ਨੰ. 4407/13/2019-ਬੀਸੀ-।
ਭਾਰਤ ਸਰਕਾਰ
ਸੂਚਨਾ ਅਤੇ ਪ੍ਰਸਾਰਣ ਮੰਤਰਾਲਾ
ਏ ਵਿੰਗ, ਸ਼ਾਸਤਰੀ ਭਵਨ
ਨਵੀਂ ਦਿੱਲੀ- 110 001

ਮਿਤੀ: 04 ਦਸੰਬਰ, 2020

ਸਾਰੇ ਨਿਜੀ ਸੈਟੇਲਾਈਟ ਚੈਨਲਾਂ ਲਈ

ਵਿਸ਼ਾ: ਔਨਲਾਈਨ ਗੇਮਿੰਗ, ਫ਼ੈਂਟਸੀ ਸਪੋਰਟਸ (ਕਾਲਪਨਿਕ ਖੇਡਾਂ) ਆਦਿ ਦੇ ਇਸ਼ਤਿਹਾਰਾਂ ਬਾਰੇ ਸਲਾਹ।

ਇਹ ਸੂਚਨਾ ਅਤੇ ਪ੍ਰਸਾਰਣ ਮੰਤਰਾਲੇ ਦੇ ਧਿਆਨ ਗੋਚਰੇ ਆਇਆ ਸੀ ਕਿ ਵੱਡੀ ਗਿਣਤੀ ’ਚ ਔਨਲਾਈਨ ਗੇਮਿੰਗ, ਫ਼ੈਂਟਸੀ ਸਪੋਰਟਸ (ਕਾਲਪਨਿਕ ਖੇਡਾਂ) ਆਦਿ ਦੇ ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ ਟੈਲੀਵਿਜ਼ਨ ਉੱਤੇ ਵਿਖਾਏ ਜਾ ਰਹੇ ਹਨ। ਇਹ ਚਿੰਤਾ ਪ੍ਰਗਟ ਕੀਤੀ ਗਈ ਕਿ ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ ਭਰਮਾਊ ਜਾਪਦੇ ਹੁੰਦੇ ਹਨ, ਖਪਤਕਾਰਾਂ ਨੂੰ ਸਹੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਵਿੱਤੀ ਲਾਭ ਨਹੀਂ ਦਿੰਦੇ ਹਨ ਅਤੇ ਇਸ ਨਾਲ ਜੁੜੇ ਹੋਰ ਜੋਖਮ, ਕੇਬਲ ਟੈਲੀਵਿਜ਼ਨ ਨੈੱਟਵਰਕ (ਰੈਗੂਲੇਸ਼ਨ) ਐਕਟ, 1995 ਅਤੇ ਖਪਤਕਾਰ ਸੁਰੱਖਿਅਤ ਕਾਨੂੰਨ, 2019 ਅਧੀਨ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ ਨਿਯਮਾਵਲੀ ਦੇ ਅਨੁਸਾਰ ਨਹੀਂ ਹਨ। ਉਸ ਅਨੁਸਾਰ, ਸੂਚਨਾ ਅਤੇ ਪ੍ਰਸਾਰਣ ਮੰਤਰਾਲੇ ਨੇ ਖਪਤਕਾਰ ਮਾਮਲੇ ਮੰਤਰਾਲੇ ਅਤੇ ਇਲੈਕਟ੍ਰੌਨਿਕਸ ਅਤੇ ਸੂਚਨਾ ਟੈਕਨੋਲੋਜੀ ਮੰਤਰਾਲੇ ਨਾਲ ਭਾਰਤੀ ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ ਗੁਣਵੱਤਾ ਪਰਿਸ਼ਦ (ਏਐੱਸਸੀਆਈ), ਨਿਊਜ਼ ਬ੍ਰਾਡਕਾਸਟਰਸ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ (ਐੱਨਬੀਏ), ਇੰਡੀਅਨ ਬ੍ਰਾਡਕਾਸਟਿੰਗ ਫ਼ਾਊਂਡੇਸ਼ਨ (ਆਈਬੀਐੱਫ਼), ਆਲ ਇੰਡੀਆ ਗੇਮਿੰਗ ਫ਼ੈਡਰੇਸ਼ਨ (ਏਆਈਜੀਐੱਫ਼), ਫ਼ੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਵ੍ ਇੰਡੀਅਨ ਫ਼ੈਂਟਸੀ ਸਪੋਰਟਸ (ਐੱਫ਼ਆਈਐੱਫ਼ਐੱਸ) ਅਤੇ ਔਨਲਾਈਨ ਰੂਮੀ ਫ਼ੈਡਰੇਸ਼ਨ (ਓਆਰਐੱਫ਼) ਦੇ ਹਿਤ–ਧਾਰਕਾਂ ਨਾਲ 18 ਨਵੰਬਰ, 2020 ਨੂੰ ਇੱਕ ਬੈਠਕ ਸੱਦੀ।

2. ਵਿਚਾਰ–ਵਟਾਂਦਰਾ ਅਤੇ ਸਲਾਹ ਤੋਂ ਬਾਅਦ ਇਹ ਸਹਿਮਤੀ ਹੋਈ ਕਿ ਏਐੱਸਸੀਆਈ ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ–ਦਾਤਿਆਂ ਅਤੇ ਪ੍ਰਸਾਰਕਾਂ ਦੇ ਲਾਭ ਲਈ ਇੱਕ ਉਚਿਤ ਦਿਸ਼ਾ–ਨਿਰਦੇਸ਼ ਜਾਰੀ ਕਰੇਗਾ, ਤਾਂ ਜੋ ਇਹ ਯਕੀਨੀ ਹੋ ਸਕੇ ਕਿ ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ ਪਾਰਦਰਸ਼ੀ ਹੋਣ ਅਤੇ ਖਪਤਕਾਰਾਂ ਦੇ ਹਿਤਾਂ ਦੀ ਰਾਖੀ ਕਰਨ। 24 ਨਵੰਬਰ,

2020 ਦੇ ਇੱਕ ਪ੍ਰੈੱਸ ਬਿਆਨ ਰਾਹੀਂ, ਏਐੱਸਸੀਆਈ ਨੇ ਦਿਸ਼ਾ–ਨਿਰਦੇਸ਼ ਜਾਰੀ ਕੀਤੇ ਗਏ ਹਨ, ਜਿਸ ਦੀ ਇੱਕ ਕਾਪੀ ਨੱਥੀ ਹੈ। ਏਐੱਸਸੀਆਈ ਨੇ ਪ੍ਰਸਤਾਵ ਦਿੱਤਾ ਹੈ ਕਿ ਇਹ ਦਿਸ਼ਾ–ਨਿਰਦੇਸ਼ 15 ਦਸੰਬਰ, 2020 ਤੋਂ ਲਾਗੂ ਹੋਣਗੇ।

3. ਉਪਰੋਕਤ ਨੂੰ ਧਿਆਨ ’ਚ ਰੱਖਦਿਆਂ, ਸਾਰੇ ਪ੍ਰਸਾਰਕਾਂ ਨੂੰ ਸਲਾਹ ਦਿੱਤੀ ਜਾਂਦੀ ਹੈ ਕਿ ਏਐੱਸਸੀਆਈ ਵੱਲੋਂ ਜਾਰੀ ਦਿਸ਼ਾ–ਨਿਰਦੇਸ਼ਾਂ ਨੂੰ ਇਕੱਠਾ ਕੀਤਾ ਜਾਂਦਾ ਹੈ ਅਤੇ ਟੈਲੀਵਿਜ਼ਨ ਉੱਤੇ ਪ੍ਰਸਾਰਿਤ ਇਸ਼ਤਿਹਾਰਾਂ ਵਿੱਚ ਏਐੱਸਸੀਆਈ ਦੇ ਉਪਰੋਕਤ ਦਿਸ਼ਾ–ਨਿਰਦੇਸ਼ਾਂ ਦੀ ਪਾਲਣਾ ਕੀਤੀ ਜਾਣੀ ਚਾਹੀਦੀ ਹੈ। ਇਹ ਵੀ ਯਕੀਨੀ ਬਣਾਇਆ ਜਾ ਸਕਦਾ ਹੈ ਕਿ ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ ਅਜਿਹੀ ਕਿਸੇ ਵੀ ਗਤੀਵਿਧੀ ਨੂੰ ਪ੍ਰੋਤਸਾਹਨ ਨਾ ਦਿੰਦੇ ਹੋਣ, ਜੋ ਵਿਧਾਨ ਜਾਂ ਕਾਨੂੰਨ ਦੁਆਰਾ ਪਾਬੰਦੀਸ਼ੁਦਾ ਹਨ।

ਇਹ ਸਮਰੱਥ ਅਧਿਕਾਰੀ ਦੀ ਪ੍ਰਵਾਨਗੀ ਨਾਲ ਜਾਰੀ ਕੀਤਾ ਗਿਆ ਹੈ।

ਨੱਥੀ: ਉਪਰੋਕਤ ਅਨੁਸਾਰ।

(ਜੀ.ਸੀ. ਆਰੋਨ)
ਡਾਇਰੈਕਟਰ (ਬੀਸੀ)
ਟੈਲੀਫ਼ੋਨ: 23386393

ਉਤਾਰਾ:

1. ਸੁਸ਼੍ਰੀ ਮਨੀਸ਼ਾ ਕਪੂਰ, ਜਨਰਲ ਸਕੱਤਰ, ਭਾਰਤੀ ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ ਗੁਣਵੱਤਾ ਪਰਿਸ਼ਦ (ਏਐੱਸਸੀਆਈ, 717/ਬੀ, ਔਰਸ ਚੈਂਬਰ, ਐੱਸ ਐੱਸ ਅੰਮ੍ਰਿਤਵਾਰ ਮਾਰਗ, ਵਰਲੀ, ਮੁੰਬਈ - 400018. (contact@ascionline.org, manisha@acionline.org)
2. ਸੁਸ਼੍ਰੀ ਐਨੀ ਜੋਸੇਫ਼, ਜਨਰਲ ਸਕੱਤਰ, ਨਿਊਜ਼ ਬ੍ਰਾਡਕਾਸਟਰਸ ਐਸੋਸੀਏਸ਼ਨ (ਐੱਨਬੀਏ), ਮੰਟੀ ਹਾਊਸ, ਸੀ–56/5, ਤੀਜੀ ਮੰਜ਼ਿਲ, ਸੈਕਟਰ–62, ਨੋਇਡਾ, ਉੱਤਰ ਪ੍ਰਦੇਸ਼–201301. (nba@nbanewdelhi.com)

3. ਸ੍ਰੀ ਰਾਧਾਕ੍ਰਿਸ਼ਨਨ, ਸਕੱਤਰ, ਇੰਡੀਅਨ ਬ੍ਰਾਡਕਾਸਟਿੰਗ ਫ਼ਾਉਂਡੇਸ਼ਨ (ਆਈਬੀਐੱਫ਼), ਬੀ–304, ਅੰਸਲ ਪਲਾਜ਼ਾ, ਤੀਜੀ ਮੰਜ਼ਿਲ, ਖੇਲਗਾਓਂ ਮਾਰਗ, ਨਵੀਂ ਦਿੱਲੀ–110049 (ibf@ibfindia.com)

4. ਆਲ ਇੰਡੀਆ ਗੇਮਿੰਗ ਫ਼ੈਡਰੇਸ਼ਨ (ਏਆਈਜੀਐੱਫ਼), 928, 9ਵੀਂ ਮੰਜ਼ਿਲ, ਯੂਨਿਟ ਨੰ.–9, ਕਾਰਪੋਰੇਟ ਪਾਰਕ–II, ਸਵਾਸਤਿਕ ਚੈਂਬਰਜ਼ ਦੇ ਨੇੜੇ, ਵੀ.ਐੱਨ. ਪੂਰਵ ਮਾਰਗ, ਮੁੰਬਈ–400071. (relation@aigf.in)

5. ਫ਼ੈਡਰੇਸ਼ਨ ਆਵ੍ ਇੰਡੀਅਨ ਫ਼ੈਂਟਸੀ ਸਪੋਰਟਸ (ਐੱਫ਼ਆਈਐੱਫ਼ਐੱਸ), 1901, ਏ–ਵਿੰਗ, ਨਮਨ ਮਿਡਟਾਊਨ, ਸੈਨਾਪਤੀ ਬਾਪਟ ਮਾਰਗ, ਐਲਫ਼ਿਨਸਟੋਨ–ਵੈਸਟ ਮੁੰਬਈ, ਮੁੰਬਈ–400013. (anwar@fifs.in)

6. ਦ ਔਨਲਾਈਨ ਰੂਮੀ ਫ਼ੈਡਰੇਸ਼ਨ (ਓਆਰਐੱਫ਼), 011/ਏ, ਕੇਰਲ ਟਾਊਨ, ਬੀ–ਜੇ, ਬਟੇਲ ਰੋਡ, ਮਲਾਡ ਵੈਸਟ–ਮੁੰਬਈ–400064. (contact@torg.in)

24.11.2020 ਨੂੰ ਭਾਰਤੀ ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ ਗੁਣਵੱਤਾ ਪਰਿਸ਼ਦ (ਏਐੱਸਸੀਆਈ) ਵੱਲੋਂ ਔਨਲਾਈਨ ਗੇਮਿੰਗ ਉੱਤੇ ਜਾਰੀ ਦਿਸ਼ਾ–ਨਿਰਦੇਸ਼
(15 ਦਸੰਬਰ, 2020 ਤੋਂ ਲਾਗੂ)

1. ਕੋਈ ਵੀ ਗੇਮਿੰਗ ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ, 18 ਸਾਲ ਤੋਂ ਘੱਟ ਉਮਰ ਜਾਂ 18 ਸਾਲ ਤੋਂ ਘੱਟ ਉਮਰ ਦਾ ਜਾਪਣ ਵਾਲੇ ਕਿਸੇ ਵੀ ਵਿਅਕਤੀ ਨੂੰ ਅਸਲ ਧਨ–ਰਾਸ਼ੀ ਜਿੱਤਣ ਲਈ ਖੇਡੇ ਜਾ ਰਹੇ ਔਨਲਾਈਨ ਖੇਡ ਵਿੱਚ ਸ਼ਾਮਲ ਨਹੀਂ ਵਿਖਾ ਸਕਦਾ, ਜਾਂ ਅਜਿਹਾ ਵਿਅਕਤੀ ਇਨ੍ਹਾਂ ਖੇਡਾਂ ਨੂੰ ਖੇਡ ਸਕਦਾ ਹੈ, ਇਸ ਦਾ ਸੁਝਾਅ ਨਹੀਂ ਦੇ ਸਕਦਾ।

2. ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਹਰ ਗੇਮਿੰਗ ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ ਵਿੱਚ ਨਿਮਨਲਿਖਤ 'ਦਾਅਵਾ–ਤਿਆਗ' (ਡਿਸਕਲੇਮਰ) ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ:

ੳ. ਪ੍ਰਕਾਸ਼ਨ/ਸਥਿਰ: ਇਸ ਗੇਮ ਵਿੱਚ ਵਿੱਤੀ ਜੋਖਮ ਸ਼ਾਮਲ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸ ਦੀ ਲਤ ਲੱਗ ਸਕਦੀ ਹੈ।

i. ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਡਿਸਕਲੇਮਰ ਲਈ ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ ਵਿੱਚ 20 ਫ਼ੀ ਸਦੀ ਤੋਂ ਘੱਟ ਜਗ੍ਹਾ ਨਹੀਂ ਹੋਣੀ ਚਾਹੀਦੀ।

ii. ਇਸ ਨੂੰ ਏਐੱਸਸੀਆਈ ਕੋਡ ਵਿੱਚ ਵਿਸ਼ੇਸ਼ ਤੌਰ 'ਤੇ ਨਿਰਧਾਰਿਤ ਡਿਸਕਲੇਮਰ ਦਿਸ਼ਾ-ਨਿਰਦੇਸ਼ਾਂ 4 (i) (ii) (iv) ਅਤੇ (viii) ਨੂੰ ਪੂਰਾ ਕਰਨਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

ਬੀ. ਆਡੀਓ/ਵੀਡੀਓ: "ਇਸ ਗੇਮ ਵਿੱਚ ਵਿੱਤੀ ਜੋਖਮ ਸ਼ਾਮਲ ਹੈ ਅਤੇ ਇਸ ਦੀ ਲਤ ਲੱਗ ਸਕਦੀ ਹੈ। ਕ੍ਰਿਪਾ ਕਰ ਕੇ ਜ਼ਿੰਮੇਵਾਰੀ ਨਾਲ ਅਤੇ ਆਪਣੇ ਜੋਖਮ ਉੱਤੇ ਖੇਡੋ।"

i. ਇਸ ਤਰ੍ਹਾਂ ਦੇ ਡਿਸਕਲੇਮਰ ਨੂੰ ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ ਦੇ ਅੰਤ ਵਿੱਚ ਆਮ ਬੋਲਚਾਲ ਦੀ ਰਫ਼ਤਾਰ ਵਿੱਚ ਰੱਖਿਆ ਜਾਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

ii. ਇਹ ਇਸ਼ਤਿਹਾਰ ਵਿੱਚ ਬੋਲੀ ਜਾਣ ਵਾਲੀ ਭਾਸ਼ਾ ਵਿੱਚ ਹੀ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

iii. ਆਡੀਓ-ਵੀਡੀਓ ਮਾਧਿਅਮਾਂ ਲਈ, ਡਿਸਕਲੇਮਰ ਨੂੰ ਆਡੀਓ ਅਤੇ ਵੀਡੀਓ ਦੋਵੇਂ ਮਾਧਿਅਮਾਂ ਵਿੱਚ ਹੋਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਹੈ।

3. ਇਸ਼ਤਿਹਾਰਾਂ ਨੂੰ ਆਮਦਨ ਦੇ ਮੌਕੇ ਜਾਂ ਵੈਕਲਪਿਕ ਰੋਜ਼ਗਾਰ ਵਿਕਲਪ ਦੇ ਰੂਪ ਵਿੱਚ ਅਸਲ ਧਨ-ਰਾਸ਼ੀ ਦੀ ਜਿੱਤ ਲਈ ਔਨਲਾਈਨ ਗੇਮਿੰਗ ਦੇ ਤੌਰ ਉੱਤੇ ਪੇਸ਼ ਨਹੀਂ ਕੀਤਾ ਜਾਣਾ ਚਾਹੀਦਾ।

4. ਇਸ਼ਤਿਹਾਰਾਂ ਨੂੰ ਇਹ ਸੁਝਾਅ ਨਹੀਂ ਦੇਣਾ ਚਾਹੀਦਾ ਕਿ ਗੇਮਿੰਗ ਗਤੀਵਿਧੀ ਵਿੱਚ ਸ਼ਾਮਲ ਵਿਅਕਤੀ ਕਿਸੇ ਵੀ ਤਰ੍ਹਾਂ ਨਾਲ ਦੂਜਿਆਂ ਦੇ ਮੁਕਾਬਲੇ ਵੱਧ ਸਫ਼ਲ ਹਨ।