

**РЕПУБЛИКА БЪЛГАРИЯ**  
**МИНИСТЕРСКИ СЪВЕТ**

---

**Проект!**

**ПОСТАНОВЛЕНИЕ №**

от .....2020 година

ЗА приемане на Наредба за общите задължителни технически изисквания за системите за контрол върху хазартните игри и игралното оборудване

**МИНИСТЕРСКИЯТ СЪВЕТ**  
**ПОСТАНОВИ:**

**Член единствен.** Приема Наредба за общите задължителни технически изисквания за системите за контрол върху хазартните игри и игралното оборудване.

**МИНИСТЪР-ПРЕДСЕДАТЕЛ:**

**БОЙКО БОРИСОВ**

**ГЛАВЕН СЕКРЕТАР НА**  
**МИНИСТЕРСКИЯ СЪВЕТ:**

**ВЕСЕЛИН ДАКОВ**

---

**ГЛАВЕН СЕКРЕТАР НА**  
**МИНИСТЕРСТВОТО НА ФИНАНСИТЕ:**

**/ТАНЯ ГЕОРГИЕВА/**

**ДИРЕКТОР НА ДИРЕКЦИЯ „ПРАВНА“**  
**В МИНИСТЕРСТВОТО НА ФИНАНСИТЕ:**

**/ДИАНА ДРАГНЕВА-ИВАНОВА/**

# **Наредба за общите задължителни технически изисквания за системите за контрол върху хазартните игри и игралното оборудване**

## **Глава първа ОБЩИ ПОЛОЖЕНИЯ**

**Чл. 1.** С тази наредба се определят:

1. минималните изисквания към системите за контрол върху хазартните игри и към игралното оборудване, което се произвежда, внася и използва в Република България, но не се използва при онлайн залагания;
2. минималното задължително съдържание на правилата, които организаторите на хазартни игри представят за утвърждаване от изпълнителния директор на Националната агенция за приходите (НАП) по чл. 17, ал. 1, т. 4 от Закона за хазарта (ЗХ) по отношение на техническите изисквания към системите за контрол върху хазартните игри и към игралното оборудване.

## **Глава втора ИЗИСКВАНИЯ КЪМ СИСТЕМИТЕ ЗА КОНТРОЛ ВЪРХУ ТОТО, ЛОТО, БИНГО, КЕНО, МОМЕНТНА ЛОТАРИЯ, ИГРИ СЪС ЗАЛАГАНИЯ ВЪРХУ РЕЗУЛТАТИ ОТ СПОРТНИ СЪСТЕЗАНИЯ И НАДБЯГВАНИЯ С КОНЕ И КУЧЕТА И ИГРИ СЪС ЗАЛОГ ВЪРХУ СЛУЧАЙНИ СЪБИТИЯ И СЪС ЗАЛАГАНИЯ, СВЪРЗАНИ С ПОЗНАВАНЕ НА ФАКТИ**

### **Раздел I**

#### **Изисквания към централната компютърна система, свързани със защита на информацията**

**Чл. 2.** Организаторът на хазартни игри по чл. 55, 57, 59, 60 и 62 от ЗХ, преди да започне да организира тези игри, привежда Централната компютърна система (ЦКС) на игрите в съответствие с изискванията на наредбата по чл. 17, ал. 3, т. 6 от ЗХ.

**Чл. 3.** (1) Организаторът на хазартни игри е длъжен да създаде процедури за защита и контрол на достъпа до ЦКС.

(2) Организаторът на хазартни игри създава процедура за определяне на конкретни нива на достъп до ЦКС на служители, консултанти или трети упълномощени лица в зависимост от естеството на възложените им задължения.

(3) Организаторът на хазартни игри създава процедура за незабавно спиране на достъпа до ЦКС на служители, консултанти или трети упълномощени лица, с които е прекратил договорни отношения, включващи в своя предмет достъп и/или работа с ЦКС.

(4) Процедурите по ал. 1 - 3 се предоставят от организатора при поискване от контролните органи на НАП.

**Чл. 4.** Централната компютърна система на организатора осигурява:

1. непрекъснатост на работния процес при прекъсване на електрозахранването;
2. поддържане на регистър за функционирането на системата и генериране на доклади на основа на регистъра;
3. разпознаване и предотвратяване на неоторизирания достъп и активиране на неоторизиран и/или зловреден код.

**Чл. 5.** (1) Централната компютърна система е конструирана по такъв начин, че сървърите (финансов и игрови) в същия домейн за излъчване не дават възможност за алтернативни мрежови пътеки, преодоляващи защитната стена.

(2) Защитната стена има ограничаващи, подsigуряващи, контролиращи, обезопасяващи защитни функции и достъпът до нея се осъществява само през профилите (акаунтите) на свързани с нея административни потребители.

(3) Достъпът до защитната стена трябва да е ограничен до работните станции в рамките на базовата конфигурация.

(4) Защитната стена отхвърля и не допуска пакети от данни и/или команди, които се заявяват извън базовата конфигурация.

(5) Всяка защитна стена поддържа дневник, подлежащ на контрол и одит, който съдържа всички успешни и неуспешни опити за свързване и промени в параметрите, които оказват влияние на позволеното за свързване.

**Чл. 6.** (1) Всички данни, които се изпращат от ЦКС посредством обществените мрежи, са криптирани.

(2) Всички връзки между географски разпръснати системи изискват идентификация, оторизация и верификация.

(3) Всички комуникации между географски разпръснатите системи са защитени срещу:

1. непълно предаване;
2. погрешно рутиране и неоторизирано постъпване на съобщения;
3. неоторизирана промяна на съобщенията;
4. неоторизирано оповестяване на информация;
5. неоторизирано дублиране на съобщенията;
6. неоторизирано пускане на ЦКС.

**Чл. 7.** Организаторът на хазартни игри използва защитен първичен DNS (Система за домейн имена - Domain name system), както и вторичен DNS, който е физически отделен от първичния.

**Чл. 8.** Централната компютърна система поддържа регистри за събития, свързани с информационната сигурност, които подлежат на одит. Информацията в регистрите се архивира на всеки 6 месеца и се съхранява за срок не по-малък от 5 години.

**Чл. 9.** (1) Информацията, която ЦКС подава към сървъра на НАП, във всеки един момент се записва поне на два отделни огледални сървъра.

(2) Данните от ЦКС ежемесечно се архивират на два отделни дигитални носителя, които се съхраняват в отделни помещения със специален режим на достъп.

(3) При проверка, извършена от контролните органи на НАП, организаторът осигурява достъп до помещенията по ал. 2.

## Раздел II Контрол върху достъпа

**Чл. 10.** Централната компютърна система на организатора на хазартни игри по чл. 55, 57, 59, 60 и 62 от ЗХ осигурява възможност за идентифициране, оторизиране и верифициране на правото на достъп.

**Чл. 11.** (1) Централната компютърна система има строги ограничения по отношение на достъпа на служители, консултанти или трети упълномощени лица до разкриване на информация за участниците.

(2) Централната компютърна система поддържа профили (акаунти) на административни потребители, служители, консултанти или трети упълномощени лица, с диференцирани права на достъп и привилегии.

(3) Централната компютърна система контролира задаването и разпределението на пароли и права на достъп на административните потребители, служителите, консултантите или третите упълномощени лица.

**Чл. 12.** Работата на ЦКС по управлението на системата, на групите на участниците и на системния софтуер са в отделни мрежи.

**Чл. 13.** (1) Централната компютърна система трябва да има достъп до мрежовите функции, а лицата, имащи право на достъп, трябва да са преминали процеса на идентифициране, оторизиране и верифициране, преди да получат достъп до мрежовите функции. Централната компютърна система не допуска неоторизиран достъп до мрежовите функции.

(2) Всеки потребител разполага с уникално потребителско име или идентификационен номер, който не може да се използва от друго лице.

(3) Функциите за управление на маршрутизацията се прилагат за контролиране на достъпа до системните компоненти.

(4) Централната компютърна система не допуска лица без оторизиран достъп да инсталират съоръжения или софтуер, които могат да заобиколят системните контролни елементи и контролните елементи за валидност в ЦКС.

(5) Всички операционни системи и инсталации в ЦКС се ограничават, доколкото е възможно, до основни (безопасни) функции.

**Чл. 14.** Организаторите на хазартни игри прилагат процедури за контрол на достъпа до операционната система, софтуера, информацията и сигурността.

**Чл. 15.** Всички ключове и кодовете за криптиране се съхраняват на носител за съхранение, осигуряващ защита на данните.

**Чл. 16.** (1) Централната компютърна система преминава тестове за уязвимост и за проникване, които включват задължително всички публични интерфейси, които запаметяват, обработват и съобщават информация за клиентите, данни за участието в игрите и финансова информация.

(2) Тестовите за уязвимост по ал. 1 се правят на всеки три месеца, а за проникване – най-малко веднъж годишно.

(3) Централната компютърна система съхранява доклади за извършените тестове по ал. 1.

## Глава трета ИЗИСКВАНИЯ КЪМ ИГРАЛНОТО ОБОРУДВАНЕ

### Раздел I Общи изисквания за игралното оборудване

**Чл. 17.** (1) Типът и модификациите на игралното оборудване и джакпот системите се описват от производителя в техническата им документация.

(2) Игралното оборудване отговаря на изискванията на Наредбата за съществените изисквания и оценяване на съответствието на електрически съоръжения, предназначени за използване в определени граници на напрежението, приета с Постановление № 47 на Министерския съвет от 2016 г. (обн., ДВ, бр. 23 от 2016 г.; изм. бр. 32 от 2016 г.) и Наредбата за съществените изисквания и оценяване на съответствието за електромагнитна съвместимост, приета с Постановление № 47 на

Министерския съвет от 2016 г. (обн., ДВ, бр. 23 от 2016 г.; изм. и доп., бр. 32 от 2016 г. и бр. 87 от 2017 г.).

(3) В случаите по чл. 9, ал. 4 от ЗХ организаторът на хазартни игри уведомява изпълнителния директор на НАП за адреса на помещението, в което се държи игралното оборудване.

**Чл. 18.** (1) Върху игралното оборудване трябва да има трайно закрепена и четлива оригинална маркировка, съдържаща следните данни: производител, производствен номер, година на производство, модификация или рециклиране.

(2) При модификация или рециклиране на игрално оборудване трябва да има табелка с маркировка само от последната модификация или рециклиране с информация за годината на модификацията или рециклирането и за лицето, на което е издаден лиценз по ЗХ, което е извършило модификацията или рециклирането.

## Раздел II

### Изисквания към игралните автомати

**Чл. 19.** Игралният автомат има минимум следната комплектност:

1. кутия (кабинет);
2. система за управление;
3. устройство за текущ контрол;
4. система за визуализация;
5. система за сигнализация;
6. интерфейс за участие в играта;
7. служебен интерфейс;
8. система за въвеждане и изплащане на игрални кредити;
9. захранване;
10. видео игрални терминали (ВИТ), в случай че игралният автомат е с повече от едно игрални места.

**Чл. 20.** (1) Кутията на игралния автомат има:

1. една или повече защитена с механизъм за заключване и система за сигнализация вътрешна част, включваща софтуера за управление, управляващата платка, програмните носители и контролерите за връзка с вътрешни и външни устройства, влияещи на процеса на осъществяване на играта и визуализиращи и отчитащи резултатите от осъществяването ѝ;
2. допълнителна защита с датчик за отваряне на вътрешната част, съдържаща управляващата платка и програмните носители; системата за управление (СУП) на игралния автомат осигурява прекъсване на нормалната работа на играта при отваряне на тази част и регистриране на събитието;
3. вградена система за светлинна и/или звукова сигнализация;
4. вградени устройства за приемане и изплащане на игрални кредити по предвидените от производителя на игралното оборудване начини.

(2) Общото захранване на кутията се управлява от превключвател, разположен в защитената вътрешна част на кутията, и е с надлежно маркирани положения - ВКЛ/ИЗКЛ (ON/OFF).

(3) Всички монети, банкноти и други средства за директно въвеждане на паричен еквивалент, които се приемат от игралния автомат, се съхраняват в защитена част от кутията.

**Чл. 21.** (1) При прекъсване на мрежовото захранване СУП на игралните автомати съхранява за срок не по-малък от 1500 часа информация за:

1. общо въведени и изплатени игрални кредити;
2. текущо състояние на игралните кредити;

3. настройки и текущо състояние на всяка игра;
4. информация минимум за последните 10 изиграни игри.

(2) Програмните носители са маркирани с етикет, съдържащ информация за версията на игралния и системния софтуер, запаметена в устройството, или предоставят възможност за визуализация на тази информация.

(3) Програмните носители позволяват еднозначно идентифициране на записаната в тях програма чрез определяне на контролни суми (минимум CRC-16) с помощта на вътрешни, външни или специално разработени средства.

(4) Ако СУП на игралните автомати регистрира състояние на грешка в програмния носител или енергонезависимата памет спира играта и извежда съобщение към системата за визуализация.

(5) Функцията на всички механични превключватели и електрически мостове на управляващата платка, особено тези, които променят конфигурационните настройки, таблиците на печалбите, деноминациите и процентът на възвръщаемост, са подробно описани в техническата документация.

**Чл. 22.** (1) Системата за управление на игралните автомати осъществява избора на комбинация за печалба или загуба по случаен принцип от генератор на случайни числа (ГСЧ), изграден на базата на механично, електромеханично или електронно устройство или математически алгоритъм.

(2) Системата за управление на игралните автомати осигурява възвръщаемост за играещите не по-малко от 80 на сто от общата сума на залозите за 100 000 последователни игри или след математическа оценка на алгоритъма на играта. Системата осигурява тази възвръщаемост при всички предвидени от производителя достъпни настройки на конфигурационните параметри. Във формирането на минималния допустим процент не се вземат под внимание печалбите от премии джакпот (външен или вътрешен за игралния автомат) и резултатите от допълнителни игри за увеличаване или загуба на печалбата, по правила, достъпни за играещия (дублираща игра, игра "риск" и др.).

(3) Когато игралният автомат използва механичен ГСЧ, изпълнението на изискването той да осигурява равна вероятност за всички възможни събития, се доказва със статистическа оценка на достатъчно голям брой завършени цикли, а възвръщаемостта се доказва с математическа оценка на таблицата на печалбите. Когато ГСЧ представлява съоръжение за теглене на топки със система за автоматично разпознаване, той трябва да отговаря на изискванията на раздел VIII.

(4) Играта може да предоставя възможност за разиграване на получените печалби в допълнителна игра за увеличаване или загуба на печалбата по правила, достъпни за играещия (дублираща игра, игра "риск" и др.). След активирането ѝ от играча тази игра предоставя възможност за отказ след всяка завършена игра. При автоматично активиране на тази игра след получена печалба предоставя на играча възможност за отказ от участие. Резултатите от тези игри се отразяват в отделни електронни енергонезависими броячи залог/печалба. За залог се смята само първоначално заложената сума, а за печалба - всичко, което се добавя в кредита по време или след края на дублиращата игра.

(5) Информационните панели и управляващият софтуер еднозначно визуализират правилата на основната, бонусните, безплатните и дублиращите игри, които могат да бъдат осъществявани.

(6) Системата за управление на игралния автомат визуализира следната информация за текущото състояние на играта: залог, кредит, печалба, текущ резултат от играта, джакпот и/или бонус, когато игралното оборудване генерира такива. Когато играта има повече от една линия за формиране на печалби, СУП на игралния автомат визуализира следната информация: колко и кои са активните линии, залог на всяка линия, при печалба – коя е печелившата линия и как е формирана печалбата. Когато играта предоставя възможност за участие в безплатни игри, СУП на игралния автомат

визуализира броя на оставащите за изиграване безплатни игри. Когато играта предоставя участие в бонусни игри, се визуализира броят оставащи опити и възможности за увеличаване на печалбата.

(7) Когато игралният автомат предоставя възможност за избор на повече от една игра, СУП на игралния автомат визуализира името на конкретно стартираната игра, а при начален екран "Избор на игра" визуализира наличните игрални кредити. При избора на игра СУП на игралния автомат предоставя възможност за визуализиране на всички правила за осъществяването на играта и не изисква задължително стартиране на играта.

(8) При възможност за избор на стойността на един игрален кредит в определена парична единица СУП визуализира еднозначно тази стойност. Преди началото на всяка нова игра СУП на игралния автомат предоставя възможност за промяна стойността на един игрален кредит.

(9) Системата за управление позволява оторизиран достъп до счетоводните данни и промяна на конфигурационните параметри на играта в посочените в тази наредба граници само чрез определени от производителя средства и процедури.

(10) Системата за управление осигурява чрез интерфейс за участие в играта (бутони и/или сензорен екран) поне една възможност за избор на всички параметри съгласно правилата ѝ и не допуска достъп до счетоводните данни и конфигурационните параметри.

(11) При прекъсване на мрежовото захранване или след активиране на системата за сигнализация при отваряне на някоя от защитените зони или друго събитие, предполагащо временно прекъсване на работата на управляващия софтуер, СУП на игралните автомати възстановява състоянието на играта от преди прекъсването и осигурява възможност за продължаването ѝ.

(12) Системата за управление може да обменя данни с външни системи, като осигурява съответствие на приеманите и предаваните данни, открива и коригира грешки в процеса на обмен и протоколира обмена.

(13) Да се осигури съответствие между въведените в игралните автомати кредити и информацията за тях в СУП, устройството за текущ контрол и системата за визуализация.

(14) Системата за управление на игрални автомати с повече от една деноминации поддържа едно счетоводство само в парични единици или отделни счетоводства за всяка отделна деноминация.

**Чл. 23.** (1) Устройството за текущ контрол с електромеханични броячи съхранява информация за общо въведени и общо изплатени игрални кредити/парични единици.

(2) Електромеханичните броячи имат най-малко 6 разряда, показанията им се променят само в посока нарастване, без възможност за принудително нулиране. Всеки от тях има съответното означение за предназначението си.

**Чл. 24.** (1) Устройството за текущ контрол с електронни енергонезависими броячи съхранява информация за общо въведени, общо изплатени, общо заложи и общо спечелени игрални кредити/парични единици, които могат да се нулират само чрез процедура за общо нулиране на енергонезависимата памет.

(2) Електронните енергонезависими броячи отговарят на изискването по ал. 1 и имат не по-малко от 8 значещи цифри, ако регистрират игрални кредити, и 10 цифри, ако регистрират парични единици.

**Чл. 25.** Системата за визуализация осигурява на участника в игрите информация за плана на печалбите, залога, игралния кредит, печалбата, текущия резултат от играта и джакпота и/или бонуса, когато игралният автомат генерира такива.

**Чл. 26.** (1) Системата за сигнализация се задейства при настъпване на следните събития:

1. отваряне на защитената част от кабинета, съдържаща СУП, управляващата платка, програмните носители и контролерите за връзка с вътрешни и външни устройства, влияещи на процеса на осъществяване на играта и визуализиращи и отчитащи резултатите от осъществяването ѝ;

2. отваряне на защитената част от кабинета, съдържаща финансови средства, ако има такива;

3. спечелване на печалба, надхвърляща възможностите за директно изплащане от игралните автомати;

4. спечелване на джакпот, ако игралният автомат генерира такъв.

(2) Системата за сигнализация може да генерира и информационно съобщение на дисплей.

**Чл. 27.** (1) Интерфейсът за участие в играта:

1. изпълнява функциите по чл. 22, ал. 7 и 8;

2. предоставя на участника достъп до всички възможни функции, предвидени от играта.

(2) Служебният интерфейс може да използва външни устройства и устройства, намиращи се в защитени части на кутията.

(3) Интерфейсът за участие в играта не дава възможност за промяна на контролираните конфигурационни параметри извън посочените в тази наредба.

**Чл. 28.** Системата за приемане и изплащане на кредити отговаря на следните изисквания:

1. вградените в кабинета устройства за приемане на кредити да позволяват въвеждане на кредити само със средства и по начина, предвиден от производителя на игралното оборудване;

2. устройствата за изплащане на кредити да осигуряват съответствие между състоянието на текущия и изплатения кредит;

3. устройствата осигуряват правилно и еднозначно съответствие на паричната равностойност на кредитите, отчитайки разрешените деноминации.

**Чл. 29.** Игралните автомати отговарят на изискванията в границите на допустимото отклонение на мрежовото захранване.

### Раздел III

#### Изисквания към игралните автомати с повече от едно игрални места

**Чл. 30.** (1) При игралните автомати с повече от едно игрални места игрите се осъществяват чрез един или повече видео игрален терминал. Видео игралните терминали са свързани в обща СУП, използваща един или повече генератори на случайни числа. СУП предоставя игрите на свързаните към нея и отговаря на изискванията на настоящия раздел.

(2) Видео игралните терминали представляват технически средства, които са свързани със СУП, и отговарят на настоящите технически и функционални изисквания. Видео игралните терминали не могат да съдържат ГСЧ, който да взема участие в определяне на изхода на игрите. Видео игралните терминали не могат да влияят на изхода на играта или на печалбите. Те служат само като интерфейс за залагане и визуализация.

(3) Когато игрален автомат се използва за ВИТ при игрални автомати с повече от едно игрални места, ГСЧ не може да взема участие (влияе) в определяне изхода на игрите.



(4) Когато игрален автомат се използва за ВИТ, той не може да работи самостоятелно като игрален автомат. Не се допуска вписан в удостоверението за издаден лиценз игрален автомат да бъде включван в сървър базираната система преди съответната промяна да бъде утвърдена от изпълнителния директор на НАП в правилата по чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ.

(5) При игрални автомати с повече от едно игрални места изходът и печалбите в играта се определят от СУП, разположена в кутията (кутиите) на игралния автомат. Генераторът на случайни числа е разположен в кутията (кутиите) на игралния автомат с повече от едно игрални места. В случаите, в които в качеството на ГСЧ се използват външни механични, електромеханични или електронни устройства, се допуска последните да бъдат разположени извън кутията, но в игралната зала, съответно казино, където е разположен игралният автомат с повече от едно игрални места.

(6) Системата не позволява промяна на броя на ВИТ, свързани към нея, освен след утвърждаване от изпълнителния директор на НАП в правилата по чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ.

**Чл. 31.** Всеки игрален автомат отговаря на изискванията на раздел II, с изключение на игрални автомати, които се използват за ВИТ.

**Чл. 32.** Всеки ВИТ отговаря на следните изисквания:

1. поддържа система за визуализация, която отговаря на всички изисквания към системите за визуализация на игралните автомати съгласно чл. 25;

2. поддържа интерфейс за участие в играта, който отговаря на всички изисквания към интерфейса за участие в играта на игралните автомати съгласно чл. 27;

3. има трайно закрепена върху външната част на корпуса табела, съдържаща идентификационен номер, когато е разположен в самостоятелен корпус;

4. когато е разположен в самостоятелен корпус, има меню за представяне на следните данни:

а) идентификационен номер, който да бъде идентичен с номера по т. 3;

б) модел и тип (ако има такъв);

в) версия на софтуера;

г) контролни суми (електронен подпис) на софтуера на управляващата програма;

д) MAC (Media Access Control) адрес на мрежовата карта.

**Чл. 33.** При игрални автомати с повече от едно игрални места не се позволява:

1. системна или администраторска дейност чрез ВИТ, с изключение на случаите, в които контролните органи изискват предоставянето на информация;

2. свързването с интернет;

3. реализиране на други дейности, различни от визуализирането на игрите и дейностите, посочени в този раздел.

**Чл. 34.** Системата за управление при игрални автомати с повече от едно игрално място може да бъде сървър базирана и трябва да отговаря на следните изисквания:

1. всеки ВИТ се свързва по кабелен и/или безжичен път само със сървърите, които са част от СУП на игралния автомат с повече от едно игрални места; освен в конфигурацията, предвидена в чл. 30, сървърите на СУП могат да бъдат разположени и в обособено помещение в игралната зала, съответно казиното на организатора;

2. достъпът до сървърите е ограничен и настройките се осъществяват само от оторизиран персонал, като всяка промяна в настройките се записва от СУП в дневник заедно с името на служителя, който я е извършил;

3. комуникационният достъп до сървърите е ограничен посредством защитна стена и/или стени при наличие на алтернативни канали за достъп;

4. сървърите притежават алгоритъм за защита при опит за свързване на дублирани ВИТ - не позволява увеличаване на броя игрални места чрез копиране на

мрежовите параметри на включен към системата ВИТ, които вече са утвърдена от изпълнителния директор на НАП в правилата по чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ и вписани в удостоверението за издаден лиценз;

5. сървърите отхвърлят и записват в обособен дневник в паметта всички опити за свързване на ВИТ, които не са вписани в удостоверението за издаден лиценз на организатора към съответната СУП;

6. на сървъра се съхраняват само игри от игрални автомати, които са вписани в регистъра по чл. 20, ал. 2 от ЗХ;

7. всички игри са инсталирани на сървъра, а ВИТ служат като технически средства за представяне на игровия интерфейс за избор на хазартна игра и осъществяване на залог; генераторът на случайни числа е разположен на сървъра, като изходът и печалбите в играта се определят от СУП, която също е разположена на сървъра;

8. при прекъсване на връзката между ВИТ и сървъра системата подsigурява възможност участникът да продължи играта си след възстановяване на връзката в същия вид, ред и последователност; в случай че участникът не желае да продължи започнатата от него игра, организаторът е длъжен да му възстанови паричната равностойност на натрупаното до този момент салдо, съгласно разписана в правилата по чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ процедура.

9. всички ВИТ подлежат на идентификация, оторизация и верификация от сървъра, преди да се активира избраната игра;

10. не се позволява администриране на сървъра от друг компютър (извън базовата конфигурация на сървъра), устройство или чрез комуникационен канал;

11. сървърът води дневник, в който се съхраняват данни за последните 12 месеца, свързани със:

- а) дата и час на всички проведени игри от всеки един ВИТ и игрален автомат;
- б) дата и час на всички направени залози от и по време на игра за всеки един ВИТ и игрален автомат;
- в) дата и час на всички натрупвания по системи джакпот;
- г) дата и час на всички изплатени премии джакпот;
- д) дата и час на всички проведени турнири, направени залози, натрупвания и печалби по същите;

12. сървърът предоставя възможност за достъп от страна на контролните органи до всички дневници и контролни данни, изисквани по този раздел.

#### Раздел IV

### **Изисквания към системите за контрол и игралното оборудване при турнирни игри**

**Чл. 35.** (1) Турнирната игра е организирано събитие, което разрешава на играчите да се състезават един срещу друг, използвайки игрални автомати.

(2) Всеки игрален автомат, участващ в турнирната игра, е оборудван със специализиран софтуер (самостоятелен или част от основния), който разрешава турнирна игра. При нормална експлоатация на игралния автомат този софтуер е недостъпен за активиране. Активирането му изисква специализиран достъп от оторизирано лице, който може да включва програмна активация и/или замяна на части от СУП.

(3) Всички игрални автомати ползват една и съща игра, настроена с еднакви конфигурационни параметри.

(4) За участие в турнирните игри се използват кредити, които нямат парична равностойност. По време на турнирните игрите игралният автомат не може да приема и изплаща жетони, монети, банкноти и други физически разплащателни средства.

(5) Участието в турнирните игри не се регистрира от устройството за текущ контрол на игралния автомат, при необходимост за това се създава отделно счетоводство.

(6) Допустимо е процентът на възвръщаемост по време на турнирните игри да не отговаря на посочения в тази наредба.

## Раздел V

### Изисквания към системите за формиране на джакпот

**Чл. 36.** (1) При взаимно свързани игрални автомати джакпотът се формира от отчисления от всяка заложена сума на един или няколко взаимно свързани игрални автомата, които се намират в една и съща игрална зала или в зали, свързани в мрежа за обмен на данни. Джакпотът е допълнителна премия извън таблицата на печалбите на съответната игра. Не са джакпот премии печалби, които се формират съгласно правилата на играта, но не предполагат отчисления от всеки залог и не могат да бъдат конфигурирани, въпреки че нарастват по стойност по време на осъществяването на играта.

(2) Отчисленията от всеки залог не надхвърлят 5 на сто от стойността му. В случай че игралният/игралните автомати формират повече от една премия джакпот, всяка със собствено отчисление, общата сума на отчисленията от всеки залог не надхвърля 5 на сто от залога.

(3) Системата за формиране на премията джакпот може да е организирана като едно или няколко самостоятелни устройства (джакпот-сървъри) или да е част от програмата на игралния автомат. Системата може да използва допълнително вградени в игралните автомати устройства (джакпот-контролери) за обработка на необходимата за формиране и разпределение на премията информация и осигуряване на еднозначност на обмена на данни. Когато системата за формиране на джакпот е част от софтуера на игралните автомати, за идентификационна табела се приема табелата на игралния автомат, конфигуриран като джакпот-сървър.

(4) Управляващата програма на системата за формиране на джакпот позволява еднозначно идентифициране чрез определяне на контролни суми (минимум CRC-16) с помощта на вътрешни, външни или специално разработени средства.

(5) Системата за формиране на премия джакпот осигурява визуализация на текущата стойност на премията/премиите на информационно табло (екран) и/или на монитора на всеки игрален автомат, и/или на специализиран дисплей на всеки игрален автомат, участващ във формирането ѝ.

(6) Сумата, визуализирана на дисплеите, съвпада с формираната от отчисленията стойност от игралния автомат.

(7) При прекъсване на връзката на игралния автомат с джакпот-сървъра игралният автомат генерира съобщение на монитора си или задейства светлинна или звукова индикация, или прекъсва работа.

(8) Когато условие за спечелване на премията е формиране на печеливша комбинация, свързана с определени условия (залог, деноминация, линия на формиране и др.), тези условия са описани в правилата на играта на игралния автомат. Когато системата формира повече от един джакпот с условие за спечелване - формиране на определена печеливша комбинация, еднозначно определя кой от тях за кои от игрите се отнася.

(9) Когато джакпотът заменя някаква печалба от таблицата на печалбите на игралния автомат, началната стойност след спечелването му не е по-ниска от заменената печалба, с отчитане на залога и деноминацията.

(10) Спечелването на премията може да бъде свързано само с участие в играта, при предварително определени чрез конфигуриране на джакпот-сървъра условия (залог, време, начална, крайна стойност на натрупване и др.), без да е свързано с формирането на определена печеливша комбинация - премия мистери джакпот.

(11) Допуска се разпределението на премията или нивата на премията джакпот да се разпределят или определят чрез допълнителна за игралния автомат бонусна игра (извън таблицата на печалбите на основната игра), осъществявана на монитора на

игралния автомат и/или на допълнителен монитор. Достъпът до тази игра може да се осъществява при формиране на определена печеливша комбинация или на случаен принцип.

(12) Когато премията е с условие за спечелване при формиране на определена печеливша комбинация, възможност за промени в конфигурационните параметри да се предоставят само след спечелването ѝ. Изключение прави само промяната на процента на отчисленията, при условие че се запазва натрупаната до момента сума. Когато премията е мистери с повече от едно ниво на натрупване, при промяна на конфигурационните параметри се запазват натрупаните в тях суми. Промените да могат да бъдат извършвани само от оторизиран персонал по начин, предвиден от производителя.

(13) Игралният автомат, свързан със системата, на който е спечелен джакпот, има индикация за настъпването на това събитие.

(14) Системата за управление или сървърът предоставя информация за настройките на активните премии, общата сума на изплатените премии, последните 10 спечелени премии по дата, час и игрален автомат, на който е спечелена. За достъпа до тази информация е предвидена оторизация.

(15) Игрални автомати от различни зали могат да се свързват за формиране на общи премии джакпот - обединен джакпот. СУП използва протоколи за обмен на данни, предавани между залите, свързани в защитена комуникационна мрежа, които осигуряват съответствие на приеманите и предаваните данни, откриват и коригират грешки в процеса на обмен. Данните се криптират срещу неоторизиран достъп.

(16) Системата за управление или сървърът отработва ситуации при едновременно спечелване на джакпот от повече от един участник в играта.

(17) При прекъсване на връзката между залата и централния сървър системата осигурява самостоятелна работа на залата до спечелване на премия джакпот или до изтичане на 24 часа от отпадане на връзката. Изплащането на премия джакпот, спечелена по време на прекъснатата с централния сървър връзка, се извършва след възстановяване на връзката и актуализиране на стойността ѝ. След възстановяване на връзката стойностите на премията се актуализират автоматично с отчитане на всички направени по време на прекъсването залози. Допуска се прекъсване на работа на игралното оборудване в залата при прекъсване на връзката с централния сървър, при спазване на изискването по ал. 16.

## Раздел VI

### Изисквания към игралното оборудване за организиране на хазартни игри в игрално казино

**Чл. 37.** (1) Хазартни игри в игрално казино могат да се организират на игрални маси и с игрални автомати при спазване на нормите на ЗХ.

(2) Игралните автомати в игрално казино трябва да отговарят на изискванията по раздели II и III.

**Чл. 38.** Игралните маси са оборудвани със следните принадлежности:

1. табло с основните и специфичните правила за игра на масата;
2. табло с минималните и максималните залози на масата и схема с различните печеливши комбинации и съответстващите им печалби;
3. ръчен брояч (кликер) с най-малко 4 разряда, отчитащ парите в банкноти, платени за закупуване на жетони за игра на масата (когато се използват);
4. защитени от неоторизиран достъп касетки за постъпления от банкноти и чипове, обменяни на масата;
5. касетка за съхранение на чиповете (жетони) за разплащане с клиенти;
6. касетка за постъпления от бакшиш (типс) с механизъм за заключване;
7. използвани в игрите чипове и плочки;

- а) турнирните чипове да са с трайно нанесен върху чиповете цвят и надпис, указващ, че са турнирни, както и брой на точките, с които участва играчът;
  - б) чиповете и плочките за разплащане с клиента (кеш чипове и кеш плочки) да са с различен цвят или с комбинация от цветове за всяка стойност и с отбелязана стойност и отбелязан вид на валутата;
  - в) да са с отбелязано име на казиното;
8. платна, разграфени съобразно правилата за конкретния вид игра.

**Чл. 39.** Освен с принадлежностите, изброени в чл. 38, игралната маса за игра на рулетка трябва да е комплектувана и със:

1. маса, която може да бъде нивелирана и която осигурява възможност за разполагане върху нея на колело, платна, жетони, каси;
2. колело, което може да бъде нивелирано, с обозначени числата за провеждане на играта според правилата за съответния вид игра на рулетка; на всяко число отговаря легло за попадане на топчето; при всеки цикъл на завъртане на колелото и топчето трябва да попада окончателно само в едно легло; ограничителните стени на леглата са неподвижно прикрепени към основата на колелото; при един цикъл на завъртане на колелото и топчето колелото не спира, преди топчето да е попаднало окончателно в едно от леглата;
3. топче за игра със сферична форма, което не съдържа метални частици, които се влияят от магнитни и електромагнитни полета;
4. платна върху игралната повърхност;
5. чипове за игра и за разплащане с клиента, които отговарят на изискванията на чл. 38;
6. каси за постъпления от банкноти и чипове.

**Чл. 40.** Освен с принадлежностите, изброени в чл. 38, масите за игри с карти трябва да са комплектувани и със:

1. съоръжение за раздаване на картите (обувка); съоръжението може да бъде оборудвано и със съоръжение за автоматично разбъркване на карти;
2. съоръжение за прибиране на картите от приключилото раздаване (карт холдер).

**Чл. 41.** Освен с принадлежностите, изброени в чл. 38, масите за игра на зарове трябва да са окомплектовани и със:

1. зарове - заровете да са с форма на куб от прозрачен материал и точките, нанесени върху стените на куба, да са разположени, както следва: 1 срещу 6, 2 срещу 5, 3 срещу 4;
2. приспособления за подаване, поставяне, разклащане и хвърляне на заровете.

**Чл. 42.** Масите за игра с плочки трябва да са окомплектовани с приспособления за подаване, поставяне и разбъркване на плочките.

## Раздел VII

### **Изисквания към игрални съоръжения за провеждане на числови лотарийни игри тото, лото, бинго и кено**

**Чл. 43.** (1) Съоръженията и техническото оборудване, с което се определят печелившите числа, комбинации, серии или предметни награди при провеждането на тото и лото игри, трябва да отговарят на следните изисквания:

1. урната, в която се осъществява разбъркването на топките, да е с прозрачни стени, като вътрешният обем е не по-малък от 10 пъти сумарния обем на топките;
2. устройството за автоматично изтегляне на топките да работи на пневматичен или друг принцип, осигуряващ случаен характер на тяхното изтегляне;

3. системата за управление на устройството за автоматично изтегляне на топките да осигурява време за разбъркване на топките не по-малко от 10 секунди от момента, в който всички топки са постъпили в урната, до изтеглянето на първата топка;

4. всяка една от топките в комплекта за съответната игра да е със следните допустими отклонения:

а) от диаметъра  $\pm 1,5\%$ ;

б) от масата  $\pm 6\%$ ,

от номиналната им стойност, посочена в техническата документация от производителя; една от цифрите "6" и "9" е обозначена със знак, осигуряващ върното им идентифициране; цифрите или буквите върху топките са нанесени така, че да могат да се виждат от различни ъгли.

(2) Когато печелившите числа, комбинации, серии, номера на билети и фишове се определят с помощта на компютър, софтуерът:

1. трябва да обезпечава осъществяване на определянето на случаен принцип;

2. води отчетност за броя изиграни игри, продадени билети и фишове, спечелени награди и осигурява разпечатка на тази информация;

3. регистрира серийните номера на билетите и фишовете в игра.

**Чл. 44.** (1) Игралните съоръжения за организиране на числови лотарийни игри "Бинго" и "Кено" трябва да са комплектувани със следните модули:

1. устройство за автоматично изтегляне на топките;

2. пулт на говорителя;

3. контролен пулт на залата;

4. централен компютър и софтуер за управление на играта;

5. затворена телевизионна система;

6. система за озвучаване на залата;

7. информационни табла;

8. комплект топки;

9. резервен комплект топки;

10. UPS на централния компютър.

(2) Устройството за автоматично изтегляне на топките при съоръженията по ал. 1 работи на принципа на пневматична система и има следната комплектност:

1. урна - с вътрешен обем не по-малък от 0,06 куб. м, с прозрачни стени с дебелина не по-малка от 5 мм и осветена така, че да осигурява нормална работа на цветната телевизионна камера;

2. външен кръг с възможност за съхраняване на максималния брой топки, предвиден за играта, който не позволява връщането на топки в сферата при прекъсване на мрежовото захранване;

3. система за визуализация с цветна видеокамера, поставена до устройството за подаване на топки;

4. устройство за подаване на топките – да ги показва най-малко 1,5 секунди пред видеокамерата;

5. устройство за автоматично изтегляне или за ръчно изваждане на топките - времето между изтеглянето на две последователни топки не трябва да бъде по-малко от 2 секунди.

(3) Пултът на говорителя (оператора) трябва да има микрофон за обявяване номерата на изтеглените топки, монитор, визуализиращ изтеглените топки и печелившите талони, и клавиатура за въвеждане номерата на изтеглените топки.

(4) Контролният пулт трябва да има централен компютър с придружаващия го софтуер за управление на съоръжението, който осъществява следните функции:

1. контролира талоните, които са в игра;

2. регистрира серийните номера на талоните в игра;

3. изчислява премиите;

4. отчита спечелена "Линия" или "Бинго";

5. води отчетност за броя изиграни игри, продадени талони, спечелени награди и да осигурява разпечатка на тази информация;
6. управлява информационните табла;
7. генерира съобщенията, които да се визуализират върху мониторите;
8. на всеки 2000 изиграни игри върху монитора на компютъра излиза съобщение за смяна на комплекта топки.

(5) Затворената телевизионна система се състои от видеокамера, насочена към мястото, откъдето излизат топките, като картината се възпроизвежда от необходимия брой монитори.

(6) Информационните табла показват:

1. числата по реда на изтеглянето им;
2. поредния номер на изтеглена топка;
3. "максимална" топка;
4. джакпот;
5. цената на един талон;
6. брой продадени талони;
7. премия "Линия";
8. премия "Бинго".

(7) Всяка една от топките в комплекта за съответната игра е със следните допустими отклонения:

1. от диаметъра  $\pm 1,5 \%$
2. от масата  $\pm 6 \%$ , от номиналната им стойност, посочена в техническата документация от производителя; една от цифрите "6" и "9" се обозначава със знак, осигуряващ вярното им идентифициране; цифрите или буквите върху топките се нанасят така, че да могат да се виждат от различни ъгли.

(8) Когато съоръжението е комплектувано с потребителски терминали, те трябва да изпълняват следните функции:

1. въвеждане на талони от играча;
2. контролиране и сигнализиране за талоните, спечелили премии;
3. визуализиране на екран на номера на изтеглената топка, на поредния номер на изтеглената топка, на най-близкия до печалбата талон и на стойността на печалбите.

## Раздел VIII

### Изисквания към генератор на случайни числа

**Чл. 45.** Генераторът на случайни числа трябва да отговаря на следните изисквания:

1. резултатите, подавани от ГСЧ, трябва да:
  - а) са статистически независими;
  - б) съответстват на желаното случайно разпределение;
  - в) издържат различни, избрани от лаборатория по чл. 20, т. 4 от ЗХ и подходящи за съответния ГСЧ, общопризнати статистически тестове при ниво на доверие минимум 95 %. като например:  $\chi^2$  - тест (Chi-Square Test); сериен корелационен тест (Serial Correlation Test); тест за поасоново разпределение (Poisson Distribution Test); честотен тест (Frequency Test); покер тест (Poker Test), като тестващата лаборатория избира подходящите тестове в зависимост от ГСЧ;
2. да бъде защитен от всякаква намеса, влияеща върху резултатите от генератора;
3. в случай че се използва мащабиране, мащабираната последователност на числата следва да премине същите статистически тестове, които се отнасят до последователността от числа, произведена от генератора на случайни числа; не е позволено мащабираните алгоритми да водят до тенденциозност или създаване на модели.

## **Допълнителна разпоредба**

**§ 1.** По смисъла на наредбата „рециклиране” са действия, с които лице, извършващо дейност по чл. 1, т. 2 от Закона за хазарта, цялостно възобновява работоспособността на всички системи на игралното оборудване чрез подмяна на повредени и износени компоненти и профилактика на действащите, като това не води до промяна на типа на игралното оборудване.

## **Преходни и заключителни разпоредби**

**§ 2.** В тримесечен срок от влизане в сила на наредбата организаторите на хазартни игри привеждат дейността си в съответствие с тази наредба и представят за утвърждаване от изпълнителния директор на НАП изготвените от тях правила съгласно чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ.

**§ 3.** Наредбата се приема на основание чл. 17, ал. 3, т. 4 и ал. 5 от Закона за хазарта.

**§ 4.** Указания по прилагането на наредбата се издават от изпълнителния директор на НАП.