन सदस्य;

(घ) संयुक्त सचिव, सूचना एवं प्रसारण मंत्रालय, पदेन सदस्य;

(ङ) संयुक्त सचिव, युवा मामले और खेल मंत्रालय, पदेन सदस्य; और

(च) संयुक्त सचिव, विधि कार्य विभाग, विधि एवं न्याय मंत्रालय, पदेन सदस्य।

(2) खंड (ख) से (च) में उल्लिखित सदस्यों का नामांकन संबंधित मंत्रालय या विभाग के सचिव द्वारा किया जाएगा।

(3) केन्द्रीय सरकार, भारत सरकार के इलेक्ट्रॉनिक्स और सूचना प्रौद्योगिकी मंत्रालय के सूचना प्रौद्योगिकी के क्षेत्र में अनुभव रखने वाले जिसमें विज्ञान एवं प्रौद्योगिकी भी सम्मिलित है, के निदेशक की पंक्ति से अनिम्न अधिकारी को प्राधिकरण के सचिव के रूप में नियुक्त कर सकती है और ऐसे अधिकारी को केन्द्रीय सरकार के अधिकारियों या कर्मचारियों में से प्रतिनियुक्ति पर ले सकते हैं।

(4) केन्द्रीय सरकार, प्राधिकरण के कार्यों के प्रभावी निर्वहन के लिए ऐसी संख्या मे अधिकारियों एवं अन्य कर्मचारियों की नियुक्ति कर सकती है, जिसे वह आयश्यक समझे या ऐसे अधिकारी या कर्मचारी केन्द्रीय सरकार के अधिकारियों या कर्मचारियों में से प्रतिनियुक्ति पर ले सकते हैं।

(5) प्राधिकरण का प्रधान कार्यालय राष्ट्रीय राजधानी क्षेत्र दिल्ली में होगा।

(6) प्राधिकरण भारत सरकार के इलेक्ट्रॉनिकी और सूचना प्रौद्योगिकी मंत्रालय का एक संलग्न कार्यालय होगा और, यथासंभव, एक डिजिटल कार्यालय के रूप में कार्य करेगा और तकनीकी-कानूनी उपायों को एक रीति में अपना सकता है जिनसे कार्यवाही इस प्रकार संचालित की जा सके कि किसी व्यष्टि की भौतिक उपस्थिति आवश्यक न हो।

(7) अध्यक्ष, प्राधिकरण के कृत्यों के निर्वहन में सहायता हेतु जैसा आवश्यक समझे ऐसे विशेषज्ञों को आमंत्रित कर सकते हैं जो वित्त मंत्रालय द्वारा अधिकथित मानकों के अनुसार भत्ते के हकदार होंगे।

4. प्राधिकरण की कार्यवाही.—(1) प्राधिकरण निम्नलिखित के अधीन अपने कार्यों के निष्पादन और अपने कार्य के संचालन, डिजिटल रूप से हो या भौतिक रूप से हो, में ऐसी प्रक्रिया का ऐसी रीति से पालन करेगा जैसा वह आवश्यक समझे और अपने आदेशों, निदेशों, दस्तावेजों और लिखतों को प्रमाणित करेगा:

(क) अध्यक्ष प्राधिकरण की बैठकों की तिथि, समय और स्थान निर्धारित करेंगे, उनके लिए कार्यसूची के मदों को अनुमोदित करेंगे और उसको विनिर्दिष्ट करने वाली नोटिस को अध्यक्ष या प्राधिकरण के सचिव के हस्ताक्षर से निर्गत कराएंगे;

(ख) प्राधिकरण की बैठकों की अध्यक्षता अध्यक्ष द्वारा की जाएगी और अध्यक्ष की अनुपस्थिति में बैठक में उपस्थित वरिष्ठतम सदस्य द्वारा की जाएगी;

(ग) बैठकों के लिए कोरम कार्यशील संख्या का आधा होगा चाहे बैठक में डिजिटल या भौतिक रूप से उपस्थित हो।

(घ) प्राधिकरण की किसी बैठक के समक्ष आने वाले सभी प्रश्नों का निर्णय उपस्थित और मतदान करने वाले सदस्यों के बहुमत से किया जाएगा और मतों की बराबरी की स्थिति में अध्यक्ष या अध्यक्ष की अनुपस्थिति में बैठक की अध्यक्षता करने वाले व्यक्ति को निर्णायक मत देने का अधिकार होगा;

(ङ) यदि प्राधिकरण की एक बैठक के किसी कारबार के मद जिसका संचालन होना हो, में किसी सदस्य का कोई व्यक्तिगत हित हो तो ऐसा सदस्य उसमें भाग नहीं लेगा और न ही उस पर मतदान करेगा;

(च) अध्यक्ष, लिखित रूप में कारण अभिलिखित करते हुए एक आकस्मिक स्थिति जिसमें प्राधिकरण द्वारा त्वरित कार्रवाई आवश्यक हो और प्राधिकरण की बैठक बुलाना संभव न होने की दशा में जैसी आवश्यकता हो वैसी कार्रवाई कर सकते हैं, जिसकी सूचना ऐसी कार्रवाई के तीन दिनों के भीतर सभी सदस्यों को दी जाएगी और उसे प्राधिकरण की अगली बैठक में अनुसमर्थन हेतु प्राधिकरण के समक्ष रखा जाएगा;

(छ) किसी एक कारबार का मद या विषय जिस पर प्राधिकरण का निर्णय अपेक्षित हो, अध्यक्ष परिचालन द्वारा सदस्यों को संदर्भित करने के लिए निदेश दे सकता है और ऐसे मद का निर्णय सदस्यों के बहुमत से अनुमोदन से किया जा सकेगा;

(ज) प्राधिकरण के अध्यक्ष या कोई भी सदस्य या प्राधिकरण के सचिव, प्राधिकरण के आदेश या लिखतों को अपने हस्ताक्षर और मुहर के साथ प्रमाणित कर सकते हैं।

(2) प्राधिकरण का कोई कार्य या कार्यवाही केवल इन कारणों से अविधिमान्य नहीं मानी जाएगी—

(क) प्राधिकरण के गठन में किसी रिक्ति या किसी त्रुटि;

(ख) प्राधिकरण के अध्यक्ष या दूसरे सदस्य के तौर पर काम करने वाले किसी व्यक्ति की नियुक्ति में किसी त्रुटि; या

(ग) प्राधिकरण की कार्यवाही में किसी अनियमितता जो किसी मामले के गुणागुण को प्रभावित नहीं कर रही है।

5. अध्यक्ष की शक्तियाँ.—प्राधिकरण का अध्यक्ष निम्नलिखित शक्तियों का प्रयोग करेगा, अर्थात्:—

(क) प्राधिकरण के सभी प्रशासनिक विषयों के संबंध में प्राधिकरण के सामान्य अधीक्षण तथा आवश्यक निदेश देना;

(ख) प्राधिकरण को संबोधित किसी भी आवेदन, प्रज्ञापना, शिकायत, संदर्भ या पत्राचार की जांच करने के लिए प्राधिकरण के किसी अधिकारी को अधिकृत करना;

(ग) किसी एक सदस्य या सदस्यों के समूह द्वारा प्राधिकरण के किसी कार्य का निष्पादन और उसकी किसी कार्यवाही के संचालन हेतु अधिकृत करना।

6. प्राधिकरण की शक्तियाँ और कार्य.—(1) प्राधिकरण अधिनियम के अधीन प्रदत्त शक्तियों के अतिरिक्त निम्नलिखित शक्तियों का प्रयोग करेगा और निम्नलिखित शक्तियों और कार्यों का निर्वहन करेगा, अर्थात्:—

(क) इन नियमों के भाग III तथा नियम 26 के उपबंधों के अनुसार ऑनलाइन धनीय खेल में अवधारित ऑनलाइन खेलों की सूची बनाना और प्रकाशित करना;

(ख) अधिनियम के अधीन उसके द्वारा अवधारित या पंजीकृत ऑनलाइन खेलों का अभिलेख रखना और ऐसे अभिलेख को यथास्थिति अपनी वेबसाइट या मोबाइल आधारित एप्लिकेशन या दोनों पर प्रकाशित करना;

(ग) किसी ऑनलाइन खेल से संबंधित किसी शिकायत की जांच करना;

(घ) किसी भी ऑनलाइन खेल के प्रस्ताव, आयोजन या सुकर बनाने वाले और ऑनलाइन खेलों से संबंधित विज्ञापनों तथा किसी ऑनलाइन खेल के लिए वित्तीय संव्यवहारों या निधियों के प्राधिकार के संबंध में निदेश या आदेश जारी करना;

(ङ) ऑनलाइन खेलों के प्रस्ताव के संबंध में दिशानिर्देश या आचार संहिताएँ केन्द्रीय सरकार से परामर्श से जारी करना;

(च) शिकायतों के संबंध में ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता के निर्णयों के लिए अपीलों को ग्रहण करना;

(छ) अधिनियम के प्रभावी प्रवर्तन हेतु वित्तीय संस्थानों, विधि प्रवर्तन अभिकरणों और केन्द्रीय या राज्य सरकार के अन्य अभिकरणों, प्राधिकरणों या विनियामकों के साथ समन्वय करना;

(ज) इस अधिनियम के अधीन अपनी शक्तियों और कृत्यों का प्रयोग करने में केन्द्रीय सरकार की सहायता करना;

(झ) अधिनियम के उद्देश्यों को अग्रसर करने हेतु परामर्शी निदेश जारी करना;

(2) प्राधिकरण, स्वप्रेरणा से अथवा अधिनियम की धारा 8 की उपधारा (3) के अधीन जारी किसी निदेश या आदेश से प्रभावित किसी व्यक्ति द्वारा किए गए अभ्यावेदन पर लिखित रूप में कारण अभिलिखित करते हुए ऐसे निदेश या आदेश को उपांतरित, जैसा वह उचित समझे उस अवधि के लिए निलंबित या रद्द कर सकता है और ऐसी शर्तें आरोपित कर सकता है जिन्हें वह उपयुक्त समझे, जिनके अधीन ऐसा उपांतरण, निलंबन या रद्दकरण प्रभावी होगा।

(3) इन नियमों के प्रयोजनों के लिए किसी आवेदक या ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता द्वारा प्राधिकरण को दी गई कोई जानकारी गोपनीय मानी जाएगी और विधि द्वारा या किसी सक्षम अधिकारिता के न्यायालय के आदेश द्वारा अपेक्षित होने के अलावा प्रकाशित या अन्यथा प्रकट नहीं की जाएगी।

(4) प्राधिकरण, ऑनलाइन सामाजिक खेलों और ई-खेलों के प्रस्ताव के संबंध में निदेश या आदेश, दिशानिर्देश या आचार संहिताएँ जारी कर सकता है, निम्नलिखित सहित:—

(क) पंजीकरण की प्रक्रिया तथा उसके निलंबन, रद्दकरण या अभ्यर्पण के लिए;

(ख) शिकायत निवारण तंत्र के लिए;

(ग) उपयोक्ता सत्यापन के लिए;

(घ) यदि कोई धन जमा हो और वित्तीय संव्यवहारों को सुकर बनाने या निधियों के प्राधिकार के लिए;

(ङ) ऑनलाइन खेल के प्रचालन से संबंधित किसी भी सूचना का प्रतिधारण, जिसमें ट्रैफिक आंकड़ा, मेटाडेटा या अन्य संबंधित सूचना सम्मिलित है के लिए;

(च) ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाताओं के लिए संदाय को सुकर, रूटिंग तथा व्यवस्थापन जिसमें पंजीकृत ऑनलाइन खेल के संबंध में उपयोक्ता संदायों और राजस्वों की रूटिंग सम्मिलित है, के लिए;

(छ) निष्पक्ष खेल के मानक और उपाय के लिए;

(ज) साइबर सुरक्षा के लिए;

(झ) उपयोक्ता सुरक्षा के लिए;

(ञ) आवधिक अनुपालन रिपोर्ट करना और पारदर्शिता के लिए;

(ट) सूचना को देने के लिए;

(ठ) नियम 10 के उप-नियम (2) के अधीन जारी अवधारण आदेश या नियम 14 के उप-नियम (1) के अधीन जारी पंजीकरण प्रमाणपत्र के सत्यापन के लिए।

(5) प्राधिकरण, लिखित आदेश द्वारा, ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता से, या ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता को कोई सेवा प्रदान करने वाले किसी व्यक्ति से, या इन नियमों के भाग III के उपबंधों के अनुसार अवधारित किसी ऑनलाइन खेल के संबंध में प्राधिकरण को शिकायत करने वाले किसी व्यक्ति से, ऐसी अतिरिक्त जानकारी देने की अपेक्षा कर सकता है, जैसी प्राधिकरण को आवश्यकता हो सके।

7. प्राधिकरण के निर्णय के विरुद्ध अपील.—(1) कोई व्यक्ति, जो प्राधिकरण के किसी आदेश से व्यथित हो—

(क) नियम 10 के अधीन किया गया अवधारण;

(ख) नियम 12 के उप-नियम (2) के अधीन पंजीकरण की अपेक्षा;

(ग) नियम 13 के उप-नियम (3) के अधीन किसी ई-खेल का पंजीकरण;

(घ) नियम 14 के अधीन पंजीकरण प्रमाणपत्र का रद्दकरण;

(ङ) नियम 20 के उप-नियम (4) के अधीन आदेश; या

(च) अधिनियम की धारा 12 के अधीन शास्ति का अधिरोपण,

के संबंध मे अपीलीय प्राधिकारी के समक्ष अपील प्रस्तुत कर सकता है।

(2) उप-नियम (1) के अधीन प्रत्येक अपील उस तिथि से तीस दिनों की अवधि के भीतर जिस तिथि को प्राधिकरण का निर्णय लिखित रूप में, जिसमें इलेक्ट्रॉनिक रूप भी सम्मिलित है, अपीलकर्ता को उपलब्ध कराया गया हो, अपीलीय प्राधिकारी के समक्ष की जाएगी।

(3) अपीलीय प्राधिकारी, अपीलकर्ता को मामले में अभ्यावेदन करने का युक्तियुक्त अवसर देने के बाद और अभ्यावेदन पर उचित विचार करने के बाद, जैसा वह उचित समझे वैसा आदेश पारित करेगा जिसमें आदेश की पुष्टि करना, परिवर्तित करना या जिस निर्णय या आदेश के विरुद्ध अपील किया गया है, उसे अपास्त करना सम्मिलित हैं।

(4) अपीलीय प्राधिकारी प्रत्येक आदेश की एक प्रति अपीलकर्ता तथा प्राधिकरण को भेजेगा।

(5) अपीलीय प्राधिकारी, स्वप्रेरणा से या अन्यथा, प्राधिकरण के किसी निर्णय या आदेश की वैधता या शुद्धता के परीक्षण के उद्देश्य के लिए ऐसे अपील के निपटान के उद्देश्य के लिए अभिलेखों को मंगा सकता है और ऐसे आदेश पारित कर सकता है जैसा वह उपयुक्त समझे।

(6) अपीलीय प्राधिकारी अपील का निपटान यथासंभव शीघ्रता के साथ वरीयतन अपील की प्राप्ति की तिथि से तीस दिनों की अवधि के भीतर करेगा।

भाग III

एक ऑनलाइन खेल का अवधारण

8. एक ऑनलाइन खेल का अवधारण.—(1) प्राधिकरण द्वारा अधिनियम की धारा 8 की उपधारा (2) के खंड (क) के प्रयोजन के लिए किसी ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता के किसी ऑनलाइन खेल को अवधारित करने की आवश्यकता नहीं होगी, सिवाय इसके कि जहां,—

(क) प्राधिकरण स्वप्रेरणा से नियम 10 के उप-नियम (1) के खंड (क) के अनुसार ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता को नोटिस जारी करने के बाद उसे निर्देश देता है कि वह अपने एक या अधिक ऑनलाइन खेलों का अवधारण उससे करवाए;

(ख) ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता इस तरह के ऑनलाइन खेल को ई-खेल के रूप में प्रस्तावित करने का आशय रखता है; या

(ग) केन्द्रीय सरकार ने अधिसूचना द्वारा ऑनलाइन सामाजिक खेल की एक श्रेणी अवधारित करने की आवश्यकता व्यक्त की है, जिसमें वित्तीय संव्यवहारों की प्रकृति, मात्रा या मूल्य या ऐसे ऑनलाइन सामाजिक खेल में भाग लेने या अभिगम के लिए अनुज्ञात निधियों के प्राधिकार को सम्यक् ध्यान मे रखते हुए।

(2) ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता खंड (ख) और (ग) के अनुसार अवधारित किए जाने के लिए अपेक्षित ऑनलाइन खेल के लिए प्राधिकरण की, यथास्थिति, वेबसाइट या मोबाइल आधारित एप्लिकेशन पर प्रकाशित डिजिटल प्ररूप, जिसमें नियम 23 में विनिर्दिष्ट ऐसे विवरण शामिल हों, में आवेदन करेंगे।

9. अवधारण के लिए कारक.—नियम 8 के अधीन अवधारण के प्रयोजनों के लिए, प्राधिकरण को निम्नलिखित सभी या किन्हीं कारकों का सम्यक् ध्यान रखना होगा, अर्थात्:—

(क) क्या ऑनलाइन खेल में भाग लेने के किसी भी चरण पर, चाहे किसी भी नाम से ज्ञात हो, फीस का संदाय, धन का जमा करना या अन्य दांव शामिल हैं;

(ख) क्या उपयोक्ताओं को उनके द्वारा जमा किये गए ऐसे धन अथवा अन्य दांव के बदले में धनीय या अन्य संवृद्धि जीतने की आशा है;

(ग) क्या फीस या जमा राशि के संदाय का उपयोग,—

(i) इस रीति से किया जाता है कि ऑनलाइन सामाजिक खेल व्यष्टियों या टीमों के बीच एक प्रतिस्पर्धी आयोजन का हिस्सा प्रतीत होता है, जो पूर्वपरिभाषित नियमों द्वारा शासित बहु-खिलाड़ी रूप विधानों में आयोजित किया जाता है या जैसे प्रतियोगिता में केवल प्रवेश करने के उद्देश्य से पंजीकरण या सहभागिता फीस का संदाय या आयोजन के लिए प्रशासनिक लागतों को समाविष्ट करने या जैसे प्रदर्शन-आधारित पुरस्कार धनराशि के लिए इनाम देने के लिए गया है;

(ii) अन्य सभी मामलों में, सदस्यता फीस या एकमुश्त अभिगम फीस के रूप में ऑनलाइन खेल तक अभिगम के लिए संदाय के रूप में किया जाता है; या

(iii) मौद्रिक या अन्य दांव जीतने की आशा में एक बाजी, द्यूत या अन्य कोई दांव, जिसके अंतर्गत उस बाजी, द्यूत या किसी अन्य दांव से कोई भी जीत शामिल है;

(घ) ऑनलाइन खेल के राजस्व मॉडल की संरचना और प्रचालन;

(ङ) वह रीति जिससे इनाम, लाभ या इन-गेम आस्तियों को स्थानांतरित, भुनाया, मुद्रीकृत या खेल के वातावरण के बाहर उपयोग किया जाता है।

10. अवधारण की प्रक्रिया.—(1) इस भाग के अधीन अवधारण करने में प्राधिकरण—

(क) जहां इस तरह का अवधारण स्वप्रेरणा से किया गया है,—

(i) प्रस्तावित अवधारण के आधार को विनिर्दिष्ट करते हुए ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता को एक लिखित नोटिस जारी करेगा;

(ii) इस नियम के अधीन एक अवधारण करने के लिए ऐसी जानकारी मांगेगा जैसी आवश्यक समझी जाए; और

(iii) अभ्यावेदनो और सहायक समग्रियों को प्रस्तुत करने का युक्तियुक्त अवसर प्रदान करेगा;

(ख) जहां ऐसा अवधारण नियम 8 के उप-नियम (2) के अधीन एक आवेदन प्राप्त होने पर किया जाता है, आवेदन करते समय आवेदक द्वारा प्रदान किए गए विवरणों की जांच करेगा, और—

(i) जहां प्राधिकरण यह मानता है कि एक आवेदन किसी भी संबंध में अपूर्ण या अपर्याप्त है, वहां वह नोटिस द्वारा आवेदक को नोटिस में विनिर्दिष्ट समय के भीतर ऐसे अतिरिक्त विवरण और सूचना देने की अपेक्षा कर सकता है और इस तरह के विवरण देने के लिए ली गई अवधि को उप-नियम (3) में विनिर्दिष्ट अवधि से अपवर्जित होगी;

(ii) प्राधिकरण कारण को लेखबद्ध करके एक आवेदन वापस कर सकता है जहां प्रस्तुत विवरण इस नियम के तहत अवधारण करने के लिए अपूर्ण या अपर्याप्त हैं; और

(iii) संतुष्ट होने पर कि आवेदन सभी मामलों में पूर्ण है, प्राधिकरण इस नियम के अधीन एक अवधारण करेगा;

(ग) यथास्थिति तकनीकी वास्तुकला, गेमप्ले की कार्यप्रणाली, राजस्व मॉडल, उपयोक्ता अन्तरापृष्ठ और ऑनलाइन खेल के अन्य विवरणों की जांच करेगा;

(घ) जहां उपयुक्त हो, विशेषज्ञ या तकनीकी मूल्यांकन की मांग करेगा।

(2) जहां प्राधिकरण,—

(क) यह अवधारित करता है कि एक ऑनलाइन खेल एक ऑनलाइन धनीय खेल है, प्राधिकरण अपने निर्णय को व्यक्त करते हुए एक अवधारण आदेश जारी करेगा और ऑनलाइन धनीय खेल के संबंध में अधिनियम के प्रावधानों के अधीन कोई भी कार्रवाई शुरू कर सकता है और ऐसे ऑनलाइन धनीय खेल के संबंध में ऐसा आदेश जारी कर सकता है जैसा आवश्यक समझा जाता है;

(ख) यह अवधारित करता है कि एक ऑनलाइन खेल एक ऑनलाइन धनीय खेल नहीं है,—

(i) ई-खेल के संबंध में नियम 8 के उप-नियम (2) के तहत एक आवेदन के संबंध में, प्राधिकरण आवेदक को सूचित करेगा कि इस तरह का ऑनलाइन खेल एक ऑनलाइन धनीय खेल नहीं है और नियम 13 के उप-नियम (3) के अनुसार ई-खेल के रूप में ऐसे ऑनलाइन खेल की मान्यता और पंजीकरण के लिए आवेदन का प्रसंस्करण करेगा।

स्पष्टीकरण.—इस खंड के उद्देश्य के लिए, दी गई सूचना ऐसे ऑनलाइन खेल की स्थिति ई-खेल के रूप में पुष्टि करने वाले अवधारण आदेश के कोटि मे नहीं आएगा;

(ii) ऑनलाइन सामाजिक खेल होने की दशा में, प्राधिकरण एक अवधारण आदेश जारी करेगा जिसमें यह निर्णय व्यक्त किया हो कि ऐसा ऑनलाइन खेल ऑनलाइन धनीय खेल नहीं है; और

(iii) प्राधिकरण ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता को निदेश देगा कि वह अपने ऑनलाइन खेल में संदाय को सुकर बनाने में किसी भी परिवर्तन के बारे में प्राधिकरण को ऑनलाइन खेल में ऐसे परिवर्तनों के प्रस्ताव या उपलब्ध कराने के पूर्व, ऐसी रीति जैसी प्राधिकरण की, यथास्थिति, वेबसाइट या मोबाइल आधारित एप्लिकेशन या दोनों पर प्रकाशित किया जा सकता है, से सूचित करे

स्पष्टीकरण.—उप-नियम (2) के उद्देश्यों के लिए, अधिनियम के अधीन किया गया अवधारण केवल उस विनिर्दिष्ट ऑनलाइन खेल और उसका प्रस्ताव करने वाले विशिष्ट ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता तक विनिर्दिष्ट होगा और इसे किसी अन्य ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता द्वारा प्रस्तावित किए गए समान या मिलते-जुलते ऑनलाइन खेलों के लिए किया गया अवधारण के कोटि मे नहीं आएगा।

(3) (क) इस नियम के अंतर्गत किया गया अवधारण, यथासंभव, नब्बे दिनों की अवधि के भीतर किया जाएगा—

(i) नियम 8 के उप-नियम (2) के तहत पूर्ण आवेदन प्राप्त होने की तारीख से; या

(ii) स्वप्रेरणा कार्यवाही में नियम 8 के उप-नियम (1) के खंड (क) के अधीन जारी नोटिस की तारीख से।

(ख) जहां अवधारण स्वप्रेरणा से शुरू किया गया है, नियम 8 के उप-नियम (1) के खंड (क) के अधीन ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता को नोटिस जारी होने पर कोई भी सूचना या कोई पश्चातवर्ती सूचना अभिप्राप्त करने के लिए लिया गया कोई भी समय, नब्बे दिनों की अवधि से अपवर्जित होगा।

11. अवधारण आदेश की वैधता.— (1) एक अवधारण आदेश एक ऑनलाइन खेल के लिए तब तक वैध और अस्तित्वयुक्त रहेगा जब तक कि ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता द्वारा प्रस्तावित किए गए ऑनलाइन खेल में कोई परिवर्तन नहीं होता है जो ऐसे ऑनलाइन खेल में भाग लेने या अभिगम करने के लिए संदायों को सुकर बनाने या निधियों के प्राधिकरण को प्रभावित करता है।

(2) प्राधिकरण ऑनलाइन खेलों का, जैसा वह आवश्यक समझे, आवधिक पुनर्विलोकन कर सकता है जिनके लिए नियम 10 के उप-नियम (2) के खंड (ख) के तहत एक अवधारण आदेश जारी किया गया हो।

(3) जहाँ प्राधिकरण, स्वप्रेरणा से या किसी मंत्रालय, विभाग अथवा केन्द्रीय सरकार या राज्य सरकार के किसी अभिकरण से शिकायत प्राप्त होने पर यह मानने के कारण रखता है कि इस नियम के अनुसार अवधारित किया गया ऑनलाइन खेल इस प्रकार उपांतरित किया गया है कि जिसके लिए नए सिरे से अवधारण की आवश्यकता हो सकती है, वहाँ प्राधिकरण,—

(क) नियम 10 के उप-नियम (2) के अधीन ऐसे ऑनलाइन खेल के लिए ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता को जारी किए गए अवधारण आदेश को निलंबित करने के लिए ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता को नोटिस जारी कर सकता है और एक जांच का जिम्मा ले सकता है और ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता को सुनवाई का अवसर प्रदान कर सकता है;

(ख) खंड (क) के तहत जांच के समाप्ति पर, जहां प्राधिकरण की राय में ऑनलाइन खेल को ऐसी रीति से उपांतरित किया गया है कि —

(i) नए सिरे से अवधारण की आवश्यकता है, तो नियम 10 के उप-नियम (2) के खंड (ख) के अधीन उस ऑनलाइन खेल के लिए ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता को जारी किया गया अवधारण आदेश वापस लेने का आदेश जारी कर सकता है और ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता को निदेश दे सकता है कि इस नियम के अंतर्गत नए सिरे से ऐसी अवधारण पूरा होने तक उस ऑनलाइन खेल को प्रस्तावित करना समाप्त कर दे; या

(ii) ऐसे ऑनलाइन खेल को एक ऑनलाइन धनीय खेल बनाता है और नियम 10 के उप-नियम (2) के खंड (क) के अनुसार कार्यवाही करेगा।

भाग IV
ऑनलाइन खेलों का पंजीकरण

12. पंजीकरण की अपेक्षा.—(1) एक ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता के किसी ऑनलाइन खेल का प्राधिकरण के साथ पंजीकरण नहीं किया जाएगा, सिवाय उन परिस्थितियों के जब—

(क) केंद्रीय सरकार किसी ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता के ऑनलाइन खेल या ऑनलाइन खेलों की किसी श्रेणी के पंजीकरण की अपेक्षा निम्नलिखित का सम्यक् ध्यान रखते हुए अधिसूचना द्वारा करता है—

(i) उपयोक्ताओं को होने वाले अपहानियों का जोखिम, जिसमें बच्चे भी सम्मिलित हैं;

(ii) ऐसे ऑनलाइन खेल के परिणाम की प्रकृति या उससे संभावित क्षति या ऐसे उसके कारण जनता पर अपायकर समाघात;

(iii) ऐसे ऑनलाइन खेल में उपयोक्ताओं की भागीदारी का स्तर;

(iv) ऐसे ऑनलाइन खेल में अनुज्ञात निधियों के प्राधिकरण या वित्तीय संव्यवहारों की प्रकृति, परिमाण या मूल्य;

(v) उस ऑनलाइन खेल का प्रस्ताव करने या उपलब्ध कराने वाले सेवा प्रदाता के उद्भव का देश या प्रधान कार्यालय; या

(vi) ऐसे अन्य कारकों जिसे प्राधिकरण जनहित या उपयोक्ताओं के हितों के संरक्षण के लिए आवश्यक समझे;

(ख) ऑनलाइन खेल को एक ई-खेल के रूप में प्रस्तावित या उपलब्ध कराने का आशय किया हो।

(2) किसी ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता का ऑनलाइन खेल तभी पंजीकृत किया जाएगा जब प्राधिकरण, नियम 8 के उप-नियम (2) के अधीन आवेदन प्राप्त होने पर इन नियमों के भाग III के उपबंधों के अनुसार अवधारण करते समय राय बनाए कि ऐसा ऑनलाइन खेल खंड (क) के अधीन किसी एक या सभी कारकों को ध्यान में रखते हुए पंजीकृत होना अपेक्षित है।

(3) एक ऑनलाइन धनीय खेल राष्ट्रीय खेल प्रशासन अधिनियम, 2025 (2025 का 25) के अधीन ई-खेल के रूप में मान्यता या पंजीकरण के लिए पात्र नहीं होगा।

(4) जहां उप-नियम (1) या उप-नियम (2) के अधीन किसी ऑनलाइन खेल के पंजीकरण की अपेक्षा है, वहां ऐसा पंजीकरण प्रत्येक ऑनलाइन खेल के लिए विनिर्दिष्ट होगा और प्रत्येक ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता के प्रत्येक ऐसे ऑनलाइन खेल के लिए एक पृथक पंजीकरण अपेक्षित होगा।

13. पंजीकरण का प्रसंस्करण.—(1) एक ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता जिससे नियम 12 के उप-नियम (1) के अनुसार अपने ऑनलाइन खेल का पंजीकरण अपेक्षित है, प्राधिकरण की, यथास्थिति, वेबसाइट या मोबाइल आधारित एप्लिकेशन पर प्रकाशित डिजिटल प्ररूप में नियम 23 के अधीन विनिर्दिष्ट ऐसी सूचना अंतर्विष्ट करते हुए प्राधिकरण के समक्ष आवेदन करेगा।

(2) उप-नियम (1) के अंतर्गत आवेदन प्राप्त होने पर, प्राधिकरण नियम 10 के उपबंधों के अनुसार उस ऑनलाइन खेल के अवधारण के लिए आवेदन का प्रसंस्करण करेगा।

(3) ई-खेल होने की दशा में, प्राधिकरण, नियम 10 के उप-नियम (2) के खंड (ख) के अधीन अवधारण आदेश जारी होने पर सभी बातों में पूर्ण आवेदन प्राप्त होने की तारीख से नब्बे दिनों की अवधि के भीतर राष्ट्रीय खेल प्रशासन अधिनियम, 2025 (2025 का 25) के अधीन के मान्यता प्राप्त होने की पूर्ति करने पर ई-खेल को पंजीकृत करेगा।

14. पंजीकरण प्रमाणपत्र.—(1) इस नियम के अधीन किसी ऑनलाइन खेल को ऑनलाइन सामाजिक खेल या ई-खेल के रूप में पंजीकृत किए जाने के पश्चात प्राधिकरण संबंधित ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता को उस ऑनलाइन सामाजिक खेल या ई-खेल के संबंध में एक विशिष्ट पंजीकरण संख्या सहित डिजिटल पंजीकरण प्रमाणपत्र जारी करेगा।

(2) उप-नियम (1) के तहत जारी किया गया पंजीकरण प्रमाण-पत्र ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता द्वारा आवेदन करते समय बताई गई अधिकतम दस वर्ष तक की अवधि के लिए वैध होगा, जब तक कि इसे पहले ही अभ्यर्पित, निलंबित या रद्द न कर दिया गया हो।

(3) इन नियमों के अंतर्गत प्रदान किया गया पंजीकरण तब तक निलंबित या रद्द नहीं किया जाएगा जब तक कि ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता को मामले में सुनवाई का अवसर न दिया गया हो और ऐसा निलंबन या रद्दकरण निम्नलिखित आधारों में से किसी पर किया जाएगा, अर्थात:—

(क) ऑनलाइन खेल में ऐसा परिवर्तन हो गया हो कि उसे ऑनलाइन धनीय खेल के रूप में अवधारित होने की संभावना है;

(ख) ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता ने एक से अधिक अवसरों पर, यथास्थिति, अधिनियम या राष्ट्रीय खेल प्रशासन अधिनियम, 2025 (2025 का 25) के अधीन जारी किसी निदेश, आदेश, आचार संहिता या दिशानिर्देश का अनुपालन करने में विफल रहा है;

(ग) ई-खेल होने की दशा में, राष्ट्रीय खेल प्रशासन अधिनियम, 2025 (2025 का 25) के अंतर्गत मान्यता की वैधता समाप्त हो गई हो, या ऐसी मान्यता प्रत्याहृत करी गई है;

(घ) ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता ने अवधारण या पंजीकरण के लिए आवेदन में कोई मिथ्या या गलत विवरण दिया है;

(ङ) ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता अधिनियम के अधीन लगाए गए शास्ति का संदाय करने में विफल रहा है;

(च) अधिनियम या उसके अधीन बनाए गए नियमों या तत्समय प्रवृत्त किसी अन्य विधि जो उस ऑनलाइन खेल पर लागू होते हैं के उपबंधों का उल्लंघन हुआ है।

(4) कोई ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता जिसे पंजीकरण प्रमाणपत्र जारी किया गया है, वह ऐसे किसी ऑनलाइन सामाजिक खेल या ई-खेल के लिए प्राधिकरण की, यथास्थिति, वेबसाइट या मोबाइल आधारित एप्लिकेशन पर प्रकाशित डिजिटल प्ररूप में आवेदन करके ऐसे प्रमाणपत्र को अभ्यर्पित कर सकता है।

(5) इस नियम के अधीन पंजीकरण प्रमाणपत्र का अभ्यर्पण अधिनियम के अधीन ऐसे अभ्यर्पण की स्वीकृति की तिथि से पूर्व संबंधित ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता के किसी दायित्व या प्रोद्भूत बाध्यता या उसके विरुद्ध प्रारंभ की गई किसी कार्यवाही को प्रभावित नहीं करेगा।

15. अवधारित या पंजीकृत ऑनलाइन खेल के रूप में व्यपदेशन.—एक ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता—

(क) जहां इस तरह के ऑनलाइन खेल को इन नियमों के उपबंधों के अनुसार प्राधिकरण द्वारा अवधारित या पंजीकृत किया गया है इस तरह के, यथास्थिति, अवधारण या पंजीकरण का विवरण अपने कंप्यूटर संसाधन पर प्रमुखता से प्रदर्शित करेगा जिसके माध्यम से इसका ऑनलाइन खेल प्रस्तावित किया जाता है या उपयोक्ता को उपलब्ध कराया जाता है; और

(ख) एक ऑनलाइन खेल को दुर्व्यपदेशन, विज्ञापित या प्रस्तावित नहीं करेगा जैसे कि—

(i) इन नियमों के अधीन अवधारित एक ऑनलाइन सामाजिक खेल के रूप में, जब तक कि इन नियमों के अनुसार उसे ऑनलाइन धनीय खेल न होने के रूप में अवधारित न किया गया हो; या

(ii) एक ऑनलाइन खेल को इन नियमों के अधीन पंजीकृत खेल में जब तक कि ऐसा ऑनलाइन खेल प्राधिकरण द्वारा इन नियमों के अनुसार पंजीकृत न किया गया हो।

16. संपर्क बिंदु का नामांकन.—ऑनलाइन सामाजिक खेल या ई-खेल प्रस्तावित करने वाला प्रत्येक ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता, अधिनियम की धारा 8 की उपधारा (3) के अधीन जारी हो सकने वाले ऐसे निदेशों, आदेशों, दिशानिर्देशों या आचार संहिताओं, जो ऐसे कर्मियों से संबंधित हों जिन्हें एक संपर्क बिंदु के रूप मे नामित किया जाना है और उनका मानदंड और उनके संपर्क विवरण का प्रकाशन उन निदेशों, आदेशों, दिशानिर्देशों या आचार संहिताओं में विनिर्दिष्ट हो सकता है, का अनुपालन करेगा।

17. ऑनलाइन खेल के संबंध में आंकड़ा प्रतिधारण.— तत्समय प्रवृत्त किसी अन्य विधि के अधीन आंकड़ा प्रतिधारण की अपेक्षाओं पर प्रतिकूल प्रभाव डाले बिना, ऑनलाइन सामाजिक खेल या ई-खेल प्रस्तावित करने वाला प्रत्येक ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता अधिनियम की धारा 8 की उपधारा (3) के अधीन जारी हो सकने वाले निदेशों, आदेशों, दिशानिर्देशों या आचार संहिताओं, जो भारत में स्थित कंप्यूटर संसाधनों पर ट्रैफिक आंकड़ा, मेटाडेटा या अन्य संबंधित सूचना को निर्दिष्ट अवधि और ऐसी रीति से जैसा कि उन निदेशों, आदेशों, दिशानिर्देशों या आचार संहिताओं में विनिर्दिष्ट हो सकता है, के प्रतिधारण और भंडारण से संबंधित हों, का अनुपालन करेगा।

18. वित्तीय संव्यवहारों को सुकर बनाने या निधियों के प्राधिकार.—प्रत्येक सेवा प्रदाता जो ऑनलाइन सामाजिक खेल या ई-खेल से संबंधित वित्तीय संव्यवहारों को सुकर बनाता है तथा निधियों का प्राधिकार करता है और एक ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता जो ऑनलाइन सामाजिक खेल या ई-खेल प्रस्तावित करता है, अधिनियम की धारा 8 की उपधारा (3) के अधीन जारी निदेशों, आदेशों, दिशानिर्देशों या आचार संहिताओं जो ऑनलाइन सामाजिक खेल या ई-खेल के संबंध मे वित्तीय संव्यवहारों को सुकर बनाने और निधियों के प्राधिकार से संबंधित हों, जिसमें उपयोक्ता संदायों को सुकर, रूटिंग तथा व्यवस्थापन भी सम्मिलित है, का अनुपालन करेगा।

19. वित्तीय संव्यवहारों को सुकर बनाने या निधियों के प्राधिकरण से पूर्व अवधारण आदेश या पंजीकरण प्रमाणपत्र का सत्यापन.—(1) एक ई-खेल या एक ऑनलाइन सामाजिक खेल से संबंधित निधियों को सुकर बनाने या प्राधिकरण से पूर्व, कोई भी बैंक, वित्तीय संस्था या कोई अन्य व्यक्ति जो वित्तीय संव्यवहारों को सुकर बनाता है तथा निधियों का प्राधिकार करता है, अधिनियम की धारा 8 की उपधारा (3) के अधीन जारी निदेशों, आदेशों, दिशानिर्देशों या आचार संहिताओं जो पंजीकरण प्रमाणपत्र के सत्यापन ऐसी रीति से जैसा उन निदेशों, आदेशों, दिशानिर्देशों या आचार संहिताओं में विनिर्दिष्ट किया गया हो से संबंधित हों, का अनुपालन करेगा।

(2) इन नियमों के अधीन किसी ऑनलाइन खेल जिसको ऑनलाइन धनीय खेल के रूप में अवधारित किया गया हो के लिए वित्तीय संव्यवहारों को सुकर बनाने तथा निधियों का प्राधिकार करने के संबंध में, अधिनियम की धारा 8 की उपधारा (3) के अधीन प्राधिकरण द्वारा कोई निदेश या आदेश प्राप्त होने पर, प्रत्येक बैंक, वित्तीय संस्था, या कोई अन्य व्यक्ति जो वित्तीय के लिए वित्तीय संव्यवहारों को सुकर बनाने तथा निधियों का प्राधिकरण करता है, अविलंब ऐसे निदेश या आदेश का अनुपालन करेगा जिसमें निम्नलिखित भी सम्मिलित होंगे—

(क) ऐसे ऑनलाइन धनीय खेल के संबंध में वित्तीय य संव्यवहारों को सुकर बनाने तथा निधियों के प्राधिकरण को निलंबित करना, निर्बंधित या बंद करेगा; और

(ख) इस अधिनियम के उद्देश्यों की पूर्ति के लिए अपेक्षित हो सकने वाली ऐसी आवश्यक सूचना देगा या ऐसी आवश्यक सहायता प्राधिकरण को देगा।

20. शिकायत निवारण.—(1) ऑनलाइन सामाजिक खेल या ई-खेल प्रस्तावित करने वाला प्रत्येक ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता अपने द्वारा प्रस्तावित किए जाने वाले ऑनलाइन सामाजिक खेल या ई-खेल से संबंधित किसी भी उपयोक्ता की शिकायतों के निवारण के लिए एक प्रकार्य शिकायत निवारण तंत्र स्थापित करेगा और बनाए रखेगा।

(2) जहाँ कोई व्यथित उपयोक्ता एक ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता द्वारा अपनी शिकायत के समाधान से असंतुष्ट है या जहाँ कोई समाधान नहीं दिया गया है तो वह पीड़ित उपयोक्ता, उस तिथि से तीस दिनों के भीतर जिस तिथि को ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता ने शिकायत के संबंध में अपना फ़ैसला बताया हो या तय समय-सीमा के भीतर शिकायतों का समाधान न होने की दशा में प्राधिकरण से प्राधिकरण की, यथास्थिति, वेबसाइट या मोबाइल-आधारित एप्लिकेशन पर प्रकाशित डिजिटल फ़ॉर्म के माध्यम से संपर्क कर सकता है।

(3) प्राधिकरण अपील प्राप्त होने की तिथि से तीस दिनों की अवधि के भीतर उसका निपटारा करने का प्रयास करेगा।

(4) प्राधिकरण पक्षों को सुनवाई का अवसर प्रदान करने के बाद शिकायतों के संबंध में उपयुक्त आदेश जारी कर सकता है जिसमें सुधारात्मक या उपचारी उपाय भी सम्मिलित हो सकते हैं।

(5) कोई उपयोक्ता अधिनियम के अधीन प्राधिकरण द्वारा उसकी अपील के निवारण से असंतुष्ट है तो वह नियम 7 के उपबंधों के अनुसार अपीलीय प्राधिकरी के समक्ष अपील फाइल कर सकता है।

भाग V
शास्ति के अधिरोपण की प्रक्रिया

21. अधिनियम की धारा 12 के अधीन शास्ति के अधिरोपण के लिए जांच की प्रक्रिया.—(1) शिकायत प्राप्त होने पर या स्वप्रेरणा पर, प्राधिकरण ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता को एक नोटिस जारी करेगा जिसमें अभीकथित अननुपालन के विवरण के साथ सभी संबंधित दस्तावेज, आगे की कार्यवाही के लिए निर्धारित तिथि और समय शामिल होंगे जोकि डिजिटल मोड में पूरी की जाएगी, जब तक कि भौतिक उपस्थिति आवश्यक न मानी जाए।

(2) प्राधिकरण ऐसे व्यक्ति या व्यक्तियों को जिन्हें नोटिस जारी किया गया है, अधिनियम की धारा 8 की उपधारा (3) के अधीन किसी निर्देश या आदेश के संबंध में अभीकथित उल्लंघन के विषय में निर्धारित तिथि पर समझाएगा और—

(क) जहां ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता ऐसे अननुपालन को स्वीकार करता है, प्राधिकरण इस स्वीकृति को रिकॉर्ड करेगा और अधिनियम के प्रावधानों और इसके अधीन बनाए गए नियमों के अनुसार शास्ति लगा सकता है, जैसा वह उचित समझे;

(ख) ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता को कारण बताने के लिए निदेश दे सकता है कि कि कथित अननुपालन में जांच क्यों नहीं की जानी चाहिए।

(3) प्राधिकरण, नोटिस, संबंधित दस्तावेजों और प्रस्तुतियों के आधार पर, एक आदेश द्वारा, यह निर्धारित करेगा कि क्या जांच आयोजित करने के लिए पर्याप्त कारण है या मामले को खारिज कर दिया जाए।

(4) ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता के प्राधिकरण के समक्ष उपस्थित होने में विफल, उपेक्षित या अस्वीकार करने की दशा में, कारणों को रिकार्ड करने के बाद प्राधिकरण उनकी अनुपस्थिति में जांच को आगे बढ़ाएगा।

(5) प्राधिकरण के निदेश पर कोई भी सरकारी अभिकरण या स्व-प्रेरणा पर प्राधिकरण किसी भी समय या किसी पीड़ित व्यक्ति से अननुपालन की रिपोर्ट प्राप्त होने पर मामले की जांच अधिनियम की धारा 15 के तहत अधिसूचित प्राधिकृत अधिकारी या प्राधिकरण के अधिकारियों की श्रेणी के माध्यम से करवा सकता है।

(6) प्राधिकरण प्रत्येक शिकायत की प्राप्ति की तारीख से नब्बे दिनों की अवधि के भीतर सुनवाई और निर्णय करेगा।

(7) यदि प्राधिकरण प्रस्तुत साक्ष्य के साथ अन्य अभिलेखों और प्रस्तुतियों पर विचार करने के बाद संतुष्ट है कि उस व्यक्ति के खिलाफ जिसने, यथास्थिति, ऑनलाइन सामाजिक खेल या ई-खेल प्रस्तावित किया है, अधिनियम की धारा 12 के अधीन एक कार्रवाई अपेक्षित की जानी है तो प्राधिकरण लिखित आदेश द्वारा उस आदेश के अनुपालन के लिए आवश्यक विवरण विनिर्दिष्ट कर सकता है, और—

(क) विधि के उपबंधों के अनुसार ऐसी शास्ति लगा सकता है; या

(ख) संबंधित ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता को जारी पंजीकरण प्रमाण पत्र को निलंबित या रद्द कर सकता है; या

(ग) ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता को आदेश में विनिर्दिष्ट अवधि के लिए ऐसे खेल को प्रस्तावित करने, सुकर बनाने या संवर्धित करने से रोक सकता है।

(8) उप-नियम (7) के प्रयोजनों हेतु, प्राधिकरण निम्नलिखित कारकों पर सम्यक ध्यान देगा, अर्थात:—

(क) अननुपालन के परिणामस्वरूप अर्जित किए गए अनुचित लाभ की राशि, यदि मापने योग्य हो तो;

(ख) अननुपालन के कारण किसी व्यक्ति को हुए नुकसान की राशि;

(ग) अननुपालन की पुनरावृत्ति का इतिहास;

(घ) अननुपालन की गंभीरता तथा अवधि;

(ड.) प्रभावित उपयोक्ताओं की संख्या और उनके द्वारा सहे गए नुकसान का स्तर;

(च) क्या ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता या अननुपालन से संबंधित व्यक्ति ने ऐसे अननुपालन के प्रभावों को कम करने के लिए कोई कदम उठाया;

(छ) क्या शास्ति का अनुपात और उसकी प्रभावशीलता, अधिनियम के प्रावधानों के अनुरूप है;

(ज) उपयोक्ताओं को हुए या होने वाले संभावित नुकसान तथा अननुपालन के संदर्भ में कोई अन्य प्रासंगिक विषय।

(9) प्राधिकरण आदेश की एक प्रमाणित प्रति ऑनलाइन खेल सेवा प्रदाता और शिकायतकर्ता को उपलब्ध कराएगा।

22. शास्ति की वसूली.—अधिनियम के तहत वसूले गए शास्ति भारत की संचित निधि में जमा किए जाएंगे।

भाग VI
प्रकीर्ण

23. अवधारण या पंजीकरण के लिए आवेदन की सामग्री.—नियम 8 की उप-नियम (2) या नियम 13 के तहत किया गया आवेदन, अवधारण के लिए निम्नलिखित सूचना शामिल करेगा,—

(क) पहचान, नाम और संपर्क विवरण;

(ख) किसी भी समय में लागू किसी कानून के तहत धारित किसी पंजीकरण, लाइसेंस या प्राधिकरण का विवरण;

(ग) ऑनलाइन खेल का वर्णन और श्रेणी;

(घ) अधिनियम की धारा 4 के प्रयोजनों के लिए ऑनलाइन खेल की प्रस्तावित श्रेणी;

(ड.) लक्षित और इच्छित उपयोक्ता आयु समूह;

(च) राजस्व मॉडल;

(छ) उपयोक्ता सुरक्षा सुविधाएँ;

(ज) आंतरिक शिकायत निवारण तंत्र;

(झ) एक आश्वासन कि आवेदक ने सही जानकारी प्रदान की है; और

(ञ) प्राधिकरण द्वारा अपेक्षित अन्य कोई विवरण।

24. प्राधिकरण और अपीलीय प्राधिकरण के अधिकार.—अधिनियम के तहत अपने कर्तव्यों का निर्वाह करने के प्रयोजनों हेतु, प्राधिकरण और अपीलीय प्राधिकरण प्राकृतिक न्याय के सिद्धांतों द्वारा आबद्ध होंगे और,—

(क) किसी भी व्यक्ति को समन और ऐसे व्यक्ति की परीक्षा; तथा (ख) किसी भी आंकड़ा, पुस्तक, दस्तावेज़, रजिस्टर, खाता पुस्तिका या किसी अन्य दस्तावेज़ का निरीक्षण

कर सकते हैं।

25. वार्षिक रिपोर्ट का निर्माण और प्रस्तुतिकरण.—(1) प्राधिकरण प्रत्येक वित्तीय वर्ष के समाप्त होने के बाद यथाशीघ्र उस वर्ष में किए गए अपने कार्यों का सटीक और पूर्ण विवरण देने वाली वार्षिक रिपोर्ट तैयार करेगा।

(2) वार्षिक रिपोर्ट को प्राधिकरण की बैठक में अंगीकृत करने के बाद सदस्यों द्वारा हस्ताक्षरित और प्राधिकरण द्वारा प्रमाणित किया जाएगा और प्राधिकरण द्वारा इसे उस वित्तीय वर्ष की समाप्ति के एक सौ अस्सी दिनों की अवधि के भीतर केंद्र सरकार को अग्रेषित किया जाएगा, जिसके लिए यह तैयार की गई है।

26. ऑनलाइन धनीय खेलों की सूची का प्रकाशन.—अवधारण आदेश जारी होने के पश्चात प्राधिकरण ऑनलाइन धनीय खेल का नाम और अन्य संबंधित विवरण अपनी, यथास्थिति, वेबसाइट या मोबाइल आधारित एप्लिकेशन या दोनों पर प्रकाशित ऑनलाइन धनीय खेलों की सूची में प्रकाशित करेगा।

[फा. सं. एए-11018/1/2025-सीएल एवं ईएस]

अजीत कुमार, संयुक्त सचिव (संयुक्त सचिव)

MINISTRY OF ELECTRONICS AND INFORMATION TECHNOLOGY

NOTIFICATION

New Delhi, the 22nd April, 2026

G.S.R. 303(E).—In exercise of the powers conferred by sub-section (4) of section 8 and sub-sections (1) and (2) of section 19 of the Promotion and Regulation of Online Gaming Act, 2025 (32 of 2025), the Central Government hereby makes the following rules to regulate online gaming, namely:—

PART I

PRELIMINARY

1. Short title and commencement.—(1) These rules may be called the Promotion and Regulation of Online Gaming Rules, 2026.

(2) They shall come into force on the 1st day of May, 2026.

2. Definitions.—(1) In these rules, unless the context otherwise requires,—

(a) "Act" means the Promotion and Regulation of Online Gaming Act, 2025 (32 of 2025);

(b) "Appellate Authority" means the Secretary to the Government of India in the Ministry of Electronics and Information Technology;

(c) "applicant" means any online game service provider seeking determination of an online game or registration of an e-sport or online social game, as the case may be, under the Act and includes any person authorised by such service provider;

(d) "Authority" means the Online Gaming Authority of India established under sub-section (1) of section 8 of the Act;

(e) "Certificate of Registration" means the Certificate of Registration issued under sub-rule (1) of rule 14;

(f) "determination order" means an order issued by the Authority upon completion of a determination under sub-rule (2) of rule 10;

(g) "grievance" means any complaint or representation made by any user to an online game service provider, either in writing or through digital or electronic means, regarding any act, omission, service, decision or practice relating to the offering or availability of online social games or e-sports;

(h) "online game service provider" means any person who alone or jointly, offers, operates, organises, manages or makes available one or more online games;

(i) "user safety features" means such technical, procedural, operational, behavioural, or system related safeguards provided by an online game service provider in relation to an online social game or e-sport, as may be appropriate, having regard to the nature and risk associated with the online social game or e-sport,—

(i) for the purpose of protecting users from any financial, psychological, social, security related or content related risks arising from the access or use of such online game;

(ii) for promoting responsible online gaming, preventing injury, enhancing transparency, enabling informed user choice and ensuring the integrity and safety of the online gaming environment;

Explanation.—For the purposes of these rules, the safeguards include age verification or age gating mechanisms, time restrictions, parental controls, user reporting and grievance redressal mechanisms, counselling support, and fair-play and integrity monitoring tools.

(2) Words and expressions used herein and not defined but defined in the Act shall have the meanings as respectively assigned to them in the Act.

PART II

ONLINE GAMING AUTHORITY OF INDIA

3. Composition of the Authority.—(1) The Authority shall consist of a Chairperson and following Members, namely:—

(a) Additional Secretary, Ministry of Electronics and Information Technology or such other officer not below the rank of Joint Secretary nominated by the Secretary, Ministry of Electronics and Information Technology, Chairperson, *ex officio*;

(b) Joint Secretary, Ministry of Home Affairs, Member, *ex officio*;

(c) Joint Secretary, Department of Financial Services, Ministry of Finance, Member, *ex officio*;

(d) Joint Secretary, Ministry of Information and Broadcasting, Member, *ex officio*;

(e) Joint Secretary, Ministry of Youth Affairs and Sports, Member, *ex officio*; and

(f) Joint Secretary, Department of Legal Affairs, Ministry of Law and Justice, Member, *ex officio*.

(2) The Members referred to in clauses (b) to (f) shall be nominated by the Secretary of the respective Ministry or Department.

(3) The Central Government may appoint an officer not below the rank of Director to the Government of India, Ministry of Electronics and Information Technology, having experience in the field of information technology, including science and technology, as the Secretary to the Authority and such officer may be taken on deputation from amongst the officers or employees of the Central Government.

(4) The Central Government may appoint such numbers of officers and other employees as it considers necessary for the efficient discharge of the functions of the Authority and such officers or employees may be taken on deputation from amongst the officers or employees of the Central Government.

(5) The head office of the Authority shall be at the National Capital Territory of Delhi.

(6) The Authority shall be an attached office of the Ministry of Electronics and Information Technology, Government of India and, as far as practicable, function as a digital office and may adopt techno legal measures to conduct proceedings in a manner that does not require the physical presence of any individual.

(7) The Chairperson may call upon such experts as deemed necessary to assist the Authority in the discharge of its functions, who shall be entitled to allowances in accordance with the norms laid down by the Ministry of Finance.

4. Proceedings of the Authority.—(1) The Authority shall observe such procedure in performing its functions and transacting its business, digitally or physically, and authenticate its orders, directions, documents and instruments in such manner as it may deem necessary, subject to the following,—

(a) the Chairperson shall fix the date, time and place of meetings of the Authority, approve the items of agenda therefor and cause the notice specifying the same to be issued under the signature of Chairperson or that of the Secretary to the Authority;

(b) the meetings of the Authority shall be chaired by the Chairperson and in absence of the Chairperson, by the senior-most Member present during the meeting;

(c) half of the functional strength, whether present digitally or physically, shall be the quorum for its meetings;

(d) all questions which come up before any meeting of the Authority shall be decided by a majority of the votes of Members present and voting, and in the event of an equality of votes, the Chairperson or in absence of the Chairperson, the person chairing, shall have a second or casting vote;

(e) if a Member has any personal interest in any item of business to be transacted at a meeting of the Authority, such Member shall not participate in or vote on the same;

(f) in case an emergent situation warrants immediate action by the Authority and it is not feasible to call a meeting of the Authority, the Chairperson may, for reasons to be recorded in writing, take such action as may be necessary, which shall be communicated to all the Members within three days of such action and laid before the Authority for ratification at its next meeting;

(g) an item of business or issue which requires a decision of the Authority, the Chairperson may direct the same to be referred to Members by circulation and such item may be decided with the approval of majority of the Members;

(h) the Chairperson or any Member of the Authority or the Secretary to the Authority, may, authenticate the order or instrument of the Authority under its signature and seal.

(2) No act or proceeding of the Authority shall be invalid merely by reason of,—

(a) any vacancy in or any defect in the constitution of the Authority;

(b) any defect in the appointment of a person acting as the Chairperson or other Member of the Authority; or

(c) any irregularity in the procedure of the Authority not affecting the merits of the case.

5. Powers of the Chairperson.—The Chairperson of the Authority shall exercise the following powers, namely:—

(a) general superintendence of the Authority and giving direction in respect of all administrative matters of the Authority;

(b) authorise any officer of the Authority to scrutinise any application, intimation, complaint, reference or correspondence addressed to the Authority;

(c) authorise performance of any of the functions of the Authority and conduct of any of its proceedings, by an individual Member or group of Members.

6. Powers and functions of the Authority.—(1) The Authority may in addition to the powers conferred under the Act, exercise and perform the following powers and functions, namely:—

(a) maintain and publish a list of online games determined to be online money games in accordance with the provisions of Part III and rule 26 of these rules;

(b) maintain a record of online games determined or registered by it under the Act and may publish such record on its website or mobile based application or both, as the case may be;

(c) inquire into any complaint relating to an online game;

(d) issue directions or orders to persons offering, organising or facilitating any online game, advertisements relating to online games and financial transactions or authorisation of funds for any online game;

(e) issue guidelines or codes of practice in relation to offering online games in consultation with the Central Government;

(f) entertain appeals from the decision of the online game service provider in relation to grievances;

(g) coordinate with financial institutions, law enforcement agencies and other agencies of the Central or State Government, authorities or regulators for effective enforcement of the Act;

(h) assist the Central Government in exercising of its powers and functions under the Act;

(i) issue advisories to further the objectives of the Act.

(2) The Authority may, *suo motu* or on a representation made to it by a person affected by a direction or an order issued under sub-section (3) of section 8 of the Act, modify, suspend for such period as it deems necessary or cancel such direction or order, for reasons to be recorded in writing and may impose such conditions as it may deem fit, subject to which the modification, suspension or cancellation shall have effect.

(3) Any information furnished by an applicant or an online game service provider to the Authority for the purposes of these rules shall be treated as confidential and shall not be published or otherwise disclosed except as required by law or by an order of any court of competent jurisdiction.

(4) The Authority may issue directions or orders, guidelines or codes of practice in relation to offering online social games and e-sports, including for,—

(a) the procedure for registration and its suspension, cancellation or surrender;

(b) the grievance redressal mechanism;

(c) the user verifications;

(d) deposit of money, if any, and facilitation of financial transactions or authorisation of funds;

(e) the retention of any information associated with the operation of the online game, including traffic data, metadata or other related information;

(f) facilitation, routing and settlement of payments for online game service providers, including routing of user payments and revenues in relation to a registered online game;

(g) standards and measures of fair play;

(h) cyber security;

(i) user safety;

(j) periodic compliance reporting and transparency;

(k) furnishing of information;

(l) verification of determination order issued under sub-rule (2) of rule 10 or the Certificate of Registration issued under sub-rule (1) of rule 14.

(5) The Authority may, by an order in writing, require the online game service provider or any person providing any service to the online game service provider or any person making a complaint to the Authority in relation to an online game determined in accordance with the provisions of Part III of these rules, to furnish such additional information as the Authority may require.

7. Appeals from the decision of the Authority.—(1) Any person aggrieved by an order of the Authority in relation to,—

(a) the determination under rule 10;

(b) requirement of registration under sub-rule (2) of rule 12;

(c) registration of an e-sport under sub-rule (3) of rule 13;

(d) cancellation of a Certificate of Registration under rule 14;

(e) order under sub-rule (4) of rule 20; or

(f) imposition of a penalty under section 12 of the Act,

may prefer an appeal to the Appellate Authority.

(2) Every appeal under sub-rule (1) shall be made before the Appellate Authority, within a period of thirty days from the date on which the decision of the Authority is made available to the appellant in writing, including in electronic form.

(3) The Appellate Authority shall, after giving the appellant a reasonable opportunity for making a representation in the matter and after due consideration of the representation, pass such orders thereon as it thinks fit, including an order confirming, modifying or setting aside the decision or order appealed against.

(4) The Appellate Authority shall send a copy of every order to the appellant and to the Authority.

(5) The Appellate Authority may, for the purposes of examining the legality or correctness of any decision or order of the Authority, *suo motu* or otherwise, call for the records for the purpose of disposing of such appeal and make such orders as it thinks fit.

(6) The Appellate Authority shall dispose of the appeal as expeditiously as possible preferably within a period of thirty days from the date of receipt of the appeal.

PART III

DETERMINATION OF AN ONLINE GAME

8. Determination of an online game.—(1) No online game of an online game service provider shall be required to be determined for the purpose of clause (a) of sub-section (2) of section 8 of the Act by the Authority, except where,—

(a) the Authority, *suo motu,* directs an online game service provider to have one or more of its online games determined by it after issuing a notice to the online game service provider in accordance with clause (a) of sub-rule (1) of rule 10;

(b) the online game service provider intends such online game to be offered as an e-sport; or

(c) the Central Government, by notification, requires a category of online social games to be determined, having due regard to the nature, volume or value of financial transactions or authorisation of funds permitted for participating in or accessing such online social game.

(2) The online game service provider, for an online game required to be determined in accordance with clauses (b) and (c), shall apply to the Authority, in the digital Form published on the website or mobile based application of the Authority, as the case may be, containing such details as are specified in rule 23.

9. Factors for determination.— For the purposes of determination under rule 8, the Authority shall have due regard to all or any of the following factors, namely:—

(a) whether the online game involves payment of fees, deposit of money or other stakes, by whatever name called, at any stage of participation in the online game;

(b) whether users have an expectation of winning monetary or other enrichment in return for such money or other stakes deposited by them;

(c) whether the payment of fees or deposits is used,—

(i) in such manner that the online social game appears to be part of a competitive event between individuals or teams, conducted in multiplayer formats governed by predefined rules, or as payment of registration or participation fees solely for the purpose of entering the competition, or covering administrative costs for the event or as reward for performance based prize money;

(ii) in all other cases, as payment for accessing the online game as subscription fee or one-time access fee; or

(iii) as a bet, wager or any other stake in expectation of winning monetary or other stakes, including any winning out of such bets, wagers or any other stakes;

(d) the structure and operation of the revenue model of the online game;

(e) the manner in which rewards, benefits or in-game assets may be transferred, redeemed, monetised or used outside the game environment.

10. Procedure for determination.—(1) In making a determination under this Part, the Authority shall,—

(a) where such determination is undertaken *suo motu,*—

(i) issue a written notice to the online game service provider specifying the grounds of the proposed determination;

(ii) seek such information as may be deemed necessary for making a determination under this rule; and

(iii) provide a reasonable opportunity to submit representation and supporting material;

(b) where such determination is undertaken upon receipt of an application under sub-rule (2) of rule 8, examine the details provided by the applicant at the time of making an application, and —

(i) where the Authority considers that an application is incomplete or inadequate in any respect, it may, by notice, require the applicant to furnish such additional details and information within the time specified in the notice and the period taken for furnishing such details shall be excluded from the period specified in sub-rule (3);

(ii) the Authority may, for reasons to be recorded in writing, return an application where the details furnished are incomplete or insufficient for making a determination under this rule; and

(iii) upon being satisfied that the application is complete in all respects, the Authority shall make a determination under this rule;

(c) examine the technical architecture, gameplay mechanics, revenue model, user interface and such other details of the online game, as the case may be;

(d) where appropriate, seek expert or technical evaluation.

(2) Where the Authority,—

(a) determines that an online game is an online money game, the Authority shall issue a determination order conveying its decision and may initiate any action under the provisions of the Act in relation to an online money game and issue such order in relation to such online money game as deemed necessary;

(b) determines that an online game is not an online money game,—

(i) in respect of an application under sub-rule (2) of rule 8 in relation to an e-sport, the Authority shall inform the applicant that such online game is not an online money game and process the application for recognition and registration of such online game as an e-sport in accordance with sub-rule (3) of rule 13.

Explanation.—For the purpose of this sub-clause, information conveyed shall not amount to a determination order confirming the status of such online game as an e-sport;

(ii) in case of an online social game, the Authority shall issue a determination order conveying its decision that such online game is not an online money game; and

(iii) the Authority shall direct the online game service provider to inform the Authority of any changes in facilitation of payments in its online game prior to offering or making available such changes in the online game in such manner as may be published on the website or mobile based application or both, as the case may be, of the Authority.

Explanation.—For the purposes of sub-rule (2), a determination under the Act shall be specific to the particular online game and the particular online game service provider offering it and shall not amount to a determination of same or similar online games offered by any other online game service provider.

(3) (a) A determination under this rule shall, as far as practicable, be made within a period of ninety days from—

(i) the date of receipt of the complete application under sub-rule (2) of rule 8; or

(ii) the date of issuance of notice under clause (a) of sub-rule (1) of rule 8 in a *suo motu* proceeding;

(b) Where the determination is initiated *suo motu*, any time taken to obtain any information from the online game service provider upon issuance of notice under clause (a) of sub-rule (1) of rule 8 or any subsequent information shall be excluded from the period of ninety days.

11. Validity of determination order.—(1) A determination order shall be valid and subsisting for an online game till such time there are no changes to the online game offered by the online game service provider which affect the facilitation of payments or authorisation of funds for participating or accessing such online game.

(2) The Authority may undertake a periodic review of online games for which a determination order is issued under clause (b) of sub-rule (2) of rule 10, as it deems necessary.

(3) Where the Authority, *suo motu* or upon receipt of a complaint from any Ministry or Department or any agency of the Central Government or the State Government, has reasons to believe that the online game which has been determined in accordance with this rule has been modified in a manner that may require a fresh determination, the

Authority may,—

(a) issue a notice to the online game service provider suspending the determination order issued to the online game service provider for such online game under sub-rule (2) of rule 10 and undertake an inquiry and provide the online game service provider an opportunity of being heard;

(b) upon conclusion of the inquiry under clause (a), where the Authority is of the opinion that the online game has been modified in a manner that,—

(i) requires a fresh determination, issue an order withdrawing the determination order issued to the online game service provider for such online game under clause (b) of sub-rule (2) of rule 10 and direct the online game service provider to cease offering the online game till such fresh determination under this rule is completed; or

(ii) makes such online game an online money game and shall proceed in accordance with clause (a) of sub-rule (2) of rule 10.

PART IV

REGISTRATION OF ONLINE GAMES

12. Requirement for registration.—(1) No online game of an online game service provider shall be registered with the Authority, except where,—

(a) the Central Government, by notification, requires an online game of an online game service provider or a category of online games to be registered, having due regard to,—

(i) risk of harm to users, including children;

(ii) the nature of the outcome or potential risks of injury or detrimental impact on the public due to such online game;

(iii) scale of user participation in such online game;

(iv) nature, volume or value of financial transactions or authorisation of funds permitted in such online game;

(v) the country of origin or the head office of the online game service provider offering or making available such online game; or

(vi) such other factors as the Authority deems necessary in public interest or to protect the interests of users;

(b) the online game is intended to be offered or made available as an e-sport.

(2) An online game of an online game service provider shall be registered where the Authority, upon receipt of an application under sub-rule (2) of rule 8, while making a determination under the provisions of Part III of these rules, is of the opinion that such online game is required to be registered having regard to any or all of the factors under clause (a).

(3) An online money game shall not be eligible for recognition or registration as an e-sport under the National Sports Governance Act, 2025 (25 of 2025).

(4) Where an online game is required to be registered under sub-rule (1) or sub-rule (2), such registration shall be specific to each online game and each such online game of every online game service provider shall require a separate registration.

13. Process for registration.—(1) An online game service provider that is required to register its online game in accordance with sub-rule (1) of rule 12 shall apply to the Authority in the digital form published on the website or mobile based application of the Authority, as the case may be, containing such information as specified under rule 23.

(2) Upon receipt of an application under sub-rule (1), the Authority shall process the application in accordance with the provisions of rule 10 for determination of such online game.

(3) In case of an e-sport, the Authority shall, upon issuance of a determination order under clause (b) of sub-rule (2) of rule 10, within a period of ninety days from the date of receipt of the application complete in all respects, register the e-sport, upon being satisfied that it is recognised under the National Sports Governance Act, 2025 (25 of 2025).

14. Certificate of Registration.—(1) After registration of an online game as an online social game or e-sport under this rule, the Authority shall issue a digital Certificate of Registration to the concerned online game service provider with a unique registration number in relation to such online social game or e-sport.

(2) The Certificate of Registration issued under sub-rule (1) shall be valid for a period up to ten years mentioned by the online game service provider at the time of making an application, unless surrendered, suspended or cancelled earlier.

(3) A registration granted under these rules shall not be suspended or cancelled unless the online game service provider has been given an opportunity of being heard in the matter and such suspension or cancellation shall be on any of the following grounds, namely:—

(a) the online game has changed in a manner that it is likely to be determined as an online money game;

(b) the online game service provider has, on more than one instance, failed to comply with a direction, order, code of practice or guideline issued under the Act or under the National Sports Governance Act, 2025 (25 of 2025), as the case may be;

(c) in case of an e-sport, the validity of recognition under the National Sports Governance Act, 2025 (25 of 2025) has expired, or such recognition has been withdrawn;

(d) the online game service provider made a false or incorrect statement in the application for determination or registration;

(e) the online game service provider has failed to pay the penalty imposed under the Act;

(f) there has been a violation of the provisions of the Act or rules made thereunder or any other law for the time being in force applicable to such online game.

(4) Any online game service provider to whom a Certificate of Registration has been issued may surrender such certificate for any online social game or e-sport by making an application to the Authority in the digital form published on the website, or mobile based application of the Authority, as the case may be.

(5) The surrender of a Certificate of Registration under this rule shall not affect any liability or obligation accrued or proceedings initiated against the concerned online game service provider under the Act prior to the date of acceptance of such surrender.

15. Representation as determined or registered online game.— An online game service provider shall,—

(a) where such online game is determined or registered by the Authority in accordance with the provisions of these rules, prominently display the details of such determination or registration, as the case may be, on its computer resource through which its online game is offered or made available to the user; and

(b) not misrepresent, advertise, or offer an online game as,—

(i) an online social game determined under these rules unless it has been determined to not be an online money game in accordance with these rules; or

(ii) an online game registered under these rules unless such online game is registered by the Authority in accordance with these rules.

16. Designation of point of contact.— Every online game service provider offering an online social game or an e-sport shall comply with such directions, orders, guidelines or codes of practice as may be issued under sub-section (3) of section 8 of the Act in relation to the designation of such personnel as a point of contact meeting such criteria and the publication of their contact details as may be specified in such direction, order, guideline or code of practice.

17. Data retention in relation to an online game.— Without prejudice to the requirements for retention of data under any law for the time being in force, every online game service provider offering an online social game or an e-sport shall comply with such directions, orders, guidelines or codes of practice as may be issued under sub-section (3) of section 8 of the Act, relating to retention and storage of traffic data, metadata or other related information on computer resources located in India, for such period and in such manner as may be specified in such direction, order, guideline or code of practice.

18. Facilitation of financial transactions and authorisation of funds.—Every service provider facilitating financial transactions and authorisation of funds in relation to an online social game or an e-sport and an online game service provider offering an online social game or an e-sport shall comply with such directions, orders, guidelines or codes of practice as may be issued under sub-section (3) of section 8 of the Act, relating to financial transactions or authorisation of funds, including facilitation, routing and settlement of user payments in relation to an online social game or an e-sport.

19. Verification of determination order or Certificate of Registration prior to facilitation of financial transactions or authorisation of funds.—(1) Prior to facilitation or authorisation of funds in relation to an e-sport or an online social game, any bank or financial institution, or any other person facilitating financial transactions or authorisation of funds shall comply with the directions, orders, guidelines or code of practice issued under sub-section (3) of section 8 of the Act in relation to verification of Certificate of Registration in such manner as may be specified in such directions, orders, guidelines or codes of practice.

(2) Upon receipt of any direction or order from the Authority under sub-section (3) of section 8 of the Act in relation to facilitation of transactions or authorisation of funds for an online game determined to be an online money game under these rules, every bank, financial institution, or any other person facilitating financial transactions or authorisation of funds shall, without delay, comply with such direction or order, including to —

(a) suspend, restrict or discontinue facilitation of financial transactions or authorisation of funds in relation to such online money game; and

(b) furnish such information or provide such assistance to the Authority as may be required for the purposes of this Act.

20. Grievance redressal.—(1) Every online game service provider offering an online social game or an e-sport, shall establish and maintain a functional grievance redressal mechanism for redressal of grievances from any user in relation to the online social game or e-sport offered by it.

(2) Where an aggrieved user is dissatisfied with the resolution of their grievance by an online game service provider or where no resolution is provided, the aggrieved user may approach the Authority within a period of thirty days from the date on which the online game service provider has conveyed their decision in relation to the grievance or in case of non-redressal of grievances within the said timeline through the digital form published on website or mobile based application of the Authority, as the case may be.

(3) The Authority shall endeavour to dispose of the appeal within a period of thirty days from the date of receipt of the appeal.

(4) The Authority may, after giving parties an opportunity of being heard, issue appropriate orders, including corrective or remedial measures in relation to the grievances.

(5) Any user dissatisfied with the resolution of their appeal by the Authority under the Act may file an appeal before the Appellate Authority in accordance with the provisions of rule 7.

PART V

PROCEDURE FOR IMPOSITION OF PENALTY

21. Procedure for inquiry for imposition of penalty under section 12 of the Act.—(1) The Authority shall, upon receipt of a complaint or *suo motu*, issue a notice containing particulars of the alleged non-compliance together with all the documents to the online game service provider, fixing a date and time for further proceedings, which shall be concluded in digital mode unless physical presence is deemed necessary.

(2) On the date so fixed, the Authority shall explain to such person or persons to whom the notice has been issued regarding the contravention alleged to have been committed in relation to any direction or order made under sub-section (3) of section 8 of the Act and,—

(a) where the online game service provider admits to such non-compliance, the Authority shall record the admission and may impose a penalty as it deems fit in accordance with the provisions of the Act and rules made thereunder;

(b) may direct the online game service provider to show cause why an inquiry should not be held in the alleged non-compliance.

(3) The Authority, on the basis of the notice, relevant documents and submissions made, shall determine, by an order, whether there is sufficient cause for holding an inquiry or the matter be dismissed.

(4) In case the online game service provider fails, neglects or refuses to appear or be present before the Authority, the Authority shall proceed with the inquiry in their absence after recording the reasons for doing so.

(5) At any time or on receipt of a report of non-compliance from an aggrieved person, any Government agency on the direction of the Authority or *suo motu*, the Authority, may get the matter investigated through an authorised officer or class of officers of the Authority notified under section 15 of the Act.

(6) The Authority shall hear and decide each complaint within a period of ninety days from the date of receipt of such complaint.

(7) In case the Authority, upon consideration of the evidence produced along with other records and submissions, is satisfied that an action is required to be taken against the person offering the online social game or e-sport, as the case may be, under section 12 of the Act, the Authority may, by an order in writing, specify the particulars as may be necessary for compliance with the order, and may, —

(a) impose such penalty in accordance with the provisions of the Act; or

(b) suspend or cancel the Certificate of Registration issued to the concerned online game service provider; or

(c) prohibit the online game service provider from offering, facilitating or promoting such games for such period specified in the order.

(8) For the purposes of sub-rule (7), the Authority shall have due regard to the following factors, namely:—

(a) the amount of gain of unfair advantage, wherever quantifiable, made as a result of the non-compliance;

(b) the amount of loss caused to any person as a result of the non-compliance;

(c) the recurrence of the non-compliance;

(d) the gravity and duration of the non-compliance;

(e) the number of users affected and the level of damage suffered by them;

(f) whether the online game service provider or the person to whom the non-compliance relates took any action to mitigate the consequences of such non-compliance;

(g) whether the penalty being imposed is proportionate and effective, with regard to the provisions of the Act;

(h) any other matter that may be relevant in the context of damage caused or likely to be caused to the user and the non-compliance.

(9) The Authority shall make available a copy of the order to the online game service provider and the complainant.

22. Recovery of penalty.— The penalties collected under the Act shall be credited to the Consolidated Fund of India.

PART VI

MISCELLANEOUS

23. Contents of application for determination or registration.—The application under sub-rule (2) of rule 8 or rule 13 shall contain the following information as may be necessary for determination including,—

(a) the identity, name and contact details;

(b) details of any registration, license, or authorisation held under any law for the time being in force;

(c) description and category of the online game;

(d) proposed category of the online game for the purposes of section 4 of the Act;

(e) the targeted and intended user age group;

(f) the revenue model;

(g) user safety features;

(h) internal grievance redressal mechanism;

(i) an undertaking that the applicant has provided correct information; and

(j) any other details as may be required by the Authority.

24. Powers of the Authority and Appellate Authority.—For the purposes of discharging its functions under the Act, the Authority and the Appellate Authority shall be bound by the principles of natural justice and may,—

(a) summon any person and examine such person; and

(b) inspect any data, book, document, register, books of account or any other document.

25. Preparation and furnishing of annual report.—(1) The Authority shall, as soon as may be, after the completion of each financial year, prepare an annual report giving a true and full account of its activities performed in the year.

(2) The annual report shall, after being adopted at a meeting of the Authority, be signed by the Members and authenticated by the Authority, and shall be forwarded by the Authority to the Central Government within a period of one hundred and eighty days of the close of the financial year for which it has been prepared.

26. Publication of list of online money games.—Upon issuance of a determination order, the Authority shall publish the name and such other associated details of the online money game in the list of online money games published on its website or mobile based application or both, as the case may be.

[F. No. AA-11018/1/2025-CL&ES]

AJIT KUMAR, Jt. Secy.

Uploaded by Dte. of Printing at Government of India Press, Ring Road, Mayapuri, New Delhi-110064
and Published by the Controller of Publications, Delhi-110054. KUMER CHAND MEENA

रजिस्ट्री सं. डी.एल.- 33004/99 REGD. No. D. L.-33004/99

भारत का राजपत्र
The Gazette of India

सी.जी.-डी.एल.-अ.-22042026-271977
CG-DL-E-22042026-271977

असाधारण
EXTRAORDINARY

भाग II—खण्ड 3—उप-खण्ड (ii)
PART II—Section 3—Sub-section (ii)

प्राधिकार से प्रकाशित
PUBLISHED BY AUTHORITY

सं. 1923]	नई दिल्ली, बुधवार, अप्रैल 22, 2026/वैशाख 2, 1948
No. 1923]	NEW DELHI, WEDNESDAY, APRIL 22, 2026/VAISAKHA 2, 1948

इलेक्ट्रॉनिकी और सूचना प्रौद्योगिकी मंत्रालय

अधिसूचना

नई दिल्ली, 22 अप्रैल, 2026

का.आ. 1994(अ).—केंद्र सरकार, ऑनलाइन गेमिंग संवर्धन और विनियमन अधिनियम, 2025 (2025 का 32) की धारा 1 की उप-धारा (3) द्वारा प्रदत्त शक्तियों का प्रयोग करते हुए, 01 मई, 2026 को उस तिथि के रूप में नियत करती है, जिस तिथि को उक्त अधिनियम प्रवृत्त होंगे|

[फा. सं .एए-11018/1/2025-सीएल एवं ईएस]

अजीत कुमार, संयुक्त सचिव

MINISTRY OF ELECTRONICS AND INFORMATION TECHNOLOGY

NOTIFICATION

New Delhi, the 22nd April, 2026

S.O. 1994(E).—In exercise of the powers conferred by sub-section (3) of section 1 of the Promotion and Regulation of Online Gaming Act, 2025 (32 of 2025), the Central Government hereby appoints the 1st day of May, 2026 as the date on which the provisions of the said Act shall come into force.

[F. No. AA-11018/1/2025-CL&ES]

AJIT KUMAR, Jt. Secy.

2833 GI/2026

Uploaded by Dte. of Printing at Government of India Press, Ring Road, Mayapuri, New Delhi-110064 and Published by the Controller of Publications, Delhi-110054.

KUMER CHAND MEENA

रजिस्ट्री सं. डी.एल.- 33004/99

REGD. No. D. L.-33004/99

भारत का राजपत्र
The Gazette of India

सी.जी.-डी.एल.-अ.-22042026-271975
CG-DL-E-22042026-271975

असाधारण
EXTRAORDINARY

भाग II—खण्ड 3—उप-खण्ड (ii)
PART II—Section 3—Sub-section (ii)

प्राधिकार से प्रकाशित
PUBLISHED BY AUTHORITY

सं. 1921] नई दिल्ली, बुधवार, अप्रैल 22, 2026/वैशाख 2, 1948

No. 1921] NEW DELHI, WEDNESDAY, APRIL 22, 2026/VAISAKHA 2, 1948

इलेक्ट्रॉनिकी और सूचना प्रौद्योगिकी मंत्रालय

अधिसूचना

नई दिल्ली, 22 अप्रैल, 2026

का.आ. 1992(अ).— ऑनलाइन गेमिंग संवर्धन और विनियमन अधिनियम, 2025 (2025 का 32) की धारा 8 की उप-धाराओं (1) और (2) द्वारा प्रदत्त शक्तियों का प्रयोग करते हुए, केंद्र सरकार एतद्वारा भारतीय ऑनलाइन गेमिंग प्राधिकरण का गठन करती है, जिसमें निम्नलिखित व्यक्ति शामिल होंगे, अर्थात्:—

1.	अतिरिक्त सचिव, इलेक्ट्रॉनिकी और सूचना प्रौद्योगिकी मंत्रालय	अध्यक्ष पदेन;
2.	संयुक्त सचिव, गृह मंत्रालय	सदस्य पदेन;
3.	संयुक्त सचिव, वित्तीय सेवाएं विभाग, वित्त मंत्रालय	सदस्य पदेन;
4.	संयुक्त सचिव, सूचना एवं प्रसारण मंत्रालय	सदस्य पदेन;
5.	संयुक्त सचिव, युवा कार्यक्रम और खेल मंत्रालय	सदस्य पदेन;
6.	संयुक्त सचिव, विधि कार्य विभाग, विधि एवं न्याय मंत्रालय	सदस्य पदेन।

[फा. सं. एए-11018/1/2025-सीएल एवं ईएस]

अजीत कुमार, संयुक्त सचिव

MINISTRY OF ELECTRONICS AND INFORMATION TECHNOLOGY

NOTIFICATION

New Delhi, the 22nd April, 2026

S.O. 1992(E).— In exercise of the powers conferred by sub-sections (1) and (2) of section 8 of the Promotion and Regulation of Online Gaming Act, 2025 (32 of 2025), the Central Government hereby constitutes the Online Gaming Authority of India, consisting of the following persons, namely:—

1.	Additional Secretary, Ministry of Electronics and Information Technology	Chairperson, *ex officio*;
2.	Joint Secretary, Ministry of Home Affairs	Member, *ex officio*;
3.	Joint Secretary, Department of Financial Services, Ministry of Finance	Member, *ex officio*;
4.	Joint Secretary, Ministry of Information and Broadcasting	Member, *ex officio*;
5.	Joint Secretary, Ministry of Youth Affairs and Sports	Member, *ex officio*;
6.	Joint Secretary, Department of Legal Affairs, Ministry of Law and Justice	Member, *ex officio*.

[F. No. AA-11018/1/2025-CL&ES]

AJIT KUMAR, Jt. Secy.

Uploaded by Dte. of Printing at Government of India Press, Ring Road, Mayapuri, New Delhi-110064
and Published by the Controller of Publications, Delhi-110054.

KUMER CHAND MEENA Digitally signed by KUMER CHAND MEENA

रजिस्ट्री सं. डी.एल.- 33004/99

REGD. No. D. L.-33004/99

भारत का राजपत्र
The Gazette of India

सी.जी.-डी.एल.-अ.-22042026-271976
CG-DL-E-22042026-271976

असाधारण
EXTRAORDINARY

भाग II—खण्ड 3—उप-खण्ड (ii)
PART II—Section 3—Sub-section (ii)

प्राधिकार से प्रकाशित
PUBLISHED BY AUTHORITY

सं. 1922]	नई दिल्ली, बुधवार, अप्रैल 22, 2026/वैशाख 2, 1948
No. 1922]	NEW DELHI, WEDNESDAY, APRIL 22, 2026/VAISAKHA 2, 1948

इलेक्ट्रॉनिकी और सूचना प्रौद्योगिकी मंत्रालय

अधिसूचना

नई दिल्ली, 22 अप्रैल, 2026

का.आ. 1993(अ).— ऑनलाइन गेमिंग संवर्धन और विनियमन अधिनियम, 2025 (2025 का 32) की धारा 15 द्वारा प्रदत्त शक्तियों का प्रयोग करते हुए, केंद्र सरकार एतद्द्वारा,—

(क) किसी राज्य या संघ राज्यक्षेत्र में साइबर सेल के प्रभारी पुलिस अधिकारी; या

(ख) राज्य सरकार या संघ राज्यक्षेत्र प्रशासन में कोई नोडल साइबर सेल अधिकारी, जिसमें पुलिस थाना, जिला या आयुक्तालय स्तर पर नियुक्त अधिकारी भी सम्मिलित हैं;

को उक्त अधिनियम के तहत अपराधों का अन्वेषण करने के लिए प्राधिकृत करती है।

[फा. सं. एए-11018/1/2025-सीएल एवं ईएस]
अजीत कुमार, संयुक्त सचिव

MINISTRY OF ELECTRONICS AND INFORMATION TECHNOLOGY

NOTIFICATION

New Delhi, the 22nd April, 2026

S.O. 1993(E).— In exercise of the powers conferred by section 15 of the Promotion and Regulation of Online Gaming Act, 2025 (32 of 2025), the Central Government hereby authorises,—

(a) a police officer in charge of a cyber cell in a State and Union territory; or

(b) any nodal cyber cell officer in the State Government or Union territory administration, including those at the level of police station, district or commissionerate;

to investigate offences under the said Act.

[F. No. AA-11018/1/2025-CL&ES]

AJIT KUMAR, Jt. Secy.

Uploaded by Dte. of Printing at Government of India Press, Ring Road, Mayapuri, New Delhi-110064
and Published by the Controller of Publications, Delhi-110054. KUMER CHAND MEENA