

**ИГРАЛНАТА ИНДУСТРИЯ В БЪЛГАРИЯ  
АНАЛИЗИ, ТЕНДЕНЦИИ, ПЕРСПЕКТИВИ  
ДОКЛАД НА БТАПОИИ  
2010-2011**

Издание на БТАПОИИ  
2011

---

**THE GAMING INDUSTRY IN BULGARIA  
ANALYSIS, TRENDS, PROSPECTS  
BTAMOGI REPORT  
2010-2011**

Issue of BTAMOGI  
2011



# ВЪВЕДЕНИЕ

Уважаеми читатели,

През изминалата година се случиха няколко важни събития, които очертаха бъдещите направления в развитието на игралната индустрия. Те включват приемането на нормативна база за онлайн залгания в редица държави и обществена дискусия за необходимостта от общи правила в Европейския Съюз, докато отвъд Атлантика, предприетите действия от изпълнителните власти спрямо някои онлайн организатори доведоха до широка обществена дискусия за бъдещето на закона за интернет залаганията в САЩ.

Някои законодателства въведоха нови регулаторни промени и увеличиха данъка като реакция на дефицита в държавния бюджет без задълбочено изследване на устойчивостта на развитието на бизнеса и визия за бъдещето на игралната индустрия. Това доведе до реструктуриране на игралния сектор чрез сливания, изкупувания и отделяне на части от него. Регулирането на онлайн залаганията бе дискутирано задълбочено в много юрисдикции. В резултат на решения, произнесени по няколко процеса в Европейския Съюз и Съединените Шати, се формираха модели за бъдещо развитие на пазара на интернет залаганията.

България не изостана от тези тенденции. Игралният пазар продължи да се реструктурира в резултат на продължителната рецесия, свития пазар и високия данък. Започналата през миналата година дискусия за нов Закон за хазарта в България спря, в очакване на съгласуването на проекта с Европейската комисия. Бизнесът остана в очакване на проекто-закона, с надеждата че новият Закон за хазарта ще подsigури по-благоприятна почва за устойчиво развитие на игралния сектор и ще запълни празнините в съществуващата нормативна уредба.

Този доклад предоставя кратък преглед на развитието на игралния сектор в България през 2011 г. както и обобщение на дейността на Българската Търговска Асоциация на Производителите и Организаторите в Игралната Индустрия на национално и международно ниво, през годината.\*

\* Докладът не включва данни за спортните залагания в България, тъй като такива не бяха предоставени.

## INTRODUCTION

Dear Readers,

The year marked several important events that shaped the future directions for development of the gaming industry. They involved acceptance of the online regulation in a number of countries and public discussion about the necessity of common rules at European Union Level, while over the Atlantic the law enforcement steps have raised a wide public discussion about the future regulation of the online market in USA.

Some jurisdictions have imposed regulatory changes and raised taxes reactively to the deficits in the government budgets with less of a consideration for the sustainability of the business and lack of a vision for the future of the gaming industry. This led to a further restructuring of the gaming sector through mergers, acquisitions and divestitures. The online market was on a widespread public debate in most jurisdictions. Various cases and courts decisions of European Union members and USA courts had shaped the models for the future development of the online market.

Bulgaria did not fall behind and followed these trends. Further restructuring in the gaming market took place as a result of the continued recession, stagnant market and the high taxes. The discussion from the last year about the new Gaming Law in Bulgaria was on hold pending the notification of the draft with the EU commission. The business was in anticipation of the pending draft hoping the new Law on Gambling will provide more favorable ground for sustainable development of the gaming sector and fill the gaps in the existing regulation.

This report is a brief review of the dynamics of the gaming sector in Bulgaria during 2011 as well as a summary of the activities of the Bulgarian Gaming Association (BTAMOGI) at national and international level for the past year.\*

\*The report do not includes data about the sports betting in Bulgaria as those were not provided by the operators.



# КРАТЪК ПРЕГЛЕД НА ИГРАЛНАТА ИНДУСТРИЯ В БЪЛГАРИЯ ПРЕЗ 2011

## Новият Закон за хазарта – магистрала, водеща към нови възможности или път към задънена улица?

Технологичната еволюция в интернет пространството доведе до много промени в регулаторните и законодателните процеси в игралната индустрия в световен мащаб. Либерализирането на нормативната база, както за наземни, така и за онлайн залагания, се превърна в тенденция през последните години, особено предвид търсенето на нови източници на доходи в държавните бюджети. Тези тенденции предизвикаха промени и в игралната индустрия в България и провокираха активното поведение на правителството в желанието му да модернизира съществуващата нормативна рамка. Използването на най-новите технологични тенденции за мобилни комуникации застана в центъра на дебатите за необходимостта от изработване на промени в Закона за хазарта. Нарастващата конкуренция, както в наземното, така и в интернет пространството, съчетана с продължаващата икономическа стагнация, увеличената данъчна тежест през 2010 г., както и въвеждането на забраната за тютюнопушене през 2011 г., бяха предизвикателствата пред игралния бизнес през тази година.

Последните две години бяха трудни за индустрията, не само заради увеличената конкуренция и усложнената икономическа обстановка. Те бяха трудни и турбулентни и поради липсата на ясна визия за развитието за игралния бизнес. Дали индустрията трябва да се забрани или ограничи или да се използват възможностите, които предоставя, за разработване на игралния туризъм, откриване на нови работни места и допълнителни постъпления в хазната? През последните две години, заедно с дискусиите за промени в действащия Закон за хазарта, се разрази и тази полемика. Новият Закон следваше да даде отговор на тези въпроси, както и да дефинира прилагането на новите технологични разработки в сферата на залаганията от разстояние.

Към днешна дата интернет залаганията все още не са регулирани от Закона за хазарта и законните организатори в страната се сблъскват с неоялната конкуренция на онлайн организаторите, като те самите не могат да предложат онлайн игри на своите клиенти. В същото време онлайн организаторите нямат законова база за осъществяване на легална дейност в страната, като някои от тях работят с български играчи без лиценз, влизайки в сивия сектор, без контрол от страна на държавата и заплашане на данъци.

През изминалите 2009 г. и 2010 г. бяха предложени два законопроекта за промени в Закона за хазарта, като нито един от тях не достигна до Европейската комисия и българския Парламент.

В средата на 2010 г. Държавната комисия по хазарта оповести работата по изцяло нов Закон за хазарта. Последва широка обществена дискусия, с множество предложения от индустрията, които да залегнат в новия закон. На 4 Февруари 2011 г. Министерство на Финансите публикува на официалната си интернет страница новия законопроект. Същият бе изпратен за нотификация на Европейската комисия в средата на Март. Точно в деня, в който нотификационният период трябваше да изтече, Европейската комисия изпрати на Българското правителство възражение с детайлно становище по проекта. Това отложи изпращането му в Парламента за гласуване и наложи правителството да предложи промени в законопроекта в отговор на възраженията. Пред бизнеса не беше предоставена официална информация относно становището изпратено от Европейската комисия. Отговорът на Държавната комисия по хазарта също не беше оповестен.

Въз основа на мненията, изразени от Брюксел, по отношение на други нотифицирани закони в сектора, може да се предположи, че критиките са основно по отношение на текстовете за залаганията през интернет и игрите от разстояние и по-точно: изискванията за позициониране на сървърите на територията на България; осъществяване на финансовите трансакции през банки, които имат право да извършват банкова дейност на територията на България, минимум пет години опит на операторите или на техните мажоритарни собственици на капитала в организирането на същите игри, за които се иска разрешение; тотална забрана за предоставянето на информация за хазарта в публичното пространство, както и неговата реклама. Тези изисквания бяха предложени за дискусия и от големите Европейски онлайн организатори и Асоциацията за залагания от разстояние, които организираха кръгла маса в България по темата в началото на тази година.

Какви промени са направени в проекто-закона от страна на Държавната комисия по хазарта, в отговор на критиките на Комисията, не е ясно, но организаторите се надяват, че двугодишният процес на очакване на промени скоро ще донесе добри новини и ще се отворят нови възможности за развитие. Индустрията продължава да работи с надеждата, че правителството

ше разработи ясна стратегия за нейното бъдеще и с приемането на новия закон в България, когато това се случи, ще се предоставят справедливи и равнопоставени възможности, и по-добра бизнес среда за всички инвеститори.

Както споменахме, промените в официално публикувания в началото на годината нов Закон за хазарта не са ясни и може само да гадае в каква насока са те. Нагласата към новия закон е, че е позитивна стъпка в процеса на модернизиране на законодателството, но също така изникват въпроси за работата на институциите „на тъмно“ и за тяхното мълчание по повод на промените. Несигурността, породена от това, както и сложната икономическа обстановка, поставиха бизнеса в изчаквателна позиция и с надеждата, че новият закон няма да доведе до по-голяма стагнация, а напротив – ще предостави възможност за възстановяване и стабилизация.

Въпреки, че новият Закон за хазарта се счита за позитивна стъпка, някои от предвидените текстове могат да окажат негативен ефект върху бизнеса, както и върху плавния преход към новата регулация. Пример за това е изискването, което не позволява на вече лицензираните оператори да продължат да работят с издадените им разрешения до изтичане срока на валидност на последните, а предвижда прелицензиране в рамките на 10 месеца след приемане на закона, предвид това, че някои от лицензите са със срок от 5 или 10 години. Допълнителните последици за тези легални организатори с новите изисквания за реструктуриране и увеличени нива на инвестиции не са взети под внимание.

Сред изтъкнатите слабости на новия проекто-закон, е въведеното изискване за първоначални инвестиции в активи, свързани с конкретното казино. Това изискване е доста органичително, предвид въведените високи прагове за първоначални инвестиции. Дефиницията на считаните за инвестиции активи е силно ограничена, признавайки до голяма степен само материални активи, без да се признават инвестиции, свързани със специфичните бизнес и инвестиционни практики. Това в много голяма степен касае и производителите на игрално оборудване, които също трябва да отговорят на изискванията за инвестиции и които влагат огромни средства в разработки и продукти на интелектуалната собственост. Предефинирането на термина “инвестиция”, който да вземе пред вид спецификите на бизнеса и да позволи гъвкавост и по-нататъшно бизнес развитие, беше едно от исканията, които индустрията постави по време на първоначалните обществени дебати около проекто-закон. Организаторите разбират, че Законът за хазарта трябва да позволи по-прецизен и по-стриктен контрол, както и да привлече инвеститори с дългосрочни инвестиционни планове, но в същото време той трябва да не създава изкуствени бариери пред бизнеса.

Системата от санкции, предвидена в новия закон, също предизвика много дискусии, заради неясните формулировки и основания за отнемане на лиценз. Много от разпоредбите предвиждат, че нарушаване на закона, независимо от неговия вид и характер, е основание не само за налагане на имуществени санкции, но е и достатъчно основание за временно или окончателно отнемане на лиценз, което отваря вратите за субективизъм. От друга страна, окончателно отнет лиценз не позволява на този организатор да кандидатства никога повече за нов лиценз. Тази ограничителна разпоредба е отвъд природата на държавната административна принуда. Принудителните мерки, предвидени във всеки нов закон, следва да бъдат базирани на вида, характера и сериозността на нарушението.

Пълната забрана за реклама и предоставяне на информация за индустрията, предвидена в новия проект, е също много притеснително и ще създаде пълен информационен блок. Последствията от тази разпоредба не могат да се оправдаят с основанията за грижа за обществото. Бизнесът ще загуби възможността за публичен диалог, няма да може да предоставя информация за дейността си, както и да докаже позицията си на социално отговорен бизнес. Това ще създаде предпоставки за изкривяване на информацията, за грешни интерпретации, и създаването на негативна обществена нагласа към него.

Това са само някои от проблемите, които бизнесът вижда във връзка с новия проекто-закон за хазарта. Индустрията е единна, че законът трябва да предоставя гъвкави възможности за създаване на силна, финансово стабилна и здрава конкурентна среда. В едно справедливо и демократично общество диалогът между бизнеса и институциите трябва да бъде постоянно отворен на всяко ниво, за да се гарантира правилния баланс между интересите на държавата, обществото и бизнеса.

Развитието на процеса на модернизиране на българската хазартна нормативна рамка и изграждането на визия и стратегия за игралната индустрия в страната все още предстоят. Продължаваме с надеждата, че това ще открие нови възможности за развитие, а няма да доведе до задънена улица. Продължаваме с надеждата, че новият закон за хазарта ще служи не само като инструмент на регулатора за по-стриктен контрол над индустрията, но и за създаване на възможности за силна, финансово стабилна и конкурентна среда за бизнеса, който да заеме своето уникално и заслужено място на икономическата карта на страната.

# BRIEF REVIEW OF THE GAMING INDUSTRY IN BULGARIA IN 2011

## *The new Bulgarian gaming law – opening avenues or taking to dead-end?*

*The technological evolution in the internet space has provoked a variety of changes in the regulatory and legislative processes for the gaming industry worldwide. Liberalization of gaming, both in the land based and internet space have become a trend in the recent years, especially in the search of the governments for new sources of revenues for their budgets. Those trends challenged the gaming industry in Bulgaria as well and provoked activities of the government toward modernization of the existing regulation, reflecting the new technological trends for remote communication, and becoming a focal point of the discussions for the necessity of updating the regulation in the country. This environment of increased global competition both in land based and internet gaming space, coupled with the continuing economic stagnation, the higher gaming tax burden imposed in 2010 and the introduction of the smoking ban in the casinos in 2011, was the norm for the challenging existence of the gaming business during this year.*

*The past two years were not only challenging for the operators because of the increased competition and complicated economic environment. They were challenging and turbulent also due to the lack of clear understanding of the vision for the development of the business. Was this the 'sin' industry that needs to be banned and punished or is this industry a way to provide diversified tourist edge, open employment opportunities and bring more revenues for the country? This polemic along with discussions for changes in the current gaming law in Bulgaria took place during the last two years. The new Gaming Law was supposed to address those questions and the need to implement the new technology developments in the area of internet and remote gambling.*

*So far the internet gaming is not regulated by the existing Bulgarian gaming law and the legal land based business in the country is facing unfair competition and is not able to offer online solutions to its customers. At the same time, some online gaming operators do not have the opportunity to develop their business in the country legally and approach Bulgarian players operating with no license on the grey market under no governmental control and without any tax levy.*

*In 2009 and 2010 two draft proposals for changes of the existing Gaming Law have been announced, but none of them reached further progress to the European Commission and the Bulgarian Parliament.*

*During mid 2010 the Gaming Board in Bulgaria announced the drafting of a new Gaming Law. A broad industry discussion took place following that with variety of proposals being submitted by the industry for consideration of the new law. On 4th of February 2011, the Ministry of Finance published the draft of the new Gaming Law on their website, pending resolution of the Council of Ministers. It was submitted to the European Commission for notification in the middle of March.*

*Just on the day when the standstill period was about to elapse, the European Commission sent to the Bulgarian Government an objection and detailed opinion on the draft. This postponed the pending process for submission of the draft in the Parliament and required further reaction and changes due to the objections. No official release of information about the detailed opinion of the Commission was announced. The answer of the Bulgarian State Commission on gambling on the European Commission's opposition has not been communicated with the industry as well.*

*Based on the oppositions and opinions raised from Brussels on other pending gaming laws a presumption was made that the criticism involved mainly issues related to the remote and online gaming texts in the draft that reflected requirements for onsite location of the servers in Bulgaria, requirements for performing financial transactions through authorized Bulgarian banks, minimum five years of experience of the operator or one of its major shareholders in organizing similar games, ban on any information release for the gaming industry and advertising opportunities. Those were the requirements that were brought to a broad discussion by the main European online operators and the Remote Gaming Association, who organized a public discussion in Bulgaria at the beginning of the year.*

*What changes in the proposed draft have been proposed by the Gaming Board as a response to the Commission's criticism is still not clear for the industry, but hopefully these two years of anticipation for changes will soon bring good news to the operators and open new avenues for business developments. The industry continues in a hope that the government will provide a clear vision for the future of the business and with the adoption of the new regulation in Bulgaria, whenever happens, there will be assured fair and equal opportunities for all stakeholders and will be provided better environment for the business.*

*As mentioned, the changes to the officially published draft at the beginning of the year have not been disclosed and the industry could only guess. The industry has been excited that this new law could be a positive step towards the modernization of the legislation, but also raised some concerns about the authorities working in the dark and keeping silence about the changes. The uncertainty caused by that as well as the current economic environment, have kept the business in a stand still position at the moment, awaiting that the new law should not strand the business further, but the opposite - give the opportunity for recovery from the market stagnation and opt for stabilization.*

*Although the new gaming law is seen as a positive step, some of the provisions in the draft may further negatively affect the business and the smooth transition to the new regulation. One example of this is the new provision, which does not allow the licensed operators to utilize the full term of their licenses and requires re-licensing in 10 months following the adoption of the Gaming law, irrespective of the term of the validity of the current licenses, some of which have been just issued and have a validity of 5 to 10 years. The further implications for those licensees requiring restructuring, increased investment levies are even not under consideration.*

*Among the serious issues for the business that have been stressed, is the new requirement for initial investment in assets connected to the specific casino. This provision is seen as pretty restrictive, imposing high thresholds for initial investment for the operators. The description of the allowed assets for the investment is very limited, defining to a big degree only material assets in tangible assets and do not following the business and investment practices in the industry. This further extends to the gaming manufacturers for whom the investment requirement is also imposed and who make huge investments in the development of IP products and solutions, which are not included in the current definition. A redefinition of the term for 'investment' with taking into account the specifics of the business and allowing flexibility and further developments in the industry was one of the requests, which the industry raised during the initial public debate. The industry agrees that the new Gaming law should allow better and stricter control of the industry; license operators with long-term investment plans, but at the same time not impose artificial entry barriers.*

*The system of the sanctions imposed in the new draft law caused also a lot of discussions among the industry due to the uncertain definitions and powers for license revocation. Many of the provisions provide that any breach of the draft gaming regulations, irrespective of its severity or degree, is a ground not only for imposing fines but also a sufficient ground for temporary or final revocation of the license, which opens doors for subjectivity. On the other hand once a final revocation occurs, the operator is not allowed to apply for a license ever again in his lifetime. This seems an overly dangerous provision that goes beyond the aim and nature of the governmental administrative compulsion. The disciplinary actions provided in any new law should be flexible and based upon the nature and seriousness of the violation.*

*The total ban on advertising and information about the business, as imposed by the draft law would lead to complete information block about the industry and goes beyond the normal concerns about the public protection. The industry would have no opportunity for public dialogue, disclose its activities and position itself as a socially responsible business, which cannot be explained as a practice in a democratic society where the free flow of information is a must. It is also hard to find any logic in deprivation of the society from the opportunity to receive information about the industry. This could only open doors for misinterpretation and misinformation about the industry, and define a negative public opinion for the business.*

*Those are just some of the concerns and opinions raised by the industry about the draft of the new Gaming Law. The industry is unanimous that the law should be flexible enough to create opportunities for a strong, financially stable, competitive gaming environment. The dialogue with the industry should be constant and open at any level in a fair and democratic society in order to guarantee the balance of the interests of the government, the society and the business.*

*The further development of the modernization process of the Bulgarian gaming regulation and the building of a vision and strategy for the gaming business in the country are still to come. Hopefully all this will open new avenues and not create dead ends. Hopefully the new regulation will be seen and used not only as a tool for stricter control over the industry and better public protection, but also as a fair ground creating opportunities for a strong, financially stable and competitive gaming environment that has its unique place and fair share in the economic map of the country.*

## Интервю с Калоян Кръстев, Председател на Държавната комисия по хазарта НОВИ ВЪЗМОЖНОСТИ ИЛИ ОЩЕ ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВА ПРЕД ИГРАЛНАТА ИНДУСТРИЯ В БЪЛГАРИЯ



*Считате ли, че Новият закон за хазарта ще създаде нови възможности за развитие на индустрията или по-скоро ще постави допълнителни предизвикателства и трудности пред нея?*

С приемането на новия Закон за хазарта, пред игралната индустрия ще се открият нови възможности за развитие, а също така и предизвикателства, които съответстват на европейските стандарти в областта на хазарта и които са съобразени с функционирането на общия пазар.

*Повече от една година след публичния дебат относно проекта за нов Закон за хазарта и направените няколко изменения в него, смятате ли все още, че България има шансовете да се нареде сред страните в Европа с модерна законодателна уредба в сферата на хазарта след приемането на новия Закон за хазарта?*

Държавната комисия по хазарта работи усилено, за да изготви законодателна уредба, която да отговаря на основните принципи и стандарти на европейското законодателство. По този начин се създават релевантни условия за развитие на България и останалите страни – членки на ЕС в областта на хазарта.

*Считате ли, че приемането на изцяло нов Закон за хазарта е добра възможност в него изчерпателно да се уредят основните изисквания по отношение на видовете хазартни игри и организаторите, а не да се запази остарялата практика за създаване на множество отделни подзаконовни нормативни актове за това?*

Изготвянето на нов Закон за хазарта има за цел да създаде цялостна уредба на обществените отношения, свързани с организирането на хазартни игри и дейности, видовете такива, както и държавният надзор върху тях.

## Interview with Chairman of DKH, Kaloyan Krastev NEW OPPORTUNITIES OR MORE CHALLENGES FOR DEVELOPMENT OF THE GAMING INDUSTRY IN BULGARIA

*Do you think that the new Gaming Law will create new perspectives for development of the industry or it will rather put additional challenges and difficulties for the industry?*

With the adoption of the new Gambling Act, there will be opened new opportunities for development of the gaming industry and challenges as well, which correspond to European standards in the field of gambling and are consistent with the functioning of the common market.

*More than one year after the public debate on the new draft law on gambling and several amendments made to it, do you still think that Bulgaria has chances to rank among the countries in Europe with a modern legislative framework in the field of gambling after the adoption of new gambling law?*

The State Commission on Gambling is working hard to prepare a legislative framework that meets the basic principles and standards of European legislation. In this way the relevant conditions are created for development of Bulgaria and other EU countries in the field of gambling.

*Do you think that an entirely new Gambling Act is a good opportunity to fully settle the basic requirements for the different types of gambling and organizers, and not to preserve the old practice of creating multiple separate regulations for this?*

A new Gambling Act seeks to establish a comprehensive system of social relations associated with gambling activities, the different types of gambling activities and the state supervision over them.



# ЧЛЕНОВЕ НА ДЪРЖАВНАТА КОМИСИЯ ПО ХАЗАРТА

Калоян Кръстев  
Председател на Държавната комисия по хазарта

Мирослава Христова  
Член на Държавната комисия по хазарта

Елена Панева  
Член на Държавната комисия по хазарта

Сергей Кашаров  
Член на Държавната комисия по хазарта

Цветка Ангелова  
Член на Държавната комисия по хазарта

# MEMBERS OF THE STATE COMMISSION ON GAMBLING

Kaloyan Krastev  
Chairman of the State Commission on Gambling

Miroslava Hristova  
Member of the State Commission on Gambling

Elena Paneva  
Member of the State Commission on Gambling

Sergey Katsarov  
Member of the State Commission on Gambling

Tsvetka Angelova  
Member of the State Commission on Gambling



# КРАТЪК ПРЕГЛЕД НА ЦИФРОВИТЕ ЛОТАРИИ В БЪЛГАРИЯ ПРЕЗ 2011

Българският спортен тотализатор е създаден през 1957 г. и оттогава е лидер в областта на тото игрите. Българският спортен тотализатор е единствената организация, притежаваша права върху тото игрите 5 от 35, 6 от 42 и 6 от 49. Всяка от тях е с по две тегления. В две от игрите - 6 от 49 и 6 от 42 има джакпот с натрупване. Тото Жокер е друга игра, въз основа на предварително отпечатани номера и позиции. Честотата на тиражите на всички игри е два пъти седмично - всеки четвъртък и неделя, като тегленето се излъчва пряко по Българската национална телевизия.

Българският спортен тотализатор е основен източник на финансиране на спорта в България и по този начин осигурява неговото развитие - 17% от приходите се предоставят на Министерството на физическото възпитание и спорта. Корпоративният данък от 15% за година, изплатен от Български спортен тотализатор, се преразпределя в Министерството на физическото възпитание и спорта.

За 2010 г. Българският Спортен Тотализатор е регистрирал продажби в размер на 132 939 751 лв., което е с 20,6% повече от продажбите за предходната година - 110 228 403 лева. Основните приходи от продажби (над 98%) идват от тото игрите. По закон брутният приход от игрите е минимум 50% от продажбите, а останалите 50% се изплащат като печалби на играчите. За последните две години брутният приход от игри е 66 469 876 (2010 г.) и 55 114 201 (за 2009 г.). Законово установените данъци, платени от тотализатора са 41 837 000 лева за 2010 г. и 34 022 840 лева за 2009 г. съответно, от които повече от 50% се разпределят за развитие на спорта. Разходите за благотворителност за последните две години са съответно 398 000 лв. за 2010 г. и 496 000 лв. за 2009 г.

Основните приходи са от играта 6 от 49 - в размер на около 63,4% от продажбите, играта 6 от 42 реализира 15,9% от продажбите, а 5 от 35 реализира 14,4%. Играта Тото джокер има дял в приходите от продажби от 4,6%.

## BRIEF REVIEW OF THE DIGIT LOTTERIES IN BULGARIA IN 2011

The Bulgarian Sports Totalizator was established in 1957 and ever since has been the leader in the field of digit lotteries. The Bulgarian Sports Totalizator is the sole organization legally holding of the rights over the number(digit) games 5/35, 6/42 and 6/49. All of them are with two extractions. In two of the games - 6/49 and 6/42 there is a rolling jackpot. Toto Joker is another game on the basis of the preprinted number of the slip with jackpot. The frequency of the games is twice a week – every Thursday and Sunday, and the drawing is broadcast directly on the Bulgarian national television.

The Bulgarian Sports Totalizator is the major source of financing the sports in Bulgaria and thus providing for its development—17% of the revenues are granted to the Ministry of physical education and sports. The Corporate tax of 15% per year paid by Bulgarian Sports Totalizator returns to the Ministry of physical education and sports.

In 2010 The Bulgarian Sports Totalizator has registered sales of 132 939 751 BGN which is 20.6 % more than the sales of the previous year of 110 228 403 BGN. The major sales revenue (more than 98 %) comes from draw based games. By law, the gross gaming revenue is a statutory minimum of 50% of sales, and the other 50 % is paid back as prizes to players. For the last two years the Gross Gaming revenue is 66 469 876 (for 2010) and 55 114 201 (for 2009). The statutory taxes paid by the lottery are 41 837 000 for 2010 and 34 022 840 for 2009 respectively of which more than 50 % is distributed to good causes on sports. The sponsorship for good causes for the last two years is 398 000 BGN for 2010 and 496 000 BGN for 2009.

The major revenue drive is 6/49 draw, contributing some 63.4 % of the sales, with 6/42 contributing 15.9 % and 5/35 some 14.4%. Toto joker share in the sales revenue is 4.6 %



# ИКОНОМИЧЕСКИ ПРИНОС НА ИГРАЛНАТА ИНДУСТРИЯ ЗА БЪЛГАРИЯ

През изминалата година тенденция за свиване на индустрията се забави в сравнение с предходната година. Игралните автомати в експлоатация бяха допълнително намалени до 15 428. Общото свиване на пазара в игралния сектор за периода Септември 2009 г. до Септември 2011 г. е над 40%. Това свиване на пазара е резултат от няколко фактора - икономическата рецесия, увеличаване на данъка с почти 70%, забраната на тютюнопушенето, допълнителна несигурност и очакване за промени в игралното законодателство.

Независимо от това свиване на пазара, тенденцията се забави през последната година, което е индикация за постигане на баланс между търсенето и предлагането на пазара. Държавните приходи, генерирани от данъци, платени от индустрията през 2010 г. бяха 123 346 306 лв., което е с 24% повече от платените игрални данъци през 2009 г., когато те са 99 461 600 лв., но при отчитане на увеличения данък с до 70% тези числа отразяват споменатото свиване в игралния сектор по отношение на лицензираните обекти и работещи съоръжения на пазара.

Събраните държавни такси, платени от индустрията за 2010 г. са 5 575 252 лв., което е с 1,95% повече от държавните такси, платени през 2009 г., отразявайки увеличените данъци и постоянна динамика в сектора чрез реструктуриране и закриване на обекти. Игралните компании продължават усилията да оптимизират структурата на разходите си, тъй като игралните приходи все още не са достатъчни и продължават да намаляват.

	Считано към 31.12.2008	Считано към 31.12.2009	Считано към 31.12.2010	Считано към 30.09.2011
Общ брой игрални казина	23	22	23	20
Общ брой игрални зали с игрални автомати	975	931	855	834
Общ брой игрални зали за числови лотарийни игри Бинго и Кено	31	22	17	16
Общ брой игрални съоръжения в игрални зали и игрални казина	26089	21232	16613	15428
Общ брой игрални маси в игрални казина	236	199	171	136

Данъци	31.12.2008 г.	31.12.2009 г.	31.12.2010 г.	30.09.2011 г.
Данък по ЗКПО	112 074 207,00 лв.	99 461 600,00 лв.	123 346 306,00 лв.	75 644 400,00 лв.
Държавни такси	5 621 302,00 лв.	5 468 870,00 лв.	5 575 252,00 лв.	3 534 353 лв.

Намаляването на броя на машините с повече от 40% през последните две години ще се отрази на данъчните приходи и индустрията вярва, че през 2011 г. тяхното ниво ще се върне на нивата от 2009 г., което е видно от приходите за първите три тримесечия на 2011 г.



## ECONOMIC IMPACT OF THE GAMING INDUSTRY FOR BULGARIA

Throughout the past year the industry trend for contraction slowed down in comparison to the previous year. The gaming machines in operation were additionally reduced to 15 428. The total market shrinkage in the gaming sector for the period September 2009 till September 2011 is over 40%. This market shrinkage was a result of several factors – the economic recession, increase of the tax with almost 70%, the smoking ban, the additional uncertainty and anticipation for changes in the gaming regulation.

Nevertheless of this high market reduction, the trend slowed down during the last year, which shows a trend of reaching a balance between the market demand and the market supply.

The state revenue generated by the taxes the industry paid for 2010 was 123 346 306 BGN which is 24% more than the gaming taxes paid in 2009 when the taxes paid were 99 461 600 BGN, but considering the increased tax by up to 70% those numbers reflect the above shrinkage in the gaming sector in terms of licensed locations and working devices on the market.

The collected state fees paid by the industry for 2010 were 5 575 252 BGN, which is 1.95 % higher than the state fees paid by the industry in 2009, reflecting the increased fees and the constant dynamic in the sector with restructuring and withdrawals. The companies involved in gaming continued their efforts to optimize their costs and expenditure structure as the gaming revenue was not sufficient and continued to shrink.

	As at 31.12.2008	As at 31.12.2009	As at 31.12.2010	As at 30.09.2011
Total number of casinos	23	22	23	20
Total number of gaming arcades with gaming machines	975	931	855	834
Total number of gaming halls for Lottery, Bingo and Keno	31	22	17	16
Total number of gaming equipment units in gaming arcades and casinos	26089	21232	16613	15428
Total number of gaming tables in casinos	236	199	171	136

Tax	As at 31.12.2008	As at 31.12.2009	As at 31.12.2010	As at 30.09.2011
Gaming Tax Corporate	112 074 207.00 BGN	99 461 600.00 BGN	123 346 306.00 BGN	75 644 400.00 BGN
State Fees	5 621 302.00 BGN	5 468 870.00 BGN	5 575 252.00 BGN	3 534 353 BGN

The reduction in the number of machines by more than 40% over the last two years will affect the tax revenue and the industry believes that in 2011 the level of the tax revenue will get back to the levels of 2009, which is evidenced by the revenue for the first three quarters of 2011.

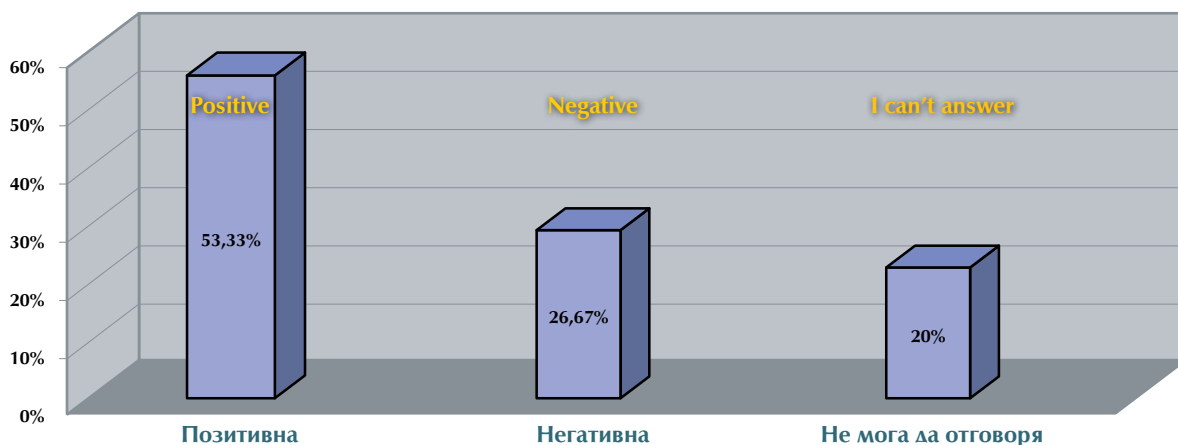
# КЪДЕ СМЕ НИЕ ДНЕС И КОЛКО ДАЛЕЧ СЕ НАМИРАМЕ ОТ МОДЕРНИЗАЦИЯТА В ОБЛАСТТА НА ТЕХНОЛОГИИТЕ - АНКЕТА НА ИНДУСТРИЯТА, ПРОВЕДЕНА ОТ БТАПОИИ

Тенденцията за постигане на пазарно равновесие, наблюдавана в динамиката в броя на лицензите и съоръженията в експлоатация, е положителна новина за игралната индустрия в България. Това показва относителна стабилизация от шока, през който индустрията премина през последните години. Въз основа на анкетата, проведена от БТАПОИИ сред представители на бизнеса, има няколко тенденции, които трябва да бъдат отбелязани.

## WHERE ARE WE TODAY AND HOW FAR ARE WE FROM A MODERNISATION IN TECHNOLOGY - A POLL OF THE INDUSTRY CONDUCTED BY BTAMOGI

The trend for reaching market balance shown in the dynamics in the number of licenses and units in operation is positive news for the gaming industry in Bulgaria. This shows relative stabilization from the shock the industry went through during the past years. Based on the poll conducted by the BTAMOGI amongst the business, there are several trends that need to be noticed.

Като цяло отношението и очакванията на участниците в анкетата остават положителни като 30% от интервюираните заявяват своето положително отношение към бъдещото развитие на хазарта в България.  
Каква е Вашата нагласа за бъдещето на игралната индустрия в България?



Overall the attitude and the expectations of the participants in the poll remain positive with 30% of the interviewed declaring positive attitude to the future development of the gaming in Bulgaria.  
What is your attitude for the future of the gaming in Bulgaria?

Отделно от това, анкетата отразява трудностите, с които операторите се сблъскват по отношение на повишените данъци и пониженото потребителско търсене, в следствие на кризата.

Каква е промяната на резултатите Ви през последните 6 месеца?

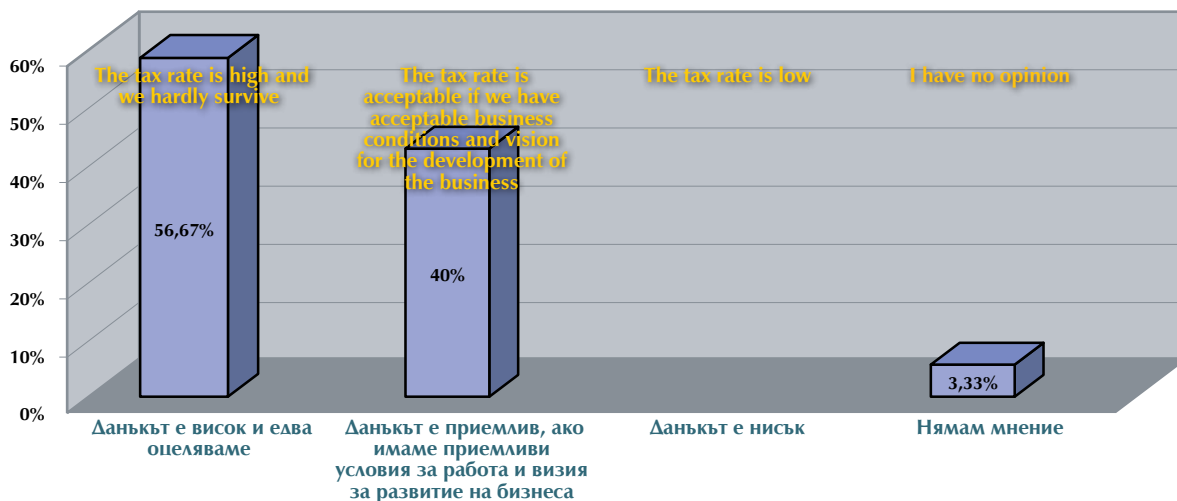


Apart from this, the poll reflects the difficulties, which the operators confront in regard of the raised taxes and the reduced consumer demand due to the crisis.

What is your performance over the last 6 months?

Нагласата към инвестициите в по-голямата част от операторите е отрицателна. В този момент с настоящата икономическа ситуация и високите данъци, бизнесът продължава да действа в състояние на оцеляване, с не много възможности за печалби, които да позволят нови инвестиции за модернизация или растеж.

Една година след увеличение на данъчната ставка за игралните оператори, какви са вашите наблюдения?

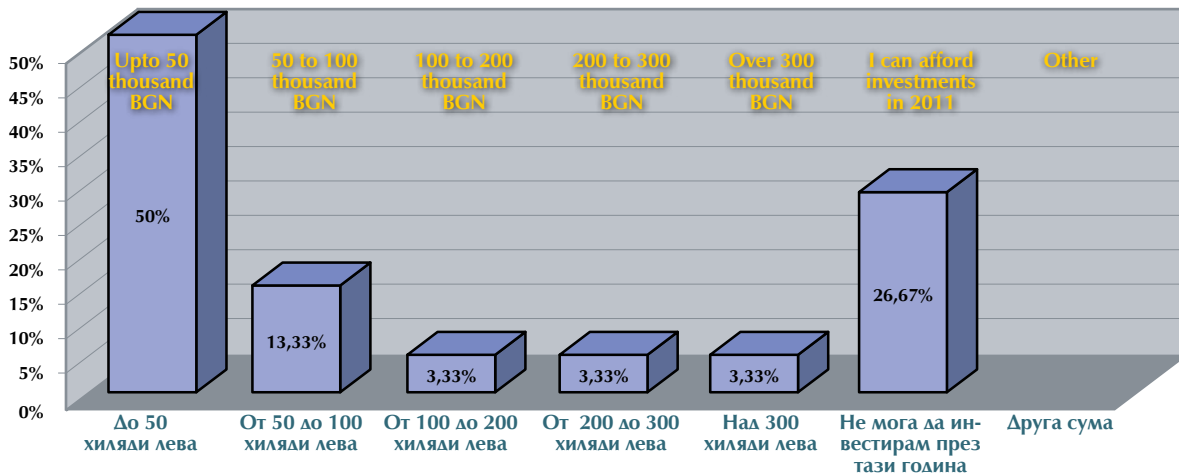


The investment attitude with the majority of the operators is negative. At this point with the current economic situation and the high taxes, the business continues to work at the state of survival, but with not much room for profit that will allow any investment in modernization or growth.

What is your observation one year after the increase of the tax rate for the gaming operators?

Повечето от тях декларират, че няма да инвестират в ново оборудване или сумата на инвестицията, която могат да си позволят, е твърде ниска (до 50 000 лв.)

Каква сума реално смятате, че може да инвестирате във всеки един от Вашите обекти през 2011 година (за закупуване на съоръжения, за ремонтни дейности и подобрения)?

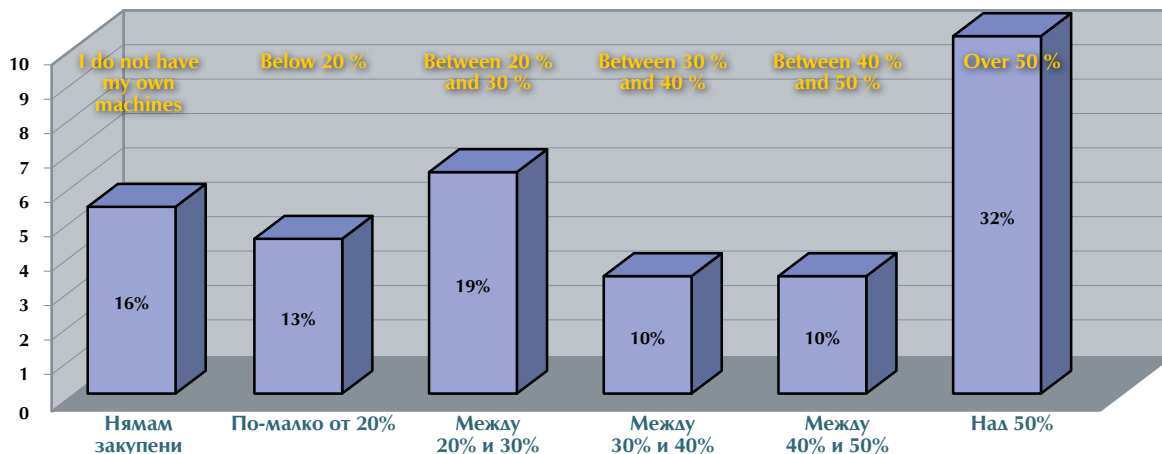


Most of them either declare that they will not invest in new equipment or the amount of the investment they can afford is low enough (up to 50 000 BGN).

What is the realistic amount you can invest in each of your locations in 2011 (for purchase of equipment, reconstruction and renovations)?

По-голямата част от оборудването е все още под наем, а не е закупено, тъй като операторите не разполагат със средства, които да инвестират. Тази тенденция, в съчетание с 40% оттегляне на игрални съоръжения от пазара, директно удря върху производителите на игралните съоръжения, тяхното производство и капацитет за развойна дейност, поради спада в продажбите.

Какъв е дялът на закупените от Вас, спрямо ползваните под наем, игрални съоръжения?

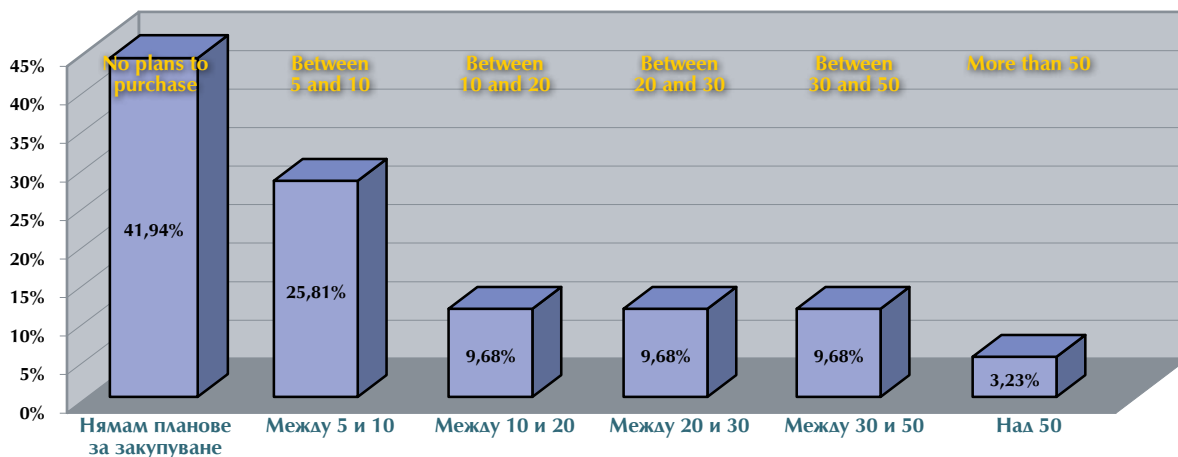


Most of the equipment is still rented and not purchased as the operators do not have the money to invest. This trend coupled together with the 40% withdrawal of machines from the market directly hits the manufacturers of gaming equipment and their production and R&D capacity due to the reduced sales.

What is the proportion of owned to rented gaming machines?



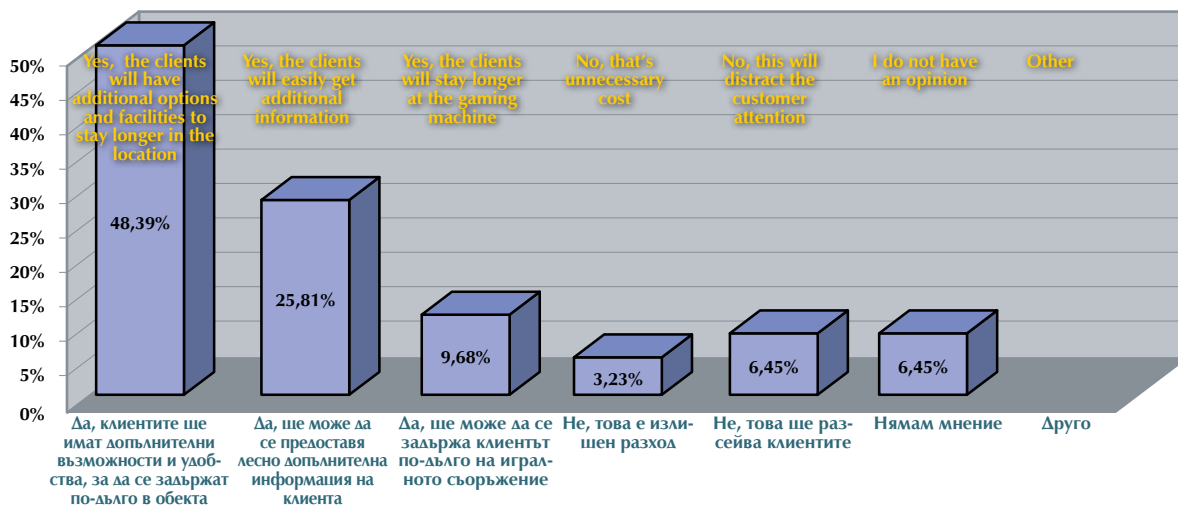
Анкетата също така онглеждава отрицателната тенденция за предстоящите покупки на оборудване.  
 Какъв брой игрални съоръжения планирате да закупите през 2011 година?



Obvious from the poll is also the negative tendency for expected purchases of equipment.  
 How many gaming machines do you plan to purchase in 2011?

Повечето от операторите са готови да инвестират в технологии, които да разнообразят предлагането и да предоставят повече възможности за забавление на клиентите си, стига да имат на разположение необходимите средства за финансиране

Смятате ли, че въвеждането на спомагателни интерактивни мултимедийни системи в игралните съоръжения ще допринесе за повишаване на резултатите и какви смятате, че ще са основните ефекти?

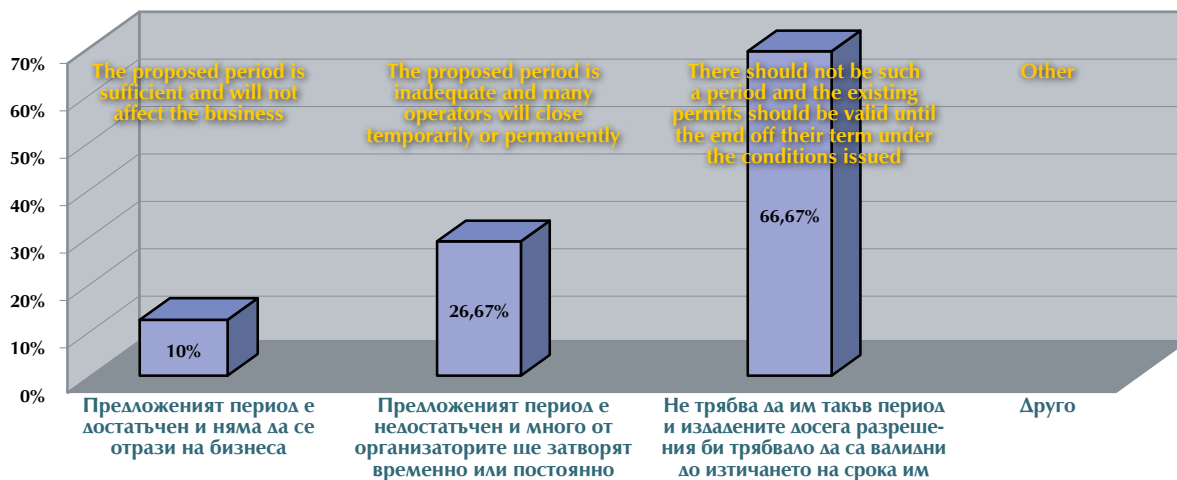


Most of the operators are willing to invest in technology in order to diversify and provide more opportunities for entertainment for the customers if they have the available financing for that.

Do you believe the introduction of interactive multimedia systems in gaming locations will help to improve the results and what do you think the main effects of such systems could be?

В очакване на новия игрален Закон, бизнесът чувства притеснения и има негативна реакция на изискването за пре-лицензиране. По-голямата част от операторите смятат, че ако имат валиден лиценз, те трябва да могат да го ползват до изтичането на срока му. Ниското ниво на инвестициите, които операторите могат да си позволят, е още едно доказателство за загрижеността им по отношение на новите прагове за инвестиции, определени от новия проект. Опасенията, относно изискванията за лицензиране, са ясни:

Как смятате, че ще се отрази на игралния бизнес заложеното в проекта на Закона за Хазарта изискване за 10-месечен период за прелицензиране?



In anticipation of the new Gaming Law, the business feels concerns and has a negative reaction for the requirement for the re-licensing. The majority of the operators think that if they have valid license they should be allowed to operate until the expiration of the license. The low level of investments the operators can afford is another evidence of their concern about the new investment thresholds set by the new draft. The concerns about the requirement for re-licensing are clear:

How do you think will affect the gaming industry the set in the Draft Gambling Act requirement for a 10-month period for re-licensing?

Положителна тенденция за индустрията е, че операторите виждат ясно необходимостта от подобряване на професионалната подготовка и знания на служителите си, като необходима стъпка за по-нататъшно развитие на бизнеса и са готови да инвестират в обучение и образователни курсове.

Смятате ли, че има необходимост от професионална подготовка на кадри за игралната индустрия?

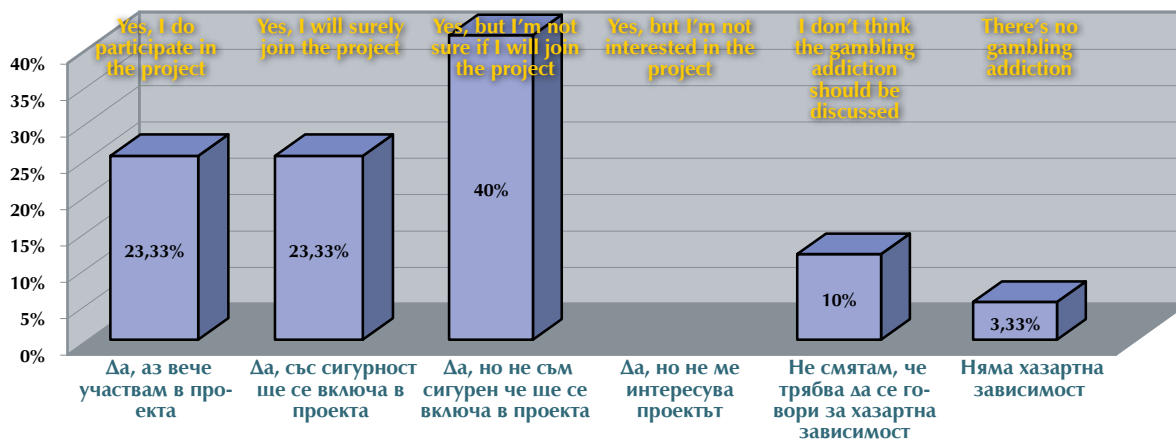


Positive trend for the industry is that the operators sees clearly the need to improve the professional preparation and knowledge of their employees as a necessary step for further development of the business and are ready to invest in training and education classes.

Do you believe there's a necessity for professional training of gaming industry staff?

Очевидна тенденция е, че бизнесът израства да става по-социално отговорен като смята, че грижата за обществото и политиката на отговорна игра са задължително условие за бъдещото развитие на просперираща игрална индустрия.

Смятате ли темата за хазартната зависимост за важна за бъдещето на игралната индустрия и Вашия бизнес и бихте ли се включили в проекта „Отговорна игра“?

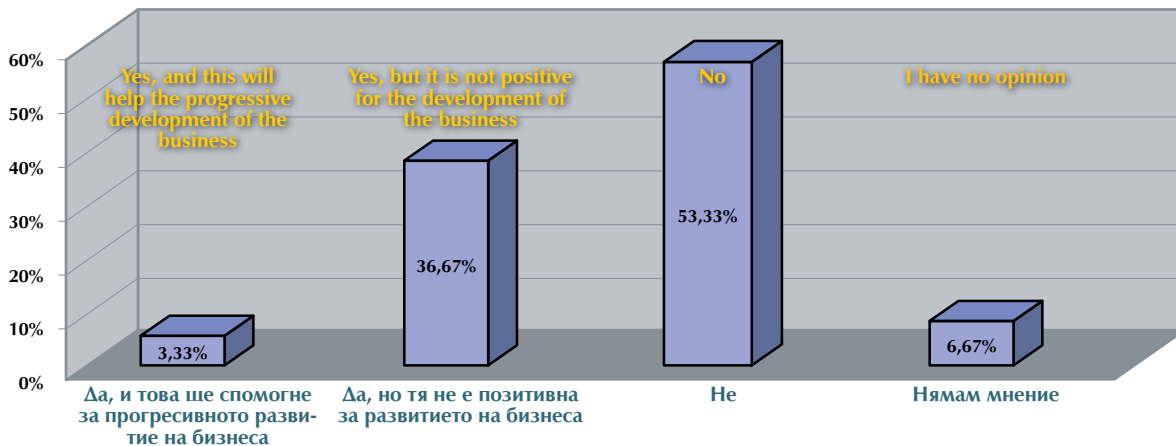


The trend that the business matures and become more socially responsible and considers the public protection and responsible gaming policy as a must for the future development of a healthy gaming industry is also obvious.

Do you consider the gambling addiction topic as important for the future of the industry and would you join the 'Responsible Gaming' project?

Повечето от анкетираните не вярват, че правителството има ясна визия за развитието и позицията на игралната индустрия в икономическата карта на страната

Смятате ли, че Българското правителство има визия за развитието на игралната индустрия?



Most of the interviewed do not believe that the government has a clear vision about the development and position of the gaming industry in the economic map of the country.

Do you think the government has a vision for the development of the gaming sector?

Като общ извод, индустрията създава и разбира необходимостта от повишаване на професионализма и социалната си отговорност. Повечето от операторите имат положително мнение за бъдещето на игралната индустрия в България, но те също така смятат, че за да работят в здравословна за бизнеса среда, е необходимо не само наличието на модерна и справедлива регулация, но и ясно дефинирана визия за бъдещото развитие на индустрията в страната.

As a general conclusion the industry matures and understands the need for increasing the professionalism and social responsibility. Most of the operators are positive about the future of the gaming industry in Bulgaria, but they also feel that to work in healthy environment is necessary not only a modern and fair gaming regulation, but also a clear and determined vision about the future development of the industry.

# ОСНОВНИ ПРОИЗВОДИТЕЛИ НА ИГРАЛНО ОБОРУДВАНЕ В БЪЛГАРИЯ

През последното десетилетие развлекателната и игралната индустрия в България се развиха като модерен и технологично напреднал сектор. Като страна, която бързо усвоява и върви в крак със съвременните технологични иновации, игралната индустрия в България запазва същото темпо и в прилагането на новите технологии в казината. Модерните видео слотове, мултиплейър платформи, джакпоти и системи за казино мениджмънт масово влязоха в българските казина и смело дръпнаха ръчката. Новите технологии станаха все по-важна част в съвременните казина в световен мащаб и създадоха ниша за българските технологични компании да покажат своята креативност и инженерни способности.

Проправяйки пътя към международните пазари за Българските игрални производители, Casino Technology, като първият български лицензиран производител на игри, утвърди позитивната репутация на българските игрални продукти в чужбина, наред с признанието за родния инженеринг и умения. Българските технологични традиции датират от 90-те години и са тясно свързани с бързото развитие и интеграция на технологиите и наличието на добра образователна система за инженерно обучение. Много други български компании, решиши да изследват тази интересна и предизвикателна област в индустрията, предлагат новите сложни високотехнологични продукти и утвърждаване на България като страна с реномирани производители на игрално оборудване.

През последните няколко години световните тенденции в игралния и развлекателния сектор, включващи все повече мултимедийни и интерактивни технологии, се отразиха и в казино сектора у нас. Видео игри, базирани на иновативни игрови концепции, с 3D анимация и висока интерактивност, са широко застъпени в новите продукти, обезпечавашки разнообразни възможности за забавление. Днес игралните продукти са шедеври на инженерните технологии, в съчетание с изкуството, графичния дизайн и творчески математически решения.

И през последната година водещите български производители предложиха цяла плеяда от нови високо технологични продукти, които намират своята успешна реализация не само на българския пазар, но и навсякъде по света.

**Casino Technology** през настоящата година представи за първи път новата серия видеослотове по лиценз на популярната марка Penthouse™, които фирмата има изключителното право да разпространява на всички пазари по света. PENTHOUSE SLOTS™ серията включва пълен набор от оборудване: видео-слот игри, брандирани игрални автомати и джакпот системи, както и включване на игрите в иновативната пиано-мултиплейър платформа PLAYME™.

Други важни постижения на компанията през последната година са тематичните групи видеослотове: 7 WONDERS OF THE WORLD™ включена към иновативния мрежов бонус REEL ACTION™, както и вече популярната MOTORMANIA™, като всички те се отличават с изключителна 3D анимация и поразителни звукови ефекти, и сега се предлагат и под формата на мултигейм комплекти. Casino Technology пусна 5 нови версии на изключително успешната мултигейм серия GAMOPOLIS™ PLUS, всяка от които включва по 15 игри за още по-голямо разнообразие. Другата нова мултигейм серия е MULTIGEMS™, с участието на общо 25 популярни видео слот и покер игри, включително някои от най-успешните издания на Casino Technology.

**Euro Games Technology** представиха няколко нови разработки, включително и новия си CAT 4 CASH™ Multi-Level Progressive джакпот система, усъвършенстваната линия 3D анимирани P-SERIES™ игри, по-мошната платформа EXCITER II™, най-новите видео слотове и мулти-гейм микс от продуктовата линия VEGA VISION™. Компанията пусна и своята последна иновация за комбинирани на игра в класически (наземни) и онлайн казина, чрез iPad интерфейс на Apple™.

**Magic Coin** представиха своята нова CASHLESS SYSTEM™, където е заложено използването на индивидуални клиентски карти. Тази система предоставя възможност на посетителите на казина и игрални зали да въвеждат и изплащат суми в игралните автомати без намесата на крупие. Системата гарантира пълна дискретност на транзакциите, като данните за това се пазят единствено и само в нея. Картата е лична и може да бъде използвана само от лицето, на което е издадена. Въвеждането и изплащането на кредит в самата карта става посредством терминал, разположен на касата/бара, осигуряващ секретност на достъпа чрез въвеждане на ПИН код. Преминаване на друг игрален автомат, снабден с карточетец на системата също е възможно без намесата на крупие. Картата е защитена от евентуални опити за външни манипулации, като автоматично се блокира. Данните за състоянието на кредита се пазят от сървър и могат да бъдат възстановени по всяко време.

**Proxima-3** са добре познати на пазара с разнообразието от видео покер игри и гъвкавите решения за джакпот системи. От 2007 г. те разшириха своето продуктово портфолио с разработката на атрактивни видео-слот игри и усъвършенствани джакпот системи. Тази година фокусът е поставен върху уникалната джакпот система MYSTERY FEVER JACKPOT SYSTEM II® (за слот машини от различни производители), а също и мултигейма PLAYMAX4®, който включва слот микс от 15 различни игри.



# MAIN GAMING MANUFACTURERS IN BULGARIA

Over the last decade the entertainment and gaming industry in Bulgaria shaped as a modern and sophisticated industry from technological stand point. As a country following and adopting quickly the advanced technological innovations, the gaming industry in Bulgaria kept the same pace in the implementation of new technology in casinos. Modern video slots, multiplayer stations, jackpots, and casino management systems entered the Bulgarian casinos and raised the lever. New technologies became increasingly important in modern casinos globally and created a niche for the Bulgarian technological companies to show their creativity and engineering capabilities.

Mapping the road of the gaming manufacturers in Bulgaria, Casino Technology as the first licensed gaming manufacturer, opened the international markets for the Bulgarian gaming products and brought awareness and acknowledgment of the Bulgarian engineering mastermind and skills. Bulgarian technological traditions date back to the 90's as closely associated with the rapid development and integration of technology and the availability of a good education system for engineering training. Many other Bulgarian companies decided to explore this interesting and challenging industry offering newer sophisticated high-tech products and establishing Bulgaria as a country with renowned gaming manufacturers.

In recent years the global trends in the gaming and entertainment sector, including more multimedia and interactive technologies resulted in development of more sophisticated and highly technological products for the casino sector. Video and stepper games with innovative game concepts, 3D animation with high interactivity, amazing graphics and sound, embedded interactive features, are all offered in the new products, ensuring a variety of entertainment options. Nowadays the gaming products are a masterpiece of sophisticated engineering solutions, high quality art and design studio graphics and animations, creative math and game design solutions.

During the last year the leading Bulgarian gaming manufacturers offered a whole range of new high-tech products which found their successful realization not only on the Bulgarian market, but worldwide.

**Casino Technology** this year introduced the first Penthouse™ video-slot games, made under the license of the famous brand, available for casino and gaming halls around the world. The PENTHOUSE SLOTS™ series features full range of equipment, including video slot games, branded cabinets, and jackpots and it will also be available at the state-of-the-art PLAYME™ multiplayer platform.

Other achievements of the Company during the past year include the themed groups of Game suits, 7 WONDERS OF THE WORLD™ series, linked to the novel network bonus REEL ACTION™, along with the already popular MOTORMANIA™, both featuring exclusive 3D animation and astounding sound effects, also available as multigame packs. Next, Casino Technology launched 5 new versions of the highly successful multigame series GAMOPOLIS™ PLUS, featuring per 15 games for greater variety. The other new multigame series is MULTIGEMS™, featuring a total of 25 popular video slot games and pokers, including some of the most successful Casino Technology releases, which were available in the popular MULTI GEMINI™.

**Euro Games Technology** introduced several new developments including its new CAT 4 CASH™ Multi-Level Progressive Jackpot system, the Sophisticated 3D animated P-SERIES™ games, the more powerful and advanced platform EXCITER II™, the latest video slots and multi-game mixes from the VEGA VISION™ Product line. The company also launched its break-through innovation for combining land and remote gambling through Apple's iPad interface.

**Magic Coin** developed the CASHLESS SYSTEM™ based on personal players' cards usage. The system allows the player to initiate and pay credits from the video slot machine. CASHLESS SYSTEM™ guarantees strict confidence of transactions, as the data is kept only in the system. The card is personal and is used only by the owner. The input and credit payment in the card are realized by the terminal, situated on the cash-desk/bar, and the transactions are secured by a PIN code. A transfer to another video slot machine with a card-reader is also possible without attendant's intervention. The card blocks automatically in case of external manipulation attempts. The data for the credit status is kept by a server and could be restored any time.

**Proxima-3** is well-known for the variety of video poker games and flexible jackpot system solutions. Since 2007 they expanded their product portfolio by development of attractive video slot programs and advanced jackpot systems. This year the focus will be on unique MYSTERY FEVER JACKPOT SYSTEM II® (for slot machines from different manufacturers) and also on multi game program PLAYMAX4® that includes slot mixes from 15 different games.

# ОСНОВНИ ДЕЙНОСТИ НА БТАПОИИ ПРЕЗ 2011

През 2011, БТАПОИИ продължиха активната си дейност като представител на бизнеса по отношение на всички важни въпроси, касаещи индустрията, включително организиране на редица срещи и семинари, както на национално, така и на международно ниво.

**Януари, 2011** БТАПОИИ отново беше активен участник в дискусиите, състояли се по време на ежегодната европейска конференция “Законен хазарт в Европа” в Лондон.

**Февруари, 2011** Над 20 представители от различни асоциации-членки на Европейската федерация на игралната и развлекателната индустрия - ЕВРОМАТ, включително БТАПОИИ, се събраха в Страсбург за персонални срещи с евродепутати, проявяващи изявен интерес към развитието на игралната индустрия в Европа. На срещите бяха обсъдени разнообразните политически възгледи и национални интереси във връзка с регулацията на хазарта в ЕС.

**Февруари, 2011** Новото предложение за Закон за хазарта в България беше оповестено публично от Министерството на финансите и БТАПОИИ, като представител на игралната индустрия в България, даде своите коментари по представените предложения.

**Февруари, 2011** Представители на БТАПОИИ взеха ключово участие в Кръглата маса, организирана от българския вестник “Стандарт” на тема “Предизвикателства пред онлайн игрите в България”. Сред присъстващите бяха представители на Европейската Асоциация на залаганията от разстояние, Министерството на финансите, Комисията по хазарта, Националната агенция по приходите, организатори на онлайн игри и браншови сдружения. Основните теми на дискусиите включваха въпросите: как регулациите на онлайн игрите са съвместими с европейското законодателство; как правителствата могат да контролират онлайн игрите технически; как различните форми на данъчно облагане влияят върху успешното регулиране на сектора и др.

**Април, 2011** Представител на БТАПОИИ беше лектор на Световния Хазартен Брифинг в Малта в панела, посветен на игралната регулация в Източна Европа и регулацията на онлайн залаганията.

**Май, 2011** ЕВРОМАТ проведе своето Годишно общо събрание за 2011 г. в София, като домакин на срещата беше БТАПОИИ. На събранието бяха преизбрани председателят и първият заместник-председател на ЕВРОМАТ. Събранието се фокусира върху предизвикателствата пред европейската игрална индустрия и одобри целите на ЕВРОМАТ за 2011-12 г., включително интензивна програма за засилване на съществуващото сътрудничество с всички институции на ЕС, осигурявайки равни условия за развитие на всички игрални сектори. Освен това, ЕВРОМАТ ще продължи да дава подкрепа и съвети на членовете си в усилията им за постигане на справедливи правила и справедливо данъчно облагане за всички оператори на национално ниво.

През изминалата година БТАПОИИ представи България на редица известни събития в областта на игралната индустрия, включително: Global Gaming Expo (G2E), Европейския iGaming конгрес и Expo (EIG). Коментари, статии и интервюта, направени от БТАПОИИ, са публикувани в национални и международни издания, включително European Gaming Lawyer, Intergame и други.

Чрез годишната анкета сред посетителите на казина и казино операторите, беше проведено представително проучване по важни въпроси за индустрията, което очерта тенденциите и показва проблемите и потенциала за развитие.

През годината се състояха редица срещи с представители на бизнеса, различни асоциации в сектора на туризма и хотелиерството, като Българската асоциация на туристическите агенции, Асоциацията на българските туроператори и Асоциацията на туристическите агенции в Турция, както и образователни институции, включително, City University of Seattle в България, СУ “Св. Климент Охридски”, а също и други браншови организации, като асоциация “Родители”, Българската Асоциация по Управление и развитие на човешките ресурси (БАУРЧР), КРИБ и Конфедерацията за защита на здравето.

# MAIN ACTIVITIES OF BTAMOGI IN 2011

During 2011, BTAMOGI remained an active representative association on work with the business regarding all the important issues of the industry, organizing meetings and seminars, calling together all the representatives and interested parties both nationally and internationally.

**January, 2011** BTAMOGI was once again an active participant in the discussions held during the annual European conference 'Legal gambling in Europe' in London.

**February, 2011** Over 20 representatives from different member associations, of the European Gaming and Amusement Federation–EUROMAT, including BTAMOGI, gathered in Strasbourg for personal meetings with MEPs, exhibiting prominent interest in the development of gaming industry in Europe. There was discussed the diversity of political views and national interests on the gambling regulations in EU.

**February, 2011** The New proposal of Bulgarian Gambling Law was announced publicly by the Ministry of Finance, where BTAMOGI as the representative of the gaming industry in Bulgaria, provides with comments the proposals introduced.

**February, 2011** Representatives of BTAMOGI took a key part in the roundtable organized by Bulgarian newspaper 'Standart' on the topic 'Challenges of online gaming in Bulgaria'. Among the presented parties were Representatives of the European Remote Gambling Association, Ministry of Finance, Gambling Commission, the National Revenue Agency, online gaming operators, and industry associations. Main topics of discussion included: how regulations of online gaming are compatible with the European legislation; how governments can control the online gaming technically; how different forms of taxation affect the success of regulation of the sector, etc.

**April, 2011** A representative of BTAMOGI were a panelist during the World Gambling Briefing held in Malta on the presentation about gaming regulation in Eastern Europe and the regulation of the online gambling.

**May, 2011** EUROMAT hold its 2011 Annual General Meeting in Sofia, where the President and the First Vice-President were re-elected. The meeting was hosted by BTAMOGI. This year's Annual General Assembly focused on the challenges ahead for the European gaming industry and approved the objectives of EUROMAT for the year 2011-12, which would include an intensive program to strengthen further the already existing cooperation with all EU institutions ensuring a level playing field for all gaming sectors. Furthermore, EUROMAT will also continue to increase the support and advice provided to members in their efforts to pursue fair rules and equitable taxation for all operators at national level.

During the past year BTAMOGI presented Bulgaria at wide known gaming industry events including: Global Gaming Expo (G2E), European iGaming Congress and Expo (EiG). Comments, articles and interviews made by BTAMOGI were published in national and international publications including European Gaming Lawyer, Intergame and others.

By the annual inquiry held among the casino visitors and casino operators, a representative survey was conducted on important issues for the industry, which highlighted trends and problems and showed potential for development.

During the year multiple meetings were held with representatives from business, various associations in the tourism and hospitality sector, including meetings with Bulgarian Association of Travel Agents, Association of Bulgarian Tour Operators and Travel Agents, Association of Turkey Travel Agencies, as well as educational institutions, including: City University of Seattle in Bulgaria, Sofia University St. Kliment Ohridski, Association 'Roditeli' ('Parents'), and other branch organizations, such as Bulgarian Human Resources Management and Development Association, and Confederation of Health protection.

# МАЙСТОРСКИ КЛАС НА EEGS ПРОГРАМА ЗА СПЕЦИАЛИСТИ ПО МЕНИДЖМЪНТ В ИГРАЛНАТА ИНДУСТРИЯ

Още със своето първо издание през 2008 г., Майсторският клас на EEGS доби популярност сред представителите на индустрията в България като школа за специализирана професионална квалификация. С цел да продължи традицията в този вид обучение, и през тази година EEGS Майсторски клас организира поредица курсове, които бяха посетени от над 250 представители на компании-оператори в игралния бизнес. Семинарите до момента бяха проведени в сътрудничество със Slot Academy, International Casino Monitoring, Център за обучение Arthur Adams и в партньорство с Българската Асоциация за Управление и Развитие на Човешките Ресурси (БАУРЧР), както и други партньорски организации.

Бяха установени партньорства и с Университета в Сиатъл, Университета на Рено и Игралния институт при Университета на Невада и бяха обсъдени възможностите за започване на официална университетска програма в България за специалисти в игралния бизнес.

Дейностите на EEGS Майсторски клас през изминалата година включват:

**Октомври, 2010 г.** Като част от Източно Европейската Конференция на Игралната Индустрия, 3-тото издание на майсторския клас на EEGS проведе два семинара, фокусирани върху Психологията на обслужването на клиентите и ефективното управление на персонала.

**Април, 2011 г.** Курсовете за обучение на EEGS Майсторски клас проведоха два отделни семинара по теми, свързани с мениджмънта и мотивацията на екипа.

**Октомври, 2011 г.** Като част от 4-тото издание на Източно Европейската Конференция на Игралната Индустрия, поредната сесия на EEGS майсторския клас ще се проведе на тема "Привличане и задържане на лоялните клиенти" и "Психологията на клиента".

Дейността на майсторския клас на EEGS ще продължи с 4-дневно обучение за MBA курс, организиран в партньорство с City University of Seattle в България, където всеки участник ще получи сертификат за успешно завършване на програмата от името и на двете институции - EEGS Майсторски клас и City University of Seattle в България.

В контекста на актуалното развитие на сектора на хазартните игри, търсенето на образовани специалисти в бранша се увеличи, наред с изискванията за по-нататъшно специализирано обучение, което изисква и допълнителна професионална квалификация за подобряване на управленските умения, задълбочени познания в областта на сектора и способност за справяне с предизвикателствата пред бранша. За съжаление, в Източна Европа, такива курсове все още не са предвидени в рамките на обща образователна програма.

За тази цел, EUROMAT и Държавната комисия по хазарта приветстваха инициативата на БТАПОИИ, съвместно с Факултета по икономика и бизнес администрация на Софийския университет „Климент Охридски“ и City University of Seattle в България, за въвеждането на магистърска програма по Мениджмънт в Игралната индустрия, която да се организира в двузичен формат на български и английски език и да бъде достъпна за представители на игралната индустрия в цяла Европа.

По време на годишното събиране на представителите на игралната индустрия от цяла България, проведена на 14 април, 2011, БТАПОИИ, проведе представително изследване на индустрията, което включваше и въпроси, свързани с човешките ресурси в игралната индустрия и инвестициите, които операторите са готови да дадат за обучение на персонала. Проучването ясно подчерта необходимостта от редовни курсове за обучение в следните направления: Обслужване на клиенти, Човешки ресурси и мотивация на персонала, Анализ на игралните резултати и програми за лоялност. И дори повече: то потвърди необходимостта от специализирана университетска образователна програма.

# EEGS MASTERCLASS MASTER PROGRAM ON MANAGEMENT OF THE GAMING INDUSTRY

*Since its first edition in 2008, EEGS Masterclass became a well-known amongst the industry professional qualification educational school. With the aim to establish continuing training academy, during the years EEGS Masterclass organized a number of training courses, which were attended by more than 250 representatives from different operating companies in Bulgaria. Seminars were presented in collaboration with Slot Academy, International Casino Monitoring, Arthur Adams Training Center, in partnership with The Bulgarian Human Resources Management and Development Association (BHRMDA) and other partnering organizations.*

*Partnerships with the University of Seattle, university of Reno and the Gaming Institute with the University of Nevada were also developed and there were discussed opportunities for launching a formal university program in Bulgaria for gaming professionals.*

*The activities of EEGS Masterclass during the past year include:*

**October, 2010** *As a part of the Eastern European Gaming Summit, the 3rd edition of the EEGS Masterclass, presented two seminars focused on the Psychology of Customer Service and the Effective Staff Management.*

**April, 2011** *Educational courses of EEGS Masterclass presented two separate seminars on topics featuring training of 'How successful managers lead a team' and 'The team motivation.'*

**October, 2011** *As a part of the 4th Eastern European Gaming Summit, EEGS Masterclass will focus on 'Attracting and keeping loyal customers and Psychology of the customers'.*

*The development of the EEGS Masterclass will continue with the 4-day MBA Training Program organized in partnership with established universities in Bulgaria, where each attendee will receive a Certificate pending a successful completion of the Program on behalf of both the EEGS Masterclass and the partnering University.*

*Following the recent development of the gambling sector, the demand for educated professionals in the industry grew up and the requirements for further specialty education have increased, requiring additional professional qualification with improvement of the managerial skills, in-depth knowledge of the sector, and the ability to face the challenges demanded by the industry. Unfortunately, in Eastern Europe, such kind of university degree is currently not available with the existing educational programs.*

*Therefore, EUROMAT (European Gaming and Amusement Federation) and Bulgarian State Commission on Gambling welcomed the initiative of BTAMOGI together with the Faculty of Economics and Business Administration of Sofia University and City University of Seattle in Bulgaria for development of a Masters Program for Management in the Gaming Industry, in a bilateral Bulgarian/English format, which can be accessible to gaming industry representatives across Europe.*

*During the annual spring gathering of the gaming industry representatives from all over Bulgaria, BTAMOGI conducted a poll, which also included questions concerning human capital and professional training for the gaming industry and the staff training investments that Operators are ready to make. The survey clearly highlighted the need for regular training courses in Customer Service, Human resources and staff motivation, Analysis of gaming results and loyalty programs. And even more: it confirmed the need for the specialized university educational program.*



# ПРОЕКТЪТ ОТГОВОРНА ИГРА



Стартирал през 2008 г., проектът Отговорна игра, заедно с информационната кампания “Играй разумно”, продължава успешно да изпълнява своите цели, свързани с превенцията на проблемната игра и пристрастяването към хазарта, заедно с култивирането на отговорно и добре балансирано отношение към играта.

Кампанията успешно представи своите последващи стратегически стъпки и стартира своя официален уебсайт [www.otgovorna-igra.com](http://www.otgovorna-igra.com). Първоначално замислен като източник на информация и превенция, сайтът също така действа като център за помощ в борбата срещу пристрастяването. Той се стреми да изпълнява и много допълнителни функции, чрез онлайн форум, социалните мрежи и професионални съвети чрез отговор на въпроси на посетителите, предоставяйки ресурси и инструменти на всички заинтересувани: включително членове на семейството и приятелите. Сайтът също така ще действа като локатор, който може бързо да насочи нуждаещите се към местата за помощ, включително лечебни центрове и ангажирани психолози в цялата страна. Форумът, модерирани от професионалисти в областта на зависимостите, също действа като анонимен психологически център за онлайн консултиране.

Заедно с психолози и терапевти от Центъра за психично здраве “Адаптация”, който работи в областта на превенцията и лечението на зависимостите, БТАПОИИ подкрепи разработването на Програма за психологическо консултиране на тези, които са изправени пред рисковете от развитие на хазартна зависимост.

През април 2011 г. се проведе обучителен семинар за игралните оператори, като част от кампанията и планираната образователна програма. Фокусът на семинара беше поставен върху това как да се разпознават признаците на проблемна игра и пристрастяване към хазарта и как да се насочат такива играчи към съответните терапевти.

Представители на БТАПОИИ продължават сътрудничеството с експерти от водещи национални и международни сдружения и посещават специализирани конференции, включително 12-та Годишна Конференция по хазарта и наркоманиите на NCRG (Национален център за Отговорна Игра), на тема “Риск или награда?”. Влиянието на технологиите за лечение, изследвания и отговорна игра, както и предстоящата конференция “Феноменът проблемна игра и отговорна игра, рискове и начини за справяне”, са организирани от Европейската асоциация за изследване на хазарта (EASG), съвместно с Румънската асоциация за изследване на хазарта (RASG).

Първоначални стъпки бяха направени в разработването на информационна кампания и образователна програма за училищата, съвместно с асоциация “Родители”, която съдържа специални информационни материали, разпространявани в училищата и презентации, създадени за младите хора.

Проектът Отговорна игра получи наградата за “Лоялност и качеството в бизнес отношенията” и се нареди сред номинираните проекти на 8-мите Годишни награди за Отговорен бизнес, на престижния Български Форум на Бизнес Лидерите.

Панел, посветен на отговорната игра, е важна част от дискусиите по време на 4-тото издание на Източно Европейската Конференция на Игралната Индустрия, на 17 октомври, 2011 г.

По-нататъшните стъпки от кампанията до края на годината включват: разработване на серия от мултимедийни информативни презентации за играчите, които ще бъдат излъчвани в участващите казина и създаването на информационна брошура за младите хора, представяне на концепцията за отговорно залагане. За началото на следващата година е планирано изследване, което ще се фокусира върху пристрастяването към хазарта и отношението на играчите в България.

# THE RESPONSIBLE GAMING PROJECT

*Started in 2008, the Responsible Gaming project and campaign 'Play Wisely' continues successfully to implement its aims to inform the players how to prevent the problem gaming and gambling addiction along with cultivation of responsible and well-balanced attitude towards the game in Bulgaria.*

*It has successfully presented its next strategic steps and has launched the website [www.otgovorna-igra.com](http://www.otgovorna-igra.com). Originally designed as an information and prevention source, it also acts as an addiction treatment referral service. The website aims to provide many other features including online forum, social networking and professional advice through Q&A's, provides resources and tools for addicts, family members and friends. It also will act as a locator, which can point out help nearby, including addiction treatment centers, social workers and psychologists in all the country. The Forum, moderated by professionals in the field of addictions, also acts as an anonymous psychological counseling center online.*

*Together with the psychologists and therapeutics from the Mental Health Centre 'Adaptacia', which are working in the field of addiction prevention and treatment, BTAMOGI supported the development of a Program for psychological counseling of those facing risks of developing gaming addiction.*

*In April 2011 there was held an educational seminar for the gaming operators as a part of the campaign and planned educational seminar for operators. The focus of the seminar was on recognition of the first signs of problem gaming and gaming addiction in the players and steps in directing them to the therapists.*

*Representatives of BTAMOGI continue the collaboration with experts from leading national and international Associations and attend specialized conferences, including the 12th Annual NCRG (National Center for Responsible Gaming) Conference on Gambling and Addiction 'Risk or Reward?'. The Impact of Technology on Treatment, Research and Responsible Gaming, and the upcoming conference 'Problem Gambling and Responsible Gaming phenomenon, risks and coping' are organized by the European Association for the Study of Gambling (EASG), together with Romanian Association for the Study of Gambling (RASG).*

*Initial steps were made in developing informational campaign and educational program for the schools together with the Association 'Roditeli' ('Parents'), which contains special informational materials spread out in the schools and presentations developed for the young people.*

*The Responsible gaming project was rewarded for 'Loyalty & Quality in business relationship' and was ranked among the nominated projects of the 8th Annual Responsible Business Awards held by prestigious Bulgarian Business Leaders forum.*

*A panel dedicated to responsible gaming is an important part of the discussions during the 4th Eastern European Gaming Summit on 17th October, 2011.*

*Further steps till the end of the year include: development of a series of multimedia informative presentations for the players that will be showed in the participating casinos and creation of an informative booklet for young people presenting the concept for responsible gaming. For the beginning of the next year it is planned a study that will focus on the gaming addiction and the players attitude in Bulgaria.*

## БТАПОИИ – НАШИЯТ ЕКИП

Ангел Ирибозов  
*Председател на Управителния съвет*

Иван Цанкарски  
*Член на Управителния съвет*

Надя Христова  
*Член на Управителния съвет*

Роси МакКий  
*Международни отношения, Почетен член*

Арнолд Ферейра  
*Юридически съветник*

Агне Бражиунайте  
*Координатор*

Анжела Александрова  
*ПР координатор*

Цветослав Йотов  
*Обществени дейности*

Георги Копринаров  
*Международен координатор*

Йордан Петров  
*Международен координатор*

Иван Зумпалов  
*Международен координатор*

## BTAMOGI - OUR TEAM

Angel Iribozov  
*Chairman of the Management Board*

Ivan Tzankarsky  
*Member of the Management Board*

Nadia Hristova  
*Member of the Management Board*

Rossi McKee  
*International Affairs, Honored Member*

Arnold Ferreira  
*Legal Advisor*

Agne Brazianaite  
*Coordinator*

Angela Alexandrova  
*PR Coordinator*

Tzvetoslav Yotov  
*Community Affairs*

Georgi Koprinarov  
*International Coordinator*

Yordan Petrov  
*Associate*

Ivan Zumpalov  
*Associate*

## За БТАПОИИ

Българската Търговска Асоциация на Производителите и Организаторите от Игралната Индустрия (БТАПОИИ) е първата асоциация, обединяваща производители, вносители и разпространители на игрално оборудване, сервизни организации, и организатори на хазартни игри. Членове на БТАПОИИ са компании с над 15-годишен опит в сферата на игралната индустрия в страната и чужбина. БТАПОИИ е член на EUROMAT (Европейската асоциация на игралната и развлекателна индустрия), на Европейската Асоциация за изследване на хазарта, Американската Асоциация на производителите на игрално оборудване и др. Инициативи на БТАПОИИ са ежегодното Балканско изложение на игралната и развлекателна индустрия (BEGE) и Източноевропейската конференция в областта на игралната индустрия (EEGS), проектът ОТГОВОРНА ИГРА, специализираното издание GAME SPECTRUM, семинари и сесии за професионална квалификация – EEGS MASTERCLASS, както и редица други местни и международни изяви с цел повишаване професионализма в бранша и популяризиране на Българската игрална индустрия.



## About BTAMOGI

The Bulgarian Trade Association of Manufacturers and Operators in the Gaming Industry (BTAMOGI) is the first association comprising manufacturers, importers and distributors of gaming equipment. Members of BTAMOGI are companies with more than 15-year background in the gaming industry in Bulgaria and abroad. BTAMOGI is a Member of the European Gaming and Amusement Federation (EUROMAT), European Association for the Study of Gambling (EASG), the Association of American Gaming Equipment Manufacturers and others.

Among the initiatives of BTAMOGI are the Balkan Entertainment and Gaming Expo (BEGE) and Eastern European Gaming Summit (EEGS), the Responsible Gaming Project "Play Wisely", the specialized online gaming magazine "e-Game Spectrum", educational sessions EEGS MASTERCLASS along with range of other local and international events aiming to increase the professional level of the branch and to promote the Bulgarian gaming industry around the world.

## БЛАГОДАРНОСТ

БТАПОИИ изразява своята благодарност на Държавната Комисия по Хазарта за подкрепата и предоставената информация. Този доклад е подготвен със съдействието на редакционния съвет на BEGE от Роси МакКий, Ангел Ирибов, Надя Христова и Анжела Александрова. Използваната информация е базирана на официални медийни публикации, информация, предоставена от ДКХ, както и вътрешни анкети и проучвания на Асоциацията.

## КОНТАКТИ

Ул. Алабин 34  
София 1000  
България

Email: [legal@btagi.org](mailto:legal@btagi.org)  
Тел.: 02 812 9 512  
Факс: 02 812 9 479

Прес запитвания  
Email: [pr@btagi.org](mailto:pr@btagi.org)  
Тел.: 02 812 9 334  
Факс: 02 812 9 479

## ACKNOWLEDGEMENT

BTAMOGI would like to express its appreciation to the State Commission on Gambling, Bulgarian Sport Totalizator for the support and the information provided. This report is written by the BEGE Editorial Council by Rossi McKee, Angel Iribozov, Nadia Hristova and Angela Alexandrova. The information used is based on official publications in the Media, information provided by State Commission on Gambling, Bulgarian Sport Totalizator and internal surveys and polls of BTAMOGI.

## CONTACTS

34, Alabin Str.  
1000 Sofia  
Bulgaria

Email: [legal@btagi.org](mailto:legal@btagi.org)  
Phone: + 359 2 8129 512  
Fax: + 359 2 8129 479

Press enquiries  
Email: [pr@btagi.org](mailto:pr@btagi.org)  
Phone: + 359 2 8129 334  
Fax: + 359 2 8129 479



# ИГРАЛНАТА ИНДУСТРИЯ В БЪЛГАРИЯ 2009-2010

- ВЪВЕДЕНИЕ
- КРАТЪК ПРЕГЛЕД НА ИГРАЛНАТА  
ИНДУСТРИЯ В БЪЛГАРИЯ ПРЕЗ 2011
- ИНТЕРВЮ С КАЛОЯН КРЪСТЕВ,  
ПРЕДСЕДАТЕЛ НА ДЪРЖАВНАТА  
КОМИСИЯ ПО ХАЗАРТА
- ЧЛЕНОВЕ НА ДЪРЖАВНАТА КОМИСИЯ  
ПО ХАЗАРТА
- КРАТЪК ПРЕГЛЕД НА ЦИФРОВИТЕ  
ЛОТАРИИ В БЪЛГАРИЯ ПРЕЗ 2011
- ИКОНОМИЧЕСКИ ПРИНОС НА  
ИГРАЛНАТА ИНДУСТРИЯ ЗА БЪЛГАРИЯ
- АНКЕТА НА ИНДУСТРИЯТА, ПРОВЕДЕНА  
ОТ БТАПОИИ
- ОСНОВНИ ПРОИЗВОДИТЕЛИ  
НА ИГРАЛНО ОБОРУДВАНЕ В БЪЛГАРИЯ
- ОСНОВНИ ДЕЙНОСТИ НА БТАПОИИ  
ПРЕЗ 2011
- МАЙСТОРСКИ КЛАС НА EEGS
- ПРОЕКТЪТ ОТГОВОРНА ИГРА
- ЗА БТАПОИИ

# THE GAMING INDUSTRY IN BULGARIA 2010 - 2011

- INTRODUCTION
- BRIEF REVIEW OF THE GAMING INDUSTRY  
IN BULGARIA IN 2011
- INTERVIEW WITH CHAIRMAN OF THE STATE  
COMMISSION ON GAMBLING,  
KALOYAN KRASTEV
- MEMBERS OF THE STATE COMMISSION ON  
GAMBLING
- BRIEF REVIEW OF THE DIGIT LOTTERIES  
IN BULGARIA
- ECONOMIC IMPACT OF THE GAMING  
INDUSTRY FOR BULGARIA
- A POLL OF THE INDUSTRY CONDUCTED  
BY BTAMOGI
- MAIN GAMING MANUFACTURERS  
IN BULGARIA
- MAIN ACTIVITIES OF BTAMOGI  
IN 2011
- EEGS MASTERCLASS
- THE RESPONSIBLE GAMING PROJECT
- ABOUT BTAMOGI



5

43

49

2