2018. gada Noteikumi Nr.

Rīgā (prot. Nr.   .§)

**Noteikumi par interaktīvās azartspēles vai interaktīvās izlozes organizēšanā izmantojamās spēles programmas atbilstības pārskatā iekļaujamo informāciju**

Izdoti saskaņā ar

 [Azartspēļu un izložu likuma](https://likumi.lv/ta/id/122941-azartspelu-un-izlozu-likums)

 47.panta ceturto daļu un

 [80.panta](https://likumi.lv/ta/id/122941-azartspelu-un-izlozu-likums#p4) sesto daļu

1. Noteikumi nosaka:

1.1 informāciju, kas iekļaujama tās interaktīvo azartspēļu programmas atbilstības pārskatā, kura izmantota interaktīvās azartspēles organizēšanai;

1.2. informāciju, kas iekļaujama tās interaktīvo izložu programmas atbilstības pārskatā, kura izmantota interaktīvās izlozes organizēšanai.

2. Interaktīvās spēles programma ir datu kopums, kas nepieciešams interaktīvās azartspēles vai interaktīvās izlozes darbībai un satur vienu vai vairākas datnes.

3. Akreditēta sertifikācijas institūcija interaktīvās spēles programmas atbilstības pārskatā iekļauj:

3.1.vispārīgu informāciju:

3.1.1. sertifikācijas institūcijas nosaukums;

3.1.2. interaktīvās spēles programmas atbilstības pārskata izdošanas datums;

3.1.3. interaktīvās spēles programmas atbilstības pārskata numurs;

3.1.4. interaktīvās spēles programmas nosaukums;

3.1.5. interaktīvās spēles programmas ražotāja nosaukums;

3.2. informāciju par spēles programmas atbilstību šādām prasībām:

3.2.1. interaktīvās azartspēles spēles programmas algoritms nodrošina kopējā laimesta kopsummu, ne mazāku par 80 procentiem no iemaksāto likmju kopsummas;

3.2.2. interaktīvās izlozes spēles programmas algoritms nodrošina, ka laimestu kopsumma nav mazāka par 45 procentiem no biļešu realizācijas kopsummas;

3.2.3. interaktīvās spēles programmas algoritms balstās uz gadījumatlases principu un spēles iznākuma noteikšanai izmanto nejaušās atlases skaitļu ģeneratora iegūto rezultātu;

3.2.4. nejaušās atlases skaitļu ģeneratora un nejaušu skaitļu diapazona izmaiņu algoritms atbilst šādiem nosacījumiem:

3.2.4.1. nejaušās atlases skaitlis ir statistiski neatkarīgs;

3.2.4.2. nejaušās atlases skaitlis nav prognozējams;

3.2.4.3. nejaušās atlases skaitļa ģeneratora iegūtais spēles rezultāts atbilst testa rezultātam, kas iegūts ar gadījumatlases testu sērijas palīdzību;

3.2.5. interaktīvās spēles programmas un katras atsevišķās tās sastāvā esošās daļas kontrolsummu ražotāja noteiktā koda veidā.

4. Sertifikācijas institūcija pievieno interaktīvās spēles programmas atbilstības pārskatam dokumentu, kas apliecina tās tiesības veikt interaktīvās spēles programmas atbilstības pārbaudi.

5. Interaktīvās azartspēles vai interaktīvās izlozes organizētāja konkrētaiinteraktīvajai azartspēlei vai interaktīvajai izlozei sertifikācijas institūcijas atbilstošais interaktīvās spēles programmas atbilstības pārskats, kas izsniegts līdz 2018.gada 1.janvārim,ir derīgs līdz laikam, kamēr nav veiktas izmaiņas konkrētajā interaktīvās spēles programmā.

6. Ja pēc šo noteikumu spēkā stāšanās interaktīvo azartspēļu organizētāja vai interaktīvo izložu organizētāja konkrētai interaktīvajai azartspēlei vai interaktīvajai izlozei nav sertifikācijas institūcijas izsniegts atbilstošs interaktīvās spēles programmas atbilstības pārskats, tad sešu mēnešu laikā pēc šo noteikumu spēkā stāšanās interaktīvo azartspēļu organizētājs vai interaktīvo izložu organizētājs iesniedz Izložu un azartspēļu uzraudzības inspekcijā interaktīvās spēles programmas atbilstības pārskatu atbilstoši šajos noteikumos minētajām prasībām.

20

Ministru prezidents M.Kučinskis

Finanšu ministres vietā –

satiksmes ministrs U.Augulis