

**ОБЩИ ТЕХНИЧЕСКИ И ФУНКЦИОНАЛНИ ИЗИСКВАНИЯ КЪМ ИГРАЛНИЯ
СОФТУЕР И КОМУНИКАЦИОННОТО ОБОРУДВАНЕ ЗА ХАЗАРТНИТЕ ИГРИ
ОТ РАЗСТОЯНИЕ**

РАЗДЕЛ I
Общи положения

Чл. 1. Тези Общи технически и функционални изисквания регламентират минималните изисквания към игралния софтуер и комуникационното оборудване за хазартните игри от разстояние.

Чл. 2. Тези технически и функционални изисквания са общи – организаторите на хазартни игри от разстояние са длъжни да ги спазват, включително и при изготвянето на съответните задължителни изисквания, които представят за утвърждаване от Държавната комисия по хазарта (ДКХ) по чл. 22, ал. 1, т. 11 от Закона за хазарта (ЗХ).

РАЗДЕЛ II
**Технически и функционални изисквания към централната компютърна система,
свързани с участниците в хазартните игри**

Чл. 3. (1) Всеки организатор на хазартни игри от разстояние поддържа централна компютърна система (ЦКС).

(2) Централната компютърна система (ЦКС) на организатора трябва да отговаря на следните изисквания:

1. да съхранява информация за процеса на проверка на самоличността на всеки участник в хазартни игри от разстояние, както и всички данни за него;
2. да гарантира, че всеки участник в хазартни игри от разстояние е на възраст над 18 години;
3. да регистрира точното време на постъпване на информацията. Организаторът следва да създаде гаранции, че информацията ще бъде достъпна само за упълномощени негови служители. Същата трябва да се предоставя от тях при поискване от длъжностни лица на ДКХ.

(3) В процеса на регистрация на участниците в хазартни игри от разстояние ЦКС трябва да събира и съхранява следната информация за всеки участник:

1. гражданство на лицето;
2. имена по документ за самоличност;
3. личен идентификационен номер на лицето, който може да бъде ЕГН, ЛНЧ, личен идентификационен номер, или друг номер или данни за идентификация, съгласно националното законодателство на лице, което не е български гражданин, включително данни за датата на раждане на лицето;
4. за лицата, идентифициращи се с ЕГН, се изисква още: постоянен и настоящ адрес (когато последния е различен от постоянния), номер, дата на издаване и издател на личен документ;

5. за лицата, идентифициращи се с номер, различен от ЕГН, се изисква още: адрес на временно или постоянно пребиваване в България; адрес на местоживеене в друга държава, дата на раждане, номер, дата на издаване и издател на документа за самоличност.

(4) ЦКС съдържа и съхранява следните регистри:

1. регистър на промени в потребителско име или парола на участника;
2. регистър на деактивирани игрални сметки;
3. регистър отразяващ депозирани средства, извършени залози и изплатени печалби;
4. регистър на всички трансфери между профилите на регистрираните потребители и индивидуалните игри;
5. регистър на всички корекции, бонуси и други действия, свързани с игралните сметки;
6. регистър с всички участници в игрите по чл. 71, ал. 2 и чл. 73 от ЗХ.

(5) След успешно приключване на процеса на регистрация и проверка на самоличността на участниците ЦКС открива игрална сметка. Достъпът на участника до игралната сметка се осъществява с парола и потребителско име.

(6) ЦКС трябва да може да генерира доклади за:

1. всички клиентски регистрации (пълни или непълни);
2. всички регистрирани участници, информация за техните игрални сметки (включително неактивните), както и датата на регистрация;

Чл. 4. (1) Минимумът информация, която, ЦКС трябва да дава на всеки участник в хазартни игри от разстояние е следният:

1. салдо по игралната сметка;
2. история на залаганията (направени залози, изплатени печалби);
3. депозити, тегления и свързани трансакции;
4. справка за последните IP адреси, от които участникът е осъществявал достъп до ЦКС.

(2) Информацията по ал. 1 трябва да бъде достъпна за участника за период, не по-кратък от 60 дни. По предварителна заявка на участника, организаторът на хазартната игра трябва да предвиди възможност за генериране и предоставяне справка за информацията по ал. 1, т. 1-4 за последните 12 месеца в 10-дневен срок от получаване на заявката.

Чл. 5. ЦКС трябва да регистрира и съхранява информация за промени в потребителското име и/или паролата на участника и да съхранява всяка промяна в информацията на съответен участник в регистър, който подлежи на проверка и одит.

Чл. 6. (1) ЦКС трябва да дава възможност само на упълномощени служители на организатора на хазартни игри да активират и/или деактивират игрални сметки.

(2) ЦКС следва да регистрира обстоятелствата по ал. 1 в регистър, всеки път, когато определена игрална сметка е деактивирана, включително информация за нейното салдо, причината за деактивирането, както и името на служителя, който е деактивирал сметката.

(3) ЦКС следва да може да генерира доклади, в които да са изброени игралните сметки, групирани според техния статус на "активирани" и "деактивирани", баланса им, причините за извършени промени и служителят извършил тези промени.

Чл. 7. ЦКС трябва да генерира криптирана връзка (например от типа SSL), при регистрация, идентификация, верификация и при промени, извършвани в информацията за всеки на участник.

Чл. 8. (1) Когато участник в хазартните игри от разстояние направи депозит или извърши трансакция на стойност над 5 000 лева (или еквивалентните суми в една или повече валути) ЦКС трябва да генерира доклад.

(2) ЦКС трябва да информира участника по ясен и подробен начин относно всички ограничения, свързани с депозитите, както и за достъпа до паричните средства във връзка с депозитите.

(3) ЦКС трябва да съдържа регистър, който да е проследим и контролируем и да отразява всички депозирани средства, извършени залози и изплатени печалби. Регистърът задължително включва следната информация:

1. дата и час;
2. платежен канал;
3. участник;
4. размер;
5. вид транзакция (напр. „депозит”, „теглене” и др.).

(4) ЦКС може да получава депозити по открита сметка на организатора по чл. 6, ал. 1, т. 3 от ЗХ само от доставчици на разплащателни услуги, които функционират легално на територията на България и/или ЕС.

Чл. 9. ЦКС следва да може да генерира доклади, в които ясно да са указани:

1. размер на депозираните паричните средства по игралната сметка на участника;
2. паричните средства депозирани или изтеглени по игралните сметки на участниците, категоризирани според канала за извършване на плащане;
3. всички отхвърлени опити за депозиране на парични средства;
4. всички закрити игрални сметки в рамките на дадена финансова година (включително причината, поради която игралната сметка е била закрыта).

Чл. 10. (1) ЦКС може да тегли парични средства само от игрални сметки, за които е протекъл целият процес по проверка на самоличността на участника. Ако участник е депозирал парични суми по откритата сметка за депозиране на залози и изплащане на печалби по чл. 6, ал. 1, т. 3 от ЗХ, но организаторът не може по безспорен начин да установи самоличността на участника, депозираните средства се връщат преди да е извършен залог.

(2) ЦКС не трябва да допуска теглене на средства, което би довело до отрицателно салдо по игралната сметка на участника.

(3) ЦКС трябва да допуска участникът да изтегли всички средства по неговата игрална сметка.

(4) ЦКС трябва да предоставя на участника ясна и изчерпателна информация относно ограниченията при теглене на средства и достъп до такива във връзка с тегленето им. В случай, че има разминаване във времето между тегленето и наличността на паричните средства, което пък на свой ред предизвиква забавяне в предоставяне на достъп на участника до паричните средства, той следва да бъде информиран по ясен и подробен начин относно това, преди да извърши тегленето.

(5) ЦКС трябва да уведомява участника, че при депозиране или теглене на парични средства се налагат такси, съгласно действащите тарифи на съответния доставчик на разплащателни услуги, с които участника работи.

Чл. 11. (1) ЦКС трябва да отрази незабавно в игралната сметка на участника направения залог в играта.

(2) ЦКС не трябва да допуска залог в игра, който би довел до отрицателно салдо на участника.

(3) ЦКС трябва да захрани незабавно игралната сметка на участника с всички негови печалби.

(4) ЦКС поддържа регистър на всички трансфери между профилите на регистрираните потребители и индивидуалните игри.

(5) ЦКС следва да може да генерира доклади, в които ясно да са указани прехвърлянията на парични средства от игралната сметка до и от игрите.

Чл. 12. (1) ЦКС следва да предоставя ясна и точна информация на участниците относно причините, сроковете, условията и ограниченията, които са приложими във връзка с всички корекции, бонуси и други действия, свързани с игралната сметка.

(2) Причините, сроковете, условията и ограниченията по ал. 1 следва да са ясно разписани в правилата на организатора по чл. 22, ал. 1, т. 11 от ЗХ.

(3) ЦКС не трябва да допуска извършването на прехвърляния на парични средства между игрални сметки.

(4) ЦКС следва да разполага с регистър, който показва всички корекции, бонуси и други действия по ал. 1, свързани с игралните сметки. Регистърът подлежи на проверка и одит.

Чл. 13. (1) Всички регистри и доклади описани в настоящия раздел трябва да бъдат съхранявани в ЦКС и на контролния локален сървър във вида, в който са създадени, за срок от 5 години след изтичането на давностния срок за погасяване на публичните задължения, свързани с тези данни.

(2) ЦКС следва да може да извършва анализ на пасивните, неактивните и профилите на регистрирани участници, които са с положителен баланс, но не са били използвани за повече от 5 работни дни от участника. Тези анализи трябва да са основа за генериране на доклади.

РАЗДЕЛ III

Технически и функционални изисквания към ЦКС по отношение на хазартните игри

Чл. 14. (1) Игралният софтуер, както и всяка нова версия на софтуера следва да са утвърдени от ДКХ след проведени изпитвания от включена в списъка по чл. 22, ал. 1, т. 8 от ЗХ лаборатория.

(2) Игралният софтуер трябва да позволява участие в игрите само ако са изпълнени условията по Раздел II.

(3) Бонус игрите, следва да предоставят възможност за печалби по правилен и балансиран начин, без да се създава впечатление в участниците, че шансът за печалба е по-голям, отколкото всъщност е в игрите със залози.

Чл. 15. (1) Хазартните игри следва:

1. да предоставят на участниците ясни очаквания относно шансовете им за печалба чрез точно представяне на всички резултати и/или събития, на които се основават игрите;

2. недвусмислено да показват на участника дали може да повлияе на изхода от тях;

3. да бъдат организирани и провеждани според актуалните правила на играта, утвърдени от ДКХ на основание чл. 22, ал. 1, т. 11 от ЗХ.

(2) Игралните условия и правила за всяка хазартна игра трябва да са подробно описани в правилата на организатора по чл. 22, ал. 1, т. 11 от ЗХ. Правилата на играта следва да са достъпни за участника посредством същата среда и на същото място, използвано за провеждане на игрите. ЦКС трябва да изисква от участника изричното приемане на правилата на играта, които не могат да бъдат променяни по време на провеждането текущата игра.

(3) За игрите от разстояние, при които залогът се осъществява чрез електронно съобщително средство – правилата следва да са достъпни на сайт, към който организаторът да препраща преди приемането на залога.

Чл. 16. Игралния софтуер на игрите от разстояние трябва да отговаря на следните изисквания:

1. да осигурява възвращаемост от не по-малко от 80 на сто от общата сума на залозите при виртуалните игрални автомати;

2. да ограничава автоматично броят на игралните места на виртуалната игрална маса или виртуалният игрален автомат в зависимост от броя на едновременните игрални сесии, заявени от организатора в искането за издаване на лиценз;

3. да гарантира минимална продължителност от поне три секунди за всеки игрови цикъл;

4. да гарантира, че участието във всички игри е в резултат на информирано съгласие от страна на участниците;
5. да гарантира, че всички действия на участника, са в резултат на информирано съгласие. Когато участникът трябва да изпълни действия "clicks" върху изображения като "play", "hold", "draw", "double" и др. се прилагат само в случаите, в които участникът е имал достатъчно време да прецени последиците от своето действие;
6. да осигурява възможност игрите да не зависят от характеристиките на оборудването на клиента и/или комуникационния канал;
7. да осигурява възможност игрите, които включват симулирането на физически предмет (зар, колело на рулетката и други) да дават истински и справедливи резултати в съответствие с очакванията спрямо този физически предмет.

Чл. 17. Игралният софтуер следва да:

1. гарантира, че правилата (включително ограниченията спрямо игрите и начина, по който участникът играе) са достъпни на всички страници на играта, свързани с нея.
2. гарантира, че наименованието на играта е показано на всички страници, свързани с играта;
3. гарантира, че салдото на игралната сметка на участника е изобразено или е достъпно на всички страници на играта;
4. показва на участника размера на направения от него залог, в това число този по отделната игра, както и общия залог от всички страници на играта.

Чл. 18. ЦКС трябва да:

1. да предоставя ясна и недвусмислена информация в момента на зареждане на игралната сметка на участника за валутата, в която се извършват залозите, както и обменния курс при необходимост от обмяна на валута;
2. да показва всички възможни печеливши комбинации, както и всички възможни печеливши комбинации по графичен начин;
3. ясно да показва минималния и максималният залог, който може да бъде направен в играта;
4. начините за формиране и изплащане на печалби.

Чл. 19. ЦКС трябва да:

1. показва ясно и изчерпателно резултатите от играта до нейното приключване;
2. показва печалбите по ясен и недвусмислен начин;
3. показва само и единствено печелившите комбинации, които клиентът може да спечели с избрания залог.

РАЗДЕЛ IV

Допълнителни изисквания по отношение на игрите на виртуално игрално оборудване

Чл. 20. (1) Игралният софтуер трябва да показва всички игри на виртуалните игрални автомати по ясен и конкретен начин.

(2) Печалбите за всеки символ или комбинация от символи трябва да бъдат разположени на място, което има визуална връзка със съответния символ, като:

1. е необходимо да бъде показан броят символи, които водят до изплащане на печалба;
2. ако някои символи попадат в една и съща печеливша скала, то те трябва да бъдат поставени в зона, свързана именно с тази печеливша скала;
3. ако могат да бъдат спечелени печалби за различни комбинации от символи, илюстрацията следва по ясен начин да показва комбинацията;

4. символът следва да е със същата форма и цвят, които последователно се използват в течение на всяка една игра, освен ако не се използват анимации.

(3) Игралният софтуер трябва да показва с графично изображение максималния залог, възможния брой кредити за залагане по всяка избрана линия, както и общия брой възможни линии.

Чл. 21. При игри с карти, игралният софтуер трябва:

1. ясно да показва стойностите и боята на лицевите страни на картите за игра;
2. да показва по графичен начин броя на колодите, които се използват, ако се използва повече от една колода;
3. да възпроизвежда ясно всички възможни събития и резултати, предвидени за съответната игра с карти в правилата на организатора по чл. 22, ал. 1, т. 11 от ЗХ.

Чл. 22. При игра на рулетка, игралният софтуер трябва визуално да възпроизведе стандартното колело на рулетката.

Чл. 23. (1) При игри със зарове, игралният софтуер трябва визуално да възпроизведе традиционните зарове.

(2) Ако използваните зарове не са традиционни, то участникът трябва да е информиран за това в правилата на играта, като в тях задължително се описва и дизайнът на заровете.

Чл. 24. ЦКС трябва да гарантира, че :

1. действителните парични средства, които се прехвърлят към джакпот, съответстват на отчисленията, посочени в правилата, определящи въпросния джакпот и не надвишават 5 на сто от всеки залог;
2. участникът може да спечели този джакпот, който е визуализиран в самата игра, без оглед на направения залог;
3. ако има изискване за минимален залог, за да има джакпот, основната игра трябва да е с обявените резултати спрямо играча;
4. всички участници, от чийто залог има отчисления за джакпота, имат шанса да спечелят джакпота докато играят основната игра;
5. вероятният шанс за спечелване на джакпота е линейно пропорционален на приноса на участника за джакпота.

Чл. 25. (1) Игралният софтуер трябва да гарантира, че джакпот параметрите не могат да се променят до приключване на текущата игра на всеки участник.

(2) Ако организаторът активира нов джакпот, промените в параметрите не бива да влязат незабавно в сила, а вместо това следва да бъдат запаметени за приложение дотогава, докато активния джакпот не бъде спечелен. Джакпот параметрите не бива да се повлияват от функциите за деактивиране/активиране на джакпота.

Чл. 26. (1) Игралният софтуер трябва да гарантира, че сумата на текущия джакпот се изобразява на оборудването на всички участници.

(2) Игралният софтуер трябва да обновява сумата на джакпота на оборудването на всички участници и наблюдаващи активни потребители през максимален интервал от време от 30 секунди.

(3) Игралният софтуер трябва ясно да показва дали участникът играе за даден джакпот.

Чл. 27. (1) Игралният софтуер трябва да поддържа подробен и изчерпателен дневник, който подлежи на проверка и одит и записва текущия статус на джакпота, включително следната информация:

1. дата и час;
2. конфигурация;

3. размер на натрупаните отчисления;

4. печалби;

6. достъп на оторизирания персонал.

(2) Игралният софтуер трябва да запамятава статуса на джакпота на дублиращ носител, който е устойчив на грешки.

(3) Игралният софтуер трябва да може да възпроизвежда информацията за сумите на премия джакпот и печалбите на джакпота, въз основа на размера на направения залог на участника за формиране на джакпот.

РАЗДЕЛ V

Управление на хазартните игри. Записи, регистри и съхранение на данните.

Чл. 28. (1) ЦКС следва да разполага със средства за незабавно активиране и деактивиране на отделни игри, на всички игри и на всеки участник.

(2) Информацията относно активирането и деактивирането по ал. 1 следва да бъде съхранена в регистър.

(3) В случай, че дадена игра е била деактивирана, тя не бива да се визуализира на уеб страницата и следва да остане недостъпна през целия период на деактивиране.

(4) В случай, че дадена игра е била деактивирана, участникът следва да може да завърши всички започнати и провеждани към момента на деактивирането игри.

(5) В случай, че дадена игра с няколко етапа (т.е. игра, която се състои от няколко стъпки на провеждане) е била деактивирана, участникът следва да може да завърши започнатата игра до завършване на всички етапи. Ако това не е възможно, участниците следва да бъдат информирани относно това обстоятелство от ЦКС, както и да се гарантира, че те няма да бъдат ощетени при деактивирането.

Чл. 29. (1) ЦКС следва да предоставя възможност на участника да завърши всяка незавършена игра.

(2) Играта се счита за незавършена в следните случаи:

1. загуба на връзка;

2. рестартиране на системата;

3. активиране/деактивиране на игрите;

4. рестартиране на системата на участника и повторен опит за достъп на участника до системата;

5. изключване на участника по причини, независещи от него.

(3) След отстраняване на причините за незавършване на играта, описани по ал. 2, ЦКС следва да показва незавършените игри на участника. Случай, при който участникът е изхвърлен от равнопоставена игра поради причини, които не могат да бъдат приписани на ЦКС, не се възприема като незавършена игра за въпросния участник.

(4) ЦКС следва да гарантира, че всички незавършени игри са отчетени, както и че участника е наясно със статуса на тези игри и състоянието на собствените си залози.

(5) Залози, които са блокирани в незавършени игри, които могат да бъдат завършени, следва да бъдат съхранявани в отделна системна сметка до приключване на играта. Незавършените игри следва да бъдат показвани поотделно в игралната сметка на участника.

(6) Организаторът следва да предвиди в правилата по чл. 22, ал. 1, т. 11 от ЗХ ред и начин за приключване на незавършените игри, както и условия за възстановяване на направения от участник залог в случаите на незавършена игра. Срокът, в който организаторът трябва да вземе решение по отношение на незавършените игри не може да бъде по-дълъг от 30 дни.

(7) Ако ЦКС не може да завърши незавършена игра следва да може да изчисли всички суми, които са дължими на участника.

Чл. 30. (1) Процедурата за обработване на грешки в ЦКС следва да бъде ясно описана в правилата на играта.

(2) ЦКС следва да записва всички системни грешки, включително тяхната причина и разрешение.

(3) Системна грешка по смисъла на ал. 2 е всяка настъпила промяна в системата, в следствие на фактори, изключващи човешка намеса, нарушаващи нейната цялост и функционалност.

(4) ЦКС следва да е способна да генерира доклад въз основа на данните, събрани в съответствие с ал. 2.

Чл. 31. (1) Действията на участника следва да бъдат записвани в регистър в продължение на цялата клиентска сесия, като информация за сесията.

(2) ЦКС на организатора трябва да съхранява информация и да дава възможност за генериране на извадка от базата данни във формат XML за клиентска сесия, участника и игрите.

(3) ЦКС съхранява следната информация за клиентската сесия:

- идентификационен номер на клиента;
- начален и краен момент на сесията;
- IP-адресите или номерата на електронните съобщителни средства, от които участникът е осъществил достъп за сесията;
- обща сума, която е била заложена по време на сесията;
- обща заложена сума, по която са акумулирани печалби по време на сесията;
- обща сума, която е била депозизирана в игралната сметка по време на сесията (с отбелязване на времето);
- обща сума, която е била изтеглена от игралната сметка по време на сесията (с отбелязване на времето);
- дата, час и продължителност на игралната сесия на участника;
- причина за края на сесията;
- информация за играта по време на сесията.

(4) ЦКС съхранява следната информация за участника:

- информация за определяне самоличността на участника;
- информация и салдо на игралната сметка;
- предишни игрални сметки и причината за тяхното деактивиране.

(5) ЦКС съхранява следната информация за изиграните от участника игри:

- идентификационни данни на участника;
- идентификация на играта и нейния вариант;
- информация за изиграните от участника игри;
- начален час на започване на играта;
- салдо към момента на започване на играта;
- залог (с отбелязване на времето);
- статус на играта (текуща, приключена и други);
- изход от играта (с отбелязване на времето);
- печалба от джакпота (ако е приложимо);
- време на приключване на играта;
- печалби;
- салдо на игралната сметка в края на играта;
- всички игри, които не са били приключени, както и причината за това.

(6) ЦКС следва да съхранява информация относно следните събития:

- печалби с големи стойности (прагът за това следва да бъде определен от притежателя на лиценза и да е съобразен със Закона за мерките срещу изпирането на пари);

- големи прехвърляния на парични средства (индивидуални и общи трансфери за определен период от време). Прагът за това следва да бъде определен от притежателя на лиценза и да е съобразен със Закона за мерките срещу изпирането на пари);
 - промените, направени в параметрите на игрите;
 - промените, направени в джакпот параметрите;
 - нови джакпоти;
 - изплащане на джакпота;
 - премахване на джакпота;
 - създаването/установяването на игрална сметка от участника, както и нейното деактивиране/закриване;
 - промените, направени в информацията за участника;
 - загуба на комуникация с оборудването на участника.
- (7) Организаторите трябва да съхраняват данните на ЦКС, съответно на контролния локален сървър във вида, в който са създадени в сроковете, определени по ЗХ.

Чл. 32. (1) ЦКС следва да поддържа регистър с всички участници в игрите по чл. 71, ал. 2 и чл. 73 от ЗХ.

(2) ЦКС следва да предотвратява случаи, в които участниците играят срещу самите себе си. Начините за предотвратяване на такива случаи следва да са описани в правилата на организатора по чл. 22, ал.1, т. 11 от ЗХ.

(3) ЦКС следва да разполага с методи за разкриване на случаите, в които едно и също оборудване се използва от един или повече участници в игрите в един и същи момент. Методите трябва да бъдат описани в правилата на организатора по чл. 22, ал. 1, т. 11 ЗХ.

РАЗДЕЛ VI

Генератор на случайни числа

Чл. 33. Игрите, при които резултатите се представят като основани на случаен принцип, следва да се базират на генератор за случайни числа, който да е изпитан от лаборатория, включена в списъка по чл. 22, ал. 1, т. 8 от ЗХ и утвърден от ДКХ.

Чл.34. (1) Генераторът за случайни числа трябва да отговаря на следните изисквания:

1. да бъде криптографски силен източник за изтегляне на числа на случаен принцип;
2. резултатите, подавани от генератора за случайни числа, следва да са :
 - а) статистически независими;
 - б) с правилно статистическо стандартно отклонение;
 - в) да издържат няколко възприети статистически теста.
3. да е непредвидим, без знанието за алгоритъма, неговото въвеждане и текущата стойност на началната точка на генератора;
4. да бъде защитен от човешка намеса влияеща върху предвижданията и резултатите на игрите;
5. тегленията от генератора за случайни числа следва да бъдат разпределени въз основа на статистически очаквани ограничения, включително нормалното разпределение;
6. серията числа, избрана от генератора за случайни числа, следва да бъде достатъчна, за да докаже достатъчно голям шанс, че постигнатият резултат съответства на желания и очакваните от играча резултати;
7. изготвянето на схеми и мащабирането на генератора за случайни числа за символи или събития следва да гарантират, че резултатът може да бъде одобрен посредством съответните тестове за случаен принцип, спазван от генератора на случайни числа, който ги е предоставил;
8. 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;

9. методите за изготвянето на схеми и мащабирането следва да бъдат линейни. Може да има ясни изключения за игри, които временно променят характера си по време на провеждането им и събития, при които схематичният резултат е пропорционален на оборота.

(2) Организаторът на хазартни игри следва да удостовери, че резултатите от генератора на случайни числа са същите като тези, които може да бъдат намерени в ЦКС след събитието.

(3) Ако правилата на играта налагат поредност или изготвяне на схеми на елементи или събития, които да бъдат предварително зададени (например местоположението на скрити предмети в рамките на лабиринт), не е позволено да се приписва нова поредица или нова схема на елементите или събитията, освен ако това не е описано в правилата на организатора по чл. 22, ал. 1, т. 11 ЗХ.

(4) Освен ако това не е регламентирано в правилата на организатора по чл. 22, ал. 1, т. 11 ЗХ, събитията които се основават на случайния принцип в играта не бива да зависят от (или пък да бъдат свързани) с други събития в играта или събития в предишни игри.

(5) Случайните резултати, които решават изхода от играта, не бива да бъдат повлиявани или контролирани от нищо друго освен от числените стойности, получени по одобрен начин от изпитан от лаборатория, включена в списъка по чл. 22, ал. 1, т. 8 от ЗХ генератор на случайни числа, утвърден от ДКХ, и в съответствие с утвърдени от ДКХ правила по чл. 22, ал. 1, т. 11 от ЗХ.

Чл. 35. (1) Ако се използва механично, електромеханично или електронно устройство за генератор за случайни числа, ЦКС трябва да бъде оборудвана с механизъм за защита от грешки, който би трябвало да деактивира играта, ако установи грешки в някой от елементите.

(2) Ако се използва софтуер за генератор за случайни числа, ЦКС следва да прилага динамичен мониторинг спрямо резултата, както и да деактивира играта ако се получи грешен резултат от ГСЧ.

Чл. 36. ЦКС следва да обезпечи резултата от генератора на случайни числа като приложи подходящ и ефикасен метод за задаване на началната точка и повторно задаване на началната точка. Това изискване важи за всички технологични аспекти на метода за повторно задаване на началната точка, не за компонентите на процеса.

Чл. 37. (1) Генераторът за случайни числа следва да премине през всички тестове за установяване на съответствието му с посочените в настоящия раздел изисквания при максимално натоварен трафик.

(2) Резултатите, подавани от генератора на случайни числа, се схематизират и мащабират за символ или събитие, което ще бъде незабавно приложено с правилата на играта.

РАЗДЕЛ VII

Игри от разстояние, при които за генератор на случайни числа се използва игрална маса в игрално казино

Чл. 38. За хазартни игри от разстояние, при които за ГСЧ се ползва игрална маса в наземно игрално казино се прилагат общите задължителни игрални условия и правила за хазартни игри в игрално казино, приети от ДКХ на основание чл. 22, ал. 1, т. 4 от ЗХ.

Чл. 39. Игралните маси от наземното казино, следва да са от тип и модификация, утвърдени от ДКХ по чл. 22, ал. 1, т. 8 от ЗХ.

Чл. 40. ЦКС следва да може да ограничава автоматично броя на игралните места на виртуалната игрална маса в зависимост от броя на едновременните игрални сесии, заявени от организатора при издаване на лиценз.

Чл. 41. Игралното оборудване от наземното казино се използва единствено като ГСЧ. Виртуалната игрална маса може да има и собствен виртуален ГСЧ за различните игри (рулетка, игри на карти, зарове и др.).

Чл. 42. (1) ЦКС за хазартни игри, в които за ГСЧ се използва игрална маса в казино следва да включва видео наблюдение.

(2) Видео наблюдението следва да е достатъчно, за да докаже дали правилата на играта се спазват, както и да идентифицира евентуални отклонения.

(3) Видеонаблюдението по ал. 1 трябва да дава информация за дата и час на всяко събитие.

РАЗДЕЛ VIII

Технически и функционални изисквания към ЦКС, свързани със защита на информацията

Чл. 43. (1) Организаторът на хазартни игри трябва да предвиди процедура за незабавно спиране на достъпа до ЦКС на служители, консултанти или трети лица, с които организаторът е прекратил договорни отношения.

(2) Организаторът на хазартни игри трябва да предвиди процедура за определяне на нива на достъп до ЦКС на служители, консултанти или трети лица в зависимост от естеството на възложените им задължения, съобразно сключените договори с тях.

(3) Организаторът на хазартни игри е задължен да осигури на контролните органи от ДКХ, НАП и МВР необходимото ниво на достъп до контролния локален сървър за осъществяване на контролните им функции по закон.

Чл. 44. ЦКС на организатора трябва да:

1. може да продължи работа при аварийно прекъсване на електрозахранването, както и при форсмажорни обстоятелства;

2. поддържа регистър за функционирането на системата и да може да генерира доклади на тази основа;

3. разполага с инструменти за предотвратяване на неоторизирания достъп и вмъкване на неоторизиран и/или зловреден код;

4. разполага с инструменти за засичане на неоторизирания достъп и вмъкване на неоторизиран и/или зловреден код.

Чл. 45. (1) ЦКС следва да бъде конструирана по такъв начин, че сървърите (финансов и/или игрови) в същия домейн за излъчване да не дават възможност за алтернативни мрежови пътеки през защитната стена.

(2) Защитната стена следва да има изключително ограничаващи, подsigуряващи, контролиращи, обезопасяващи - защитни функции и достъпа до нея да се осъществява само през акаунтите на административни потребители, свързани със защитната стена.

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

(4) Защитните стени следва да отхвърлят и не допускат всички пакети от данни и/или команди, които се заявяват извън базовата конфигурация.

(5) Всяка защитна стена следва да поддържа дневник, подлежащ на контрол и одит, и той следва да съдържа всички промени в параметрите, които оказват влияние на позволеното за свързване.

(б) Всяка защитна стена следва да поддържа дневник, подлежащ на контрол и одит, който следва да съдържа всички успешни и неуспешни опити за свързване.

Чл. 46. (1) Всички данни, които са изпратени посредством обществените мрежи, трябва да бъдат криптирани.

(2) Всички връзки между географски разпръснатите системи, следва да изискват идентификация, оторизация и верификация.

(3) Всички комуникации между географски разпръснатите системи следва да бъдат защитени срещу:

а) непълно предаване;

б) погрешно рутиране и неоторизирано постъпване на съобщения;

в) неоторизирана промяна на съобщенията;

г) неоторизирано оповестяване на информация;

д) неоторизирано дублиране на съобщенията;

е) неоторизирано пускане отново.

Чл. 47. Организаторът на хазартни игри следва да използва защитен първичен DNS, както и сигурен вторичен DNS, който е логически и физически отделен от първичния.

Чл. 48. ЦКС следва да поддържа регистри за събития, свързани с информационната сигурност, които подлежат на контрол и одит. Информацията в регистрите се съхранява за срок, не по-малък от 5 години.

РАЗДЕЛ IX

Контрол върху достъпа

Чл. 49. (1) Организаторът на хазартни игри трябва да въведе строга политика за идентифициране, оторизиране и верифициране за проверка правото на достъп.

(2) ЦКС следва да прекрати достъпа на участника до системата в случай, че той не е активен за по-дълъг период от време.

Чл. 50. (1) ЦКС трябва да има строги ограничения по отношение на достъпа на служители до разкриване на игрални сметки, до специални права и привилегии.

(2) ЦКС следва да поддържа акаунти на служители с диференцирани права на достъп и привилегии.

(3) ЦКС следва да контролира задаването и разпределението на пароли и права на достъп на служителите.

Чл. 51. (1) Работата на ЦКС по управлението на системата, групите на потребителите и системния софтуер трябва да бъдат в отделни мрежи.

Чл. 52. (1) ЦКС следва да има достъп до мрежовите функции, а служителите трябва да са преминали процеса на идентифициране, оторизиране и верифициране преди да получат достъп до мрежовите функции.

(2) ЦКС следва да не допуска неоторизиран вътрешен достъп или достъп от страна на участници до мрежовите функции.

(3) Всички потребители следва да разполагат с уникално потребителско име или идентификационен номер, който да е само и единствено за лична употреба.

(4) Функциите за управление на маршрутизацията следва да се прилагат за контролиране на достъпа до важните системни компоненти.

(5) ЦКС не трябва да позволява на лицата без оторизиран достъп да инсталират съоръжения или софтуер, които могат да заобиколят системните контролни елементи и контролните елементи за валидност в ЦКС.

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

Чл. 53. Организаторите на хазартни игри следва да прилагат процедури за контрол на достъпа до операционната система, софтуера, информацията и сигурността.

Чл. 54. Всички ключове и кодовете за криптиране се съхраняват на сигурен носител за съхранение с усъвършенствана защита на данните.

Чл. 55. (1) ЦКС следва да преминава тестове за уязвимост и за проникване, който включва 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) ЦКС трябва да генерира доклад за извършените тестове по ал. 1.

ДОПЪЛНИТЕЛНА РАЗПОРЕДБА

§1. По смисъла на настоящите Общи технически и функционални изисквания:

1. **„Игрови цикъл”** е времето от началото на играта дотогава, докато резултатът не бъде представен на клиента. Например в покера това ще е времето от раздаването на картите до показването им. При използване на функционалността за “авто игра”, трябва да има поне три секунди между всеки резултат. В зависимост от играта, една игрална сесия може да се състои от един или няколко игрови цикъла.

2. **„Клиентска сесия”** е времето от влизането на участника в ЦКС на организатора до окончателното му излизане от нея. Една клиентска сесия може да се състои от една или няколко игрални сесии.

ЗАКЛЮЧИТЕЛНИ РАЗПОРЕДБИ

§ 1. Настоящите Общи технически и функционални изисквания регламентират минималните изисквания към игралния софтуер и комуникационното оборудване за хазартните игри от разстояние и са приети на заседание на Държавната комисия по хазарта на г. с протокол №, на основание чл. 22, ал. 1, т. 7 от Закона за хазарта и влизат в сила в деня на обнародването им в „Държавен вестник”.