



Laidiens: 22.11.2007., Nr. 188

Ministru kabineta noteikumi Nr.786

Rīgā 2007.gada 20.novembrī (prot. Nr.65 21.§)

Azartspēļu automāta, iekārtas un azartspēļu automāta spēles programmas atbilstības sertifikātā iekļaujamā informācija

Izdoti saskaņā ar Azartspēļu un izložu likuma 4.panta septīto daļu

I. Vispārīgais jautājums

1. Noteikumi nosaka azartspēļu automāta vai iekārtas (turpmāk - azartspēļu automāts) un azartspēļu automāta spēles programmas atbilstības sertifikātā iekļaujamās informācijas apjomu un saturu.

II. Azartspēļu automāta atbilstības sertifikāts un tajā iekļaujamā informācija

2. Azartspēļu automāta atbilstības sertifikātu (turpmāk - atbilstības sertifikāts) izsniedz, pamatojoties uz viena parauga testēšanas pārskatu (no grupas, kurā visiem azartspēļu automātiem ir viens ražotājs, vienāds modeļa numurs, vienāda funkcionālā shēma, vienāda spēles programmas uzglabāšanas ierīce, vienāda spēles programma oriģinālajā atmiņas ierīcē un tāda pati elektroniskā uzbūve).

3. Azartspēļu automātu atbilstību pārbauda un atbilstības sertifikātu izsniedz sertifikācijas iestāde, kas akreditēta valsts aģentūrā "Latvijas Nacionālais akreditācijas birojs" atbilstoši standartam LVS EN 45011:2004 "Vispārīgās prasības institūcijām, kas nodarbojas ar produktu sertifikācijas sistēmām" vai citu Eiropas Savienības dalībvalstu, Eiropas Ekonomikas zonas un Eiropas Brīvās tirdzniecības asociācijas dalībvalstu atzītās institūcijas, kuras darbojas šajā jomā, un Ekonomikas ministrija par to publicējusi paziņojumu laikrakstā "Latvijas Vēstnesis". Atbilstības sertifikātā iekļauj informāciju par atbilstību šādām prasībām:

3.1. uz azartspēļu automāta ir norādīts:

3.1.1. ražotāja nosaukums un valsts;

3.1.2. modeļa numurs;

3.1.3. sērijas numurs;

3.1.4. izgatavošanas gads;

3.2. azartspēļu automātam ir nodrošināta atsevišķa aizsardzība pret neatļautu piekļūšanu šādām zonām:

3.2.1. loģisko iekārtu zonai, kas satur mikroprocesoru, spēles programmas galveno novietni un galveno atmiņas ierīci;

3.2.2. banknošu novietnei;

3.3. azartspēļu automāts ir aprīkots ar gaismas vai akustiskām signālierīcēm vai uzrakstiem displejā, kas brīdina par šādu notikumu iestāšanos:

3.3.1. atvērtas jebkuras azartspēļu automāta durvis;

3.3.2. jebkura no azartspēļu automāta izmaksas ierīcēm ir tukša (monētu vai spēles žetonu izmaksas ierīces);

3.3.3. azartspēļu automātā ievietotās spēles naudas - monētu, banknošu vai spēles žetonu - pieņemšana;

3.3.4. galvenā laimesta iegūšana;

3.3.5. programmas atmiņas kļūda;

3.3.6. operatīvās atmiņas kļūda;

3.3.7. dublējuma iekārtas baterijas izlādēšanās;

3.3.8. mehāniskā ruļļa darbības kļūda (ja iekārtai tāds ir paredzēts);

3.4. jebkuras kļūdas rezultātā aparāts tiek bloķēts, un nav pieļaujams, ka kļūdu, kuras rezultātā var tikt ietekmēta spēles gaita vai zaudēta spēles informācija, var atiestatīt, izslēdzot un ieslēdzot azartspēļu automātu;

3.5. azartspēļu automāts ir aizsargāts pret tā darbības nesankcionētu ietekmēšanu attiecībā uz:

3.5.1. nejaušās atlases skaitļu generatora darbību un spēles rezultāta mainīšanu;

3.5.2. izmaksas proporcijas procentu mainīšanu;

3.5.3. spēles informācijas zudumu spēles laikā;

3.6. azartspēļu automāta darbība nodrošina pārtrauktas spēles pabeigšanu pēc tās atsākšanas bez jebkāda spēles informācijas zuduma;

3.7. azartspēļu automāts atbilst Latvijas Republikas normatīvajiem aktiem par elektromagnētisko saderību un iekārtu elektrodrošības prasībām;

3.8. azartspēļu automāta darbība nodrošina spēlētājam iespēju izņemt visu iegūto spēles laimestu un atlikušo spēles kredītu;

3.9. azartspēļu automātā spēle notiek pēc gadījumatlases principa un spēles iznākuma noteikšanai izmanto nejaušās atlases skaitļu ģeneratora iegūto spēles rezultātu;

3.10. azartspēļu automātā ir vismaz divas elektronisko skaitītāju sistēmas:

3.10.1. pastāvīgie skaitītāji (viena no skaitītāju sistēmām) nav nullējami (to var izdarīt tikai operatīvās atmiņas dzēšanas laikā);

3.10.2. periodiskie skaitītāji (otra skaitītāju sistēma) uzskaites vajadzībām ir nullējami, un katru skaitītāju veido vismaz astoņas zīmes. Ar šīm zīmēm apzīmē naudas vienības vai spēles notikumu skaitu, vai spēles kredītus. Skaitītāja rādītājs, sasniedzot maksimālo zīmju skaitu, nākamajā spēles gājienā atgriežas nulles stāvoklī;

3.10.3. katra elektronisko skaitītāju sistēma uzskaita šādu informāciju par spēles notikumiem:

3.10.3.1. kopējā spēlēto kredītu summa;

3.10.3.2. kopējā laimēto kredītu summa;

3.10.3.3. kopējais spēļu skaits;

3.10.3.4. kopējā azartspēļu automātā iemaksātā naudas summa (var būt atsevišķi nodalīti skaitītāji monētām, banknotēm, kredītpunktu ievadīšanai);

3.10.3.5. kopējā no azartspēļu automāta izmaksātā naudas summa (var būt atsevišķi nodalīti skaitītāji monētām un kredītpunktu izmaksai);

3.11. azartspēļu automātā ir vismaz četri mehāniskie skaitītāji, katru skaitītāju veido vismaz sešas zīmes. Mehānisko skaitītāju uzskaites koeficienta vienību nomaina ir iespējama, tikai veicot automāta sākotnējos iestatījumus. Skaitītāji uzskaita šādu informāciju par spēles notikumiem:

3.11.1. visi spēlētie kredīti;

3.11.2. visi laimētie kredīti;

3.11.3. kopējais spēlēto spēļu skaits;

3.11.4. kredītu summa, kas ievadīta automātā banknošu vai monētu veidā;

3.12. azartspēļu automāts par vismaz 10 pēdējām spēlēm vai papildspēlēm nodrošina šādu informāciju: