

Внимание!

*Изменения, внесенные Законом КР от 31 июля 2025 года N 180,
вступают в силу по истечении шести месяцев со дня официального опубликования
указанного Закона.*

ЗАКОН КЫРГЫЗСКОЙ РЕСПУБЛИКИ

г.Бишкек, от 21 января 2022 года № 12

О виртуальных активах

*(В редакции Законов КР от 5 августа 2022 года N 81, 30 января 2023
года N 18, 10 июля 2025 года N 137, 31 июля 2025 года N 180)*

Глава 1. Общие положения

Статья 1. Цель и предмет регулирования настоящего Закона

Целью настоящего Закона является регулирование отношений, возникающих при обороте виртуальных активов, то есть их создании, выпуске, хранении и обращении.

Статья 2. Сфера применения настоящего Закона

1. Настоящий Закон распространяется на деятельность в сфере оборота виртуальных активов на территории Кыргызской Республики.

2. Настоящий Закон не распространяется на деятельность в сфере:

- 1) ценных бумаг и других видов финансовых инструментов, определенных законодательством в сфере ценных бумаг;
- 2) валют, электронных денег, резервов, вкладов (депозитов), определенных банковским законодательством Кыргызской Республики;
- 3) игровой деятельности;
- 4) финансовых институтов специальной финансовой инвестиционной территории "Тамчы" с особым правовым режимом и статусом.

(В редакции Закона КР от 10 июля 2025 года N 137)

Статья 3. Законодательство в сфере оборота виртуальных активов

Законодательство Кыргызской Республики в сфере виртуальных активов состоит из настоящего Закона и других нормативных правовых актов, принимаемых в соответствии с настоящим Законом.

Статья 4. Основные понятия и термины

1. В настоящем Законе применяются следующие основные понятия и термины:

1) **блокчейн** - разновидность технологии распределенных реестров, в которой все данные записываются последовательно и распределены в блоках, при этом каждый новый блок связан с предыдущим блоком криптографической подписью;

2) **виртуальный актив** - совокупность данных в электронно-цифровой форме, имеющая стоимость, являющаяся цифровым выражением ценности и/или средством удостоверения имущественных и/или неимущественных прав, которая создается, хранится и обращается с использованием технологии распределенных реестров или аналогичной технологии и не является денежной единицей (валютой), средством платежа и ценной бумагой;

3) **кошелек виртуального актива** - средство (программное приложение или иной механизм/носитель) для хранения и перевода виртуального актива;

4) **майнер** - юридическое лицо или индивидуальный предприниматель, осуществляющие майнинг;

5) **майнинг** - деятельность по осуществлению с помощью программно-технических средств вычислительных операций, обеспечивающих функционирование реестра блоков транзакций (блокчейна) посредством внесения в распределенный реестр (согласно заранее определенным правилам и принципам) информации о совершенных между пользователями операциях, требующая обеспечения непрерывным электроснабжением. Майнинг может сопровождаться созданием виртуального актива, поступающего во владение лица, осуществляющего майнинг, в качестве вознаграждения за подтверждение совершения операций в распределенном реестре;

6) **майнинговое оборудование** - аппаратно-программные средства, позволяющие осуществлять деятельность по майнингу;

7) **майнинг-пул** - электронная платформа, предназначенная для консолидации майнинговых мощностей майнеров и организации работ по майнингу;

8) **промышленный майнинг** - деятельность по майнингу, осуществляемая юридическим лицом;

9) **оператор торгов виртуальных активов (криптовирсжа)** - поставщик услуг виртуальных активов, предоставляющий электронную площадку и оказывающий услуги, непосредственно способствующие совершению сделок с виртуальными активами;

10) **оператор обмена виртуальных активов** - поставщик услуг виртуальных активов, предоставляющий услуги покупки и продажи (обмена) виртуальных активов и (или) обмена между виртуальными активами от своего имени;

11) **первичное размещение виртуальных активов** - процесс распространения или распределения вновь выпущенных виртуальных активов с целью привлечения средств;

12) **поставщик услуг виртуальных активов** - юридическое лицо, зарегистрированное на территории Кыргызской Республики, которое в качестве предпринимательской деятельности предоставляет один или несколько видов услуг, связанных с виртуальными активами, на основании лицензии, выданной уполномоченным органом в соответствии с настоящим Законом;

13) *(утратил силу в соответствии с Законом КР от 31 июля 2025 года N 180)*

14) *(утратил силу в соответствии с Законом КР от 31 июля 2025 года N 180)*

15) **скрытый майнинг** - деятельность по осуществлению майнинга на вычислительных мощностях третьих лиц без их ведома или согласия с использованием специального программного обеспечения;

16) **стейблкоин** - вид виртуального актива, целью которого является поддержание стабильной стоимости по отношению к одному определенному активу или совокупности активов в определенных соотношениях;

17) **технология распределенных реестров** - технология, поддерживающая распределенное хранение зашифрованных данных с применением средств криптографии;

18) **цифровой токен** - вид виртуального актива, являющийся средством удостоверения имущественных и (или) неимущественных прав, в том числе прав требования на другие объекты гражданских прав;

19) **частный майнинг** - деятельность по майнингу, осуществляемая индивидуальным предпринимателем;

20) **эмитент виртуальных активов** - физическое или юридическое лицо, которое осуществляет выпуск виртуальных активов.

2. Понятия и термины, не определенные в настоящей статье и используемые в настоящем Законе, применяются в том определении, в котором они приведены в Цифровом кодексе Кыргызской Республики и соответствующем отраслевом законодательстве, если иное не предусмотрено настоящим Законом.

(В редакции Законов КР от 5 августа 2022 года N 81, 31 июля 2025 года N 180)

Статья 5. Правовой статус виртуальных активов

1. Виртуальный актив может быть как самостоятельным объектом гражданского права, так и средством удостоверения имущественных и (или) неимущественных прав, в том числе прав требования на другие объекты гражданских прав.

2. Виртуальные активы не являются платежным средством, валютой и (или) ценной бумагой на территории Кыргызской Республики.

3. Виртуальные активы могут быть обеспеченными или не обеспеченными:

1) к обеспеченным виртуальным активам относятся цифровые токены, являющиеся цифровым средством удостоверения имущественных и (или) неимущественных прав, в том числе права требования на другие объекты гражданских прав, предоставляемого эмитентом обеспеченных виртуальных активов, а также иные виртуальные активы, обеспеченные другими объектами гражданских прав.

Виды обеспеченных виртуальных активов, а также перечень прав, удостоверяемых такими виртуальными активами, устанавливаются эмитентом виртуальных активов в соответствии с законодательством в сфере виртуальных активов.

Обеспечение виртуального актива не является залоговым обеспечением и (или) обязательством по залого;

2) к не обеспеченным виртуальным активам относятся виртуальные активы, в отношении которых отсутствует лицо (лица), несущее обязательства перед каждым обладателем таких виртуальных активов.

Не обеспеченные виртуальные активы не удостоверяют права, не обеспечены какими-либо правами и обязательствами, а также другими объектами гражданских прав.

Статья 6. Особенности обращения виртуальных активов

1. Условия приобретения и перехода прав на виртуальные активы могут быть выражены в соответствии со смарт-контрактами, заранее заложенными алгоритмами и функциями технологии распределенных реестров и (или) аналогичной технологии, в рамках которой они создаются, хранятся и обращаются, если это не противоречит законодательству Кыргызской Республики.

2. На оборот обеспеченных виртуальных активов распространяются все ограничения, применимые к обороту объектов гражданских прав.

3. В случае обеспечения виртуального актива объектом гражданских прав, который находится под арестом или изъят из гражданского оборота, отчуждение такого виртуального актива не допускается и любое заключенное соглашение об отчуждении такого виртуального актива является ничтожным.

Глава 2. Государственное регулирование деятельности в сфере виртуальных активов

Статья 7. Основные направления государственной политики в сфере оборота виртуальных активов

Основными направлениями государственной политики в сфере оборота виртуальных активов являются:

1) государственное регулирование отношений в сфере оборота виртуальных активов;

2) создание благоприятных условий для развития сферы оборота виртуальных активов;

3) поэтапное внедрение современных видов взаимоотношений различными субъектами с использованием технологии распределенных реестров, в том числе блокчейна, смарт-контрактов и иных аналогичных технологий в сфере оборота виртуальных активов;

4) обеспечение прозрачности государственного регулирования в сфере оборота виртуальных активов;

5) обеспечение равенства, а также всесторонних эффективных механизмов защиты прав и интересов всех участников в сфере оборота виртуальных активов;

6) обеспечение защиты от недобросовестной конкуренции в сфере оборота виртуальных активов;

7) подготовка высококвалифицированных кадров в сфере технологии распределенных реестров, в том числе блокчейна и оборота виртуальных активов;

8) проведение изучений и исследований по внедрению технологии распределенных реестров, блокчейна и других аналогичных инновационных технологий в различные отрасли и регулированию отношений, возникающих вследствие их внедрения и применения;

9) внедрение и применение надлежащих надзорных механизмов в сфере оборота виртуальных активов;

10) развитие и укрепление международного сотрудничества в сфере оборота виртуальных активов.

Статья 8. Общие принципы государственного регулирования деятельности в сфере виртуальных активов

1. Общими принципами государственного регулирования деятельности в сфере виртуальных активов являются:

1) целесообразность - обоснованная необходимость регулирования оборота виртуальных активов с целью обеспечения технологического развития, предупреждения и снижения рисков;

2) адекватность - соразмерность рисков, форм и уровня регулирования оборота виртуальных активов с учетом всех приемлемых альтернатив;

3) сбалансированность - обеспечение в регуляторной деятельности баланса интересов участников оборота виртуальных активов;

4) предсказуемость - последовательность регулирования, в том числе планов по подготовке проектов нормативных правовых актов, позволяющая участникам оборота виртуальных активов осуществлять планирование их деятельности.

2. Принципы, изложенные в части 1 настоящей статьи, составляют основу государственного регулирования оборота в сфере виртуальных активов.

Статья 9. Виды регулируемой деятельности в сфере виртуальных активов

Следующие виды деятельности признаются регулируемой деятельностью в сфере виртуальных активов:

1) майнинг;

2) эмиссия (выпуск) и первичное размещение виртуальных активов;

3) деятельность поставщиков услуг виртуальных активов.

Статья 10. Уполномоченный орган в сфере виртуальных активов

1. Уполномоченным государственным органом в сфере виртуальных активов является орган, определяемый Кабинетом Министров Кыргызской Республики (далее - уполномоченный орган).

2. Уполномоченный орган осуществляет регулирование и надзор следующих видов деятельности в сфере виртуальных активов:

1) майнинг;

2) деятельность по осуществлению эмиссии и первичного размещения виртуальных активов на территории Кыргызской Республики;

3) деятельность операторов торгов виртуальных активов (криптовбирж) и других поставщиков услуг виртуальных активов, за исключением банков, небанковских финансово-кредитных организаций и иных юридических лиц, поднадзорных Национальному банку Кыргызской Республики (далее - Национальный банк), предоставляющих услуги, связанные с виртуальными активами в качестве поставщика услуг виртуальных активов.

Статья 11. Функции и полномочия уполномоченного органа

В соответствии с частью 2 статьи 10 настоящего Закона уполномоченный орган:

- 1) реализует государственную политику по развитию и функционированию рынка виртуальных активов;
- 2) разрабатывает государственные и иные программы внедрения и развития технологии распределенных реестров в сфере регулирования оборота виртуальных активов, оказывает содействие в их реализации;
- 3) осуществляет координацию и взаимодействие с другими государственными органами, международными институтами и организациями по развитию и функционированию рынка виртуальных активов;
- 4) осуществляет выработку предложений по определению приоритетных направлений дальнейшего развития и совершенствованию законодательства в сфере оборота виртуальных активов;
- 5) проводит экспертизу проектов нормативных правовых актов, регулирующих оборот виртуальных активов;
- 6) участвует в формировании системы повышения квалификации кадров с учетом потребностей развития сферы оборота виртуальных активов;
- 7) осуществляет регулирование и надзор за деятельностью в сфере оборота виртуальных активов в соответствии с настоящим Законом и иными нормативными правовыми актами в сфере виртуальных активов;
- 8) осуществляет лицензионно-разрешительные процедуры (регистрация, отмена регистрации, выдача, приостановление, отзыв лицензии) в сфере оборота виртуальных активов;
- 9) принимает меры воздействия в отношении поставщиков услуг виртуальных активов за нарушения законодательства Кыргызской Республики, регулирующего деятельность поставщиков услуг виртуальных активов;
- 10) устанавливает операционные требования к поставщикам услуг виртуальных активов;
- 11) осуществляет иные предусмотренные законодательством функции и задачи в соответствии с их общими функциями и задачами.

Глава 3. Организация деятельности в сфере оборота виртуальных активов

Статья 12. Права и обязанности юридических и физических лиц в сфере оборота виртуальных активов

1. Физические и юридические лица вправе:

- 1) владеть, пользоваться и распоряжаться виртуальными активами, в том числе обменивать виртуальные активы на другие виды виртуальных активов, а также приобретать или реализовывать виртуальные активы в порядке, установленном законодательством в сфере виртуальных активов;
- 2) осуществлять майнинг в порядке, установленном законодательством в сфере виртуальных активов;
- 3) осуществлять иную деятельность с использованием виртуальных активов в порядке, установленном законодательством в сфере виртуальных активов.

Юридические лица также вправе выпускать и размещать собственные виртуальные активы на территории Кыргызской Республики и за рубежом в порядке, установленном законодательством Кыргызской Республики в сфере виртуальных активов.

2. Юридические и физические лица обязаны:

- 1) соблюдать требования законодательства Кыргызской Республики в сфере оборота виртуальных активов;
- 2) предоставлять сведения и отчетность о проведенных операциях с виртуальными активами в установленные уполномоченным органом сроки и порядке.

Глава 4. Майнинг

Статья 13. Майнинг

Майнинг осуществляется в форме частного и промышленного майнинга.

Частный майнинг осуществляется индивидуальным предпринимателем - резидентом и (или) нерезидентом Кыргызской Республики.

Промышленный майнинг осуществляется юридическим лицом - резидентом и (или) нерезидентом Кыргызской Республики.

На территории Кыргызской Республики запрещается осуществление скрытого майнинга.

Статья 14. Цифровой реестр майнеров

Цифровой реестр майнеров (далее - Реестр) - цифровой ресурс, состоящий из записей, подтверждающих регистрацию и предоставление соответствующего сертификата майнерам, доступ к которому осуществляется через приложения и сайт государственных цифровых сервисов в соответствии с Цифровым кодексом Кыргызской Республики.

Право на осуществление майнинга возникает, изменяется или прекращается с момента создания соответствующей записи в Реестре или внесения в нее изменений.

Владелец Реестра обеспечивает полноту, достоверность и актуальность данных в нем.

Порядок регистрации майнеров и порядок предоставления сертификата в виде документа на бумажном носителе или цифрового документа определяются уполномоченным государственным органом в сфере виртуальных активов.

(В редакции Закона КР от 31 июля 2025 года N 180)

Статья 15. Цели и задачи Реестра

Основными целями и задачами Реестра являются:

- 1) ведение учета и создание единого банка данных о майнерах, действующих на территории Кыргызской Республики;
- 2) предоставление возможности дистанционной регистрации майнеров без вмешательства человеческого фактора и минимизации коррупционных рисков;
- 3) обеспечение прозрачности, контролируемости и увеличения эффективности энергопотребления в сфере майнинга;
- 4) предоставление благоприятных условий майнерам на территории Кыргызской Республики;
- 5) проведение изучения и подготовка аналитических и статистических материалов в сфере майнинга.

Статья 16. Регистрация майнеров

1. Лица, осуществляющие майнинг, обязаны пройти регистрацию в порядке, установленном Кабинетом Министров Кыргызской Республики (далее - Кабинет Министров).

См.:

Порядок регистрации и выдачи сертификата для деятельности по осуществлению майнинга (к постановлению Кабинета Министров КР от 16 сентября 2022 года N 514)

2. Индивидуальные предприниматели и юридические лица, прошедшие регистрацию, имеют право на осуществление майнинга со дня получения сертификата.

На осуществление майнинга выдается сертификат на неограниченный срок.

Требования и условия получения сертификата майнерами:

- 1) прохождение обязательной регистрации с указанием всей необходимой информации, установленной нормативными правовыми актами Кабинета Министров;
- 2) оплата сбора за регистрацию в соответствии с настоящим Законом;
- 3) наличие в собственности майнингового оборудования;
- 4) наличие действующего кошелька виртуального актива для начисления виртуальных активов, полученных в результате майнинга;

5) обеспечение технической исправности и надлежащего качества системы электроснабжения помещения, предназначенного для установки майнингового оборудования, с учетом требований пожарной, санитарной и технической безопасности;

6) неосуществление скрытого майнинга;

7) представление по запросу уполномоченного органа информации, связанной с осуществлением деятельности по майнингу или обороту виртуальных активов на безвозмездной основе и в сроки, указанные в запросе уполномоченного органа.

Статья 17. Тарифы на электроэнергию для субъектов майнинга

(Утратила силу в соответствии с Законом КР от 30 января 2023 года N 18)

Глава 5. Эмиссия и публичное размещение виртуальных активов

Статья 18. Эмиссия и публичное размещение виртуальных активов

1. Эмиссия и публичное размещение виртуальных активов осуществляется хозяйствующими субъектами Кыргызской Республики в целях:

1) привлечения инвестиций и заемных средств;

2) обеспечения учета, обмена и удостоверения прав собственника на имущество.

2. Порядок, условия и требования к организации и осуществлению эмиссии, первичного размещения и обращения виртуальных активов определяются Кабинетом Министров.

См.:

Положение об эмиссии (выпуске), обращении виртуальных активов и о порядке ведения Единого государственного реестра эмиссий виртуальных активов (к постановлению Кабинета Министров КР от 16 сентября 2022 года N 514)

Статья 19. Государственная регистрация эмиссии и публичного размещения виртуальных активов

Государственная регистрация эмиссии и публичного размещения виртуальных активов осуществляется уполномоченным органом.

Статья 20. Отказ в государственной регистрации эмиссии и публичного размещения виртуальных активов

Основанием для отказа в государственной регистрации эмиссии и публичного размещения виртуальных активов являются:

1) несоответствие документов, представленных для государственной регистрации эмиссии и публичного размещения виртуальных активов, и содержащихся в них сведений требованиям законодательства в сфере оборота виртуальных активов;

2) несоблюдение эмитентом порядка принятия решения об эмиссии виртуальных активов;

3) неуплата сборов, предусмотренных законодательством в сфере оборота виртуальных активов.

Статья 21. Приостановление эмиссии и (или) публичного размещения виртуальных активов, признание эмиссии и (или) публичного размещения виртуальных активов несостоявшейся или недействительной

Эмиссия и (или) публичное размещение виртуальных активов:

1) приостанавливаются уполномоченным органом при обнаружении нарушения требований законодательства в сфере оборота виртуальных активов, а также в случае обнаружения недостоверных данных в опубликованной информации об эмиссии и (или) публичном размещении виртуальных активов до момента их устранения;

2) признаются уполномоченным органом несостоявшимися в случае неустранения эмитентом нарушений, повлекших приостановление эмиссии;

3) признаются недействительными при наличии соответствующего решения суда.

В случае признания эмиссии виртуальных активов несостоявшейся или недействительной все виртуальные активы данного выпуска подлежат изъятию из обращения, а средства, полученные эмитентом от размещения эмиссии виртуальных активов, признанной несостоявшейся или недействительной, должны быть возвращены их владельцам в порядке, установленном законодательством Кыргызской Республики.

Издержки, связанные с признанием эмиссии виртуальных активов несостоявшейся или недействительной и возвратом средств их владельцам, относятся на счет эмитента.

Статья 22. Сбор за государственную регистрацию эмиссии и (или) публичного размещения виртуальных активов

При государственной регистрации эмиссии и (или) публичного размещения виртуальных активов эмитент уплачивает в государственный бюджет Кыргызской Республики сбор в размере 0,01 процента от номинальной стоимости виртуальных активов данного выпуска по курсу на криптобиржах на момент оплаты.

В случае увеличения номинальной стоимости эмиссии виртуальных активов ранее зарегистрированной эмиссии эмитент уплачивает в государственный бюджет Кыргызской Республики сбор в размере 0,01 процента от суммы, на которую увеличивается номинальная стоимость виртуальных активов данного выпуска.

Статья 23. Единый государственный реестр эмиссии виртуальных активов

Единый государственный реестр эмиссии виртуальных активов должен содержать сведения о наименовании эмитента, количестве, номинальной стоимости виртуальных активов, а также иную информацию в соответствии с законодательством Кыргызской Республики.

Порядок ведения Единого государственного реестра эмиссии виртуальных активов устанавливается уполномоченным органом.

Глава 6. Поставщики услуг виртуальных активов

Статья 24. Основные положения

1. Поставщиком услуг виртуальных активов признается зарегистрированное на территории Кыргызской Республики юридическое лицо, предоставляющее в качестве предпринимательской деятельности один или несколько видов услуг, связанных с виртуальными активами, на основании лицензии, выданной в установленном настоящим Законом порядке.

2. Не могут быть учредителями или участниками (акционерами), должностными лицами поставщиков услуг виртуальных активов:

1) физические лица, постоянно проживающие в оффшорной зоне, и (или) юридические лица - нерезиденты, зарегистрированные в ней;

2) юридические и физические лица, имеющие счета в банках, расположенных в оффшорных зонах;

3) юридические лица, если их акционер (участник) является физическим лицом, постоянно проживающим в оффшорной зоне;

4) политические партии, профсоюзы и религиозные организации;

5) юридические и физические лица, включенные в санкционный перечень, определенный законодательством в сфере противодействия финансированию террористической деятельности и легализации (отмыванию) преступных доходов, а также противодействия финансированию экстремистской деятельности и финансированию распространения оружия массового уничтожения;

6) юридические и физические лица, в отношении которых имеется негативная информация на основании сведений, предоставляемых государственными органами, осуществляющими борьбу с терроризмом и экстремизмом, незаконным оборотом наркотических и психотропных средств, распространением оружия массового уничтожения, и другими компетентными органами

Кыргызской Республики, а также сведений, полученных по официальным каналам от компетентных органов иностранных государств и международных организаций;

7) лица, имеющие непогашенную или неснятую судимость, в том числе в других государствах;

8) лица, имеющие неисполненное судебное решение по уплате своих финансовых обязательств.

Статья 25. Уставный капитал поставщика услуг виртуальных активов

1. Уставный капитал поставщика услуг виртуальных активов формируется только в национальной валюте Кыргызской Республики, в безналичной форме, исключительно за счет денежных средств учредителей.

2. Минимальный размер уставного капитала для поставщиков услуг виртуальных активов, поднадзорных уполномоченному органу, устанавливается Кабинетом Министров.

Статья 26. Перечень услуг, связанных с виртуальными активами, предоставляемых поставщиками услуг виртуальных активов

1. Услугами, связанными с виртуальными активами, признаются следующие виды деятельности:

- 1) покупка и продажа (обмен) виртуальных активов;
- 2) обмен между виртуальными активами;
- 3) перевод виртуальных активов;
- 4) хранение, управление и контроль виртуальных активов;

5) оказание финансовых услуг, связанных с первичным размещением и (или) продажей виртуальных активов эмитента.

2. Услугой покупки и продажи (обмена) виртуальных активов признается деятельность по осуществлению покупки и продажи (обмена) виртуальных активов.

3. Услугой обмена между виртуальными активами признается обмен одного или нескольких видов (форм) виртуальных активов на другие виды виртуальных активов.

4. Услугой перевода виртуальных активов признается перевод (перемещение) виртуальных активов от имени и в интересах клиента самим поставщиком услуг виртуальных активов или через другого поставщика услуг виртуальных активов.

5. Услугой хранения, управления и контроля виртуальных активов признается ответственное хранение и (или) администрирование (управление) виртуальными активами или инструментами, позволяющими контролировать виртуальные активы.

Хранение, управление и контроль виртуальных активов должны обеспечивать сохранность виртуальных активов и (или) инструментов контроля виртуальных активов с возможностью самостоятельного перемещения виртуальных активов в интересах и от имени третьих лиц. Поставщик услуг виртуальных активов, предоставляющий услуги хранения, управления и контроля виртуальных активов, перемещает виртуальные активы только при условии, что такое управление или перемещение осуществляется в соответствии с поручением владельца виртуального актива.

6. Финансовыми услугами, связанными с размещением и (или) продажей виртуальных активов, признается предоставление и (или) участие в предоставлении финансовых услуг, связанных с первичным размещением и (или) продажей виртуальных активов эмитента. Поставщик услуг виртуальных активов, осуществляющий деятельность по предоставлению финансовых услуг, связанных с размещением и (или) продажей виртуальных активов, имеет право заключать сделки, касающиеся размещения или продажи виртуальных активов, от имени, за счет и в интересах эмитента.

Статья 27. Порядок и условия предоставления услуг, связанных с виртуальными активами

1. Услуги, связанные с виртуальными активами, предоставляются исключительно на специализированных платформах (далее - Платформа).

2. Услуги, связанные с виртуальными активами, предусмотренные статьей 26 настоящего Закона, предоставляются поставщиками услуг виртуальных активов на основании лицензии, выданной уполномоченным органом на право осуществления деятельности поставщика услуг виртуальных активов.

3. Поставщик услуг виртуальных активов вправе предоставлять одну или несколько услуг, предусмотренных статьей 26 настоящего Закона, за исключением условий и ограничений, предусмотренных настоящей статьей.

4. Для расширения спектра предоставляемых услуг поставщики услуг виртуальных активов могут привлекать только других поставщиков услуг виртуальных активов в качестве агентов.

5. Банкам, небанковским финансово-кредитным организациям и иным юридическим лицам, поднадзорным Национальному банку, за исключением операторов обмена виртуальных активов, запрещается предоставлять услуги, связанные с виртуальными активами, предусмотренные пунктами 1 и 2 части 1 статьи 26 настоящего Закона.

6. Порядок и требования к предоставлению услуг, связанных с виртуальными активами, предусмотренных пунктами 3-5 части 1 статьи 26 настоящего Закона, банками, небанковскими финансово-кредитными организациями и иными юридическими лицами, поднадзорными Национальному банку, определяются нормативными правовыми актами Национального банка.

7. Порядок и требования к предоставлению услуг, связанных с виртуальными активами, предусмотренных статьей 26 настоящего Закона, юридическими лицами, не являющимися поднадзорными лицами Национального банка, устанавливаются Кабинетом Министров.

См.:

Положение о деятельности оператора обмена виртуальных активов и ведении Реестра операторов обмена виртуальных активов (к постановлению Кабинета Министров КР от 16 сентября 2022 года N 514)

Статья 28. Деятельность криптобирж

1. Криптобиржа - это юридическое лицо, осуществляющее свою деятельность в организационно-правовой форме акционерного общества в соответствии с законодательством Кыргызской Республики.

2. Криптобиржи могут предоставлять услуги, связанные с виртуальными активами, предусмотренные статьей 26 настоящего Закона, в качестве поставщика услуг виртуальных активов.

3. Порядок создания, функционирования, отчетности и другие положения деятельности криптобирж определяются Кабинетом Министров в соответствии с настоящим Законом.

См.:

Положение о деятельности оператора торгов виртуальных активов (криптобиржи) и ведении Реестра операторов торгов виртуальных активов (криптобирж) (к постановлению Кабинета Министров КР от 16 сентября 2022 года N 514)

Статья 29. Лицензирование деятельности поставщика услуг виртуальных активов

1. На осуществление деятельности поставщика услуг виртуальных активов уполномоченным органом выдается лицензия на неограниченный срок.

2. Основные лицензионные требования к поставщикам услуг виртуальных активов:

1) наличие функционирующей Платформы, размещенной на серверах, находящихся на территории Кыргызской Республики, и соответствующей требованиям, предусмотренным законодательством;

2) наличие копии документов, удостоверяющих личность руководителей, учредителей и бенефициарных владельцев юридического лица;

3) наличие технико-экономического обоснования (бизнес-плана), основных политик, положений и процедур поставщика услуг виртуальных активов;

4) наличие документа, подтверждающего оплату государственной пошлины за лицензию;

5) наличие системы внутреннего контроля, технических, информационных, технологических мер защиты поставщика услуг виртуальных активов;

6) наличие правил и процедур, регламентирующих порядок обеспечения информационной безопасности (кибербезопасности) и непрерывности деятельности, защиту прав потребителей, обработки персональных данных поставщика услуг виртуальных активов;

7) наличие сформированного минимального размера уставного капитала.

3. Право на осуществление деятельности поставщика услуг виртуальных активов возникает у юридического лица с момента выдачи лицензии.

Статья 30. Выдача лицензии на право осуществления деятельности поставщика услуг виртуальных активов

1. Для получения лицензии на право осуществления деятельности поставщика услуг виртуальных активов юридические лица обращаются в уполномоченный орган с заявлением о выдаче лицензии.

К заявлению о выдаче лицензии прилагаются следующие документы и сведения:

1) копии учредительных документов юридического лица, заверенные нотариально;

2) копия свидетельства государственной регистрации юридического лица;

3) документ, подтверждающий оплату государственной пошлины за лицензию;

4) другие документы и информация, подтверждающие соответствие поставщика услуг виртуальных активов лицензионным требованиям, предусмотренным частью 2 статьи 29 настоящего Закона.

2. Заявление о выдаче лицензии рассматривается в срок, не превышающий одного месяца. При рассмотрении заявления о выдаче лицензии уполномоченный орган вправе запрашивать информацию и консультироваться с государственными органами, в том числе зарубежными надзорными органами. В случае если документы не соответствуют требованиям, отсчет срока начинается со дня получения удостоверяющих документов. По результатам рассмотрения принимается решение о выдаче или отказе в выдаче лицензии.

3. Уполномоченный орган отказывает в выдаче лицензии в случае несоответствия представленных документов и сведений требованиям, установленным настоящей статьей и нормативными правовыми актами Кабинета Министров.

В случае отказа в выдаче лицензии представленные документы не возвращаются.

4. Лицензия действует на всей территории Кыргызской Республики, имеет неограниченный срок действия, является именной (неотчуждаемой) и не подлежит передаче третьим лицам.

5. Осуществление деятельности поставщика услуг виртуальных активов без лицензии запрещается.

6. Уполномоченный орган ведет реестр поднадзорных поставщиков услуг виртуальных активов, имеющих соответствующую лицензию. Реестр поставщиков услуг виртуальных активов публикуется на официальном интернет-сайте уполномоченного органа.

Статья 31. Отзыв лицензии на право осуществления деятельности поставщика услуг виртуальных активов

1. Уполномоченный орган обязан отозвать лицензию поставщика услуг виртуальных активов в следующих случаях:

1) лицензия была получена на основании заведомо ложных документов, а также обманным или другим незаконным путем;

2) поставщик услуг виртуальных активов занимается любой запрещенной законодательством деятельностью.

2. Лицензия может быть отозвана уполномоченным органом в следующих случаях:

1) поставщик услуг виртуальных активов не начал осуществлять свою деятельность по предоставлению услуг, связанных с виртуальными активами, в течение двенадцати месяцев после получения лицензии либо прекратил такую деятельность более чем на шесть месяцев;

2) поставщик услуг виртуальных активов не выполняет обязательства перед клиентами без законных оснований;

3) поставщик услуг виртуальных активов не выполняет предписания и другие обязательные требования уполномоченного органа, неисполнение которых несет реальную угрозу интересам клиентов;

4) поставщик услуг виртуальных активов систематически не предоставляет в установленные нормативными правовыми актами сроки информацию либо предоставляет недостоверную информацию, связанную с управлением, внутренним контролем, финансовой отчетностью поставщика услуг виртуальных активов;

5) поставщик услуг виртуальных активов систематически публиковал заведомо недостоверную информацию или иным способом вводил в заблуждение клиентов о своей деятельности;

6) поставщик услуг виртуальных активов систематически нарушает требования законодательства Кыргызской Республики;

7) поставщик услуг виртуальных активов своими действиями или бездействием воспрепятствует проведению проверки со стороны уполномоченного органа.

Статья 32. Меры воздействия, применяемые к поставщикам услуг виртуальных активов

1. Уполномоченный орган применяет меры воздействия к поставщику услуг виртуальных активов, его учредителям и должностным лицам. Целью применения мер воздействия являются оперативное раннее реагирование на риски в деятельности поставщика услуг виртуальных активов, защита интересов и прав клиентов и иных потребителей.

2. Основаниями для применения мер воздействия являются нарушения норм, требований и ограничений, установленных настоящим Законом.

3. К мерам воздействия относятся:

1) предписание;

2) штраф на поставщиков услуг виртуальных активов и их должностных лиц;

3) ограничение на предоставление отдельных видов услуг, связанных с виртуальными активами;

4) временное приостановление лицензии;

5) отзыв лицензии.

4. Уполномоченный орган применяет меры воздействия к поставщикам услуг виртуальных активов в случаях:

1) нарушения законодательства Кыргызской Республики при осуществлении деятельности поставщика услуг виртуальных активов;

2) противодействия при осуществлении надзорных функций и проверок, проводимых уполномоченным органом;

3) действия или бездействия поставщиков услуг виртуальных активов, которые влекут за собой угрозу правам и законным интересам клиентов и иных потребителей;

4) действия или бездействия должностных лиц поставщиков услуг виртуальных активов, которые влекут за собой нарушение законодательства Кыргызской Республики, приостановление/отзыв лицензии, принудительную ликвидацию или банкротство поставщика услуг виртуальных активов;

5) непредоставления или предоставления несвоевременной/недостоверной/неполной отчетности и (или) иной информации в уполномоченный орган или Национальный банк.

Статья 33. Меры противодействия финансированию террористической деятельности и легализации (отмыванию) преступных доходов

Майнеры и поставщики услуг виртуальных активов обязаны принять меры по противодействию финансированию террористической деятельности и легализации (отмыванию)

преступных доходов и реализации требований законодательства Кыргызской Республики в сфере противодействия финансированию террористической деятельности и легализации (отмыванию) преступных доходов.

Глава 7. Требования к рекламе в сфере оборота виртуальных активов

Статья 34. Реклама в сфере оборота виртуальных активов

1. Лица, осуществляющие деятельность в сфере оборота виртуальных активов, обязаны соблюдать требования к рекламе виртуальных активов и своей деятельности, предусмотренные законодательством, и обеспечивать их реализацию.

2. Реклама по обороту виртуальных активов, размещаемая (распространяемая) как на территории Кыргызской Республики, так и за ее пределами (в том числе с привлечением третьих лиц), должна соответствовать следующим требованиям:

1) реклама должна содержать предупреждение о рисках участия;

2) реклама должна содержать информацию о потенциальных рисках при операциях, связанных с виртуальными активами, в том числе - о полной потере денежных средств и иных объектов гражданских прав, переданных в обмен на виртуальные активы, в том числе в результате волатильности стоимости виртуальных активов, технических сбоев (ошибок), совершения противоправных действий, включая хищение, а также о необеспеченности государством и о том, что виртуальные активы не являются средством платежа или приема оплаты на территории Кыргызской Республики;

3) содержание рекламы, включающей оферту, должно предусматривать все условия предлагаемого к заключению договора, а также описание действий для акцепта данной оферты;

4) если в рекламе описываются показатели, которые имели место в прошлом, смоделированные показатели и показатели, которые могут иметь место в будущем, то в данной рекламе ее потребителям должны конкретно разъясняться существо таких показателей и вероятностный характер вывода, сделанного на их основе, с соблюдением требований законодательства о рекламе.

3. Реклама виртуальных активов не должна содержать:

1) обещания или гарантии об эффективности (доходности) деятельности, связанной с использованием виртуальных активов, за исключением случаев указания в рекламе сведений об эффективности такой деятельности за предшествующий период, подтвержденной аудиторской организацией;

2) информацию о предметах роскоши, бонусах и скидках;

3) информацию о совершении сделок с виртуальными активами как о легком способе обогащения;

4) утверждения о значимости деятельности, связанной с использованием виртуальных активов, для достижения профессионального или личного успеха;

5) образы несовершеннолетних лиц;

6) высказывания, осуждающие неучастие в осуществлении деятельности, связанной с использованием виртуальных активов.

Глава 8. Нарушения в сфере оборота виртуальных активов

Статья 35. Виды нарушений

Нарушениями в сфере оборота виртуальных активов являются:

1) осуществление деятельности в сфере оборота виртуальных активов без лицензии или сертификата;

- 2) осуществление деятельности в сфере оборота виртуальных активов с несоблюдением лицензионных и разрешительных требований и условий, предусмотренных настоящим Законом;
- 3) осуществление скрытого майнинга;
- 4) несоблюдение требований к рекламе виртуальных активов.

Статья 36. Ответственность за нарушение законодательства в сфере оборота виртуальных активов

Лица, виновные в нарушении законодательства в сфере оборота виртуальных активов, несут ответственность в установленном порядке.

Глава 9. Заключительные положения

Статья 37. Ограничения в сфере оборота виртуальных активов

1. Кабинет Министров не несет обязательств, а также не возмещает стоимость виртуальных активов в случае их обесценивания или потери.
2. Государство не отвечает по обязательствам поставщика услуг виртуальных активов.
3. Лицам, осуществляющим майнинг, эмиссию, первичное размещение виртуальных активов, и поставщикам услуг виртуальных активов запрещается использовать в своем наименовании или символике слова "мамлекеттик", "государственный", "Кыргызстан", "кыргыз", "кыргызский", "улуттук", "национальный", "Манас" в полном или сокращенном виде, на любом языке и в любом сочетании, в том числе с использованием как строчных, так и заглавных букв или их сочетаний.
4. Юридическим лицам и индивидуальным предпринимателям, за исключением лиц, осуществляющих майнинг, эмиссию, первичное размещение виртуальных активов, и поставщиков услуг виртуальных активов, запрещается использовать в своих названиях и рекламных кампаниях слова и (или) словосочетания "виртуальный актив", "криптовалюта", "цифровой актив" и аналогичные слова (словосочетания).

Статья 38. Государственная пошлина за выдачу лицензии

За выдачу уполномоченным органом лицензии взимается государственная пошлина в размере, установленном в соответствии с законодательством Кыргызской Республики.

Статья 39. Разрешение споров

Споры, возникающие в сфере оборота виртуальных активов, разрешаются в порядке, установленном законодательством Кыргызской Республики.

Статья 40. Вступление в силу настоящего Закона

1. Настоящий Закон вступает в силу по истечении шести месяцев со дня официального опубликования.

Опубликован в газете "Эркин Тоо" от 28 января 2022 года N 12

2. Кабинету Министров Кыргызской Республики в течение шести месяцев со дня официального опубликования настоящего Закона привести свои нормативные правовые акты в соответствие с настоящим Законом.

**Президент Кыргызской
Республики**

С.Жапаров

**Принят Жогорку Кенешем
Кыргызской Республики**

22 декабря 2021 года