



12, Alabin Str., 1000 Sofia, Bulgaria, tel. 02/980 28 51, tel./fax 02/981 89 09,
GSM 0886 047 515, e-mail: alabin@bulinfo.net, www.Prevodi.Rezon.bg

Translation from the Bulgarian

BULGARIAN INSTITUTE OF METROLOGY (BIM)

GAMING DEVICES TESTING LABORATORY

52 B, G. M. Dimitrov Blvd., 1797 Sofia

Certificate of Accreditation Reg. No. 26 ЛИ/ 31.08.2021 valid through 31.08.2025

Issued by Executive Agency Bulgarian Accreditation Service under the requirements of BDS EN IEC/ISO
17025:2018

PROTOCOL

of Testing of Gaming Software and Communication Equipment for Online Betting

No. KC-184 of 14.07.2025

Name: **Elephant RGS (Remote Game Server)**

Type: **BG 003**

Manufacturer: **CT INTERACTIVE EOOD**

Certificate of the National Revenue Agency No. 000030-
5508/12.11.2021 for Production, Distribution and Service
Maintenance

Manufacturing (Serial) Number 1401-201

Year of Manufacture 2025

Applied for by: **CT INTERACTIVE EOOD**

Certificate of the National Revenue Agency No. 000030-
5508/12.11.2021 for Production, Distribution and Service
Maintenance

Address: **7, Kukush Str., city of Sofia**

Testing Application Application Ref. No. 000029-20-41/26.06.2025

Testing Location: Gaming Devices Testing Laboratory and Sites of CT
Interactive AD,
7, Kukush Str., city of Sofia

Duration of Testing: Testing Started: 08.05.2025

Testing Completed: 14.07.2025

Testing is performed according to **M 702-6 „Methodology for Testing Gaming Software and Communication Equipment for Online Betting“**, approved on the grounds of **Ordinance on the General Technical and Functional Requirements for Gaming Software and Communication Equipment for Online Betting**, Decree of the Council of Ministers No. 31 of 01.02.2021, promulgated in State Gazette No. 10 of 05.02.2021, and **Ordinance on the Terms and Conditions for Registration and Identification of Participants, Data Storage for Online Betting Organized on the Territory of the Republic of Bulgaria and for Submission of Information on Gambling Games to a Server of the National Revenue Agency**, Decree of the Council of Ministers No. 50 of 15.02.2021, promulgated in State Gazette No. 14 of 17.02.2021.

Laboratory Head:

R. Stoyanov, Physics Engineer

[Signature illegible]

[Round seal of the Bulgarian Institute of Metrology (BIM)]

Phone / fax: +359 2 970 27 96 / +359 2 970 27 58
e-mail: islab@bim.government.bg

KC-184 of 14.07.2025

I. Test results

1. Registration of participants (*M 702-6/2021: it. 3.1, it. 3.2, it. 3.5 and it. 10*)

The gaming software of *Elephant RGS (Remote Game Server)* type BG 003 is designed to provide access to gambling with virtual gambling machines through a Central Computer System of an organizer of online gambling games. Games of the *Elephant RGS (Remote Game Server)* type BG 003 are designed to work with the *Elephant RGS (Remote Game Server)* version GS 5.4 game server and are managed, administered and reported through its *RGS Reports* application along with all games included in it.

The gaming software *Elephant RGS (Remote Game Server)* version GS 5.4 has no functions for registration of participants. The gaming software *Elephant RGS (Remote Game Server)* version GS 5.4 automatically provides the necessary information for the proper functioning of the system. *Elephant RGS (Remote Game Server)* version GS 5.4 does not provide betting via short text message (SMS).

2. Deposits (*M 702-6/2021: it. 3.4, it. 3.6, it. 3.7, it. 3.8, it. 3.9 and it. 3.10*)

The gaming software of *Elephant RGS (Remote Game Server)* type BG 003 is designed to provide access to gambling games on virtual gambling machines through a Central Computer System (CCS) of an organizer of online gambling games. Games of the *Elephant RGS (Remote Game Server)* type BG 003 are designed to work with the *Elephant RGS (Remote Game Server)* version GS 5.4 game server and are managed, administered and reported through its *RGS Reports* application along with all games included in it.

Elephant RGS (Remote Game Server) version 5.4 gaming software does not perform deposit and gaming account management functions. The gaming software of *Elephant RGS (Remote Game Server)* version GS 5.4 automatically provides the necessary information for the proper functioning of the system. Data on the operation and transactions performed by the gaming software of the system are stored in the game server indefinitely. All information is stored on mirror duplicate media - primary and backup server and archived in a server for backup copies.

3. Playing games, betting and winning (*M 702-6/2021: it. 4, it. 5, it. 6 and it. 7*)

3.1 Technical and functional requirements for gaming software

No.	Requirement	Found (measured)	Note
1.	General requirements 1.1. Gaming software: - creates realistic expectations for the participants about their chances of winning by accurately presenting all the results and/or events on which the games are based; bonus games provide a chance to win in a way that does not give the impression to participants that the chance of winning is greater than the chance of winning in betting games; - unequivocally shows whether the participant can influence the outcome of the game(s); - ensures that the games are played according to the rules, approved on the grounds of Art. 17, para. 1, it. 4 of the Gambling Act.	The rules for each of the games are displayed by a button on the screen "i". The functions of the video buttons are duplicated by some of the buttons on a standard PC keyboard, described in detail in the rules of the game. The rules of each game can specify the theoretical rate of return.	

	1.2. The game conditions and rules for each gambling game shall be described in detail in the rules of the organizer, approved according to Art. 17, para. 1, it. 4 of the Gambling Act. The rules of the game shall be accessible to the participant through the same environment and in the same place used for the games. The Central Computer System shall require the participant to explicitly accept the rules of the game, which cannot be changed within one game session.	The server provides access via the CCS of the organizer to the rules for participation in each of the games, the table of winnings, and the number and types of symbols and their functions, possible additional bonus, free and duplicate games, and all restrictions on bets and participation in the game.																						
	1.3. For games where the bet is made by electronic means of communication, the rules shall be available on the organizer’s website, to which the organizer refers when registering, and the participant confirms that he has read them before placing the bet.	Does not provide the option of betting by electronic means of communication or short text message (SMS)																						
2. Gaming software shall comply to the following requirements: 2.1. shall provide a return of no more than less than 80 percent of the total bets placed while playing on the virtual gambling machines;	More than 80% for each of the games of <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> type <i>BG 003</i> based on mathematical estimation of the deviation of the rate of return compared on submitted by manufacturer to the theoretical (TRTP %) under the following conditions: 95% confidence interval, game with a constant bet and analysis of results presented in the Gaming Devices Testing Laboratory of the tests performed.	Presented by the manufacturer CT Interactive Par Sheets for each of the games for all possible settings and options of TRTP %, <table><tr><th>Game Name</th><th>Min TRTP%</th></tr><tr><td>100 Fruitata Wins</td><td>94.40%</td></tr><tr><td>100x Crypto Magic*</td><td>94.73%/ 90.71%/ 95.49%/ 97.49%</td></tr><tr><td>100x Fresh*</td><td>95.93%/ 92.12%/ 95.62%/ 96.99%</td></tr><tr><td>12 Lucky Clovers</td><td>95.85%</td></tr><tr><td>20 Mega Star</td><td>95.79%</td></tr><tr><td>Football Hot*</td><td>95.93%/ 92.12%/ 95.62%/ 96.99%</td></tr><tr><td>Kyoto Magic</td><td>95.85%</td></tr><tr><td>Lucky Clover 10</td><td>93.90%</td></tr><tr><td>Treasure Amulet</td><td>94.99%</td></tr><tr><td>Zet Fruits</td><td>94.00%</td></tr></table>	Game Name	Min TRTP%	100 Fruitata Wins	94.40%	100x Crypto Magic*	94.73%/ 90.71%/ 95.49%/ 97.49%	100x Fresh*	95.93%/ 92.12%/ 95.62%/ 96.99%	12 Lucky Clovers	95.85%	20 Mega Star	95.79%	Football Hot*	95.93%/ 92.12%/ 95.62%/ 96.99%	Kyoto Magic	95.85%	Lucky Clover 10	93.90%	Treasure Amulet	94.99%	Zet Fruits	94.00%
Game Name	Min TRTP%																							
100 Fruitata Wins	94.40%																							
100x Crypto Magic*	94.73%/ 90.71%/ 95.49%/ 97.49%																							
100x Fresh*	95.93%/ 92.12%/ 95.62%/ 96.99%																							
12 Lucky Clovers	95.85%																							
20 Mega Star	95.79%																							
Football Hot*	95.93%/ 92.12%/ 95.62%/ 96.99%																							
Kyoto Magic	95.85%																							
Lucky Clover 10	93.90%																							
Treasure Amulet	94.99%																							
Zet Fruits	94.00%																							

		<p>* - base/Buy 5/10/15 Free Games</p> <p>For game: 100 Fruitata wins TRTP%- 94,40% 5 X 100000 consecutive games, active 100 lines, Bet of 1 credit per line, RTP%=94,49%</p> <p>For game: 100x Crypto Magic 5 X 100000 consecutive games, Main bet 30 credits, multiplier 1, main game TRTP%- 94,73% total bet: 30 credits, RTP%=94,82% BUY 5 Free Games TRTP%- 90,71% total bet: 1200 credits, RTP%=90,52% BUY 10 Free Games TRTP%- 95,49% total bet: 2200 credits, RTP%=95,34% BUY 15 Free Games TRTP%- 97,49% total bet: 3200 credits, RTP%=97,44%</p> <p>For game: 100x Fresh 5 X 100000 consecutive games, Main bet 30 credits, multiplier 1, main game TRTP%- 95,93% total bet: 30 credits, RTP%=95,92% BUY 5 Free Games TRTP%- 92,12% total bet: 1400 credits, RTP%=91,99% BUY 10 Free Games TRTP%- 95,62% total bet: 2500 credits, RTP%=95,87% BUY 15 Free Games TRTP%- 96,99% total bet: 3200 credits, RTP%=97,02%</p> <p>For game: 12 Lucky Clovers TRTP%- 95,85% 5 X 100000 consecutive games, active 10 lines, Bet of 1 credit per line, RTP%=95,78%</p> <p>For game: 20 Mega Star TRTP%- 95,79% 5 X 100000 consecutive games, active 20 lines, Bet of 1 credit per line, RTP%=95,82%</p> <p>For game: Football Hot 5 X 100000 consecutive games, Main bet 30 credits, multiplier 1,</p>	
--	--	---	--

main game
TRTP%- 95,93%
total bet: 30 credits,
RTP%=96,03%
BUY 5 Free Games
TRTP%- 92,12%
total bet: 1400 credits,
RTP%=92,05%
BUY 10 Free Games
TRTP%- 95,62%
total bet: 2500 credits,
RTP%=95,67%
BUY 15 Free Games
TRTP%- 96,99%
total bet: 3200 credits,
RTP%=96,98%

For game: **Kyoto Magic**
TRTP%- 95,85%
5 X 100000 consecutive games, active
10 lines,
Bet of 1 credit per line,
RTP%=96,00%

For game: **Lucky Clover 10**
TRTP%- 93,90%
5 X 100000 consecutive games, active
10 lines,
Bet of 1 credit per line,
RTP%=93,83%

For game: **Treasure Amulet**
TRTP%- 94,99%
5 X 100000 consecutive games, active
20 lines,
Bet of 1 credit per line,
RTP%=94,90%

For game: **Zet Fruits**
TRTP%- 94,00%
5 X 100000 consecutive games, active
20 lines,
Bet of 1 credit per line,
RTP%=93,94%

The test results are within the acceptable RTP range.

***Diamond Tree* games**

Game Name	Min TRTP%
20 Mega Slot DT	90.83%
20 Star Party DT	90.35%
40 Mega Slot DT	90.60%
40 Treasures DT	90.68%
Chilli Fruits DT	90.58%
Lord of Luck DT	90.64%
Lucky Clover DT	90.68%
Moon Lord DT	90.92%
Mystic Moon DT*	91.03%/91.08%
Win Storm DT	90.72%

		<p>* - FG+Red Cat/ FG+Owl/Raven</p> <p>For game: 20 Mega Slot DT, TRTP%- 90,83% 5 X 100000 consecutive games, active 20 lines, Total bet: 30 credits, RTP%=90,74%</p> <p>20 Star Party DT TRTP%- 90,35% 5 X 100000 consecutive games, active 20 lines, Total bet: 30 credits, RTP%=90,22%</p> <p>40 Mega Slot DT TRTP%- 90,60% 5 X 100000 consecutive games, active 40 lines, Total bet: 60 credits, RTP%=90,71%</p> <p>40 Treasures DT TRTP%- 90,68% 5 X 100000 consecutive games, active 40 lines, Total bet: 60 credits, RTP%=90,66%</p> <p>Chilli Fruits DT TRTP%- 90,58% 5 X 100000 consecutive games, active 10 lines, Total bet: 15 credits, RTP%=90,74%</p> <p>Lord of Luck DT TRTP%- 90,64% 5 X 100000 consecutive games, active 40 lines, Total bet: 60 credits, RTP%=90,69%</p> <p>Lucky Clover DT TRTP%- 90,68% 5 X 100000 consecutive games, active 5 lines, Total bet: 15 credits, RTP%=90,56%</p> <p>Moon Lord DT TRTP%- 90,92% 5 X 100000 consecutive games, active 30 lines, Total bet: 45 credits, RTP%=90,98%</p> <p>For game: Mystic Moon DT, 5 X 100000 consecutive games, active 30 lines, Total bet: 45 credits, Free Games + Cat TRTP%- 91,03% RTP%- 90,97% Free Games+Owl/Raven</p>	
--	--	---	--

		<p>TRTP%- 91,08% RTP%- 91,12%</p> <p>Win Storm DT TRTP%- 90,72% 5 X 100000 consecutive games, active 30 lines, Total bet: 45 credits, RTP%=91,00%</p> <p>The declared minimum return percentages do not include jackpot bonus premiums. The minimum return percentages for Diamond Tree games only include the base values of the three bonus levels without any growth percentages. The base levels are part of the main game pay table.</p> <p>The test results are within the acceptable RTP range.</p>	
	2.2. shall automatically limit the number of playing places on the virtual gaming table or the virtual gambling machine depending on the number of simultaneous gaming sessions as requested by the organizer in the application for issuance of a license;	No limit on the number of simultaneous game sessions due to the characteristics of the games.	
	2.3. shall guarantee a minimum duration of at least three seconds for each gaming session, excluding virtual gambling machine games;	Virtual gambling machines - no restrictions on the minimum duration of the gaming session	
	2.4. shall ensure that participation in each game is the result of the explicit consent of the participant;	For the acceptance of the bet a mandatory confirmation is required when making the bet using the "START" button	
	2.5. shall provide the participant with the opportunity to perform "clicks" on images such as "play", "hold", "draw", "double", etc., only in cases where the participant has had sufficient time to assess the consequences of his action;	The user interface (video buttons, duplicated by some of the buttons on a standard PC keyboard) is functioning properly according to the functions described on the available buttons and according to the technical documentation.	
	2.6. shall ensure the option of conducting the games and the results of the games shall not depend on the characteristics of the client's equipment and/or the communication channel;	The server allows each participant who has made a connection with the CCS through the organizer's website and made an initial registration to have access to all functions of the system and to play the game. Once this access has been granted, the operation of	

		the CCS does not depend on the characteristics of the client's equipment and/or communication channel. A prerequisite is that the client access device is compatible with the communication channel used.	
	2.7. shall enable games that involve simulating a physical object (dice, roulette wheel, etc.) to give true and fair results is in line with expectations of that physical object.	There are no games involving simulation of a physical object.	
3.	Gaming software shall provide: 3.1. the rules (including restrictions on games and the way the player plays) are accessible from all pages of the game; 3.2. the name of the game shall be displayed on all pages related to the game; 3.3. the balance on the participant's gaming account shall be displayed or available on all pages of the game; 3.4. the participant shall be provided with information about the amount of the bet made for each individual game.	Clearly and accurately visualizes all the necessary information for the game through the fields on the screen and buttons to access the relevant information.	
4.	The Central Computer System (CCS): 4.1. shall provide clear and unambiguous information for the currency in which the bets are made at the time of loading the player's gaming account, and the exchange rate in case of need for currency exchange; 4.2. shall display all possible winning combinations in graphical form and/or text box, with the exception of gambling games with bets on results of sports competitions and races with horses and dogs and gambling games with bets on random events and bets related to the guessing of facts; 4.3. shall clearly display the minimum and maximum bets that can be made on the game; 4.4. shall provide participants with information on how to generate and pay out winnings.	Clearly and accurately visualizes all the necessary information for a game via a button on the game screen or on the home page of the game.	
5.	In the current game, the CCS shall display: 5.1. the results from the game until its completion in a clear and comprehensive way; 5.2. the winnings in a clear and unambiguous way; 5.3. only the winning combinations that the client can win with the selected bet, except for gambling games with bets on sports and horse	Clearly and accurately visualizes all the necessary information for the implementation of the game through the fields on the screen for the implementation of the specific game and a graphical representation of the winning combinations.	

	and dog races and gambling games with bets on random events and betting on guessing of facts.		
6.	The Central Computer System shall provide information to the participants in connection with their participation in the games in Bulgarian language, regardless of the communication channel used.	The function is performed by the CCS. The rules for the implementation of each of the games are available in the Bulgarian language.	

3.2. Additional requirements to the games of the virtual gambling equipment

No.	Requirement	Found (measured)	Note
1.	<p>Visualization and information about the games</p> <p>1.1. The gaming software shall display all games on the virtual gambling machines in a clear and specific way.</p>	<p>The server provides an opportunity through the CCS of the organizer to access each of the active games through separate fields/buttons with a unique name and a specific graphic layout for unique identification.</p> <p>When choosing a specific game, the user interface allows detailed information on the game type, the way of making basic and special bets and the possible winnings and premium jackpots, if the game participates in their formation and distribution.</p>	
	<p>1.2. The winnings for each symbol or combination of symbols shall be located in a place that has a visual connection with the corresponding symbol, such as:</p> <ul style="list-style-type: none"> - the number of symbols that lead to a pay-out shall be displayed; - symbols falling on the same winning scale shall be placed in an area associated with that winning scale; - if it is possible to win a winning with different combinations of symbols, the illustration shall clearly show the combination; - the symbol has a shape and colour that are used unchanged in any game, except when using animations. 	<p>The server provides an opportunity through the CCS of the organizer for visualization of all the information about the symbols and winnings for each game separately.</p> <p>Each game uses a different set of symbols and table of winnings, correctly described in the displayed rules. When selecting a specific game, the name and a button for access to the screen are displayed, allowing detailed information on the game type and the table of winnings, and the number and types of symbols and their functions and possible additional, bonus, free and doubling games and distribution of jackpot bonuses, if available for the game.</p>	

	1.3. The gaming software shall graphically display the maximum bet, the possible number of bets to bet on each selected line, and the total number of possible lines.	Message from the home page of the game about the maximum allowable bet. Graphic colour indicator for the bet, sound and graphic or animated signal to reach the maximum bet upon choosing. Graphic and colour indicator for each active line when it is activated. Displaying the total number of active lines. Complete information about the number and location of available lines in the rules of each game.	
2.	Gaming software requirements for card games: 2.1. The game shall clearly show the values and colour of the faces of the playing cards. 2.2. The game shall display the number of the decks to be used if more than one deck is used. 2.3. The game shall reproduce clearly all possible events and results provided for the respective card game and the rules of the organizer under Art. 17, para. 1, item 4 of the Gambling Act.	Does not provide the option	
3.	When playing roulette, the gaming software shall visually reproduce the roulette wheel.	Does not provide the option	
4.	Gaming software requirements for dice games: 4.1. In dice games, the gaming software shall visually reproduce traditional dice.	Does not provide the option	
	4.2. If the dice used are not traditional, information on this shall be contained in the rules of the game, describing the design of the dice.	Does not provide the option	
5.	Requirements to the Central Computer System when forming a premium jackpot: 5.1. The actual funds that are transferred to the jackpot shall correspond to the allocations determining the jackpot in question, specified in the rules under Art. 22, para. 1, item 11 of the Gambling Act; these funds may not exceed 5 percent of each bet for the virtual gambling machines or the percentage of each bet specified in the rules under Art. 22, para. 1, item 11 of the Gambling Act, for the other virtual games.	Games of <i>Elephant RGS (Remote Game Server) type BG 003</i> can participate in the formation and distribution of Mystery jackpot premium or Mystery type "HOT LUCK" jackpot premium, administered through the RGS Buffalo JP server program module on the Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4 server, together with all other games from the server. Mystery Premium:	

		<p>The configuration is made via the application RGS Reports menu Buffalo Settings/Fusion Systems. Allocations accumulate quickly, correctly and completely in the jackpot. Up to 4 progressive premium levels, each with its own starting value, starting and ending value to win, limit on the accumulation and winning bet and allocation rate.</p> <p>The amount of allocations for all active levels of the jackpot does not exceed 1%.</p> <p>HOT LUCK Premium:</p> <p>The configuration is made via the application RGS Reports menu Buffalo Settings/Fusion Systems. Allocations accumulate quickly, correctly and completely in the jackpot. 3 progressive and one fixed premium level, each with its own initial value, and allocation rate.</p> <p>The amount of allocations for all active levels of the jackpot does not exceed 1%.</p> <p>For the games of the Diamond Tree series, the server allows the formation of:</p> <p>Diamond Tree premium Multi-Level Progressive type</p> <p>The configuration is made via the application RGS Reports menu Global Settings/ Diamond Tree/Mermaid Quest Setting. Allocations accumulate quickly, correctly and completely in the jackpot. 3 progressive and one fixed premium level, each with its own initial value, and allocation rate.</p> <p>The amount of allocations for all active levels of the jackpot does not exceed 5%.</p>	
--	--	---	--

	5.2. a game that forms more than one premium jackpot, each with its own allocation, the total amount of allocations from each bet shall not exceed the percentage under item 5.5.1;	<p>On the settings page, the sum of all allocations for all 4 progressive Mystery premium levels cannot be more than 1%.</p> <p>On the settings page, the sum of all allocations for all 3 progressive HOT LUCK premium levels cannot be more than 1%.</p> <p>On the settings page, the sum of all allocations for all 3 progressive Diamond Tree premium levels cannot be more than 5%.</p>	
	5.3. the current value of the premium shall be visualized in the user interface of each game involved in its formation;	<p>In the interface of the game there are fields for visualization of the current state of the 4 progressive levels of the Mystery premium, in the formation and distribution of which it participates (when the jackpot is active for this game).</p> <p>In the interface of the game there are fields for visualization of the current state of the 3 progressive levels of the HOT LUCK premium, in the formation and distribution of which it participates (when the jackpot is active for this game). The total value of the fixed bonus HOT LUCK is announced in the rules of the respective game.</p> <p>In the interface of the game there are fields for visualization of the current state of the 3 progressive levels of the Diamond Tree premium.</p>	
	5.4. when the condition for winning the premium is the formation of a winning combination related to certain conditions (bet, denomination, line of formation, etc.), these conditions shall be described in the rules of the game; when the game forms more than one jackpot with a condition for winning - formation of a certain winning combination, the rules of the game shall unambiguously determine which of them under	<p>The formed Mystery and HOT LUCK jackpot premiums are Mystery type, are activated randomly and are not linked to forming a winning combination in the main game.</p> <p>Diamond Tree premium.</p>	

	what conditions can be won;		
	5.5. when the jackpot replaces any winnings from the game's table of winnings, the starting value after winning them is not lower than the replaced winnings, taking into account the bet and denomination;	Mystery type premiums – do not replace winnings from the payable.	
	5.6. winning the premium shall be associated only with participation in the game, under pre-determined conditions by configuring the jackpot (bet, time, initial and final value of accumulation, etc.), without being associated with the formation of a certain winning combination - premium mystery jackpot;	<p>Premium Mystery - the system randomly determines one of the active participants participating in the game who fulfil the pre-set conditions for winning, and directly pays the respective level by adding the amount to the credit.</p> <p>Premium HOT LUCK - the system randomly determines one of the active participants participating in the game who fulfil the pre-set conditions for winning, and starts the additional game to determine one of the 3 progressive levels, which could be won. Pays directly the respective earned level by adding the amount to the credit. The scatter winnings from the HOT LUCK premium are paid out by adding the amount to the credit.</p> <p>Premium Diamond Tree - the system randomly determines one of the active participants participating in the game who fulfil the pre-set conditions for winning, and starts the additional game to determine one of the 3 progressive levels, which could be won.</p> <p>In the additional game, no progressive bonus levels may be won, only cash winnings. The amounts from the progressive levels are added to the total winnings from the bonus game and are paid directly by adding the amount to the credit.</p>	
	5.7. when the distribution of the premium or premium jackpot levels is to be determined by an additional bonus game (outside the table of	HOT LUCK - an additional game that interrupts the main game after all winnings have been paid.	

	winnings of the main game), carried out in the interface of the game or in an additional interface, access to this game shall be carried out by forming a certain winning combination or randomly;	Starting the additional game guarantees winning one of the three progressive bonus levels. The result of the additional game determines the level won.	
	5.8. when the premium is conditional on winning in the formation of a certain winning combination, opportunity for changes in the configuration parameters shall be provided only after winning it; when the premium is a Mystery with more than one level of accumulation, the amounts accumulated in them shall be preserved upon change of configuration parameters;	<p>The accumulations on the jackpot cannot be changed after its commissioning. When changing the configuration parameters, the amounts accumulated in the jackpot levels are preserved.</p> <p>Changes to the configuration parameters of the Mystery and HOT LUCK premiums from the RGS Buffalo JP server module are carried out through the RGS Repts application in the Buffalo Settings/Fusion Systems menu when selecting the relevant jackpot, when accessing with additional authorization.</p> <p>Changes to the configuration parameters of the Diamond Tree premium from RGS Reports menu Global Settings/Diamond Tree/Mermaid Quest Setting.</p>	
	5.9. when a jackpot is won, in each game session associated with that jackpot, there shall be an indication of the occurrence of that event.	Information is sent to all jackpot-related sessions.	
6.	Additional requirements when forming a premium jackpot. 6.1 The gaming software shall ensure that the jackpot parameters cannot be changed until the end of the current game of each participant who plays for the given jackpot.	The current level of the jackpot of the game is taken from the beginning of the session and is accumulated and won according to the rules from the moment the game starts. All changes in the configuration during the game will be reflected only in the next session of the player.	
	6.2. The replacement of the jackpot system takes effect after winning the current jackpot.	Replacement or deactivation of a jackpot can be done only after winning it, if the deactivation is pre-configured,	
7.	Preview and information about the premium jackpot 7.1. The gaming software shall ensure that the	Updated every 2 seconds	

	amount of the current jackpot is displayed on the equipment of all participants for a maximum interval of 30 seconds.		
	7.2. The gaming software shall clearly indicate whether the participant is playing for a jackpot.	The system visualizes only the active levels of the jackpot and the participant plays only for the levels that are visualized.	
8.	<p>Additional information about the premium jackpot generated by the Central Computer System</p> <p>8.1. The gaming software shall maintain a detailed and comprehensive log, which is subject to an information security audit and records the current status of the jackpot, including the following information;</p> <ul style="list-style-type: none"> - date and time of each event; - configuration; - amount of accumulated allocations; - winnings; - access of authorized personnel; - type of event/action. 	<p>The system makes all records in real server time UTC + 0 without corrections.</p> <p>Mystery and HOT LUCK premiums</p> <p>Through the RGS Reports application Buffalo Reports section, when accessed with the necessary authorization, the relevant information is available through the main menu in the following references:</p> <ul style="list-style-type: none"> - date and time of each event - Buffalo Reports/Hits; - configuration and amount of accumulated allocations - Buffalo Reports/ Levels Accounting; - winnings - Buffalo Reports / Hits; - access of authorized personnel and type of event/action - Buffalo Reports / Audit. <p>Diamond Tree premium Configuration is done through the application RGS Reports, Global Settings/ Diamond Tree/Mermaid Quest Setting menu.</p> <p>Diamond Tree premium</p> <ul style="list-style-type: none"> - date and time of each event – Progressive JP/ Progressive JP Hits; - configuration Global Settings/ Diamond Tree/Mermaid Quest Setting and amount of accumulated deductions - Progressive JP/ Progressive JP Current; 	

		- winnings - Progressive JP/ Progressive JP Hits ; - access of authorized personnel and type of event/action – Auditn Log/System Audit .	
	8.2. The gaming software shall store the status of the jackpot on a duplicate technical medium, with a high degree of data protection.	All information about the jackpots is stored on mirrored duplicate media - main and backup server and is archived in the backup server.	
	8.3. The gaming software shall reproduce the information about the amounts of the premium jackpot and the jackpot winnings based on the amount of the bet made by the participant for the formation of the jackpot.	The current state of all premiums and their formation and distribution is visualized in the field of each game. Through the RGS Reports application, when accessed with the necessary authorization, information is visualized about each of the premiums won with the date and time of each event, the amount of the winning and the bet - for Mystery and HOT LUCK premiums in the Buffalo Reports section when selecting the Hits report. - for Diamond Tree premium in the Progressive JP/ Progressive JP Hits section.	

3.3. Gambling games management.

No.	Requirement	Found (measured)	Note
1.	Activation and deactivation of games and participants 1.1. The Central Computer System shall have the means to immediately activate and deactivate individual games, all games and each participant.	The server provides an opportunity upon request of the organizer or through a specialized application in case of authorized access, for activation and deactivation of the access of users to the games for which it is authorized for use. The function is available through the RGS Reports menu "Settings/Site Games" when selecting the Edit menu for a specific game in the Base Site Game Settings section with a change to the status Is Activate – YES/NO. The	

		organizer's CCS may be authorized to access only a portion of the games available through the server. Deactivation of participants is carried out by the organizer's CCS. The server maintains a unique identification for each participant by Player ID.	
	1.2. The information regarding the activation and deactivation under item 4.1.1 shall be stored in a register.	The server automatically provides the CCS of the organizer with the necessary information for activation and deactivation for the formation of the respective register. The server maintains its own service log file - Load Audits/All button for the actions of each authorized user and for the changes made.	
	1.3. When a game is deactivated, it shall be unavailable and displayed as unavailable throughout the deactivation period.	The server does not provide access to the game deactivated through the CCS by the order of the authorization.	
	1.4. When a game is deactivated, the participant can complete all other games started and running at the time of deactivation.	Access authorization is given separately for each game. All games authorized for access are active and can be played independently of the deactivated games.	
	1.5. When a multi-stage game (i.e. a multi-step game) is deactivated, the participant shall complete the started game until all stages have been completed. If this is not possible, participants shall be informed of this circumstance by the CCS, and information about the game shall be kept.	When a game is deactivated, the server immediately disables the start of new sessions and allows the end of all active sessions of the game that has been deactivated.	
2.	Unfinished games 2.1. The Central Computer System shall allow the participant to complete any unfinished game. The game shall be considered incomplete in the following cases. - Loss of connection, except for the cases of conducting a game under Art. 60 and 62 of the Gambling Act; - reboot of the system; - deactivation of games; - restarting the participant's system and retrying	The server provides the ability to complete any unfinished game from the moment of interruption.	

	the participant's access to the system; - exclusion of a participant for reasons beyond his control.		
	2.2. After eliminating the reasons for not completing the game under item 4.1.2., the CCS shall display the unfinished games of the participant. When a participation in a game with more than one participant or a tournament game is terminated for reasons other than those attributable to the CCS, the game shall not be considered incomplete for the participant in question.	The server automatically finishes each unfinished game after eliminating the reasons for its interruption.	
	2.3. The Central Computer System shall provide reporting of all unfinished games and provide information to the participant about the status of these games and the status of player's bets.	The server automatically provides the CCS of the organizer with the necessary information for all unfinished games. The server stores information about all unfinished games, regardless of the reason. The information is available through the RGS Reports application in the Unfinished/Problematic games section and detailed references in Monitor/RGS Monitor button Load Audits – reference Audits (Unfinished games) .	
	2.4. Bets that are blocked in unfinished games that can be completed shall be stored in a separate system account until the end of the game. Incomplete games shall be displayed separately in the game account of participants	The server stores all information about bets blocked in unfinished games until they are completed in a separate account and automatically provides the CCS of the organizer with the necessary information.	
	2.5. The manner for completion of the unfinished games and the conditions for refund of the bet made by the participant in the cases of unfinished games shall be ensured by the organizer under the rules of Art. 17, para. 1, item 4 of the Gambling Act. The period for decision of the organizer regarding the unfinished games shall not be longer than 30 days.	The server provides an opportunity through the CCS of the organizer for automatic termination or for termination according to the rules of the respective game and the organizer.	
	2.6. If the CCS cannot ensure the completion of an unfinished game, it shall calculate all amounts due to the participant.	The server provides an opportunity through the CCS of the organizer for automatic termination or for termination according to the rules of the	

		respective game and the organizer, providing information on all amounts due.	
3. Error handling	3.1. The Central Computer System shall contain an error handling procedure.	The server automatically provides the CCS of the organizer with the necessary information about all system errors that occurred during the operation and provides visualization of errors in the game interface.	
	3.2. The Central Computer System shall record all system errors, including reasons for their occurrence and ways of solving.	The server automatically provides the CCS of the organizer with the necessary information. The server stores detailed information - RGS Reports, Audit Log section System Audit reference.	
	3.3. A system error shall be considered as change in the system due to factors excluding human intervention, violating its integrity and functionality.	All interruptions during gaming sessions are reflected in the information for the session - RGS Reports, Audit Log section System Audit reference. Detailed information is also provided through the Support/Spin by spin section with filters by game, player ID and time interval.	
	3.4. The Central Computer System shall generate a report based on the data collected under item 3.3.2.	The system automatically provides the CCS of the organizer with the necessary information to generate reports. All RGS Reports registers on the server allow the generation of reports in CSV or xlsx formats using filters and for a selected time interval via the "Display report" button from the menu.	
4. Additional requirements	4.1. The Central Computer System shall not allow participants to play against themselves. The ways to prevent such a possibility are described in the rules of the organizer under Art. 17, para. 1, item 4 of the Gambling Act.	The server does not provide an opportunity due to the characteristics of the games.	

3.4. Using random number generators (RNG)

No.	Requirement	Found (measured)	Note
1.	Games in which the results are based on a random principle shall be based on a random number generator, which has been	The game server Elephant RGS uses a random number generator RNG v6316, manufactured by CT	

	<p>tested by a laboratory included in the list under Art. 20, para. 1, item 4 of the Gambling Act.</p>	<p>INTERACTIVE EOOD, tested by BMM testlabs, Spain (Evaluation Report No. RNG.CRO.CATE.1018.01.02 / 03.08.2021). Checksums (SHA1) of critical modules; (Via RGS Reports application, Server Cert/Certificates Status menu when selecting by Certificate; RNG v.6316, button Display report:) LinuxUrandom.pm: D6893CAA6F2B2A8414C67BA2140F08C19D3C73CE LinuxUrandomQueue.pm: DEE2C8460E56767EAA7EEB776F176EECBA00CEF7 RNG.pm: B5ADAA3D6C44132799960B36889B2D9224553EF8</p>	
2.	<p>Remote gaming in which a gaming table in a casino is used as a random number generator</p> <p>2.1. For gambling games in online betting and games through other electronic means of communication that use a gaming table in a gambling casino as the RNG, the general obligatory gambling conditions and rules for gambling games in a gambling casino shall be applied according to the ordinance under Art. 17, para. 3, item 1 of the Gambling Act and the rules approved by the executive director of the National Revenue Agency on the grounds of Art. 17, para, 1, item 4 of the Gambling Act.</p>	<p>The server does not use a gaming table in a land-based casino as a random number generator.</p>	
	<p>2.2. The gaming tables of a gambling casino shall be of type and modification, entered in the register under Art. 20, para. 2 of the Gambling Act.</p>	<p>The server does not use a gaming table in a land-based casino as a random generator numbers.</p>	
	<p>2.3. The Central Computer System shall automatically limits the number of playing places on the virtual gaming table depending on the number of simultaneous gaming sessions requested by the organizer when issuing a license.</p>	<p>The server does not use a gaming table in a land-based casino as a random number generator. No limit on the number of simultaneous gaming sessions due to the characteristics of the games.</p>	
	<p>2.4. Gambling equipment from the land-based casino shall be used only as a RNG. The virtual</p>	<p>Does not provide the option</p>	

	gaming table can have its own virtual RNG for the various games (roulette, card games, dice, etc.)		
	2.5. Requirements to video surveillance when using gaming tables in a gaming casino: - the Central Computer System for gambling, where a casino table is used as RNG, shall include video surveillance; - video surveillance shall be done in a way to provide evidence of compliance with the rules of the game and to identify any deviations; - video surveillance shall provide information about the date and time of each event.	Does not provide the option	

4. Registers for the functioning of the systems (M 702-6/2021: it. 3.1, it. 6.4, it. 6.5)

No.	Requirement	Found (measured)	Note
1.	1.1 The Central Computer System shall contain and store the following information: - all participants' gaming sessions;	The functions are performed by the CCS of the organizer - The information is also stored in the registers of the <i>Elephant RGS</i> server (<i>Remote Game Server</i>) version <i>GS 5.4</i> . Detailed information about each player and each game is available via the RGS Reports application Support /Spin by spin section with filters - Player ID, an individual number of the game Spin ID and time interval.	
	- username of participants, password in encrypted form, IP address or number of the electronic means of communication from which the registration for participation was made, and history of changes in these data;	The functions are performed by the CCS of the organizer. IP addresses are recorded at RGS Reports section Support/Players Session	
	- all gaming accounts (active and deactivated), reflecting the deposited funds, bets made and the paid out winnings of participants;	The functions are performed by the CCS of the organizer. The <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> version <i>GS 5.4</i> provides the CCS with the necessary information for the correct recording of bets made and winnings paid out.	
	- all data transfers between the profiles of registered users and individual games;	The functions are performed by the CCS of the organizer. The <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> version <i>GS 5.4</i> provides	

		the CCS with the necessary information to properly record bets and winnings. The information is stored in the registry on the server and is accessible through the RGS Reports application Support/Spin by spin section with filters by Player ID, Games and time interval.	
	- all adjustments, bonuses and other actions affecting the amounts in the gaming accounts	The functions are performed by the CCS of the organizer. The <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> version <i>GS 5.4</i> stores information and provides the CCS with the necessary information to properly reflect the actions on all adjustments and bonuses.	
2.	2.1. The Central Computer System shall generate reports on: - all client registrations; - all registered participants with information about their gaming accounts, and the date of registration	The functions are performed by the CCS of the organizer. The <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> version <i>GS 5.4</i> does not perform client registrations. The <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> version <i>GS 5.4</i> provides the CCS with the necessary information to properly display the client account information.	
3.	3.1. The information under item 1.1. shall be subject to audit of information security according to the Ordinance on the minimum requirements for network and information security, adopted by Decree No. 186 of the Council of Ministers of 2019 (SG, issue 59 of 2019).	The manufacturer CT Interactive EOOD has a valid certificate for compliance with the requirements of ISO/IEC 27001:2022.	Certificate No. 01 153 2120070, valid through 17.06.2024, issued by TÜV Rheinland Cert. GmbH
4.	Information about participants and client sessions 4.1. The actions of the participant during the client session shall be recorded in a register as information about the session.	The <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> version <i>GS 5.4</i> automatically provides the CCS of the organizer with the necessary information for the client sessions. The information is also stored in the server logs in the Support/Spin by spin sections of the RGS Reports application separately for each game with identification by the individual	

		username of each participant and game number and filters by time period.	
	4.2. The Central Computer System of the organizer shall store information and allow for generating an excerpt from the database for the client session, the participant and the games according under the requirements of the Ordinance under Art. 17, para, 3, item 6 of the Gambling Act,	The system automatically provides the CCS of the organizer with the necessary storage information. <i>The Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4</i> allows the generation of excerpts from the own databases in CSV or xlsx formats using filters for a selected time interval via the "Display report" button from the menu.	
	4.3. The Central Computer System shall store the following information about the client session: - client identification number; - start and end date and time of the session; - IP addresses or numbers of the electronic communications from which the participant accessed the session; - total amount bet during the session, - total bet on which winnings are accumulated during the session; - total amount that was deposited in the gaming account during the session (with time recording); - total amount that was withdrawn from the gaming account during the session (indicating the time); - start and end date and time of the participant's game session; - reason for the end of the session, - information about the game during the session,	The server automatically provides the CCS of the organizer with information about the client's ID number, start and end time of the session, IP addresses from which the participant accessed the session, total amount that was bet during the session, total bet amount at which are accumulated winnings during the session, total amount that was deposited in the gaming account during the session (indicating the time), total amount that was withdrawn from the gaming account during the session (indicating the time), date, time and duration of the participant's game session, reason for the end of the session, information about the game during the session. The information is received and sent according to unique request codes and Player ID generated by the CCS, and is uniquely identified.	
	4.4. The Central Computer System shall store the following information about the participant: - information for determining the identity of the participant; - information and the balance and movement on the gaming account; - deactivated gaming accounts and the reason for their deactivation.	The server automatically provides the CCS of the organizer with the necessary information needed to reflect changes in the clients' accounts.	
	4.5. The Central Computer System shall store the following information for each participant's	The server automatically provides the CCS of the organizer with all	

	<p>game session:</p> <ul style="list-style-type: none"> - identification data of the participant; - identification of the game and its variant; - information about the games played by the participant; - starting time of the game; - balance at the beginning of the game; - bet (indicating the time when it was made); - game status (current, completed, unfinished, etc.); - exit from the game (with indication of time); - jackpot winnings (if applicable); - game completion time; - winnings; - gaming account balance at the end of the game; - all the games that weren't completed, and the reason for this. 	<p>the information. The information is received and sent according to unique request codes and Player ID generated by the CCS, and is uniquely identified.</p> <p>The server also stores detailed information Support/Spin by spin section of the RGS Reports application with filters by Player ID, individual game number (Spin ID) and time interval.</p>	
	<p>4.6. The Central Computer System shall store information about the following events;</p> <ul style="list-style-type: none"> - financial transactions - deposits or withdrawals equal to or exceeding EUR 15,000 or their BGN equivalent, regardless of whether the transaction was carried out through one operation or through several related operations; - changes made in the parameters of the games; - changes made to the jackpot parameters; - new jackpots; - jackpot pay-out; - elimination of the jackpot; - creation/establishment of a gaming account by the participant, and its deactivation/closing; - changes made to the information for the participant; - loss of communication with the participant's equipment. 	<p>The server automatically provides the CCS of the organizer with all the information about the changes in the monitored parameters. The information is received and sent according to unique request codes and Player ID generated by the CCS, and is uniquely identified.</p>	
5.	<p>Additional requirements</p> <p>5.1. The Central Computer System shall maintain a register of all participants in the games under Art. 71, para, 2 and Art. 73 of the Gambling Act.</p>	<p>The function is performed by the CCS of the organizer, <i>Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4</i> does not provide access to gambling games and tournaments organized in a gaming casino.</p>	

5. Protection and storage of information. (M 702-6/2021: it. 8)

No.	Requirement	Found (measured)	Note
-----	-------------	---------------------	------

1.	The Central Computer System of the organizer shall provide: 1.1. continuity of the work process in case of power failure;	The main and backup servers are located in air-conditioned rooms, with uninterruptible power supply in specially built spaces of Data Centre type.	
	1.2. maintaining a register for the functioning of the system and generating reports based on the register;	The server monitors its operation through the RGS Monitor system and through the built-in functions of the VMware environment and the application of the NAKIVO system. Each of the systems stores the records, which are available to the staff with the respective authorization. The register is accessible through RGS Reports in Monitor/ RGS Monitor section	
	1.3. recognizing and preventing unauthorized access and activating unauthorized and/or malicious code.	PFSense firewall based system, Shorewall, providing the connection to the CCS, and the built-in functions of the environment VMware system NAKIVO.	
	1.4. uninterrupted remote access of the bodies of the National Revenue Agency and the State Agency "National Security" to the control local server under Article 6, paragraph 4 of the Civil Procedure Code.	The functions are performed by <i>CCS Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4</i> and provide access to an authorized user of the organizer to the information provided through the application RGS Reports .	
2.	Information protection. 2.1. The Central Computer System shall be designed in such a way that the servers (financial and/or gaming) in the same broadcast domain do not allow for alternative network paths overcoming the firewall.	The functions are performed by the CCS	
	2.2. The firewall has restrictive, securing, controlling, security functions and access to it shall be carried out only through the accounts of related administrative users.	The functions are performed by the CCS	
	2.3. Access to the firewall shall be restricted to workstations within the base configuration.	The functions are performed by the CCS	
	2.4. The firewall shall reject and prevent packets of data and/or commands that are requested outside the base configuration.	The functions are performed by the CCS	
	2.5. Each firewall shall maintain a log subject to control and audit, which contains all successful and unsuccessful connection attempts and	The functions are performed by the CCS. The server also supports LOG files for the operation of its	

	changes in the parameters that affect the connection permission.	firewalls.	
3.	Data transmission		
	3.1. All data sent via public networks shall be encrypted.	SSL/https for connection to CCS. The connections between the main and backup server is in a closed internal network.	
	3.2. All connections between geographically dispersed systems shall require identification, authorization and verification.	The connection between the system's servers and the CCS is limited by IP address and by SSL/https or SSH certification.	
	3.3. All communications between geographically dispersed systems shall be protected against: - incomplete transmission; - incorrect routing and unauthorized receipt of messages; - unauthorized change of messages; - unauthorized disclosure of information; - unauthorized duplication of messages; - unauthorized booting of the CCS.	The connection between the system's servers and the CCS and between the system's distributed components via SSL/https or SSH provides the necessary protection. The system monitors the quality of the connection and automatically switches the use of the connection channels,	
4.	The organizer of gambling games shall use a secure primary DNS (Domain name system) and a secondary DNS that is physically separate from the primary.	The functions are performed by the CCS	
5.	The Central Computer System shall maintain registers of information security events subject to an information security audit. The information in the registers shall be archived every 6 months and stored for at least 5 years.	The functions are performed by the CCS. Data on the operation of <i>Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4</i> is stored in a database of the main and backup server ("Fail over" procedure of VMware environment) and in an additional replicating copy of physically separated media in the Data Centre of the system and archived according to the manufacturer's procedure through the NAKIVO system.	

6. Authorization and access of employees and users **(M 702-6/2021: it. 9 and it. 10)**

6.1. Access control

The games of *Elephant RGS (Remote Game Server) type BG 003* are designed to work with the *Elephant RGS (Remote Game Server) game server version GS 5.4*, manufactured by CT Interactive EOOD (Test Protocol No. KC-142 dated 27.03.2024 of the Gaming Devices Testing Laboratory, BIM) and are managed, administered and reported through its *RGS Reports* application together with all the games included in it.

The gaming software of Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4 does not perform functions for access control and authorization of participants. The gaming software of the system automatically provides the necessary information for the proper functioning of the system by processing and returning each request individually according to the identification codes sent by the CCS. The CCS does not have access to the administrative functions of the system. The gaming software of Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4 supports an access interface with definition of administrative groups and individual users with personalization of each user with a username and password for access with repeatability check. The access is performed only by pre-defined users with precisely defined levels of authorization. Access to the administrative functions of the RGS QA Server module requires additional separate authorization. Elephant RGS (Remote Game Server) version 5.4 gaming software does not have access to participant data, gaming accounts, special rights and privileges.

No.	Requirement	Found (measured)	Note
1.	Participant access 1.1. The organizer of gambling games shall introduce a strict policy to identify, authorize and verify the participant's right of access.	The functions are performed by the CCS of the organizer.	
	1.2. The Central Computer System shall terminate the participant's access to the system in case he is not active for a certain period of time during a client session, specified in the rules of the organizer according to Art. 17, para. 1, item 4 of the Gambling Act. The CCS shall specify the conditions under which the participant's access may be renewed.	The functions are performed by the CCS of the organizer.	
2.	Employee access 2.1. The online betting organizer shall establish a procedure for determining the levels of access to CCS by employees, consultants or third parties depending on the nature of the duties assigned to them and in accordance with the concluded contracts with them.	The functions are performed by the CCS of the organizer. The access to the administrative functions of the game server is performed only by pre-defined users with precisely defined levels of authorization. The game server does not allow administration through the CCS of the organizer, except for the function of activating or deactivating games and bonuses for the participants in the games from the system.	
	2.2. The organizer of online betting shall implement a procedure for immediate suspension of access to CCS by employees, consultants or third parties with whom the organizer has terminated contractual relations.	The functions are performed by the CCS of the organizer. The access to the administrative functions of the game server is performed only by pre-defined users with precisely defined levels of authorization. The game server does not allow administration	

		through the CCS of the organizer, except for the function of activating or deactivating games and bonuses for participants in the games from the system.	
	2.3. The Central Computer System shall have strict restrictions on special rights and privileges regarding the access of employees, consultants or third parties authorized to disclose information about participants and gaming accounts.	The functions are performed by the CCS of the organizer. The access to the administrative functions of the game server is performed only by pre-defined users with precisely defined levels of authorization.	
	2.4. The Central Computer System shall maintain accounts of employees, consultants or third authorized persons with differentiated access rights and privileges.	The functions are performed by the CCS of the organizer. The access to the administrative functions of the game server is performed only by pre-defined users with precisely defined levels of authorization.	
	2.5. The Central Computer System shall control the setting and distribution of passwords and access rights to employees, consultants or third parties.	The functions are performed by the CCS of the organizer. The game server does not allow administration through the CCS of the organizer, except for the function of activating or deactivating games from the system.	
3.	Additional requirements for access		
	3.1. The Central Computer System shall have access to the network functions, and employees shall have gone through the process of identification, authorization and verification before obtaining access to the network functions.	The functions are performed by the CCS of the organizer	
	3.2. The Central Computer System shall not allow unauthorized internal access or access by participants to network functions.	The functions are performed by the CCS of the organizer.	
	3.3. Each user shall have a unique username or identification number that cannot be used by another person.	The functions are performed by the CCS of the organizer	
	3.4. Routing management functions shall be applied to control access to important system components.	The functions are performed by the CCS of the organizer	
	3.5. The Central Computer System shall not allow unauthorized persons to install equipment or software that may bypass the system controls and validity controls in the CCS.	The functions are performed by the CCS of the organizer	
	3.6. All operating systems and installations in the CCS shall be limited, as far as possible, to	The functions are performed by the CCS of the organizer.	

	basic (safe) functions.		
4.	The system management by the CCS, the groups of participants and the system software shall be in separate networks.	The functions are performed by the CCS of the organizer.	
5.	Gambling games operators shall apply procedures to control access to the operating system, software, information and security.	<p>The functions are performed by the CCS of the organizer. Access to the administrative functions of <i>Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4</i> is performed only by users with precisely defined levels of authorization.</p> <p>Access to the administrative functions of the <i>RGS QA Server</i> module requires additional separate authorization.</p> <p>The system does not allow administration through the CCS of the organizer, except for the function of activating or deactivating games. The access of the organizer's users to the system requires the necessary prior authorization.</p>	
6.	All keys and encryption codes are stored on a secure storage medium with enhanced data protection.	<p>The functions are performed by the CCS of the organizer.</p> <p>All keys and encryption codes used by <i>Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4</i> are stored in accordance with the requirements of ISO/IEC 27001:2022.</p>	
7.	Vulnerability tests 7.1. The Central Computer System shall pass vulnerability and intrusion tests, which shall include all public interfaces that store, process and communicate client information, game participation data and financial information.	<p>The functions are performed by the CCS of the organizer.</p> <p>The manufacturer CT Interactive has a valid certificate for compliance with the requirements of ISO/IEC 27001:2022.</p>	
	7.2. The vulnerability tests under item 7.1 shall be performed every three months, and for intrusion - at least once a year.	<p>The functions are performed by the CCS of the organizer.</p> <p>The manufacturer CT Interactive EOOD has a valid certificate for compliance with the requirements of ISO/IEC 27001:2022 and performs the necessary tests on its server <i>Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4</i> and provides reports to the organizers.</p>	

	7.3. The Central Computer System shall generate a report on the performed tests under item 7.1.	The functions are performed by the CCS of the Organizer	
	7.4. The generation of the reports from the CCS, indicated in the methodology, shall be done on the basis of a request from the control bodies of the NRA.	The functions are performed by the CCS of the organizer. <i>The Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4</i> provides the CCS with the necessary information to properly generate the reports. All servers on the server allow the generation of reports in CSV or xlsx formats using filters for a selected time interval via the "Display report" button from the menu.	

6.2. Registration and identification of participants

Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4 gaming software does not perform participant registration and identification functions. The gaming software automatically provides the necessary information for the proper functioning of the system, processing and returning each request individually according to the identification codes sent by the CCS and using unique MGS Player ID for each user. Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4 does not use electronic means of communication and SMS messages.

7. Automated submission of information to the National Revenue Agency (NRA) (M 702-6/2021: it. 11)

The gaming software on the server does not perform functions for submitting information to the National Revenue Agency (NRA). The server automatically provides the necessary information for proper operation of the system.

8. Remote data access. Control Local Server (CLS) (M 702-6/2021: it. 12 and it. 13)

The gaming software of Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4 automatically provides the necessary information about the running games and the operation of the storage system in CLS or CCS of the organizer, which organizes the remote access. The sent data and all data on the implementation of the games are stored in the Data Centre by the system and are archived according to the manufacturer's procedure.

9. Rules of the games (M 702-6/2021: it. 4, it. 5, it. 6 and it. 7)

***Elephant RGS (Remote Game Server) type BG 003: 00109 - gambling machine games*
(Gaming software for games with virtual gambling machines)**

The games of *Elephant RGS (Remote Game Server) type BG 003* are designed to work with the *Elephant RGS (Remote Game Server) game server version GS 5.4*, manufactured by CT Interactive EOOD (Test Protocol No. KC-142 dated 27.03.2024 of the Gaming Devices Testing Laboratory, BIM) and are managed, administered and reported through its *RGS Reports*

application together with all the games included in it.

The games: Fruitata wins, 100x Crypto Magic, 100x Fresh, 12 Lucky Clovers, 20 Mega Star, Football Hot, Kyoto Magic, Lucky Clover 10, Treasure Amulet and Zet Fruits of the Elephant RGS (Remote Game Server) type BG 003 can participate in the formation and distribution of the **Mystery** jackpot with up to 4 levels of the premium: LEAD, BRONZE, SILVER, GOLD or the Mystery type jackpot **"HOT LUCK"** with 3 progressive levels of the premium: MINI (BRONZE), MAJOR (SILVER) and MEGA (GOLD) together with all other games from the server, administered through the **RGS Buffalo JP server** program module on the **Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4** server.

The games **20 Mega Slot Diamond Tree JP, 20 Star Party Diamond Tree JP, 40 Mega Slot Diamond Tree JP, 40 Treasures Diamond Tree JP, Chilli Fruits Diamond Tree JP, Lord of Luck Diamond Tree JP, Lucky Clover Diamond Tree JP, Moon Lord Diamond Tree JP, Mystic Moon Diamond Tree JP** and **Win Storm Diamond Tree JP** of the **Diamond Tree** series are intended to participate in the formation and distribution of the progressive **Diamond Tree** jackpot premium administered through the resources of the **Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4 server**, common to all games, with three levels: MINI, MAXI and MEGA. The games of the **Diamond Tree** series cannot participate in the formation and distribution of the **Mystery** and **HOT LUCK** jackpot premiums.

The gaming software of the Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4 provides access to one or several of the following games from the Elephant RGS (Remote Game Server) type BG 003 subject to the prior authorization of the Central Computer System of the organizer of online gambling games:

100 FRUITATA WINS - videoslot with five reels, four visible positions on each reel; fixed 100 betting lines; formation of winning combinations of adjacent identical symbols from left to right on the active lines, starting from the leftmost reel. The reels are filled in a cascade principle, when a winning combination is formed after the payout of winnings, the symbols that form it disappear, and their places are filled by the symbols above them on the reels. If there is a new winning combination formed, the cycle is repeated for free. The cascades are repeated until there is no new winning combination formed. WILD substitution symbol - "Crown" - appearing only on the 2nd, 3rd and 4th reels, substituting for all symbols except the Scatter. "Scatter" symbol - "Coin" - winnings up to 500 times the total bet depending on the number of visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and whether they are adjacent or not. Maximum win per line in the main game - 2000 times the bet per line.

100X CRYPTO MAGIC - videoslot with five reels, three visible positions on each reel; winning combinations for all symbols are formed for the number of identical symbols in random positions on the screen. Winnings for all symbols, except for the bonus symbol "Bell", are paid for 5, 6 or 7 and more identical symbols on the screen (for the Scatter symbol - "Bell" - 3, 4 or 5 symbols in the main game and 2, 3, 4 or 5 symbols in a purchased free game). The game is activated with a one-time bet of 30 credits, the activation bet is multiplied by the winning bet. The reels are filled in a cascade principle. When a winning combination is formed after the winnings are paid out, the symbols that form it disappear, and their places are filled by the symbols above them on the reels. If there is a new winning combination formed, the cycle is repeated for free. Cascades in one game are repeated for free until a new winning combination is formed. WILD substitution symbol - "Clover" - appearing only on the 2nd, 3rd and 4th reels, substituting for all symbols except the bonus symbols "Bell" and the special symbols "Crypto coin", and also forming winnings for 5 or more identical symbols on the screen. Bonus symbols "Bell" - winnings up to 500 times the total bet depending on the number of visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and whether they are adjacent or not. 3, 4 or 5 symbols on the screen win 15 free games, which start at the end of the series of cascades in the game in which they

were won. During the free games on the reels there are additional special symbols "Crypto coin". A multiplier image - X100, X15, X10, X5, X3 or X2 appears on each such symbol on the screen after the reels stop and after each cascade. At the end of each cascade, the multipliers of all the "Crypto coin" symbols on the screen are summed up and the total win from the current cascade is multiplied by them. In the next cascade, new wins are multiplied by the newly appeared multipliers. During the free games, 3 or more "Bell" symbols on the screen add 15 new free games. Maximum win for 7 or more identical symbols on the screen - 3000 times the winning bet.

BUY function – with an activating bet of 30 credits, for a payment of 1000, the activation of 5 free games is purchased, for 1700 credits - 10 free games, for 2400 credits - 15 free games, and upon payment, a game with a win from "Bell" symbols is activated and the selected number of free games are played. During the purchased free games, for two "Bell" symbols on the screen, a win of 2 times the total bet is paid out and 2 additional free games are added to the remaining ones. The payment amounts for the function are multiplied by the winning bet and the denomination selected in the current game. The winnings are paid out according to the announced pay table of the main game.

100x FRESH - videoslott with five reels, three visible positions on each reel; winning combinations for all symbols are formed for the number of identical symbols in random positions on the screen. Winnings for all symbols, except for the bonus symbols "Bananas", are paid for 5, 6 or 7 and more identical symbols on the screen (for the Scatter symbols - "Bananas" - 3, 4 or 5 symbols in the main game and 2, 3, 4 or 5 symbols in a purchased free game). The game is activated with a single bet of 30 credits, the activation bet is multiplied by the winning bets. The reels are filled in a cascading principle. When a winning combination is formed after the winnings are paid out, the symbols that form it disappear, and their places are filled by the symbols above them on the reels. If there is a new winning combination formed, the cycle is repeated for free. Cascades in one game are repeated for free until a new winning combination is formed. WILD substitution symbol - "7" - appearing only on the 2nd, 3rd and 4th reels, substituting for all symbols except for the bonus symbols "Bananas" and the special symbols "Fruity fresh", and also forming winnings for 5 or more identical symbols on the screen. Bonus symbols "Bananas" - winnings up to 500 times the total bet depending on the number of visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and whether they are adjacent or not. 3, 4 or 5 symbols on the screen give 15 free games, which start at the end of the series of cascades in the game in which they were won. During the free games on the reels there are additional special "Fruity fresh" symbols. A multiplier image - X100, X15, X10, X5, X3 or X2 appears on each such symbol on the screen after the reels stop and after each cascade. At the end of each cascade, the multipliers of all "Fruity fresh" symbols on the screen are added up and the total win from the current cascade is multiplied by them. In the next cascade, the new winnings are also multiplied by the newly appeared multipliers. During the free games, 3 or more "Bananas" symbols on the screen add 15 new free games. Maximum win for 7 or more identical symbols on the screen - 3000 times the winning bet.

BUY function – with an activating bet of 30 credits, for a payment of 1400, the activation of 5 free games is purchased, for 2500 credits - 10 free games, for 3600 credits - 15 free games, and upon payment, a game with a winning from "Bananas" symbols is activated and the selected number of free games are played. During the purchased free games, for two "Bananas" symbols on the screen, a winning of 2 times the total bet is paid out and 2 additional free games are added to the remaining ones. The payment amounts for the function are multiplied by the winning bet and the denomination selected in the current game. Winnings are paid out according to the announced pay table of the main game.

FOOTBALL HOT - a videoslott with five reels, three visible positions on each reel; winning combinations for all symbols are formed for the number of identical symbols in random positions on the screen. Wins for all symbols, except for the bonus symbols "Bananas", are paid for 5, 6 or 7 and more identical symbols on the screen (for the Scatter symbols - "Whistle" - 3, 4 or 5 symbols in the main game and 2, 3, 4 or 5 symbols in a purchased free game). The game is activated with a single bet of 30 credits,

the activation bet is multiplied by the winning bet. The reels are filled on a cascade principle. When a winning combination is formed after the winnings are paid out, the symbols that form it disappear, and their places are filled by the symbols above them on the reels. If there is a new winning combination formed, the cycle is repeated for free. Cascades in one game are repeated for free until a new winning combination is formed. Wild substitution symbol - "Cup" - appearing only on the 2nd, 3rd and 4th reels, substituting for all symbols except the bonus symbols "Whistle" and the special symbols "Football ball", and also forming winnings for 5 or more identical symbols on the screen. Bonus symbols "Whistle" - winnings up to 500 times the total bet depending on the number of visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and whether they are adjacent or not. 15 free games are won for 3, 4 or 5 symbols on the screen, which start at the end of the series of cascades in the game in which they were won. During the free games on the reels, there are additional special symbols "Football ball". A multiplier image - X100, X15, X10, X5, X3 or X2 appears on each such symbol on the screen after the reels stop and after each cascade. At the end of each cascade, the multipliers from all "Football ball" symbols on the screen are added up and the total win from the current cascade is multiplied by them. In the next cascade, the new winnings are also multiplied by the newly appeared multipliers. During the free games, 3 or more "Whistle" symbols on the screen add 15 new free games. Maximum win for 7 or more identical symbols on the screen – 3000 times the winning bet.

BUY function – with an activating bet of 30 credits, for a payment of 1300, the activation of 5 free games is purchased, for 2500 credits - 10 free games, for 3600 credits - 15 free games, and upon payment, a game with a win from "Whistle" symbols is activated and the selected number of free games are played. During the purchased free games, for two "Whistle" symbols on the screen, a winning of 2 times the total bet is paid out and 2 additional free games are added to the remaining ones. The payment amounts for the function are multiplied by the winning bet and the denomination selected in the current game. Winnings are paid out according to the announced winnings table of the main game.

20 MEGA STAR - vide slot with five reels, three visible positions on each reel; 20 fixed lines for the formation of winnings; formation of winnings from adjacent identical symbols from left to right on active lines, starting from the leftmost reel, excluding winnings from scatter symbols. Maximum winnings per line in the main game – 1000 times the bet per line. WILD substitution symbol - "7" - appears on all reels and substituting for all symbols except Scatter, also forms linear winnings for adjacent identical symbols on active lines. "Scatter" symbol - "STAR" - winnings up to 500 times the total bet depending on the number of visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and whether they are adjacent or not.

12 LUCKY CLOVERS - vide slot with five reels, three visible positions on each reel; fixed 10 lines for forming winnings; formation of winning combinations of adjacent identical symbols from left to right on active lines, starting from the leftmost reel, excluding winnings from scatter symbols. Maximum win in the main game – 1000 times the bet per line. "Wild" symbol – "Leprechaun", when it appears, if it can form a winning combination, covers all visible positions on the reel, each position can substitute all other symbols, except "Scatter". "Scatter" symbol – "Clover", appearing on all reels, winnings up to 500 times the total bet for 2 or more symbols on the screen, regardless of their location on the lines. For 3, 4, or 5 visible "Clover" symbols on the screen, 5, 12 or 20 free games are won respectively. During the free games, each "Clover" symbol appearing on a position on the screen leaves a small "Clover" symbol imprint, if there is no such symbol on that position. The imprint remains on the position until the end of the free games. After the end of the free games, if there are 12 to 15 imprints on the screen, an additional winning of 1000 times the total bet is paid, if there are 10 to 11 imprints - 500 times, if there are 5 to 9 imprints - 15 times, if there are 5 or less - 2 times.

KYOTO MAGIC - videoslot with five reels, three visible positions on each reel; 10 fixed lines for formation of winning combinations; forming winning combinations of adjacent identical symbols from left to right on active lines, starting from the leftmost reel, except for wins from scatter symbols. Maximum winning in the main game - 1000 times the bet per line. "Wild" symbol - "Geisha", when it appears, if it can form a winning combination, covers all visible positions on the reel, each position can substitute all other symbols, except the "Scatter". "Scatter" symbol - "Cake", appearing on all reels, winnings up to 500 times the total bet for 2 or more symbols on the screen, regardless of their location on the lines. For 3, 4, or 5 visible "Cake" symbols on the screen, 5, 12, or 20 free games are won, respectively. During the free games, each "Cake" symbol appearing on a position on the screen leaves a small "Golden Cake" symbol imprint, if there is no such symbol on that position. The imprint remains in the position until the end of the free games. After the end of the free games, for 12 to 15 imprints on the screen, an additional winning of 1000 times the total bet is paid, for 10 to 11 imprints - 500 times, for 5 to 9 imprints - 15 times, for 5 and less - 2 times.

LUCKY CLOVER 10 - videoslot with five reels, three visible positions on each reel; 10 fixed betting lines; formation of wins from adjacent identical symbols from left to right on active lines, starting from the leftmost reel, except for winnings from scatter symbols. Maximum winning per line in the main game - 3000 times the bet per line. WILD substitution symbol - "Clover" - appearing only on the 2nd, 3rd and 4th reels, when it appears it covers all visible positions on the reel on which it appeared, each position substituting for all symbols except the two Scatter symbols. Two "Scatter" symbols - "Star" - on all reels, winnings up to 100 times the total bet depending on the number of visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and whether they are adjacent or not, and "Bananas" on the 1st, 3rd and 5th reels, winnings of 20 times the total bet with 3 visible symbols on the screen - one per reel.

TREASURE AMULET - videoslot with five reels, three visible positions on each reel; 20 fixed betting lines; formation of winnings from adjacent identical symbols from left to right on the active lines, starting from the leftmost reel, except for winnings from scatter symbols. Maximum winnings per line in the main game - 1000 times the bet per line. WILD substitution symbol - "Tumi" - appearing on all reels and substituting for all symbols except for the special "Amulet" symbols, and also forming linear winnings for adjacent identical symbols on active lines. Special Scatter symbols - "Amulet" - appearing with coefficients of 1x, 2x, 3x, 5x, 30x and 1000x. When 6 or more "Amulet" symbols appear on the screen, regardless of their location and value, a winning is paid equal to the sum of their numbers, multiplied by the total bet in the game. If there are two visible "Amulet" symbols once the reel stops, it is shifted further in order to appear a third symbol. Randomly, after the "Amulet 30x" symbol falls on the 5th reel, it can change to "Amulet 1000x" before paying out the winning combination.

ZET FRUITS - videoslot with five reels, three visible positions on each reel; fixed 20 lines for forming wins; formation of wins from adjacent identical symbols from left to right on active lines, starting from the leftmost reel, except for winnings from scatter symbols. Maximum winning per line in the main game - 200 times the bet per line. WILD substitute symbol - "7" - appearing on all reels and substituting for all symbols except the Scatter, and also forming linear winnings for adjacent identical symbols on active lines. "Scatter" symbol - "Z" - winnings up to 1000 times the total bet depending on the number of visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and whether they are adjacent or not. JOKER BONUS - starts randomly, with the 2nd, 3rd, 4th and 5th reels being completely filled with WILD symbols.

The games **100 Fruitata wins, 100x Crypto Magic, 100x Fresh, 12 Lucky Clovers, 20 Mega Star, Football Hot, Kyoto Magic, Lucky Clover 10, Treasure Amulet** and **Zet Fruits** of the **Elephant RGS (Remote Game Server) type BG 003** can participate in the formation and distribution of jackpot

primiums administered through the **RGS Buffalo JP server** program module on the **Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4 server**.

The programming module **RGS Buffalo JP server** performs administration, configuration, formation and distribution of a premium jackpot of **Mystery** type with up to 4 levels of the premium that is common for all users of a single WEB site: LEAD, BRONZE, SILVER, GOLD, each of the levels with its own initial value, start and end winning value, payout percentage and a bet limit option to accumulate and win. The module displays the current values of the premium only on the screens of the games that participate in its formation and distribution. The sum of all allocations for all 4 progressive **Mystery** levels combined cannot be more than 1%.

The programming module **RGS Buffalo JP server** performs administration, configuration, formation and distribution of a premium jackpot **"HOT LUCK"** of **Mystery** type with 3 progressive levels of the premium that is common for all users of a single WEB site: Mini (Bronze), Major (Silver) and Mega (Gold), each of the levels with its own initial value, start and end winning value, payout percentage and a bet limit option to accumulate and win and one HOT LUCK (Lead) bonus scatter level with a fixed value at initial levels. The module visualizes the current values of the progressive levels of the premium only on the screens of the games that participate in its formation and distribution. The sum of all allocations for all 3 progressive **HOT LUCK** levels together cannot be more than 1%.

Progressive levels are won depending on the results of a bonus game, which is started at random, interrupting the main game, for one of the active users. Starting the game guarantees winning one of the progressive levels. The screen displays 30 gold bars, from which the player chooses one by one. Each of the bars may contain gems corresponding to one of the three progressive levels or contain nothing. After the player collects 4 identical symbols, he wins the sum for the respective progressive level. The player's time for selecting the ingots is limited and is set in the jackpot settings. Once the time has elapsed a player receives the corresponding winning.

SCATTER winnings are promotional bonuses that are distributed among players after winning at least one of the three progressive levels of the Mystery Jackpot. The total amount of distributed bonuses is set in the jackpot settings and is equal to the current value at the HOT LUCK (Lead) level set in the initial settings. The value is visualized in the rules of each game that participates in its distribution. After winning a progressive level, the image of a thermometer on the right side of the screen fills up to the top and the inscription "ACTIVE" appearing on it, which means that the scatter mode for distributing additional winnings is activated. The thermometer is filled depending on the activity of the players and the increase of the accumulations in the progressive levels. The size of the single scatter winning (can be a random value within certain limits) and the frequency of its appearing is determined in the initial settings. In the following consecutive games, each of the active participants can win an additional bonus in the specified amount until the full total value of the level is paid out in full. For each progressive level won, one of the pre-defined winnings is distributed. After paying the full amount, the inscription "ACTIVE" on the thermometer disappearing and no additional amounts are paid.

Each of the games can be subscribed to only one of the premium sets administered by the **RCS Buffalo JP Server** module. The administration of the **RGS Buffalo JP Server** programming module is performed through the **RCS Reports** application, **Buffalo Settings/Fusion Systems** menu, which requires additional authorization.

Limits of returns from the games that can be stand-alone games or participate in the formation and distribution of Mystery Jackpots ("HOT LUCK" or Mystery). Only one of the two Mystery Jackpot premiums can be active for each of the games.

Game name	Game ID	Min game RTP% without jackpot	Max game RTP% without jackpot	Increment	Base	Max game RTP, incl. total Mystery JP%
-----------	---------	-------------------------------	-------------------------------	-----------	------	---------------------------------------

				Mystery JP %	Mystery JP %	
100 Fruitata wins	2800	94.40%	96.29%;	up to 1.00%	up to 0.5%	97.79%
100x Crypto Magic*	2727	94.73%	96.19%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.69%
		90.71%	90.72%			92.22%
		95.49%	95.50%			97.00%
		97.49%	97.49%			98.99%
100x Fresh*	2716	-	95.93%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.43%
		-	92.12%			93.62%
		-	95.62%			97.12%
		-	96.99%			98.49%
12 Lucky Clovers	101912	95.85%	96.88%	up to 1.00%	up to 0.5%	98.38%
20 Mega Star	2758	95.79%	95.84%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.34%
Football Hot*	2732	-	95.93%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.43%
		-	92.12%			93.62%
		-	95.62%			97.12%
		-	96.99%			98.49%
Kyoto Magic	2790	95.85%	96.88%	up to 1.00%	up to 0.5%	98.38%
Lucky Clover 10	101918	93.90%	95.67%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.17%
Treasure Amulet	2818	94.99%	97.83%	up to 1.00%	up to 0.5%	99.33%
Zet Fruits	2775	94.00%	95.69%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.19%

* - Main/Buy 5/10/15 Free Games

The gaming software of the Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4 provides access to one or several of the following games from the *Elephant RGS (Remote Game Server)* type *BG 003* subject to the prior authorization of the Central Computer System of the organizer of online gambling games:

20 MEGA SLOT DIAMOND TREE JP - videoslot with five reels, three visible positions on each reel; 20 fixed betting lines; formation of winnings from adjacent identical symbols from left to right on active lines, starting from the leftmost reel. The lines are activated with a one-time bet of 30 credits (20 credits for a line bet and 10 credits for participation in the Diamond Tree game), the activation bet is multiplied by the winning bet. Maximum winnings per line in the main game - 1000 times the winning bet. WILD substitution symbol - "7" - substituting for all symbols except the Scatter symbols, and also forming linear winnings from adjacent identical symbols from left to right on active lines. "Scatter" symbol - "Star" - depending on the number of visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and whether they are adjacent or not, forming winning combinations up to 500 times the total line bet (20 lines multiplied by the winning bet).

20 STARS PARTY DIAMOND TREE JP - videoslot with five reels, three visible positions on each reel, 20 fixed betting lines; formation of winning combinations of adjacent identical symbols from left to right on active lines, starting from the leftmost reel. The lines are activated with a one-time bet of 30 credits (20 credits for a line bet and 10 credits for participation in the Diamond Tree game), the activation bet is multiplied by the winning bet. Maximum win per line - 1000 times the bet per line. WILD substitute symbol - "7", substitutes for all symbols except Scatter, also forms linear wins for adjacent identical symbols on active lines. "Scatter" type symbol - "Star" - depending on the number of visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and whether they are adjacent or not, forms wins up to 500 times the total bet on lines (20 lines multiplied by the winning bet).

40 MEGA SLOT DIAMOND TREE JP - videoslot with five reels, four visible positions on each reel; 40 fixed betting lines; formation of winnings from adjacent identical symbols from left to right on active lines, starting from the leftmost reel. The lines are activated with a one-time bet of 60 credits (40 credits for line bet and 20 credits for participation in the Diamond Tree game), the activation bet is multiplied by the winning bet. Maximum winnings per line in the main game - 1000 times the winning bet. WILD substitution symbol - "7" - substituting for all symbols except the Scatter symbols, and also forms linear

winnings from adjacent identical symbols from left to right on active lines. "Scatter" type symbol - "Star" - depending on the number of visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and whether they are adjacent or not, forms winnings up to 500 times the total line bet (40 lines multiplied by the winning bet).

40 TREASURES DIAMOND TREE JP - videoslot with five reels, four visible positions on each reel; up to 40 betting lines; formation of winnings from adjacent identical symbols from left to right on active lines, starting from the leftmost reel. The lines are activated with a one-time bet of 60 credits (40 credits for line bet and 20 credits for participation in the Diamond Tree game), the activation bet is multiplied by the winning bet. Maximum winning in the main game – 1000 times the bet per line. WILD substitution symbol - "King" – appearing only on the 2nd, 3rd and 4th reels and substituting for all symbols except the Scatter. "Scatter" type symbol - "Chest" - depending on the number of visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and whether they are adjacent or not, forming winnings up to 500 times the total bet per line (40 lines multiplied by the winning bet).

CHILLI FRUITS DIAMOND TREE JP - videoslot with five reels, three visible positions on each reel; 10 fixed betting lines; formation of winning combinations from left to right and from right to left along the lines, except for those of 5 identical symbols, which are paid only once. The lines are activated with a one-time bet of 15 credits (10 credits for a line bet and 5 credits for participation in the Diamond Tree game), the activation bet is multiplied by the winning bet. Maximum winning in the main game - 1000 times the bet per line. WILD substitution symbol - "Chili Pepper" - appearing only on the 2nd, 3rd and 4th reels and substituting for all symbols on all visible positions on the reel. When one or more Wild symbols appear on the screen, after the winnings are paid, they remain in place, and the player wins one free spin on the remaining reels; If a new WILD symbol appears after it, a new free spin follows (maximum 3 consecutive free spins), the newly formed winnings are paid out after each free spin.

LORD OF LUCK DIAMOND TREE JP - videoslot with five reels, four visible positions on each reel; 40 fixed betting lines, formation of winnings from adjacent identical symbols from left to right on active lines, starting from the leftmost reel. The lines are activated with a one-time bet of 60 credits (40 credits for a line bet and 20 credits for participation in the Diamond Tree game), the activation bet is multiplied by the winning bet. WILD symbol - "Elf" - appearing only on the 2nd, 3rd and 4th reels, covering all visible positions on the reel on which it appeared and substituting for all symbols except for the two Scatter symbols. Scatter symbols: "Lucky pot" - appearing on all reels and forming winning combinations up to 100 times the total bet per line (40 lines multiplied by the winning bet) depending on the number of visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and whether they are adjacent or not; "Clover" - appearing only on the 1st, 3rd and 5th reels, winnings of 20 times the total bet per line (40 lines multiplied by the winning bet) with three visible symbols on the screen, one per reel, regardless of their location on the lines. Maximum winnings per line in the main game - 3000 times the bet per line.

LUCKY CLOVER DIAMOND TREE JP - videoslot with five reels, three visible positions on each reel; five fixed betting lines; formation of winnings from adjacent identical symbols from left to right on active lines, starting from the leftmost reel. The lines are activated with a one-time bet of 15 credits (5 lines at 2 credits for a bet per line and 5 credits for participation in the Diamond Tree game), the activation bet is multiplied proportionally by the winning bet. Maximum winning in the main game - 3000 times the bet per line. WILD substitute symbol - "Clover" - appearing only on the 2nd, 3rd and 4th reels and substituting for all symbols except for the Scatter symbols; two "Scatter" symbols – "Bananas" – on the 1st, 3rd and 5th reels – with three visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines – winnings of 20 times the total bet on the lines (5 lines at 2 credits multiplied by the winning bet), "Star" – on all reels – wins up to 100 times the total bet on lines (5 lines at 2 credits multiplied by the winning bet) depending on the number of visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and whether they are adjacent or not.

MOON LORD DIAMOND TREE JP – videoslot with five reels, three visible positions on each reel; fixed 30 betting lines; formation of winning combinations from left to right along the lines. The lines are

activated with a one-time bet of 45 credits (30 credits for a line bet and 15 credits for participation in the Diamond Tree game), the activation bet is multiplied proportionally by the winning bet. Maximum winning in the main game – 1000 times the bet per line. WILD substitute symbol – "Moon Lord" - appearing only on the 2nd, 3rd, 4th and 5th reels and substituting for all symbols except the Scatter symbols. "Scatter" symbol - "Moon" - 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 or 15 visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines, start 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60, 65, 70 or 75 free games respectively and an additional winning of 10 times the total bet on lines (30 lines by the winning bet). During the game, when activating the "Moon Lord Bonus" screen", a bonus game is won - 3, 4 or 5 adjacent reels are filled with the same symbol and winnings are paid on all active lines.

MYSTIC MOON DIAMOND TREE JP - videoslot with five reels, three visible positions on each reel; 10 fixed betting lines; winnings are formed from left to right along the lines. The lines are activated with a one-time bet of 15 credits (10 credits for a bet on lines and 5 credits for participation in the Diamond Tree game), the activation bet is multiplied proportionally by the winning bet. Maximum winning in the main game – 5000 times the bet on a line. The same symbol - "Moon" - performs the functions of WILD symbol, substituting for all symbols, and as a Scatter – winnings up to 500 times the total bet on lines (10 lines by the winning bet) depending on the number of visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and with three or more symbols on the screen - bonus game - 15 free games, before which one of three of the regular symbols is selected as an additional Wild Expanded symbol - when it appears, it turns to WILD all visible symbols from the reel on which it appeared. During the free games, new additional 15 free games can be won.

WIN STORM DIAMOND TREE JP - videoslot with five reels, three visible positions on each reel; fixed 30 lines for formation of winning combinations; formation of winning combinations from adjacent identical symbols from left to right on active lines, starting from the leftmost reel. The lines are activated with a one-time bet of 45 credits (30 credits for a line bet and 15 credits for participation in the Diamond Tree game). The reels are filled in a cascading principle. When a winning combination is formed after the winnings are paid, the symbols that form it disappear, and their places are filled by the symbols above them on the reels. If there is a new winning combination formed, the cycle is repeated for free. The cascades are repeated until there is no new winning combination formed. Maximum winning per line in the main game – 1000 times the bet per line. WILD substitution symbol - "Diamond" - appearing only on the 2nd, 3rd and 4th reels, substituting for all symbols except the Scatter. "Scatter" symbol - "Storm" - winnings up to 500 times the total bet on lines (30 lines by the winning bet) depending on the number of visible symbols on the screen, regardless of their location on the lines and whether they are adjacent or not. When a large "STORM" symbol appears on the screen in the reel field, reels 2 and 3 are filled with WILD symbols and then the formed winnings are paid out.

All games from the **Diamond Tree** series are intended to participate in the formation and distribution of the **Diamond Tree** progressive jackpot premium, common to all games, with three levels: MINI, MAXI and MEGA. Games from the Diamond Tree series cannot participate in the formation and distribution of the **Mystery** and **HOT LUCK** jackpot premiums.

"Diamond" symbols can be transferred to random positions on the screen through animation. When 3, 4, 5 or 6 symbols appear on the screen, a free bonus game is started. The game takes place on 15 independent reels, on which the initially appearing "Diamond" symbols are located. There are only "Diamond" symbols and empty positions on the reels. The game starts with 3 free spins. Each "Diamond" symbol that appears during these spins and the initial symbols remain in place until the end of the bonus game. Each newly appearing symbol during the initial spins returns the number of remaining spins to 3. The bonus game ends if there is no new "Diamond" symbol in three consecutive free spins or when all positions are filled with "Diamond" symbols. When 15 visible "Diamond" symbols appear at the end of the bonus game, an additional winning of 500 times the total bet is paid. Each of the appearing "Diamond" symbols has a winning written in monetary units, with the possible winnings being equal to 1, 2, 3, 4, 5, 10, 15, 20, 25 or 50 times the total bet from the game in which the bonus game is activated. The total winning is the sum of all values written on the symbols after its end. The "Diamond" symbols

may also have the inscriptions MINI, MAXI or MEGA, which pay out the corresponding progressive level of the jackpot premium. If there is a number in front of the inscription, then the corresponding level is paid out sequentially as many times as the number is, with its next current value being used for each subsequent payout. The amounts from the progressive levels are added to the total winning from the bonus game and are paid out directly by entering it into the credit.

Limits of returns from the games participating in the formation and distribution of Diamond Tree Jackpot for all possible settings.

Game name	Game ID	RTP% without jackpot HIT 0.78	RTP% without jackpot HIT 0.85	RTP% without jackpot HIT 0.93	Increment % Diamond Tree JP	Max game RTP, incl. total Diamond Tree JP
20 Mega Slot DT	2322	90.83%	92.67%	94.62%	up to 5.00%	99.62%
20 Star Party DT	2321	90.35%	92.19%	94.14%	up to 5.00%	99.14%
40 Mega Slot DT	2317	90.60%	92.44%	94.39%	up to 5.00%	99.39%
40 Treasures DT	2315	90.68%	92.52%	94.47%	up to 5.00%	99.47%
Chilli Fruits DT	2309	90.58%	92.42%	94.37%	up to 5.00%	99.37%
Lord of Luck DT	2316	90.64%	92.48%	94.43%	up to 5.00%	99.43%
Lucky Clover DT	2289	90.68%	92.52%	94.47%	up to 5.00%	99.47%
Moon Lord DT	2319	90.92%	92.76%	94.71%	up to 5.00%	99.71%
Mystic Moon DT*	2320	91.03%	92.87%	94.82%	up to 5.00%	99.82%
	2320	91.08%	92.92%	94.87%	up to 5.00%	99.87%
Win Storm DT	2318	90.72%	92.56%	94.51%	up to 5.00%	99.51%

* - Free Games+Cat/ Free Games+Owl/Raven

The declared base RTPs for Diamond Tree games only include the base values of the three premium levels without any incremental percentages. The base levels are part of the main game pay table.

General conditions for playing of the games:

The position of symbols on reels in free and paid games is different. The number of lines and the bet on the line during free games is the same as the last paid game that triggered the free games.

All games allow doubling of winnings in additional card game Red/Black X2, Suit X4 and the player chooses what part of the winning to bet for doubling. The limits for participation in the doubling game are described in the rules of each game.

The games provide the option for automatic play Autoplay (via a button on the screen), and the player can pre-select the number of consecutive games in this mode.

The games of *Elephant RGS (Remote Game Server) type BG 003* are designed to work with the *Elephant RGS (Remote Game Server) game server version GS 5.4*, manufactured by CT Interactive EOOD (Test Protocol No. KC-142 dated 27.03.2024 of the Gaming Devices Testing Laboratory, BIM) and are managed, administered and reported through its *RGS Reports* application together with all the games included in it.

Through the CCS of the organizer, ***Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4*** provides the player with the opportunity to choose the value of one credit in the respective currency by a button on the screen for playing a game or on the home page of the game. The homepage requires

explicit confirmation of the selected denomination if more than one is active.

Upon initial setup, **Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4** allows choosing the number of lines to play to be fixed at their maximum number, if possible, and that the game is always played with all possible lines active.

10. Main requirements to the system servers

10.1. Software: OS Linux.

The control checksums SHA-1 of the critical components of **Elephant RGS (Remote Game Server) version GS 5.4 (RGS v.5.4)** and the control module of **Diamond Tre** jackpot are available through the **RGS Reports** application, **60. Server Cert/60.2. Certificates Status** menu, when selecting by **Certificate: RGS v 5.4 BG003, Display report** button:

Game Name	Filename	Checksum
RGS v.5.4	Framework.pm	5C9A6FFEAD5CEAE95103CCD0173BA2C71F1A0123
RGS v.5.4	RGSConfig.pm	3058FC32063AAAF43497C2487949B00BE3914744C
RGS v.5.4	DiamondTreeJP.pm	BE8111B643A65D64534A4C7533798FAFF581923C

The SHA-1 checksums of the critical components of the **RGS Buffalo JP server** are available through the **RGS Reports** application, menu **60.Server Cert/60.2.Certificates Status** when selecting by **Certificate: Buffalo Jackpot critical checksums, Display report** button:

Game Name	Filename	Checksum
Buffalo Jackpot V1.5	JPIO.pm	4FCD4400BF50D8527873AEDE7B01A0F0A2C14F04
Buffalo Jackpot V1.5	cmsjpot_s_exe	CD39629D32AC7092D9636CF20CA962647CA1CFFA

The SHA-1 checksums of the critical RNG components are available through the **RGS Reports** application, menu **60.Server Cert/60.2.Certificates Status** when selecting by **Certificate: RNG V.6316, Display report** button:

Game Name	Filename	Checksum
LinuxUrandom	LinuxUrandom.pm	D6893CAA6F2B2A8414C67BA2140F08C19D3C73CE
LinuxUrandomQueue	LinuxUrandomQueue.pm	DEE2C8460E56767EAA7EEB776F176EECBA00CEF7
RNG v.6316	RNG.pm	B5ADAA3D6C44132799960B36889B2D9224553EF8

The control checksums **SHA-256** of the critical components of individual games of **Elephant RGS (Remote Game Server)** type **BG 003** are available through the **RGS Reports** application of **Elephant RGS (Remote Game Server)** version **GS 5.4**, **60. Server Cert/60.2. Certificates Status** menu, when selecting by **Certificate: RGS v 5.4 BG003, Display report** button:

Game Name	Game ID	Game Version	Checksum (Checksum Type: SHA-256)
100 Fruitata wins	2800	1.53	1634BB535433D41DCBF3D1CB60BFCDB499556E7B6A0322DCD7B065E78625FAA6
100x Crypto Magic	2727	1.53	C70976E04F90AE565FBE94BADA0DFD2A86C3C0B7810437B680DDA3EB73B996BF
100x Fresh	2716	1.53	D9138A35CD9786B6D2E48445B89DCC294200B1CD2F0A6737CD726E40E41913D7
12 Lucky Clovers	101912	1.53	343AE9EDC9A93AD9B35DE1B26AAC9F2869DBE2351106ED6278CC6883F241CB99
20 Mega Slot Diamond Tree JP	2322	1.53	01D51D2D6C83ABD4818B63370528A0F31754B55ABD822E19F6D875C0F924077D

20 Mega Star	2758	1.53	7A2397CC8E7197FE7B1DF252675155A3F483113C12706318B403C6C9C5F339B8
20 Star Party Diamond Tree JP	2321	1.53	053DB31FD2355C27414206BB5D85BC0044E8F77F33AC39DAD372000CE0815075
40 Mega Slot Diamond Tree JP	2317	1.53	CED37F415A57E5B697F8042438F3805DFA1D822E8A10D4912D4C96F8045CA5E8
40 Treasures Diamond Tree JP	2315	1.53	12C5D052E7A010CED798E27C9A279032498F1B06E1CDB9BDBCAB68E146DB3288
Chilli Fruits Diamond Tree JP	2309	1.53	CD335D2A0D5CCA865870A068D85E79AB0BF6FD7622A83370AE5D36D8DDFD0E49
Football Hot	2732	1.53	D9138A35CD9786B6D2E48445B89DCC294200B1CD2F0A6737CD726E40E41913D7
Kyoto Magic	2790	1.53	343AE9EDC9A93AD9B35DE1B26AAC9F2869DBE2351106ED6278CC6883F241CB99
Lord of Luck Diamond Tree JP	2316	1.53	40718EB5B257A6880D01C9636CD5FAB4C60279BA5E413EE9CF4AD1253780683B
Lucky Clover 10	101918	1.53	640949059F03773CCD72F1043B2B513E85657D23E3DC2F7ECD4DD34E581C9E
Lucky Clover Diamond Tree JP	2289	1.53	73154CD7F253964F40287CA20F914EAA65178FAD88EC74DD6FC6C5F80EA2F551
Moon Lord Diamond Tree JP	2319	1.53	A9E609D28BC76DDF0BEEBCF747B37B2CAB3ACE36CA2C9D845433CF993EF1BCC8
Mystic Moon Diamond Tree JP	2320	1.53	BE4EE0B7DC99425522CE96BDD6E711623FB9C1AC2E3D3831A0D7D9C4E9430526
Treasure Amulet	2818	1.53	06FC601DB634725BE0E9473AA9FD1A08916F90EDD81932ED934FA919980BDF29
Win Storm Diamond Tree JP	2318	1.53	C5485751B71FFED06BBA8CE37B086FCC3C10167872B9DFE72E16A09C49BF7F25
Zet Fruits	2775	1.53	238A653D818DFD63B976D899BA226E2D4E25695EDBADBBB239D906B6FB674CF7

10.2. Connectivity. Minimum internet connection to the Central server from 1 to 10 MbitsX2 Symmetric Internet Channel

10.3. Minimum technical requirements for servers:

Application server - 54 vCPU, 64GB RAM, 240GB SAS.

Server databases - 24 vCPU, 32GB RAM, 13900GB SAS storage space, 790GB SSD,

CDN server - 1vCPU, 4GB RAM, 200GB SAS,

The servers are installed in a VMware environment with a "Fail over" procedure. The NAKIVO system automatically backs up data to a local NAS.

10.4. Local control server

The game software of *Elephant RGS (Remote Game Server)* version *GS 5.4* automatically provides the necessary information about the games being played and the functioning of the storage and processing system in the organizer's Local Control Server or Central Computer System.

10.5. Means of access for participants

Elephant RGS (Remote Game Server) version *GS 5.4* provides access to participants through the CCS of the organizer via a website and Internet connectivity from a device that supports Internet access.

Testing was performed through authorized access with unique identification keys for the user and administrative parts of the system.

CONCLUSION

The gaming software and communication equipment for online betting

Name ***Elephant RGS (Remote Game Server)*** type ***BG 003***

Manufacturer **CT Interactive EOOD**

PASSES the test and meets the requirements of Chapters three, four, five, six, eight and nine of the **Ordinance on the General Technical and Functional Requirements for Gaming Software and Communication Equipment for Online Betting**, Decree of the

Council of Ministers No. 31 of 01.02.2021, promulgated in State Gazette No. 10 of 05.02.2021, and **Ordinance on the Terms and Conditions for Registration and Identification of Participants, Data Storage for Online Betting Organized on the Territory of the Republic of Bulgaria and for Submission of Information on Gambling Games to a Server of the National Revenue Agency**, Decree of the Council of Ministers No. 50 of 15.02.2021, promulgated in State Gazette No. 14 of 17.02.2021.

Notes:

1. Ambient conditions during testing:

- temperature: 23.4 °C ÷ 31.9 °C;

- relative humidity: 21.3 rh% ÷ 55.0 rh%.

(Thermohygrometer TESTO 608-H1, Ser. No. 45062266)

2. The results apply only to the test specimen. The Declaration of Conformity reported in the conclusion is based only on the test results of the submitted sample reflected in this Report. The Declaration of Conformity reported in the Conclusion applies only to the cited sections of the mandatory requirements applicable to the gaming device.

3. The Protocol may be quoted only in its entirety. Extracts from the Report may not be made without the written consent of the testing laboratory.

4. The Laboratory is not responsible for the completeness and accuracy of the circumstances declared by the manufacturer and the applicant.

Test conducted by:

/eng. L. Budakova/

[Signature illegible]

Head of Laboratory:

/phys. eng. R. Stoyanov/

[Signature illegible]

[Round seal of the Bulgarian Institute of Metrology (BIM)]

KC-184 of 14.07.2025

I, the undersigned Ivan Nikolaev Gospodinov, hereby certify the genuineness of the present translation done by me from Bulgarian into English language of the document attached hereto – "Protocol". The translation consists of 42 pages.

Translator: Ivan Nikolaev Gospodinov





БЪЛГАРСКИ ИНСТИТУТ ПО МЕТРОЛОГИЯ
ЛАБОРАТОРИЯ ЗА ИЗПИТВАНЕ
НА ИГРАЛНИ СЪОРЪЖЕНИЯ

1797 София, бул. "Г. М. Димитров" № 52Б

Сертификат за акредитация рег.№ 26 ЛИ/31.08.2021 г., валиден до 31.08.2025 г.

Издаден от ИА БСА съгласно изискванията на БДС EN IEC/ISO 17025:2018

ПРОТОКОЛ

от изпитване на игрален софтуер и комуникационно оборудване
за онлайн залагания

№ KC-184 от 14.07.2025г.

Наименование	Elephant RGS (Remote Game Server)
Тип	BG 003
Производител	„СиТи Интерактив“ ЕООД Удостоверение на НАП №000030-5508/12.11.2021г. за производство, разпространение и сервиз
Производствен (сериен) номер	1401-201
Година на производство	2025г.
Заявен за изпитване от	„СиТи Интерактив“ ЕООД Удостоверение на НАП №000030-5508/12.11.2021г. за производство, разпространение и сервиз
Адрес	гр.София, ул. „Кукуш“ №7
Заявление за изпитване	Вх.№ АУ-000029-20-16/26.02.2025г.
Място на провеждане на изпитването:	Лаборатория за изпитване на игрални съоръжения и помещения на „СиТи Интерактив“ АД гр.София, ул. „Кукуш“ №7
Продължителност на изпитването:	начало на изпитването 08.05.2025г. край на изпитването 14.07.2025г.

Изпитването е извършено съгласно **М 702-6 „Методика за изпитване на игрален софтуер и комуникационно оборудване за онлайн залагания“**, одобрена на основание **Наредба за общите технически и функционални изисквания към игралния софтуер и комуникационното оборудване за онлайн залаганията**, ПМС №31 от 01.02.2021г., обн. ДВ бр.10 от 05.02.2021г. и **Наредба за условията и реда за регистрация и идентификация на участниците, съхраняването на данни за организираните онлайн залагания на територията на Република България и за подаване на информация за хазартните игри към сървър на Националната агенция за приходите**, ПМС №50 от 15.02.2021г., обн. ДВ бр.14 от 17.02.2021г.

Ръководител лаборатория:

/ инж.физ.Р.Стоянов /



I. Резултати от изпитването.

1. Регистриране на участници (М 702-6/2021: т.3.1, т.3.2, т.3.5 и т.10)

Игралният софтуер на *Elephant RGS (Remote Game Server)* тип BG 003 е предназначен за предоставяне на достъп до осъществяване на хазартни игри с виртуални игрални автомати през централна компютърна система на организатор на хазартни игри, организирани онлайн. Игрите от *Elephant RGS (Remote Game Server)* тип BG 003 са предназначени за работа с игрален сървър *Elephant RGS (Remote Game Server)* версия GS 5.4 и се управляват, администрират и отчитат през приложението му *RGS Reports* заедно с всички включени в него игри.

Игралният софтуер на *Elephant RGS (Remote Game Server)* версия GS 5.4 не осъществява функции по регистрацията на участниците. Игралният софтуер на *Elephant RGS (Remote Game Server)* версия GS 5.4 предоставя автоматично необходимата информация за правилното функциониране на системата. *Elephant RGS (Remote Game Server)* версия GS 5.4 не предоставя възможност за залагане чрез кратко текстово съобщение (SMS).

2. Депозити (М 702-6/2021: т.3.4, т.3.6, т.3.7, т.3.8, т.3.9 и т.3.10)

Игралният софтуер на *Elephant RGS (Remote Game Server)* тип BG 003 е предназначен за предоставяне на достъп до осъществяване на хазартни игри с виртуални игрални автомати през централна компютърна система на организатор на хазартни игри, организирани онлайн. Игрите от *Elephant RGS (Remote Game Server)* тип BG 003 са предназначени за работа с игрален сървър *Elephant RGS (Remote Game Server)* версия GS 5.4 и се управляват, администрират и отчитат през приложението му *RGS Reports* заедно с всички включени в него игри.

Игралният софтуер на *Elephant RGS (Remote Game Server)* версия GS 5.4 не осъществява функции по управлението на депозитите и игралните сметки. Игралният софтуер на *Elephant RGS (Remote Game Server)* версия GS 5.4 предоставя автоматично необходимата информация за правилното функциониране на системата. Данните за функционирането и транзакциите, осъществявани от игралния софтуер на системата се съхраняват и в игровият сървър безсрочно. Цялата информация се съхранява на огледални дублирани носители - основен и резервен сървър и се архивира в сървър за архивни копия.

3. Осъществяване на игра, залози и печалби (М 702-6/2021: т.4, т.5, т.6 и т.7)

3.1. Технически и функционални изисквания по отношение на игралния софтуер

№	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
1.	Общи изисквания 1.1. Игралният софтуер: - създава в участниците реалистични очаквания относно шансовете им за печалба чрез точно представяне на всички резултати и/или събития, на които се основават игрите; бонус игрите предоставят възможност за печалби по начин, който не създава впечатление в участниците, че шансът за печалба е по-голям от шанса за печалба в игрите със залози; - показва недвусмислено на участника дали може да повлияе на изхода от играта/игрите; - осигурява провеждане на игрите съгласно правилата, утвърдени на основание чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ.	Правилата за всяка от игрите се визуализират чрез бутон от екрана "i". Функциите на видеобутоните са дублирани и от част от бутоните на стандартна РС клавиатура, описани подробно в правилата на игрите. В правилата на всяка игра може да бъде посочен теоретичният процент на възвръщаемост.	

	<p>1.2. Игралните условия и правила за всяка хазартна игра трябва да са подробно описани в правилата на организатора, утвърдени съгласно чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ. Правилата на играта трябва да са достъпни за участника посредством същата среда и на същото място, използвано за провеждане на игрите. Централната компютърна система трябва да изисква от участника изричното приемане на правилата на играта, които не могат да бъдат променени в рамките на една игрална сесия.</p>	<p>Сървърът предоставя възможност през ЦКС на организатора за достъп до правилата за участие за всяка от игрите, таблицата на печалбите, както и броя и видовете символи и функциите им, възможните допълнителни, бонусни, безплатни и дублиращи игри, както и всички ограничения по отношение на залози и участие в играта.</p>																							
	<p>1.3. За игрите, при които залогът се осъществява чрез електронно съобщително средство, правилата следва да са достъпни на интернет страницата на организатора, към която организаторът препраща при регистрация, и участникът потвърждава, че се е запознал с тях преди извършване на залога.</p>	<p>Не предоставя възможност за залагане чрез електронно съобщително средство или кратко текстово съобщение (SMS)</p>																							
2.	<p>Игралният софтуер трябва да отговаря на следните изисквания:</p> <p>2.1. да осигурява възвръщаемост от не по-малко от 80 на сто от общата сума на залозите при виртуалните игрални автомати;</p>	<p>Повече от 80% за всяка от игрите от <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> тип <i>BG 003</i> на основание на представена от производителя математическа оценка на отклонението на процента възвръщаемост спрямо теоретичния (TRTP%) за всяка от възможните настройки на TRTP% при условия: 95% доверителен интервал, игра с постоянен залог и анализ на представени резултати в ЛИ на ИС от проведени изпитвания.</p> <table><tr><th>Game Name</th><th>Min TRTP%</th></tr><tr><td>100 Fruitata Wins</td><td>94.40%</td></tr><tr><td>100x Crypto Magic*</td><td>94.73%/90.71%/95.49%/97.49%</td></tr><tr><td>100x Fresh*</td><td>95.93%/92.12%/95.62%/96.99%</td></tr><tr><td>12 Lucky Clovers</td><td>95.85%</td></tr><tr><td>20 Mega Star</td><td>95.79%</td></tr><tr><td>Football Hot*</td><td>95.93%/92.12%/95.62%/96.99%</td></tr><tr><td>Kyoto Magic</td><td>95.85%</td></tr><tr><td>Lucky Clover 10</td><td>93.90%</td></tr><tr><td>Treasure Amulet</td><td>94.99%</td></tr><tr><td>Zet Fruits</td><td>94.00%</td></tr></table> <p>* - base/Buy 5/10/15 Free Games</p>	Game Name	Min TRTP%	100 Fruitata Wins	94.40%	100x Crypto Magic*	94.73%/90.71%/95.49%/97.49%	100x Fresh*	95.93%/92.12%/95.62%/96.99%	12 Lucky Clovers	95.85%	20 Mega Star	95.79%	Football Hot*	95.93%/92.12%/95.62%/96.99%	Kyoto Magic	95.85%	Lucky Clover 10	93.90%	Treasure Amulet	94.99%	Zet Fruits	94.00%	<p>Представени от производителя „СиТи Интерактив“ ЕООД Par Sheets за всяка от игрите за всички възможни настройки и опции на TRTP%.</p>
Game Name	Min TRTP%																								
100 Fruitata Wins	94.40%																								
100x Crypto Magic*	94.73%/90.71%/95.49%/97.49%																								
100x Fresh*	95.93%/92.12%/95.62%/96.99%																								
12 Lucky Clovers	95.85%																								
20 Mega Star	95.79%																								
Football Hot*	95.93%/92.12%/95.62%/96.99%																								
Kyoto Magic	95.85%																								
Lucky Clover 10	93.90%																								
Treasure Amulet	94.99%																								
Zet Fruits	94.00%																								

		<p>Анализ на представени резултати в ЛИ на ИС от проведени изпитвания:</p> <p>За игра 100 Fruitata wins TRTP%- 94,40% 5 X 100000 последователни игри, активни 100 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=94,49%</p> <p>За игра 100x Crypto Magic 5 X 100000 последователни игри, Основен залог 30 кредита, множител 1, основна игра TRTP%- 94,73% общ залог 30 кредита, RTP%=94,82% BUY 5 Free Games TRTP%- 90,71% общ залог 1200 кредита, RTP%=90,52% BUY 10 Free Games TRTP%- 95,49% общ залог 2200 кредита, RTP%=95,34% BUY 15 Free Games TRTP%- 97,49% общ залог 3200 кредита, RTP%=97,44%</p> <p>За игра 100x Fresh 5 X 100000 последователни игри, Основен залог 30 кредита, множител 1, основна игра TRTP%- 95,93% общ залог 30 кредита, RTP%=95,92% BUY 5 Free Games TRTP%- 92,12% общ залог 1400 кредита, RTP%=91,99% BUY 10 Free Games TRTP%- 95,62% общ залог 2500 кредита, RTP%=95,87% BUY 15 Free Games TRTP%- 96,99% общ залог 3200 кредита, RTP%=97,02%</p> <p>За игра 12 Lucky Clovers TRTP%- 95,85% 5 X 100000 последователни игри, активни 10 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=95,78%</p>	
--	--	---	--

		<p>За игра 20 Mega Star TRTP%- 95,79% 5 X 100000 последователни игри, активни 20 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=95,82%</p> <p>За игра Football Hot 5 X 100000 последователни игри, Основен залог 30 кредита, множител 1, основна игра TRTP%- 95,93% общ залог 30 кредита, RTP%=96,03% BUY 5 Free Games TRTP%- 92,12% общ залог 1400 кредита, RTP%=92,05% BUY 10 Free Games TRTP%- 95,62% общ залог 2500 кредита, RTP%=95,67% BUY 15 Free Games TRTP%- 96,99% общ залог 3200 кредита, RTP%=96,98%</p> <p>За игра Kyoto Magic TRTP%- 95,85% 5 X 100000 последователни игри, активни 10 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=96,00%</p> <p>За игра Lucky Clover 10 TRTP%- 93,90% 5 X 100000 последователни игри, активни 10 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=93,83%</p> <p>За игра Treasure Amulet TRTP%- 94,99% 5 X 100000 последователни игри, активни 20 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=94,90%</p> <p>За игра Zet Fruits TRTP%- 94,00% 5 X 100000 последователни игри, активни 20 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=93,94%</p> <p>Резултатите от изпитанията са в допустимия RTP интервал.</p>	
--	--	---	--

Игри Diamond Tree	
Game Name	Min TRTP%
20 Mega Slot DT	90.83%
20 Star Party DT	90.35%
40 Mega Slot DT	90.60%
40 Treasures DT	90.68%
Chilli Fruits DT	90.58%
Lord of Luck DT	90.64%
Lucky Clover DT	90.68%
Moon Lord DT	90.92%
Mystic Moon DT*	91.03%/91.08%
Win Storm DT	90.72%
* - FG+Red Cat/ FG+Owl/Raven	
За игра 20 Mega Slot DT , TRTP%- 90,83% 5 X 100000 последователни игри, активни 20 линии, общ залог 30 кредита, RTP%=90,74%	
20 Star Party DT TRTP%- 90,35% 5 X 100000 последователни игри, активни 20 линии, общ залог 30 кредита, RTP%=90,22%	
40 Mega Slot DT TRTP%- 90,60% 5 X 100000 последователни игри, активни 40 линии, общ залог 60 кредита, RTP%=90,71%	
40 Treasures DT TRTP%- 90,68% 5 X 100000 последователни игри, активни 40 линии, общ залог 60 кредита, RTP%=90,66%	
Chilli Fruits DT TRTP%- 90,58% 5 X 100000 последователни игри, активни 10 линии, общ залог 15 кредита, RTP%=90,74%	
Lord of Luck DT TRTP%- 90,64% 5 X 100000 последователни игри, активни 40 линии, общ залог 60 кредита, RTP%=90,69%	

	<p>Lucky Clover DT TRTP%- 90,68% 5 X 100000 последователни игри, активни 5 линии, общ залог 15 кредита, RTP%=90,56%</p> <p>Moon Lord DT TRTP%- 90,92% 5 X 100000 последователни игри, активни 30 линии, общ залог 45 кредита, RTP%=90,98%</p> <p>За игра Mystic Moon DT, 5 X 100000 последователни игри, активни 30 линии, общ залог 45 кредита, Free Games + Cat TRTP%- 91,03% RTP%- 90,97% Free Games+Owl/Raven TRTP%- 91,08% RTP%- 91,12%</p> <p>Win Storm DT TRTP%- 90,72% 5 X 100000 последователни игри, активни 30 линии, общ залог 45 кредита, RTP%=91,00%</p> <p>В декларираните минимални проценти за възвръщаемост не са включени печалби от премии джакпот. В минималните проценти за възвръщаемост на игрите от серията Diamond Tree са включени само базовите стойности на трите нива на премията без проценти на нарастване. Базовите нива са част от таблицата на печалбите на основната игра. Резултатите от изпитанията са в допустимия RTP интервал.</p>	
2.2. да ограничава автоматично броя на игралните места на виртуалната игрална маса или виртуалния игрален автомат в зависимост от броя на едновременните игрални сесии, заявени от организатора в искането за издаване на лиценз;	Без ограничение в броя на едновременните игрални сесии поради характеристиките на игрите.	
2.3. да гарантира минимална продължителност от поне три секунди за всяка игрална сесия, с изключение на игрите на виртуални игрални автомати;	Виртуални игрални автомати - без ограничения в минималната продължителност на игралната сесия.	
2.4. да гарантира, че участието във всяка игра е в резултат на изрично съгласие от страна на участника;	За приемането на залога се изисква задължително потвърждение при извършване на залога чрез бутон „СТАРТ“/ „START“.	

	2.5. да предоставя на участника възможност да изпълнява действия „clicks“ върху изображения като „play“, „hold“, „draw“, „double“ и др. само в случаите, в които участникът е имал достатъчно време да прецени последиците от своето действие;	Потребителският интерфейс (видеобутони, дублирани и от част от бутоните на стандартна РС клавиатура) функционира правилно съобразно описаните на достъпните бутони функции и съгласно техническата документация.	
	2.6. да осигурява възможност провеждането на игрите и резултатите от тях да не зависят от характеристиките на оборудването на клиента и/или комуникационния канал;	Сървърът предоставя на всеки участник, осъществил връзка с ЦКС през страницата на организатора и извършил първоначална регистрация, да има достъп до всички функции на системата и да осъществява игра. След предоставянето на този достъп, работата на ЦКС не зависи от характеристиките на оборудването на клиента и/или комуникационния канал. Необходимо условие е устройството за достъп на клиента да е съвместимо с използвания комуникационен канал.	
	2.7. да осигурява възможност игрите, които включват симулирането на физически предмет (зар, колело на рулетката и други), да дават истински и справедливи резултати в съответствие с очакванията спрямо този физически предмет.	Няма игри, включващи симулация на физически предмет.	
3.	Игралният софтуер трябва да осигурява: 3.1. правилата (включително ограниченията спрямо игрите и начина, по който участникът играе) да са достъпни от всички страници на играта; 3.2. наименованието на играта да се визуализира на всички страници, свързани с играта; 3.3. салдото по игралната сметка на участника да е изобразено или достъпно на всички страници на играта; 3.4. на участника да се предоставя информация за размера на направения от него залог по всяка отделна игра.	Визуализира правилно, точно и ясно всичката необходима информация за осъществяване на игра чрез полета на екрана и бутони за достъп до съответната информация.	
4.	Централната компютърна система трябва: 4.1. да предоставя ясна и недвусмислена информация в момента на зареждане на игралната сметка на участника за валутата, в която се извършват залозите, както и обменния курс при необходимост от обмяна на валута; 4.2. да показва всички възможни печеливши комбинации в графичен вид и/или текстово поле, с изключение на хазартните игри със залагания върху резултати от спортни състезания и надбягвания с коне и кучета и хазартните игри със залагания върху случайни събития и със залагания, свързани с познаване на факти;	Визуализира правилно, точно и ясно всичката необходима информация за осъществяване на игра чрез бутон от екрана за осъществяване на игра или от началната страница на играта.	

	4.3. да показва ясно минималния и максималния залог, който може да бъде направен в играта; 4.4. да предоставя на участниците информация за начините за формиране и изплащане на печалби.		
5.	В текущата игра ЦКС трябва да показва: 5.1. ясно и изчерпателно резултатите от играта до нейното приключване; 5.2. печалбите по ясен и недвусмислен начин; 5.3. само печелившите комбинации, които клиентът може да спечели с избрания залог, освен за хазартните игри със залагания върху резултати от спортни състезания и надбягвания с коне и кучета и хазартните игри със залагания върху случайни събития и със залагания, свързани с познаване на факти.	Визуализира правилно, точно и ясно всичката необходима информация за осъществяване на игра чрез полета от екрана за осъществяване на конкретната игра и графично изображение на печелившите комбинации.	
6.	Централната компютърна система осигурява на участниците информация във връзка с участието им в игрите на български език независимо от използвания комуникационен канал.	Функцията се изпълнява от ЦКС. Правилата за осъществяване на всяка от игрите са достъпни на български език.	

3.2. Допълнителни изисквания по отношение на игрите на виртуално игрално оборудване

	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
1.	Визуализация и информация за игрите 1.1. Игралният софтуер трябва да показва всички игри на виртуалните игрални автомати по ясен и конкретен начин.	Сървърът предоставя възможност през ЦКС на организатора за достъп до всяка конкретна от активните игри чрез отделни полета/бутони с уникално наименование и специфично графично оформление за еднозначна идентификация. При избор на конкретна игра потребителският интерфейс позволява детайлно запознаване с вида на играта, начина за осъществяване на основни и специални залози и възможните печалби и премиите джакпот, ако играта участва във формирането и разпределението им.	
	1.2. Печалбите за всеки символ или комбинация от символи трябва да бъдат разположени на място, което има визуална връзка със съответния символ, като: - се показва броят символи, които водят до изплащане на печалба; - символи, попадащи в една и съща печеливша скала, се поставят в зона, свързана с тази печеливша скала; - при възможност да бъде спечелена печалба при различни комбинации от символи илюстрацията следва по ясен начин да показва комбинацията; - символът е с форма и цвят, които се използват непроменени във всяка игра, освен при използване на анимации.	Сървърът предоставя възможност през ЦКС на организатора за визуализация за всяка игра по отделно на цялата информация за символите и печалбите. Всяка игра използва различен комплект от символи и таблици на печалбите, описани правилно във визуализираните правила. При избор на конкретна игра се визуализира наименованието и бутон за достъп до екран, позволяващ детайлно запознаване с вида на играта и таблицата на печалбите, както и броя и видовете символи и функциите им	

		и възможните допълнителни, бонусни, безплатни и дублиращи игри и условията за формиране и разпределение на премиите джакпот, ако са налични за играта.	
	1.3. Игралният софтуер трябва да показва с графично изображение максималния залог, възможния брой кредити за залагане по всяка избрана линия, както и общия брой възможни линии.	Съобщение от началната страница на играта за допустимия максимален залог. Графичен цветови индикатор за залога, звуков и графичен или анимиран сигнал за достигане на максималния залог при избор. Графичен и цветови индикатор за всяка активна линия при активирането ѝ, изписване на общия брой активни линии. Пълна информация за броя и разположението на наличните линии в правилата на всяка игра.	
2.	Изисквания към игралният софтуер при игри с карти: 2.1. Ясно показва стойностите и боята на лицевите страни на картите за игра. 2.2. Показва по графичен начин броя на колодите, които се използват, ако се използва повече от една колода. 2.3. Възпроизвежда ясно всички възможни събития и резултати, предвидени за съответната игра с карти в правилата на организатора по чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ.	Не предоставя възможност	
3.	При игра на рулетка игралният софтуер визуално възпроизвежда колелото на рулетката.	Не предоставя възможност	
4.	Изисквания към игралният софтуер при игри със зарове: 4.1. При игри със зарове игралният софтуер визуално възпроизвежда традиционните зарове. 4.2. Ако използваните зарове не са традиционни, информация за това се съдържа в правилата на играта, като в тях се описва и дизайнът на заровете.	Не предоставя възможност	
5.	Изисквания към централната компютърна система при формиране на премия джакпот: 5.1. Действителните парични средства, които се прехвърлят към джакпот, съответстват на отчисленията, определящи въпросния джакпот, посочени в правилата по чл. 22, ал. 1, т. 11 ЗХ; тези парични средства не могат да надвишават 5 на сто от всеки залог за виртуалните игрални автомати или процента от всеки залог, посочен в правилата по чл. 22, ал. 1, т. 11 ЗХ, за останалите виртуални игри;	Игрите от <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> тип BG 003 могат да участват във формирането и разпределението на администрираните чрез програмен модул RGS Buffalo JP server на сървъра Elephant RGS (Remote Game Server) версия GS 5.4 премии джакпот тип Mystery или премии джакпот „HOT LUCK“ тип Mystery заедно със всички останали игри от сървъра. Премия <i>Mystery</i>: Конфигурирането се извършва през приложение RGS Reports меню Buffalo Settings/Fusion Systems . Отчисленията се натрупват бързо, коректно и	

	<p>изцяло във джакпота. До 4 прогресивни нива на премията, всяка със собствена начална стойност, начална и крайна стойност за спечелване, лимит на залога за натрупване и спечелване и процент на отчисление. Сумата на отчисленията за всички активни нива на джакпота не надхвърля 1%.</p> <p>Премия HOT LUCK: Конфигурирането се извършва през приложение RGS Reports меню Buffalo Settings/Fusion Systems. Отчисленията се натрупват бързо, коректно и изцяло във джакпота. 3 прогресивни и едно фиксирано ниво на премията, всяко със собствена начална стойност, и процент на отчисление. Сумата на отчисленията за всички активни нива на джакпота не надхвърля 1%.</p> <p>За игрите от серията Diamond Tree съвърът формира</p> <p>Премия Diamond Tree тип Multi-Level Progressive Конфигурирането се извършва през приложение RGS Reports меню Global Settings/ Diamond Tree/Mermaid Quest Setting. Отчисленията се натрупват бързо, коректно и изцяло във джакпота. 3 прогресивни нива на премията, всяко със собствена начална стойност и процент на отчисление. Сумата на отчисленията за всички активни нива на джакпота не надхвърля 5%.</p>	
<p>5.2. в игра, която формира повече от една премия джакпот, всяка със собствено отчисление, общата сума на отчисленията от всеки залог не надхвърля процента по т. 5.5.1;</p>	<p>В страницата на настройките сумата от всички отчисления за всичките 4 прогресивни нива на премия Mystery заедно не може да бъде повече от 1%.</p> <p>В страницата на настройките сумата от всички отчисления за всичките 3 прогресивни нива на премия HOT LUCK заедно не може да бъде повече от 1%.</p> <p>В страницата на настройките сумата от всички отчисления за всичките 3 прогресивни нива на премия Diamond Tree заедно не може да бъде повече от 5%.</p>	

	<p>5.3. текущата стойност на премията се визуализира в потребителския интерфейс на всяка игра, участваща във формирането ѝ;</p>	<p>В интерфейса на игрите има полета за визуализация на текущото състояние на 4-те прогресивни нива на премията Mystery, във формирането и разпределението на които участва (когато джакпота е активен за тази игра). В интерфейса на игрите има полета за визуализация на текущото състояние на 3-те прогресивни нива на премията HOT LUCK, във формирането и разпределението на които участва (когато джакпота е активен за тази игра). Общата стойност на фиксираната премия HOT LUCK е обявена в правилата на съответната игра. В интерфейса на всяка от игрите от серията Diamond Tree има полета за визуализация на текущото състояние на 3-те прогресивни нива на премията.</p>	
	<p>5.4. когато условие за спечелване на премията е формиране на печеливша комбинация, свързана с определени условия (залог, деноминация, линия на формиране и др.), тези условия са описани в правилата на играта; когато играта формира повече от един джакпот с условие за спечелване – формиране на определена печеливша комбинация, правилата на играта еднозначно определят кой от тях при какви условия може да бъде спечелен;</p>	<p>Формираните премии джакпот Mystery и HOT LUCK са тип Mystery, активират се на случаен принцип и не са свързани с формиране на печеливша комбинация в основната игра. Премията Diamond Tree</p>	
	<p>5.5. когато джакпотът заменя някаква печалба от таблицата на печалбите на играта, началната стойност след спечелването му не е по-ниска от заменената печалба, с отчитане на залога и деноминацията;</p>	<p>Премии тип Mystery – не заменят печалба от таблицата на печалбите.</p>	
	<p>5.6. спечелването на премията може да бъде свързано само с участие в играта, при предварително определени чрез конфигуриране на джакпота условия (залог, време, начална и крайна стойност на натрупване и др.), без да е свързано с формирането на определена печеливша комбинация – премия мистери джакпот;</p>	<p>Премия Mystery - системата определя на случаен принцип един от изпълняващите предварително зададените условия за спечелване активен участник, осъществяващ игра, и директно изплаща съответното спечелено ниво чрез въвеждане в кредита. Премия HOT LUCK- системата определя на случаен принцип един от изпълняващите предварително зададените условия за спечелване активен участник, осъществяващ игра, и стартира допълнителната игра за определяне на едно от 3-те прогресивни нива, което ще бъде спечелено. Директно изплаща съответното спечелено ниво чрез въвеждане в кредита. Скатерните печалби от премията HOT LUCK се изплащат чрез директно въвеждане в кредита.</p>	

		<p>Премия Diamond Tree - системата определя на случаен принцип един от изпълняващите предварително зададените условия за спечелване активен участник, осъществяващ игра, и стартира бонусната игра с допълнителни печалби и възможност за спечелване на едно или няколко от 3-те прогресивни нива. В допълнителната игра може да не бъде спечелено прогресивно ниво от премията, а само парични печалби. Сумите от прогресивните нива се прибавят към общата печалба от бонусната игра и директно се изплащат чрез въвеждане в кредита.</p>	
	<p>5.7. когато се допуска разпределението на премията или нивата на премията джакпот да се определи чрез допълнителна за играта бонусна игра (извън таблицата на печалбите на основната игра), осъществявана в интерфейса на играта или в допълнителен интерфейс, достъпът до тази игра се осъществява при формиране на определена печеливша комбинация или на случаен принцип;</p>	<p>HOT LUCK - допълнителна игра, която прекъсва осъществяваната основна игра след изплащане на всички печалби по нея. Стартирането на допълнителната игра гарантира спечелването на едно от трите прогресивни нива на премията. Резултатът от допълнителната игра определя спечеленото ниво.</p>	
	<p>5.8. когато премията е с условие за спечелване при формиране на определена печеливша комбинация, възможност за промени в конфигурационните параметри се предоставя само след спечелването ѝ; когато премията е мистери с повече от едно ниво на натрупване, при промяна на конфигурационните параметри се запазват натрупаните в тях суми;</p>	<p>Натрупванията по джакпота не могат да бъдат променени, след пускането му в експлоатация. При промяна на конфигурационните параметри се запазват натрупаните в нивата на джакпота суми.</p> <p>Промените на конфигурационните параметри на премиите Mystery и HOT LUCK от модул RGS Buffalo JP server се извършват през приложение RGS Reprts в меню Buffalo Settings/Fusion Systems при избор на съответния джакпот, при достъп с допълнителна оторизация. Промените на конфигурационните параметри на премията Diamond Tree се извършва през приложение RGS Reports меню Global Settings/ Diamond Tree/Mermaid Quest Setting.</p>	
	<p>5.9. когато даден джакпот бъде спечелен, във всяка игрална сесия, свързана с този джакпот, има индикация за настъпването на това събитие.</p>	<p>Изпраща се информация до всички сесии, свързани със джакпота.</p>	
6.	<p>Допълнителни изисквания при формиране на премия джакпот.</p> <p>6.1 Игралният софтуер трябва да гарантира, че джакпот параметрите не могат да се променят до приключване на текущата игра на всеки участник, който играе за дадения</p>	<p>Текущото ниво на джакпота се взема от играта в началото на сесията и се натрупва и печели по правилата от момента на започването на игра. Всички промени по конфигурацията по</p>	

	джакпот.	време на играта, ще се отразят едва във следващата сесия на играча.	
	6.2. Подмяната на джакпот система влиза в сила след спечелване на текущия джакпот.	Подмяна или деактивиране на джакпот може да бъде извършено само след спечелването му, ако деактивирането е предварително конфигурирано.	
7.	Визуализация и информация за премията джакпот 7.1. Игралният софтуер трябва да гарантира, че сумата на текущия джакпот се изобразява на оборудването на всички участници през максимален интервал от време от 30 секунди.	Актуализират се през 2 секунди.	
	7.2. Игралният софтуер трябва ясно да показва дали участникът играе за даден джакпот.	Системата визуализира само активните нива на джакпота и участникът винаги играе за само за визуализираните нива.	
8.	Допълнителна информация за премията джакпот, формирана от централната компютърна система 8.1. Игралният софтуер поддържа подробен и изчерпателен дневник, който подлежи на одит на информационната сигурност и записва текущия статус на джакпота, включително следната информация: <ul style="list-style-type: none"> - дата и час на всяко събитие; - конфигурация; - размер на натрупаните отчисления; - печалби; - достъп на оторизирания персонал; - вид на събитието/действието. 	Системата извършва всички записи по реално сървърно време UTC+0 без корекции. Премии <i>Mystery</i> и <i>HOT LUCK</i> През приложението RGS Reports раздел Buffalo Reports при достъп с необходимата оторизация съответната информация е достъпна през основно меню във следните справки: <ul style="list-style-type: none"> - дата и час на всяко събитие - Buffalo Reports/Hits; - конфигурация и размер на натрупаните отчисления - Buffalo Reports/ Levels Accounting; - печалби - Buffalo Reports /Hits; - достъп на оторизирания персонал и вид на събитието/действието - Buffalo Reports /Audit. Премия <i>Diamond Tree</i> Конфигурирането се извършва през приложение RGS Reports меню Global Settings/ Diamond Tree/Mermaid Quest Setting. Премия <i>Diamond Tree</i> <ul style="list-style-type: none"> - дата и час на всяко събитие – Progressive JP/ Progressive JP Hits; - конфигурация Global Settings/ Diamond Tree/Mermaid Quest Setting и размер на натрупаните отчисления - Progressive JP/ Progressive JP Current; - печалби - Progressive JP/ Progressive JP Hits; - достъп на оторизирания персонал и вид на събитието/действието – Auditn Log/System Audit. 	

	8.2. Игралният софтуер запаметява статуса на джакпота на дублиращ технически носител, с висока степен на защита на данните.	Цялата информация за джакпотите се съхранява на огледални дублирани носители - основен и резервен сървър и се архивира в сървъра за архивни копия.	
	8.3. Игралният софтуер възпроизвежда информацията за сумите на премия джакпот и печалбите на джакпота въз основа на размера на направения залог на участника за формиране на джакпот.	В полето на всяка игра се визуализира текущото състояние на всички премии, във формирането и разпределението на които участва. През приложението RGS Reports при достъп с необходимата оторизация се визуализира информация за всяка от спечелените премии с дата и час на всяко събитие, сума на спечелване и залога за спечелване <ul style="list-style-type: none"> - за премии Mystery и HOT LUCK в раздел Buffalo Reports при избор на справка Hits; - За премия Diamond Tree в раздел Progressive JP/ Progressive JP Hits. 	

3.3. Управление на хазартните игри.

№	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
1.	<p>Активиране и деактивиране на игри и участници</p> <p>1.1. Централната компютърна система трябва да разполага със средства за незабавно активиране и деактивиране на отделни игри, на всички игри и на всеки участник.</p> <p>1.2. Информацията относно активирането и деактивирането по т.4.1.1 се съхранява в регистър.</p>	<p>Сървърът предоставя възможност след заявка на организатора или през специализирано приложение при оторизиран достъп, за активиране и деактивиране на достъпа на потребители до игрите, за които е оторизиран за използване. Функцията е достъпна през RGS Reports меню "Settings/Site Games" при избор на меню Edit за конкретна игра в раздел Base Site Game Settings с промяна на статуса Is Activate – YES/NO. ЦКС на организатора може да е оторизиран за достъп на само част от достъпните през сървъра игри.</p> <p>Деактивирането на участници се осъществява от ЦКС на организатора. Сървърът поддържа уникална за всеки участник идентификация по Player ID.</p> <p>Сървърът предоставя автоматично на ЦКС на организатора необходимата информация за активирането и деактивирането за формирането на съответния регистър.</p> <p>Сървърът поддържа собствен служебен log файл - бутон Load</p>	

		Audits/All за действията на всеки оторизиран потребител и за направените промени.	
	1.3. Когато дадена игра е деактивирана, тя е недостъпна и се визуализира като недостъпна през целия период на деактивиране.	Сървърът не предоставя възможност за достъп до деактивирана през ЦКС на организатора по реда на оторизацията игра.	
	1.4. Когато дадена игра е деактивирана, участникът може да завърши всички започнати и провеждани към момента на деактивирането други игри.	Оторизацията за достъп се дава поотделно за всяка игра. Всички игри, оторизирани за достъп са активни и могат да бъдат осъществявани независимо от деактивираните игри.	
	1.5. Когато дадена игра с няколко етапа (т.е. игра, която се състои от няколко стъпки на провеждане) е деактивирана, участникът завършва започнатата игра до приключване на всички етапи. Ако това не е възможно, участниците трябва да бъдат информирани за това обстоятелство от ЦКС, както и да бъде запазена информация за играта.	При деактивация на игра сървърът незабавно забранява започването на нови сесии и позволява приключването на всички активни сесии на играта, която е деактивирана.	
2.	Незавършени игри 2.1. Централната компютърна система предоставя възможност на участника да завърши всяка незавършена игра. Играта се счита за незавършена в следните случаи: - загуба на връзка, с изключение на случаите на провеждане на игра по чл. 60 и 62 ЗХ; - рестартиране на системата; - деактивиране на игрите; - рестартиране на системата на участника и повторен опит за достъп на участника до системата; - изключване на участника по причини, независещи от него.	Сървърът предоставя автоматично възможност за завършване на всяка незавършена игра от момента на прекъсване.	
	2.2. След отстраняване на причините за незавършване на играта по т.4.2.1. ЦКС показва незавършените игри на участника. Случай, при който бъде преустановено участието на играча в игра с повече от един участник или турнирна игра поради причини, които не се дължат на ЦКС, не се счита като незавършена игра за въпросния участник.	Сървърът автоматично завършва всяка незавършена игра след отстраняване на причините за прекъсването и.	
	2.3. Централната компютърна система осигурява отчитане на всички незавършени игри и предоставяне на информация на участника за статуса на тези игри и състоянието на залозите му.	Сървърът предоставя автоматично на ЦКС на организатора необходимата информация за всички незавършени игри. Сървърът съхранява информация за всички незавършени игри, независимо от причината. Информацията е достъпна през приложението RGS Reports в раздел Support - Unfinished/Problematic games и подробни справки в раздел Monitor/RGS Monitor бутон Load Audits – справка Audits (Unfinished games) .	

	2.4. Залози, които са блокирани в незавършени игри, които могат да бъдат завършени, се съхраняват в отделна системна сметка до приключване на играта. Незавършените игри трябва да бъдат показвани поотделно в игралната сметка на участника.	Сървърът съхранява цялата информация за залози, блокирани в незавършени игри, до завършването им в отделна сметка и предоставя автоматично на ЦКС на организатора необходимата информация.	
	2.5. Организаторът предвижда в правилата по чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ реда и начина за приключване на незавършените игри, както и условията за възстановяване на направения от участник залог в случаите на незавършена игра. Срокът, в който организаторът трябва да вземе решение по отношение на незавършените игри, не може да бъде по-дълъг от 30 дни.	Сървърът предоставя възможност през ЦКС на организатора за автоматично приключване или за приключване съгласно правила на съответната игра и организатора.	
	2.6. Ако ЦКС не може да осигури завършването на незавършена игра, тя изчислява всички суми, които са дължими на участника.	Сървърът предоставя възможност през ЦКС на организатора за автоматично приключване или за приключване съгласно правила на съответната игра и организатора, предоставяйки информация за всички дължими суми.	
3.	Обработване на грешки	Сървърът предоставя автоматично на ЦКС на организатора необходимата информация за всички системни грешки, възникнали в процеса на работа и осигурява визуализация на грешките в интерфейса на игрите.	
	3.1. Централната компютърна система съдържа и процедура за обработване на грешки.		
	3.2. Централната компютърна система записва всички системни грешки, включително тяхната причина и разрешение.	Сървърът предоставя автоматично на ЦКС на организатора необходимата информация. Сървърът съхранява детайлна информация RGS Reports , раздел Audit Log справка System Audit .	
	3.3. Системна грешка се счита всяка настъпила промяна в системата, вследствие на фактори, изключващи човешка намеса, нарушаващи нейната цялост и функционалност.	Всички прекъсвания по време на игралните сесии се отразяват в информацията за сесията в RGS Reports , раздел Audit Log справка System Audit . Детайлна информация се предоставя и през раздел Support/Spin by spin с филтри по игра, ID на играча и времеви интервал.	
	3.4. Централната компютърна система генерира доклад въз основа на данните, събрани по т.3.3.2.	Системата предоставя автоматично на ЦКС на организатора необходимата информация за генериране на доклади. Всички регистри на RGS Reports на сървъра позволяват формиране на доклади в CSV или xlsx формат с използване на филтри чрез бутон "Display report" от менюто.	
4.	Допълнителни изисквания		
	4.1. Централната компютърна система не трябва да допуска възможността участниците да играят сами срещу себе си. Начините за предотвратяване на такава възможност се описват в правилата на организатора по чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ.	Сървърът не предоставя възможност поради характеристиката на игрите.	

3.4. Използване на генератори на случайни числа.

№	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
1.	Игрите, при които резултатите се представят като основани на случаен принцип, следва да се базират на генератор за случайни числа, който да е изпитан от лаборатория, включена в списъка по чл. 20, ал. 1, т. 4 от ЗХ.	Игровият сървър <i>Elephant RGS</i> използва генератор на случайни числа RNG v6316, производител „СиТи Интерактив“ ЕООД, изпитан от BMM testlabs, Spain, (Evaluation Report №RNG.CRO.CATE.1018.01.02 03.08.2021). Контролни суми (SHA1) на критичните модули: (През приложението RGS Reports , меню Server Cert/Certificates Status при избор по Certificate: RNG v.6316 , бутон Display report:) LinuxUrandom.pm: D6893CAA6F2B2A8414C67BA2140F08C19D3C73CE LinuxUrandomQueue.pm: DEE2C8460E56767EAA7EEB776F176EECBA00CEF7 RNG.pm: B5ADAA3D6C44132799960B36889B2D9224553EF8	
2.	Игри от разстояние, при които за генератор на случайни числа се използва игрална маса в игрално казино 2.1. За хазартни игри при онлайн залаганията и игрите чрез други електронни съобщителни средства, при които за ГСЧ се ползва игрална маса в игрално казино, се прилагат общите задължителни игрални условия и правила за хазартни игри в игрално казино съгласно наредбата по чл. 17, ал. 3, т. 1 от ЗХ и утвърдените от изпълнителния директор на НАП на основание чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ правила.	Сървърът не използва игрална маса в наземно игрално казино като генератор на случайни числа.	
	2.2. Игралните маси от игрално казино трябва да са от тип и модификация, вписани в регистъра по чл. 20, ал. 2 от ЗХ.	Сървърът не използва игрална маса в наземно игрално казино като генератор на случайни числа.	
	2.3. Централната компютърна система ограничава автоматично броя на игралните места на виртуалната игрална маса в зависимост от броя на едновременните игрални сесии, заявени от организатора при издаване на лиценз.	Сървърът не използва игрална маса в наземно игрално казино като генератор на случайни числа. Без ограничение в броя на едновременните игрални сесии поради характеристиките на игрите.	
	2.4. Игралното оборудване от наземното казино се използва единствено като ГСЧ. Виртуалната игрална маса може да има собствен виртуален ГСЧ за различните игри (рулетка, игри на карти, зарове и др.).	Не предоставя възможност	
	2.5. Изисквания към видеонаблюдението при използване на игрални маси в игрално казино: - централната компютърна система за хазартни игри, в които за ГСЧ се използва игрална маса в казино, включва	Не предоставя възможност	

	<p>видеонаблюдение;</p> <ul style="list-style-type: none"> - видеонаблюдението се извършва по начин, който да осигурява доказателства за спазване на правилата на играта и за идентифициране на евентуални отклонения; - видеонаблюдението осигурява информация за датата и часа на всяко събитие. 		
--	--	--	--

4. Регистри за функционирането на системите (М 702-6/2021: т.3.1, т.6.4, т.6.5)

№	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
1.	<p>1.1 Централната компютърна система съдържа и съхранява следната информация:</p> <ul style="list-style-type: none"> - всички игрални сесии на участниците; 	<p>Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Информацията се съхранява и в регистрите на сървъра <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i>. Детайлна справка за всеки играч и за всяка игра е достъпна през приложението RGS Reports раздел Support/Spin by spin с филтри по идентификатор на играч <i>Player ID</i>, индивидуален номер на игра <i>Spin ID</i> и времеви интервал.</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> - потребителско име на участниците, парола в криптиран вид, IP адрес или номер на електронното съобщително средство, от което е направена регистрацията за участие, и история на промените в тези данни; 	<p>Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. IP адресите се регистрират в RGS Reports раздел Support/Players Session</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> - всички игрални сметки (активните и деактивирани), отразяващи депозирани средства, извършените залози и изплатените печалби на участниците; 	<p>Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Сървърът <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> предоставя на ЦКС необходимата информация за правилното отразяване на извършени залози и изплатени печалби.</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> - всички трансфери на данни между профилите на регистрираните потребители и индивидуалните игри; 	<p>Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Сървърът <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> предоставя на ЦКС необходимата информация за правилното отразяване на извършени залози и изплатени печалби. Информацията се съхранява и в регистрите на сървъра и е достъпна през приложението RGS Reports раздел Support/ Spin by spin с филтри по идентификатор на играч <i>Player ID</i>, Games и времеви интервал.</p>	
	<ul style="list-style-type: none"> - всички корекции, бонуси и други действия, отразяващи се върху сумите по игралните сметки. 	<p>Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Сървърът <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> съхранява информация предоставя на ЦКС необходимата информация за правилното отразяване на действията по всички корекции и бонуси.</p>	

2.	2.1. Централната компютърна система генерира доклади за: - всички клиентски регистрации; - всички регистрирани участници с информация за техните игрални сметки, както и за датата на регистрация	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Сървърът <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> не осъществява клиентски регистрации. Сървърът <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> предоставя на ЦКС необходимата информация за правилното отразяване на информацията за клиентските сметки.	
3.	3.1. Информацията по т. 1.1. подлежи на одит на информационната сигурност съгласно Наредбата за минималните изисквания за мрежова и информационна сигурност, приета с Постановление № 186 на Министерския съвет от 2019 г. (ДВ, бр. 59 от 2019 г.).	Производителят „СиТи Интерактив“ ЕООД притежава валиден сертификат за изпълнение на изискванията на ISO/IEC 27001: 2022.	Сертификат № 01 153 2120070, валиден от 17.06.2024г. на TÜV Rheinland Cert. GmbH
4.	Информация за участниците и клиентските сесии 4.1. Действията на участника по време на клиентската сесия се записват в регистър като информация за сесията.	Сървърът <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> предоставя автоматично на ЦКС на организатора необходимата информация за клиентските сесии. Информацията се съхранява и в регистрите на сървъра в раздели Support/Spin by spin на приложение RGS Reports по отделно за всяка игра с идентификация по индивидуалното потребителско име на всеки участник и номер на игра и филтри по времеви период.	
	4.2. Централната компютърна система на организатора трябва да съхранява информация и да дава възможност за генериране на извадка от базата данни за клиентската сесия, участника и игрите съгласно изискванията на Наредбата по чл. 17, ал. 3, т. 6 от ЗХ.	Системата предоставя автоматично на ЦКС на организатора необходимата информация за съхранение. Сървърът <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> позволява генерирането на извадки от всички собствени бази данни или извадки от в CSV или xlsx формат с използване на филтри и за избран времеви интервал чрез бутон "Display report" от менюто.	
	4.3. Централната компютърна система съхранява следната информация за клиентската сесия: - идентификационен номер на клиента; - начална и крайна дата и час на сесията; - IP адресите или номерата на електронните съобщителни средства, от които участникът е осъществил достъп за сесията; - обща сума, която е била заложена по време на сесията; - обща заложена сума, по която са акумулирани печалби по време на сесията; - обща сума, която е била депозирана в игралната сметка по време на сесията (с отбелязване на времето); - обща сума, която е била изтеглена от игралната сметка по време на сесията (с	Сървърът автоматично предоставя на ЦКС на организатора информация за ID номер на клиента, начален и краен момент на сесията, IP адресите от които участникът е осъществил достъп за сесията, обща сума, която е била заложена по време на сесията, обща заложена сума, по която са акумулирани печалби по време на сесията, обща сума, която е била депозирана в игралната сметка по време на сесията (с отбелязване на времето), обща сума, която е била изтеглена от игралната сметка по време на сесията (с отбелязване на времето), дата, час и продължителност на игралната	

	<p>отбелязване на времето);</p> <ul style="list-style-type: none"> - начална и крайна дата и час на игралната сесия на участника; - причина за края на сесията; - информация за играта по време на сесията. 	<p>сесия на участника, причина за края на сесията, информация за играта по време на сесията. Информацията се приема и изпраща по уникални, формирани от ЦКС, кодове на заявките и идентификатор на играча Player ID и се идентифицира еднозначно.</p>	
	<p>4.4. Централната компютърна система съхранява следната информация за участника:</p> <ul style="list-style-type: none"> - информация за определяне самоличността на участника; - информация и салдото и движението на игралната сметка; - деактивирани игрални сметки и причината за тяхното деактивиране. 	<p>Сървърът предоставя автоматично на ЦКС на организатора необходимата информация, необходима за отразяване на промените в сметките на клиентите.</p>	
	<p>4.5. Централната компютърна система съхранява следната информация за всяка игрална сесия на участника:</p> <ul style="list-style-type: none"> - идентификационни данни на участника; - идентификация на играта и нейния вариант; - информация за изиграните от участника игри; - начален час на започване на играта; - салдо към момента на започване на играта; - залог (с отбелязване на времето когато е направен); - статус на играта (текуща, приключена, неприключена и др.); - изход от играта (с отбелязване на времето); - печалба от джакпота (ако е приложимо); - време на приключване на играта; - печалби; - салдо на игралната сметка в края на играта; - всички игри, които не са били приключени, както и причината за това. 	<p>Сървърът автоматично предоставя на ЦКС на организатора цялата информация. Информацията се приема и изпраща по уникални, формирани от системата, кодове на заявките и Player ID на играчите и се идентифицира еднозначно по тях. Сървърът съхранява и детайлна информация раздел Support/Spin by spin на приложението RGS Reports с филтри по идентификатор на играч Player ID, индивидуален номер на игра Spin ID и времеви интервал.</p>	
	<p>4.6. Централната компютърна система съхранява информация относно следните събития:</p> <ul style="list-style-type: none"> - финансови трансакции – депозити или тегления, равни на или надвишаващи 15 000 евро или левовата им равностойност, независимо дали трансакцията е осъществена чрез една операция или чрез няколко свързани операции; - промените, направени в параметрите на игрите; - промените, направени в джакпот параметрите; - нови джакпоти; - изплащане на джакпота; - премахване на джакпота; - създаването/установяването на игрална сметка от участника, както и нейното деактивиране/закриване; - промените, направени в информацията за участника; - загуба на комуникация с оборудването на участника. 	<p>Сървърът автоматично предоставя на ЦКС на организатора цялата информация за промените в наблюдаваните параметри. Информацията се приема и изпраща по уникални, формирани от ЦКС, кодове на заявките и Player ID на играчите и се идентифицира еднозначно по тях.</p>	

5.	Допълнителни изисквания 5.1. Централната компютърна система поддържа регистър на всички участници в игрите по чл. 71, ал. 2 и чл. 73 ЗХ.	Функцията се изпълнява от ЦКС на организатора. Сървърът <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> не предоставя достъп до хазартни игри и турнири на игри, организирани в игрално казино.	
-----------	--	---	--

5. Защита и съхранение на информацията. (М 702-6/2021: т.8)

№	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
1.	Централната компютърна система на организатора следва да осигурява: 1.1. непрекъснатост на работния процес при прекъсване на електрозахранването;	Основният и резервният сървъри се намират в климатизирани помещения, с осигурено непрекъсваемо електрозахранване в специално изградени за целта пространства от типа Data Centre.	
	1.2. поддържане на регистър за функционирането на системата и генериране на доклади на основа на регистъра;	Сървърът следи функционирането си чрез система RGS Monitor и чрез вградените функции на средата VMware и приложението на системата NAKIVO. Всяка от системите съхранява записите, които са достъпни за персонала със съответната оторизация. Регистърът е достъпен през приложение RGS Reports в раздел Monitor/ RGS Monitor	
	1.3. разпознаване и предотвратяване на неоторизирания достъп и активиране на неоторизиран и/или зловреден код.	Система базирана на PFSense firewall, Shorewall, осигуряваща връзката с ЦКС, и вградените функции на средата VMware системата NAKIVO.	
	1.4. непрекъснат дистанционен достъп на органите на НАП и Държавна агенция „Национална сигурност“ до контролния локален сървър по чл. 6, ал. 4 от ЗХ.	Функциите се изпълняват от ЦКС. <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> предоставя достъп на оторизиран потребител на организатора до предвидената информация през приложение RGS Reports .	
2.	Защита на информацията. 2.1. Централната компютърна система следва да е конструирана по такъв начин, че сървърите (финансов и/или игрови) в същия домейн за излъчване да не дават възможност за алтернативни мрежови пътеки, преодоляващи защитната стена.	Функциите се изпълняват от ЦКС	
	2.2. Защитната стена има ограничаващи, подсиуряващи, контролиращи, обезопасяващи защитни функции и достъпът до нея се осъществява само през акаунтите на свързани с нея административни потребители.	Функциите се изпълняват от ЦКС	
	2.3. Достъпът до защитната стена трябва да е ограничен до работните станции в рамките на базовата конфигурация.	Функциите се изпълняват от ЦКС	
	2.4. Защитната стена отхвърля и не допуска пакети от данни и/или команди, които се заявяват извън базовата конфигурация.	Функциите се изпълняват от ЦКС	

	2.5. Всяка защитна стена поддържа дневник, подлежащ на контрол и одит, който съдържа всички успешни и неуспешни опити за свързване и промени в параметрите, които оказват влияние на позволенията за свързване.	Функциите се изпълняват от ЦКС Сървърът поддържа и LOG файлове за функционирането на своите защитни стени.	
3.	Пренос на данни 3.1. Всички данни, които са изпратени посредством обществените мрежи, трябва да бъдат криптирани. 3.2. Всички връзки между географски разпръснатите системи изискват идентификация, оторизация и верификация. 3.3. Всички комуникации между географски разпръснатите системи трябва да бъдат защитени срещу: - непълно предаване; - погрешно рутиране и неототоризирано постъпване на съобщения; - неототоризирана промяна на съобщенията; - неототоризирано оповестяване на информация; - неототоризирано дублиране на съобщенията; - неототоризирано пускане на ЦКС.	SSL/https за връзка с ЦКС. Връзките между основния и резервния сървър е в затворена вътрешна мрежа. Връзката между сървърите на системата и ЦКС е ограничена по IP адрес и чрез SSL/https или SSH сертифициране. Връзката между сървърите на системата и ЦКС и между разпръснати компоненти на системата чрез SSL/https или SSH осигурява необходимата защита. Системата наблюдава качеството на връзката и автоматично превключва използването на каналите за връзка.	.
4.	Организаторът на хазартни игри използва защитен първичен DNS (Система за домейн имена – Domain name system), както и вторичен DNS, който е физически отделен от първичния.	Функциите се изпълняват от ЦКС	
5.	Централната компютърна система следва да поддържа регистри за събития, свързани с информационната сигурност, които подлежат на одит на информационната сигурност. Информацията в регистрите се архивира на всеки 6 месеца и се съхранява за срок не по-малък от 5 години.	Функциите се изпълняват от ЦКС. Данните за функционирането на <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> се съхраняват в база данни на основния и резервния сървър, ("Fail over" процедура на VMware среда) както и в допълнително репликиращо копие на физически разделен носител в Data Center от системата и се архивират по процедура на производителя през система NAKIVO.	

6. Оторизация и достъп на служители и потребители (М 702-6/2021: т.9 и т.10)

6.1. Контрол върху достъпа

Игрите от *Elephant RGS (Remote Game Server)* тип BG 003 са предназначени за работа с игрален сървър *Elephant RGS (Remote Game Server)* версия GS 5.4, производител „СиТи Интерактив“ ЕООД (Протокол от изпитване № КС-142 от 27.03.2024г. на Лаборатория за изпитване на игрални съоръжения, БИМ) и се управляват, администрират и отчитат през приложението му *RGS Reports* заедно с всички включени в него игри.

Игралният софтуер на *Elephant RGS (Remote Game Server)* версия GS 5.4 не осъществява функции по контрол на достъпа и оторизация на участниците. Игралният софтуер на системата предоставя автоматично необходимата информация за правилното функциониране на системата като обработва и връща всяка заявка/обръщение индивидуално съобразно изпращаните от ЦКС идентификационни кодове. ЦКС няма достъп до административни функции на системата. Игралният софтуер на *Elephant RGS (Remote Game Server)* версия GS 5.4 поддържа интерфейс за достъп с дефиниране на административни групи и индивидуални потребители с персонализация на всеки потребител с име и парола за достъп с проверка за повтораемост. Достъпът се извършва само от предварително дефинирани в системата потребители с точно определени нива на оторизация. Достъпът до административните функции на модула RGS QA Server изисква допълнителна отделна оторизация. Игралният софтуер на *Elephant RGS (Remote Game Server)* версия GS 5.4 няма достъп до данни за участниците, игрални сметки, до специални права и привилегии.

№	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
1.	Достъп на участници 1.1. Организаторът на хазартни игри трябва да въведе строга политика за идентифициране, оторизиране и верифициране правото на достъп на участника..	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора.	
	1.2. Централната компютърна система прекратява достъпа на участника до системата в случай, че той не е активен за определен период от време през клиентската сесия, посочен в правилата на организатора съгласно чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ., като са посочени и условията при които може да се поднови достъпа на участника.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора	
2.	Достъп на служители 2.1. Организаторът на онлайн залагания създава процедура за определяне на нива на достъп до ЦКС на служители, консултанти или трети лица в зависимост от естеството на възложените им задължения и съобразно сключените договори с тях.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Достъпът до административните функции на игровия сървър се извършва само от предварително дефинирани в системата му потребители с точно определени нива на оторизация. Игровият сървър не позволява администриране през ЦКС на организатора с изключение на функцията по активиране или деактивиране на игри и бонуси за участниците в игрите от системата.	
	2.2. Организаторът на онлайн залагания създава процедура за незабавно спиране на достъпа до ЦКС на служители, консултанти или трети лица, с които организаторът е прекратил договорни отношения.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Достъпът до административните функции на игровия сървър се извършва само от предварително дефинирани в системата му потребители с точно определени нива на оторизация. Игровият сървър не позволява администриране през ЦКС на организатора с изключение на	

		функцията по активиране или деактивиране на игри и бонуси за участниците в игрите от системата.	
	2.3. Централната компютърна система трябва да има строги ограничения по отношение на достъпа на служители, консултанти или трети упълномощени лица за разкриване на информация за участниците, игрални сметки, до специални права и привилегии.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Достъпът до административните функции на игровия сървър се извършва само от предварително дефинирани в системата му потребители с точно определени нива на оторизация.	
	2.4. Централната компютърна система поддържа акаунти на служители, консултанти или трети упълномощени лица с диференцирани права на достъп и привилегии.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Достъпът до административните функции на игровия сървър се извършва само от предварително дефинирани в системата му потребители с точно определени нива на оторизация.	
	2.5. Централната компютърна система контролира задаването и разпределението на пароли и права на достъп на служителите, консултантите или третите упълномощени лица.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора Игровият сървър не позволява администриране през ЦКС на организатора с изключение на функцията по активиране или деактивиране на игри от системата.	
3.	Допълнителни изисквания за достъп	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора	
	3.1. Централната компютърна система следва да има достъп до мрежовите функции, а служителите трябва да са преминали процеса на идентифициране, оторизиране и верифициране, преди да получат достъп до мрежовите функции.		
	3.2. Централната компютърна система не допуска неоторизиран вътрешен достъп или достъп от страна на участници до мрежовите функции.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора.	
	3.3. Всеки потребител разполага с уникално потребителско име или идентификационен номер, който не може да се използва от друго лице.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора	
	3.4. Функциите за управление на маршрутизацията се прилагат за контролиране на достъпа до важните системни компоненти.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора	
	3.5. Централната компютърна система не трябва да позволява на лица без оторизиран достъп да инсталират съоръжения или софтуер, които могат да заобиколят системните контролни елементи и контролните елементи за валидност в ЦКС.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора	
	3.6. Всички операционни системи и инсталации в ЦКС се ограничават, доколкото е възможно, до основни (безопасни) функции.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора.	
4.	Работата на ЦКС по управлението на системата, групите на участниците и системния софтуер трябва да бъдат в отделни мрежи.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора	
5.	Организаторите на хазартни игри прилагат процедури за контрол на достъпа до операционната система,	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Достъпът до административните функции на	

	софтуера, информацията и сигурността.	<p><i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> се извършва само от предварително дефинирани в системата му потребители с точно определени нива на оторизация.</p> <p>Достъпът до административните функции на модула <i>RGS QA Server</i> изисква допълнителна отделна оторизация.</p> <p>Системата не позволява администриране през ЦКС на организатора с изключение на функцията по активиране или деактивиране на игри. Достъпът на потребители на организатора до системата изисква необходимата предварителна оторизация.</p>	
6.	Всички ключове и кодовете за криптиране се съхраняват на сигурен носител за съхранение с усъвършенствана защита на данните.	<p>Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Всички ключове и кодовете за криптиране, използвани от <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> се съхраняват в съответствие с изискванията на ISO/IEC 27001: 2022.</p>	
7.	Тестове за уязвимост	<p>7.1. Централната компютърна система преминава тестове за уязвимост и за проникване, които включват задължително всички публични интерфейси, които запаметяват, обработват и съобщават информация за клиентите, данни за участието в игрите и финансова информация.</p>	<p>Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора.</p> <p>Производителят „СиТи интерактив“ ЕООД притежава валиден сертификат за изпълнение на изискванията на ISO/IEC 27001:2022.</p>
	7.2. Тестовите за уязвимост по т.6.1 се правят на всеки три месеца, а за проникване – най-малко веднъж годишно.	<p>Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Производителят „СиТи интерактив“ ЕООД притежава валиден сертификат за изпълнение на изискванията на ISO/IEC 27001: 2022, извършва необходимите тестове на сървъра си <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> и предоставя докладите на организаторите.</p>	
	7.3. Централната компютърна система генерира доклад за извършените тестове по т.6.1.	<p>Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора</p>	
	7.4. Генерирането на докладите от ЦКС, посочени в методиката, се извършва въз основа на искане от контролните органи на НАП.	<p>Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Сървърът <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> предоставя на ЦКС необходимата информация за правилното генериране на докладите. Всички регистри на сървъра позволяват формиране на доклади в CSV или xlsx формат с използване на филтри за избран времеви интервал чрез бутон "Display report" от менюто.</p>	

6.2. Регистрация и идентификация на участниците

Игралният софтуер на Elephant RGS (Remote Game Server) версия GS 5.4 не осъществява функции по регистрация и идентификация на участниците. Игралният софтуер предоставя автоматично необходимата информация за правилното функциониране на системата, като обработва и връща всяка заявка/обръщение индивидуално съобразно изпращаните от ЦКС идентификационни кодове и с използване на уникални MGS Player ID за всеки потребител. Elephant RGS (Remote Game Server) версия GS 5.4 не използва електронни съобщителни средства и SMS съобщения.

7. Автоматизирано подаване на информация към НАП

(М 702-6/2021: т.11)

Игралният софтуер на сървъра не осъществява функции по подаване на информация към НАП. Сървърът предоставя автоматично необходимата информация за правилното функциониране на системата.

8. Дистанционен достъп до данните. Контролен локален сървър

(М 702-6/2021: т.12 и т.13)

Игралният софтуер на Elephant RGS (Remote Game Server) версия GS 5.4 предоставя автоматично необходимата информация за осъществяваните игри и функционирането на системата за съхранение в КЛС или ЦКС на организатора, които организират дистанционният достъп. Изпратените данни и всички данни по осъществяване на игрите се съхраняват в Data Center от системата и се архивират по процедура на производителя.

9. Правила на осъществяваните игри

(М 702-6/2021: т.4, т.5, т.6 и т.7)

Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 003: 00109 – Игри с игрални автомати
(Игрален софтуер за игри с виртуални игрални автомати)

Игрите от *Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 003* са предназначени за работа с игрален сървър *Elephant RGS (Remote Game Server) версия GS 5.4*, производител „СиТи Интерактив“ ЕООД (Протокол от изпитване № КС-142 от 27.03.2024г. на Лаборатория за изпитване на игрални съоръжения, БИМ) и се управляват, администрират и отчитат през приложението му *RGS Reports* заедно с всички включени в него игри.

Игрите *100 Fruitata wins*, *100x Crypto Magic*, *100x Fresh*, *12 Lucky Clovers*, *20 Mega Star*, *Football Hot*, *Kyoto Magic*, *Lucky Clover 10*, *Treasure Amulet* и *Zet Fruits* от *Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 003* могат да участват във формирането и разпределението на администрираните чрез програмен модул *RGS Buffalo JP server* на сървъра *Elephant RGS (Remote Game Server) версия GS 5.4* премия джакпот тип *Mystery* с до 4 нива на премията: LEAD, BRONZE, SILVER, GOLD или премия джакпот „HOT LUCK“ тип *Mystery* с 3 прогресивни нива на премията: MINI (BRONZE), MAJOR(SILVER) и MEGA (GOLD) заедно със всички останали игри от сървъра.

Игрите *20 Mega Slot Diamond Tree JP*, *20 Star Party Diamond Tree JP*, *40 Mega Slot Diamond Tree JP*, *40 Treasures Diamond Tree JP*, *Chilli Fruits Diamond Tree JP*, *Lord of Luck Diamond Tree JP*, *Lucky Clover Diamond Tree JP*, *Moon Lord Diamond Tree JP*, *Mystic Moon Diamond Tree JP* и *Win Storm Diamond Tree JP* от серията *Diamond Tree* са предназначени за участие във формирането и разпределението на администрираната чрез ресурсите на сървъра *Elephant RGS (Remote Game Server) версия GS 5.4* прогресивна премия джакпот *Diamond Tree*, обща за всичките игри, с три нива: MINI, MAXI и MEGA. Игрите от серията *Diamond Tree* не могат да участват във формирането и разпределението на премиите джакпот *Mystery* и *HOT LUCK*.

Игралният софтуер на Elephant RGS (Remote Game Server) версия GS 5.4 предоставя достъп до една или няколко от следните игри от *Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 003*, в зависимост от предварителната оторизация на Централната компютърна система на организатора на хазартни игри, организирани онлайн:

100 FRUITATA WINS - видео слот с пет рила, четири видими позиции от всеки рил; фиксирани 100 линии за залози; формиране на печеливши комбинации от съседни еднакви символи от ляво на дясно по активните линии, започвайки от най-левия рил. Риловете се запълват на каскаден принцип, при формиране

на печелившата комбинация след изплащане на печалбите, символите, които я формират изчезват, а местата им се запълват от символите над тях по риловете. Ако има нова формирана печелившата комбинация, цикълът се повтаря безплатно. Каскадите се повтарят, докато няма формирана нова печелившата комбинация. Заместващ символ тип Wild - "Crown" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рил, замества всички символи с изключение на Scatter. Символ тип "Scatter" - "Coin" - печалби до 500 пъти общия залог в зависимост от броя видими символи на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни. Максимална печалба на линия в основната игра – 2000 пъти залога на линия.

100X CRYPTO MAGIC - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; печелившите комбинации за всички символи се формират за брой еднакви символи на произволни позиции на екрана. Печалбите за всички символи, с изключение на бонусните символи "Bell", се изплащат за 5, 6 или 7 и повече еднакви символи на екрана (за символите Scatter - "Bell" - 3, 4 или 5 символа в основна игра и 2, 3, 4 или 5 символа в купена безплатна игра). Играта се активира с еднократен залог от 30 кредита, залога за активиране се умножава по залог за печалба. Риловете се запълват на каскаден принцип, При формиране на печелившата комбинация след изплащане на печалбите, символите, които я формират изчезват, а местата им се запълват от символите над тях по риловете. Ако има нова формирана печелившата комбинация, цикълът се повтаря безплатно. Каскадите в една игра се повтарят безплатно, докато няма формирана нова печелившата комбинация. Заместващ символ тип Wild - "Clover" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рилове замества всички символи с изключение на бонусните символи "Bell" и специалните символи "Crypto coin", формира и печалби за 5 и повече еднакви символи на екрана. Бонусни символи "Bell" – печалби до 500 пъти общия залог в зависимост от броя видими символи на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни. при 3, 4 или 5 символа на екрана се печелят 15 безплатни игри, които стартират в края на поредицата от каскадни в играта, в която са спечелени. По време на безплатните игри по риловете има допълнителни специалните символи "Crypto coin". Върху всеки такъв символ на екрана след спирането на риловете и след всяка каскада се появява изображение на множител - X100, X15, X10, X5, X3 или X2. В края на всяка каскада множителите от всички символи "Crypto coin" на екрана се сумират и с тях се умножава сумарната печалба от текущата каскада. При следващата каскада новите печалби се умножават по новопоявилите се множители. По време на безплатните игри 3 и повече символа "Bell" на екрана добавят нови 15 безплатни игри. Максимална печалба за 7 и повече еднакви символа на екрана – 3000 пъти залога за печалба.

Функция **КУПИ / BUY** – при активиращ залог 30 кредита срещу заплащане на 1000 се закупува активирането на 5 безплатни игри, срещу 1700 кредита - 10 безплатни игри, срещу 2400 кредита – 15 безплатни игри, като при заплащането се активира игра с печалба от символи "Bell" и се изиграват избрания брой безплатни игри. По време на купените безплатни игри за два символа "Bell" на екрана се изплаща печалба 2 пъти общия залог и се добавят 2 допълнителни безплатни игри към оставащите. Сумите за заплащане на функцията се умножават по залога за печалби и деноминацията, избрани в текущата игра. Печалбите се изплащат съгласно обявената таблица за печалби на основната игра.

100x FRESH - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; печелившите комбинации за всички символи се формират за брой еднакви символи на произволни позиции на екрана. Печалбите за всички символи, с изключение на бонусните символи "Bananas", се изплащат за 5, 6 или 7 и повече еднакви символа на екрана (за символите Scatter - "Bananas" - 3, 4 или 5 символа в основна игра и 2, 3, 4 или 5 символа в купена безплатна игра). Играта се активира с еднократен залог от 30 кредита, залога за активиране се умножава по залог за печалба. Риловете се запълват на каскаден принцип, При формиране на печелившата комбинация след изплащане на печалбите, символите, които я формират изчезват, а местата им се запълват от символите над тях по риловете. Ако има нова формирана печелившата комбинация, цикълът се повтаря безплатно. Каскадите в една игра се повтарят безплатно, докато няма формирана нова печелившата комбинация. Заместващ символ тип Wild - "7" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рилове замества всички символи с изключение на бонусните символи "Bananas" и специалните символи Fruity fresh "Fruity fresh", формира и печалби за 5 и повече еднакви символи на екрана. Бонусни символи "Bananas" – печалби до 500 пъти общия залог в зависимост от броя видими символи на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни. при 3, 4 или 5 символа на екрана се печелят 15 безплатни игри, които стартират в края на поредицата от каскадни в играта, в която са спечелени. По време на безплатните игри по риловете има допълнителни специалните символи "Fruity fresh". Върху всеки такъв символ на екрана след спирането на риловете и след всяка каскада се появява изображение на множител - X100, X15, X10, X5, X3 или X2. В края на всяка каскада множителите от всички символи "Fruity fresh" на екрана се сумират и с тях се умножава сумарната печалба от текущата каскада. При следващата каскада новите печалби се умножават и по новопоявилите се множители. По време на безплатните игри 3 и повече символа "Bananas" на екрана добавят нови 15 безплатни игри. Максимална печалба за 7 и повече еднакви символа на екрана – 3000 пъти залога за печалба.

Функция **КУПИ / BUY** – при активиращ залог 30 кредита срещу заплащане на 1400 се закупува активирането на 5 безплатни игри, срещу 2500 кредита - 10 безплатни игри, срещу 3600 кредита – 15

безплатни игри, като при заплащането се активира игра с печалба от символи "Bananas" и се изиграват избрания брой безплатни игри. По време на купените безплатни игри за два символа "Bananas" на екрана се изплаща печалба 2 пъти общия залог и се добавят 2 допълнителни безплатни игри към оставащите. Сумите за заплащане на функцията се умножават по залога за печалби и деноминацията, избрани в текущата игра. Печалбите се изплащат съгласно обявената таблица за печалби на основната игра.

FOOTBALL HOT - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; печелившите комбинации за всички символи се формират за брой еднакви символи на произволни позиции на екрана. Печалбите за всички символи, с изключение на бонусните символи "Bananas", се изплащат за 5, 6 или 7 и повече еднакви символа на екрана (за символите Scatter - "Whistle" - 3, 4 или 5 символа в основна игра и 2, 3, 4 или 5 символа в купена безплатна игра). Играта се активира с еднократен залог от 30 кредита, залога за активиране се умножава по залог за печалба. Риловете се запълват на каскаден принцип, При формиране на печеливша комбинация след изплащане на печалбите, символите, които я формират изчезват, а местата им се запълват от символите над тях по риловете. Ако има нова формирана печеливша комбинация, цикълът се повтаря безплатно. Каскадите в една игра се повтарят безплатно, докато няма формирана нова печеливша комбинация. Заместващ символ тип Wild - "Cup" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рилове замества всички символи с изключение на бонусните символи "Whistle" и специалните символи "Football ball", формира и печалби за 5 и повече еднакви символи на екрана. Бонусни символи "Whistle" – печалби до 500 пъти общия залог в зависимост от броя видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни. при 3, 4 или 5 символа на екрана се печелят 15 безплатни игри, които стартират в края на поредицата от каскадни в играта, в която са спечелени. По време на безплатните игри по риловете има допълнителни специалните символи "Football ball". Върху всеки такъв символ на екрана след спирането на риловете и след всяка каскада се появява изображение на множител - X100, X15, X10, X5, X3 или X2. В края на всяка каскада множителите от всички символи "Football ball" на екрана се сумират и с тях се умножава сумарната печалба от текущата каскада. При следващата каскада новите печалби се умножават и по новопоявилите се множители. По време на безплатните игри 3 и повече символа "Whistle" на екрана добавят нови 15 безплатни игри. Максимална печалба за 7 и повече еднакви символа на екрана – 3000 пъти залога за печалба.

Функция **КУПИ / BUY** – при активиращ залог 30 кредита срещу заплащане на 1300 се закупува активирането на 5 безплатни игри, срещу 2500 кредита - 10 безплатни игри, срещу 3600 кредита – 15 безплатни игри, като при заплащането се активира игра с печалба от символи "Whistle" и се изиграват избрания брой безплатни игри. По време на купените безплатни игри за два символа "Whistle" на екрана се изплаща печалба 2 пъти общия залог и се добавят 2 допълнителни безплатни игри към оставащите. Сумите за заплащане на функцията се умножават по залога за печалби и деноминацията, избрани в текущата игра. Печалбите се изплащат съгласно обявената таблица за печалби на основната игра.

20 MEGA STAR - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 20 линии за формиране на печалби; формиране на печалби от съседни еднакви символи от ляво на дясно по активните линии, започвайки от най-левия рил, с изключение на печалбите от символи скатер. Максимална печалба на линия в основната игра – 1000 пъти залога на линия. Заместващ символ тип Wild - "7" - появява се на всички рилове и замества всички символи с изключение на Scatter, формира и линейни печалби за съседни еднакви символи по активни линии. Символ тип "Scatter" - "STAR" - печалби до 500 пъти общия залог в зависимост от броя видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни.

12 LUCKY CLOVERS - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 10 линии за формиране на печалби; формиране на печеливши комбинации от съседни еднакви символи от ляво на дясно по активните линии, започвайки от най-левия рил, с изключение на печалбите от символи скатер. Максимална печалба в основната игра – 1000 пъти залога на линия. Символ тип "Wild" – "Leprechaun", при появата си, ако може да формира печеливша комбинация, покрива всички видими позиции на рила, всяка позиция може да замества всички останали символи, освен "Scatter". "Scatter" символ - "Clover", появява се на всички рилове, печалби до 500 пъти общия залог при 2 и повече символа на екрана, без значение от разположението им по линиите. При 3, 4, или 5 видими символа "Clover" на екрана се печелят и 5, 12 или 20 безплатни игри съответно. По време на безплатните игри всеки символ "Clover" появил се на позиция на екрана, оставя отпечатък малък символ "Clover", ако на тази позиция няма вече такъв. Отпечатъкът остава на позицията до края на безплатните игри. След края на безплатните игри при от 12 до 15 отпечатъка на екрана се изплаща допълнителна печалба 1000 пъти общия залог, при от 10 до 11 отпечатъка – 500 пъти, при от 5 до 9 отпечатъка - 15 пъти, при 5 и по-малко – 2 пъти.

KYOTO MAGIC - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 10 линии за формиране на печалби; формиране на печеливши комбинации от съседни еднакви символи от ляво на дясно по активните линии, започвайки от най-левия рил, с изключение на печалбите от символи скатер. Максимална печалба в основната игра – 1000 пъти залога на линия. Символ тип "Wild" – "Geisha", при

появата си, ако може да формира печеливша комбинация, покрива всички видими позиции на рила, всяка позиция може да замества всички останали символи, освен "Scatter". "Scatter" символ - "Cake", появява се на всички рилове, печалби до 500 пъти общия залог при 2 и повече символа на екрана, без значение от разположението им по линиите. При 3, 4, или 5 видими символа "Cake" на екрана се печелят и 5, 12 или 20 безплатни игри съответно. По време на безплатните игри всеки символ "Cake" появил се на позиция на екрана, оставя отпечатък малък символ "Golden Cake", ако на тази позиция няма вече такъв. Отпечатъкът остава на позицията до края на безплатните игри. След края на безплатните игри при от 12 до 15 отпечатъка на екрана се изплаща допълнителна печалба 1000 пъти общия залог, при от 10 до 11 отпечатъка - 500 пъти, при от 5 до 9 отпечатъка - 15 пъти, при 5 и по-малко - 2 пъти.

LUCKY CLOVER 10 - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 10 линии за залози; формиране на печалби от съседни еднакви символи от ляво на дясно по активните линии, започвайки от най-левия рил, с изключение на печалбите от символи скатер. Максимална печалба на линия в основната игра - 3000 пъти залога на линия. Заместващ символ тип Wild - "Clover" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рил, при появата си покрива всички видими позиции на рила, на който се е появил, всяка позиция замества всички символи без двата символа Scatter. Два символа тип "Scatter" - "Star" - на всички рилове, печалби до 100 пъти общия залог в зависимост от броя видими символи на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни и "Bananas" на 1-ви, 3-ти и 5-ти рил, печалба 20 пъти общия залог при 3 видими символа на екрана - по един на рил.

TREASURE AMULET - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 20 линии за залози; формиране на печалби от съседни еднакви символи от ляво на дясно активните линии, започвайки от най-левия рил, с изключение на печалбите от символи скатер. Максимална печалба на линия в основната игра - 1000 пъти залога на линия. Заместващ символ тип Wild - "Tumi" - появява се на всички рилове и замества всички символи с изключение на специалните символи "Amulet", формира и линейни печалби за съседни еднакви символи по активни линии. Специални символи тип Scatter - "Amulet" - появяват се с коефициенти 1x, 2x, 3x, 5x, 30x и 1000x. При появата на 6 и повече символа "Amulet" на екрана, без значение от разположението им и стойността им, се изплаща печалба, равна на сбора от числата върху тях, умножена по общия залог в играта. Ако слез спирането на рила, на него има два видими символа "Amulet", той се измества допълнително, за да се появи и трети символ. На случаен принцип, след падане на символ "Amulet 30x" на 5-ти рил, той може да се промени на "Amulet 1000x" преди изплащане на печалбата.

ZET FRUITS - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 20 линии за формиране на печалби; формиране на печалби от съседни еднакви символи от ляво на дясно по активните линии, започвайки от най-левия рил, с изключение на печалбите от символи скатер. Максимална печалба на линия в основната игра - 200 пъти залога на линия. Заместващ символ тип Wild - "7" - появява се на всички рилове и замества всички символи с изключение на Scatter, формира и линейни печалби за съседни еднакви символи по активни линии. Символ тип "Scatter" - "Z" - печалби до 1000 пъти общия залог в зависимост от броя видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни. БОНУС ЖОКЕРИ - стартира се на случаен принцип, като 2-ри, 3-ти, 4-ти и 5-ти рилове се запълват изцяло със символи Wild.

Игрите **100 Fruitata wins, 100x Crypto Magic, 100x Fresh, 12 Lucky Clovers, 20 Mega Star, Football Hot, Kyoto Magic, Lucky Clover 10, Treasure Amulet** и **Zet Fruits** от **Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 003** могат да участват във формирането и разпределението на администрираните чрез програмния модул **RGS Buffalo JP server** на сървъра **Elephant RGS (Remote Game Server) версия GS 5.4** премии джакпот.

Чрез програмния модул **RGS Buffalo JP server** се извършва администрирането, настройката, формирането и разпределението на обща за всички потребители на един WEB сайт за достъп премия джакпот тип **Mystery** с до 4 нива на премията: LEAD, BRONZE, SILVER, GOLD, всяко от нивата със собствена начална стойност, начална и крайна стойност за спечелване, процент на отчисление и с възможност за лимит на залога за натрупване и спечелване. Модулът визуализира текущите стойности на премията само на екраните на игрите, които участват във формирането и разпределението ѝ. Сумата от всички отчисления за всичките 4 прогресивни нива на премия **Mystery** заедно не може да бъде повече от 1%.

Чрез програмния модул **RGS Buffalo JP server** се извършва администрирането, настройката, формирането и разпределението на обща за всички потребители на един WEB сайт за достъп премия джакпот **„HOT LUCK“** тип **Mystery** с 3 прогресивни нива на премията: Mini (Bronze), Major (Silver) и Mega (Gold), всяко от нивата със собствена начална стойност, начална и крайна стойност за спечелване, процент на отчисление и с възможност за лимит на залога за натрупване и спечелване и едно бонусно скатерно ниво **HOT LUCK (Lead)** с фиксирана при първоначалните нива стойност. Модулът визуализира текущите стойности на прогресивните нива на премията само на екраните на игрите, които участват във формирането и

разпределението ѝ. Сумата от всички отчисления за всичките 3 прогресивни нива на премия **HOT LUCK** заедно не може да бъде повече от 1%.

Прогресивните нива се печелят в зависимост от резултатите от бонусна игра, която се стартира на случаен принцип, прекъсвайки основната игра, за някой от активните потребители. Стартирането на играта гарантира спечелването на едно от прогресивните нива. На екрана се изобразяват 30 златни слитъци, от които играчът избира един по един. Всеки от слитъците може да съдържа скъпоценни камъни, отговарящи на едно от трите прогресивни нива или да не съдържа нищо. След като играчът събере 4 еднакви символа, печели сумата за съответното прогресивно ниво. Времето за избор на слитъците от страна на играча е ограничено и се задава в настройките на джакпота. След като времето изтече, а играчът е не избрал 4 еднакви символа, изборът се завършва автоматично и играчът получава съответната печалба.

Скатерните печалби представляват промоционални бонуси, които се разпределят между играчи, след като бъде спечелено поне едно от трите прогресивни нива на Мистери Джакпота. Общата сума на разпределените бонуси се задава в настройките на джакпота и е равна на текущата стойност на ниво **HOT LUCK (Lead)**, зададена при първоначалните настройки. Стойността се визуализира в правилата на всяка игра, която участва в разпределението ѝ. След спечелване на прогресивно ниво изображението на термометър в дясната част на екран се запълва догоре и върху него се появява надпис "ACTIVE", което означава, че скатерният режим за раздаване на допълнителни печалби е активиран. Термометърът се запълва в зависимост от активността на играчите и нарастването на натрупванията в прогресивните нива. Размерът на единичната скатерна печалба (може да бъде със случайна стойност в определени граници) и честотата на падането се определят в първоначалните настройки. В следващите последователни игри всеки от активните участници може да спечели допълнителна бонусна печалба в определения размер, докато не бъде изплатена напълно цялата обща стойност на нивото. За всяко спечелено прогресивно ниво се разпределя по една от предварително дефинираната за скатерни печалби сума. След изплащане на цялата сума, надписът "ACTIVE" върху термометъра изчезва и допълнителни суми не се изплащат.

Всяка от игрите може да бъде абонирана само за един от комплектите от премии, администрирани от програмния модул **RGS Buffalo JP server**. Администрирането на програмния модул **RGS Buffalo JP server** се извършва през приложение **RGS Reports**, меню **Buffalo Settings/Fusion Systems**, което изисква допълнителна оторизация.

Гранични стойности на възвръщаемост на игрите, които могат да са самостоятелни игри или да участват във формирането и разпределението на премии Джакпоти тип Mystery („HOT LUCK“ или Mystery) за всички възможни настройки. За всяка една от игрите може да бъде активна само една от двете премии Джакпот тип Mystery.

Game name	Game ID	Min game RTP% without jackpot	Max game RTP% without jackpot	Increment Mystery JP %	Base Mystery JP %	Max game RTP, incl. total Mystery JP%
100 Fruitata wins	2800	94.40%	96.29%;	up to 1.00%	up to 0.5%	97.79%
100x Crypto Magic*	2727	94.73%	96.19%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.69%
		90.71%	90.72%			92.22%
		95.49%	95.50%			97.00%
		97.49%	97.49%			98.99%
100x Fresh*	2716	-	95.93%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.43%
		-	92.12%			93.62%
		-	95.62%			97.12%
		-	96.99%			98.49%
12 Lucky Clovers	101912	95.85%	96.88%	up to 1.00%	up to 0.5%	98.38%
20 Mega Star	2758	95.79%	95.84%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.34%
Football Hot*	2732	-	95.93%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.43%
		-	92.12%			93.62%
		-	95.62%			97.12%
		-	96.99%			98.49%
Kyoto Magic	2790	95.85%	96.88%	up to 1.00%	up to 0.5%	98.38%
Lucky Clover 10	101918	93.90%	95.67%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.17%
Treasure Amulet	2818	94.99%	97.83%	up to 1.00%	up to 0.5%	99.33%
Zet Fruits	2775	94.00%	95.69%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.19%

* - Main/Buy 5/10/15 Free Games

Игралният софтуер на Elephant RGS (Remote Game Server) версия GS 5.4 предоставя достъп до една или няколко от следните игри от серията Diamond Tree от Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 003, в зависимост от предварителната оторизация на Централната компютърна система на организатора на хазартни игри, организирани онлайн:

20 MEGA SLOT DIAMOND TREE JP - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 20 линии за залози; формиране на печалби от съседни еднакви символи от ляво на дясно по активните линии, започвайки от най-левия рил. Линиите се активират с еднократен залог от 30 кредита (20 кредита за залог на линии и 10 кредита за участие в играта Diamond Tree), залога за активиране се умножава по залог за печалби. Максимална печалба на линия в основната игра – 1000 пъти залога за печалби. Заместващ символ тип Wild - "7" - замества всички символи без символите Scatter, формира и линейни печалби от съседни еднакви символи от ляво на дясно по активните линии. Символ тип "Scatter" - "Star" - в зависимост от броя видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни, формира печалби до 500 пъти общия залог на линии (20 линии по залога за печалби).

20 STAR PARTY DIAMOND TREE JP - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил, фиксирани 20 линии за залози; формиране на печеливши комбинации от съседни еднакви символи от ляво на дясно по активните линии, започвайки от най-левия рил. Линиите се активират с еднократен залог от 30 кредита (20 кредита за залог на линии и 10 кредита за участие в играта Diamond Tree), залога за активиране се умножава по залог за печалби. Максимална печалба на линия – 1000 пъти залога на линия. Заместващ символ тип Wild - "7", замества всички символи освен Scatter, формира и линейни печалби за съседни еднакви символи по активни линии. Символ тип "Scatter" - "Star" - в зависимост от броя видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни, формира печалби до 500 пъти общия залог на линии (20 линии по залога за печалби).

40 MEGA SLOT DIAMOND TREE JP - видео слот с пет рила, четири видими позиции от всеки рил; фиксирани 40 линии за залози; формиране на печалби от съседни еднакви символи от ляво на дясно по активните линии, започвайки от най-левия рил. Линиите се активират с еднократен залог от 60 кредита (40 кредита за залог на линии и 20 кредита за участие в играта Diamond Tree), залога за активиране се умножава по залог за печалби. Максимална печалба на линия в основната игра – 1000 пъти залога за печалби. Заместващ символ тип Wild - "7" - замества всички символи без символите Scatter, формира и линейни печалби от съседни еднакви символи от ляво на дясно по активните линии. Символ тип "Scatter" - "Star" - в зависимост от броя видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни, формира печалби до 500 пъти общия залог на линии (40 линии по залога за печалби).

40 TREASURES DIAMOND TREE JP - видео слот с пет рила, четири видими позиции от всеки рил; до 40 линии за залози; формиране на печалби от съседни еднакви символи от ляво на дясно по активните линии, започвайки от най-левия рил. Линиите се активират с еднократен залог от 60 кредита (40 кредита за залог на линии и 20 кредита за участие в играта Diamond Tree), залога за активиране се умножава по залог за печалби. Максимална печалба в основната игра – 1000 пъти залога на линия. Заместващ символ тип Wild - "King" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рил и замества всички символи с изключение на Scatter. Символ тип "Scatter" - "Chest" - в зависимост от броя видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни, формира печалби до 500 пъти общия залог на линии (40 линии по залога за печалби).

CHILLI FRUITS DIAMOND TREE JP - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 10 линии за залози; формиране на печеливши комбинации от ляво на дясно и от дясно на ляво по линиите, с изключение на тези от 5 еднакви символа, които се изплащат само веднъж. Линиите се активират с еднократен залог от 15 кредита (10 кредита за залог на линии и 5 кредита за участие в играта Diamond Tree), залога за активиране се умножава по залог за печалби. Максимална печалба в основната игра – 1000 пъти залога на линия. Заместващ символ тип Wild - "Chili Pepper" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рил и замества всички символи на всички видими позиции на рила. При появата на един или повече Wild символа на екрана, след изплащане на печалбите, те остават на мястото си, а играчът печели едно безплатно завъртане на останалите рилове; ако след него се е появил нов символ Wild следва ново безплатно завъртане (най-много 3 поредни безплатни завъртания), новосформираните печалби се изплащат след всяко безплатно завъртане.

LORD OF LUCK DIAMOND TREE JP - видео слот с пет рила, четири видими позиции от всеки рил; фиксирани 40 линии за залози, формиране на печалби от съседни еднакви символи от ляво на дясно по активните линии, започвайки от най-левия рил. Линиите се активират с еднократен залог от 60 кредита (40 кредита за залог на линии и 20 кредита за участие в играта Diamond Tree), залога за активиране се умножава по залог за печалби. Заместващ символ "Wild" - "Elf" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рил, покрива всички видими позиции на рила, на който се е появил и замества всички символи с изключение на двата символа Scatter. Символ тип "Scatter": "Lucky pot" - появява се на всички рилове и формира печалби до 100 пъти общия залог на линии (40 линии по залога за печалби) в зависимост от броя видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни; "Clover" - появява се само на 1-ви, 3-ти и 5-ти рил, печалба 20 пъти общия залог на линии (40 линии по залога за печалби) при три видими

символа на екрана, по един на рил, без значение от разположението им по линиите. Максимална печалба на линия в основната игра – 3000 пъти залога на линия.

LUCKY CLOVER DIAMOND TREE JP - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани пет линии за залози; формиране на печалби от съседни еднакви символи от ляво на дясно по активните линии, започвайки от най-левия рил. Линиите се активират с еднократен залог от 15 кредита (5 линии по 2 кредита за залог на линия и 5 кредита за участие в играта Diamond Tree), залога за активиране се умножава пропорционално по залог за печалби. Максимална печалба в основната игра – 3000 пъти залога на линия. Заместващ символ "Wild" - "Clover" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рил и замества всички символи с изключение на символите Scatter; два символа тип "Scatter" – "Bananas" - на 1-ви, 3-ти и 5-ти рилове - при три видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите – печалба 20 пъти общия залог на линии (5 линии по 2 кредита по залога за печалби), "Star" – на всички рилове - печалби до 100 пъти общия залог на линии (5 линии по 2 кредита по залога за печалби) в зависимост от броя видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни.

MOON LORD DIAMOND TREE JP – видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 30 линии за залози; формиране на печеливши комбинации от ляво на дясно по линиите. Линиите се активират с еднократен залог от 45 кредита (30 кредита за залог на линии и 15 кредита за участие в играта Diamond Tree), залога за активиране се умножава пропорционално по залог за печалби. Максимална печалба в основната игра – 1000 пъти залога на линия. Заместващ символ "Wild" – "Moon Lord" - появява се само на 2-ри, 3-ти, 4-ти и 5-ти рил и замества всички символи с изключение на символите Scatter. Символ тип "Scatter" - "Moon" - 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 или 15 видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите, стартират съответно 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60, 65, 70 или 75 безплатни игри и допълнителна печалба 10 пъти общия залог на линии (30 линии по залога за печалби). По време на игра при активиране на екран "Moon Lord Bonus" се печели бонусна игра - 3, 4 или 5 рила съседни рила се запълват от един и същ символ и печалби се изплащат по всички активни линии.

MYSTIC MOON DIAMOND TREE JP - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 10 линии за залози; печалбите се формират от ляво на дясно по линиите. Линиите се активират с еднократен залог от 15 кредита (10 кредита за залог на линии и 5 кредита за участие в играта Diamond Tree), залога за активиране се умножава пропорционално по залог за печалби. Максимална печалба в основната игра – 5000 пъти залога на линия. Един и същ символ - "Moon" - изпълнява функции Wild - замества всички символи и Scatter - печалби до 500 пъти общия залог на линии (10 линии по залога за печалби) в зависимост от броя видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите и при три и повече символа на екрана - бонусна игра - 15 безплатни игри, преди които един от три от обикновените символи се избира за допълнителен Wild символ тип Expanded – при появата си прави всички видими символи от рила, на който се е появил, също Wild. По време на безплатните игри могат да се спечелят нови допълнителни 15 безплатни игри.

WIN STORM DIAMOND TREE JP - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 30 линии за формиране на печалби; формиране на печалби от съседни еднакви символи от ляво на дясно по активните линии, започвайки от най-левия рил. Линиите се активират с еднократен залог от 45 кредита (30 кредита за залог на линии и 15 кредита за участие в играта Diamond Tree). Риловете се запълват на каскаден принцип, При формиране на печеливша комбинация след изплащане на печалбите, символите, които я формират изчезват, а местата им се запълват от символите над тях по риловете. Ако има нова формирана печеливша комбинация, цикълът се повтаря безплатно. Каскадите се повтарят, докато няма формирана нова печеливща комбинация. Максимална печалба на линия в основната игра – 1000 пъти залога на линия. Заместващ символ тип Wild - "Diamond" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рил, замества всички символи с изключение на Scatter. Символ тип "Scatter" - "Storm" - печалби до 500 пъти общия залог на линии (30 линии по залога за печалби) в зависимост от броя видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни. При поява на голям символ "STORM" на екрана в полето на риловете, рилове 2-ри и 3-ти се запълват със символи Wild и тогава се изплащат формираните печалби.

Всички игри от серията **Diamond Tree** са предназначени за участие във формирането и разпределението на прогресивна премия джакпот **Diamond Tree**, обща за всичките игри, с три нива: MINI, MAXI и MEGA. Игрите от серията **Diamond Tree** не могат да участват във формирането и разпределението на премиите джакпот **Mystery** и **HOT LUCK**.

След края на всяка игра чрез анимация на произволни позиции на екрана могат да се прехвърлят символи "Diamond". При 3, 4, 5 или 6 символа на екрана се стартира безплатна бонусна игра. Играта се осъществява на 15 независими рила, по които се разполагат първоначално появилите се символи "Diamond". По риловете има само символи "Diamond" и празни позиции. Играта започва с 3 безплатни завъртания. Всеки символ "Diamond", появил се при тези завъртания и първоначалните символи остават на местата си до края на бонусната игра. Всеки новопоявил се символ по време на първоначалните завъртания, връща броя на оставащи завъртания на 3. Бонусната игра приключва, ако в три последователни безплатни завъртания няма

новопоявил се символ "Diamond" или когато всички позиции са запълнени от символи "Diamond". При 15 видими символа "Diamond" в края на бонусната игра се заплаща допълнителни печалба 500 пъти общия залог. Върху всеки от появилите се символи "Diamond" има изписана печалба в парични единици, като възможните печалби са равни на 1, 2, 3, 4, 5, 10, 15, 20, 25 или 50 пъти общия залог от играта, в която е активирана бонусната игра. Общата печалба е сумата от всички изписани стойности върху символите след края ѝ. Върху символите "Diamond" може да има и надписи MINI, MAXI или MEGA, които изплащат съответното прогресивно ниво на премията джакпот. Ако пред надписа има число, то съответното ниво се изплаща последователно толкова пъти, колкото е числото, като за всяко следващо изплащане се използва следващата му текуща му стойност. Сумите от прогресивните нива се прибавят към общата печалба от бонусната игра и директно се изплащат чрез въвеждане в кредита.

Гранични стойности на възвръщаемост на игрите, които са предназначени да участват във формирането и разпределението на премии Джакпот Diamond Tree за всички възможни настройки.

Game name	Game ID	RTP% without jackpot HIT 0.78	RTP% without jackpot HIT 0.85	RTP% without jackpot HIT 0.93	Increment % Diamond Tree JP	Max game RTP, incl. total Diamond Tree JP
20 Mega Slot DT	2322	90.83%	92.67%	94.62%	up to 5.00%	99.62%
20 Star Party DT	2321	90.35%	92.19%	94.14%	up to 5.00%	99.14%
40 Mega Slot DT	2317	90.60%	92.44%	94.39%	up to 5.00%	99.39%
40 Treasures DT	2315	90.68%	92.52%	94.47%	up to 5.00%	99.47%
Chilli Fruits DT	2309	90.58%	92.42%	94.37%	up to 5.00%	99.37%
Lord of Luck DT	2316	90.64%	92.48%	94.43%	up to 5.00%	99.43%
Lucky Clover DT	2289	90.68%	92.52%	94.47%	up to 5.00%	99.47%
Moon Lord DT	2319	90.92%	92.76%	94.71%	up to 5.00%	99.71%
Mystic Moon DT*	2320	91.03%	92.87%	94.82%	up to 5.00%	99.82%
	2320	91.08%	92.92%	94.87%	up to 5.00%	99.87%
Win Storm DT	2318	90.72%	92.56%	94.51%	up to 5.00%	99.51%

* - Free Games+Cat/ Free Games+Owl/Raven

В декларираните основни проценти за възвръщаемост на игрите от серията **Diamond Tree** са включени само базовите стойности на трите нива на премията без проценти на нарастване. Базовите нива са част от таблицата на печалбите на основната игра.

Общи условия за осъществяване на игрите:

Разположението и броят на символите по риловете в платените и безплатните игри са различни. Броят линии и залогът на линии в безплатните игри са същите, като в последната платена игра, задействала безплатните игри.

Всички игри имат дублираща игра с карти тип Red/Black X2, Suit X4 като играчът избира каква част от печалбата си да заложи за дублиране. Лимитите за участие в дублиращата игра са описани в правилата на всяка игра.

Игрите предоставят възможност за автоматична игра Autoplay (чрез бутон от екрана), като играчът предварително може да избере броят на последователните игри в такъв режим.

Игрите от Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 003 са предназначени за работа с игрален сървър Elephant RGS (Remote Game Server) версия GS 5.4, производител „СиТи Интерактив“ ЕООД (Протокол от изпитване № KC-142 от 27.03.2024г. на Лаборатория за изпитване на игрални съоръжения, БИМ) и се управляват, администрират и отчитат през приложението му RGS Reports заедно с всички включени в него игри.

Сървърът **Elephant RGS (Remote Game Server) версия GS 5.4** предоставя възможност през ЦКС на организатора за избор от играещия на стойността на един кредит в съответната парична единица или директен избор на залога в парични единици чрез бутон от екрана за осъществяване на игра или от началната страница на играта в зависимост от първоначалните настройки. При наличие на повече от една деноминация, изборът се извършва чрез специализиран бутон от екрана за осъществяване на игра.

Сървърът **Elephant RGS (Remote Game Server) версия GS 5.4** позволява при първоначална настройка активните линии на игрите, при които има възможност за избор на броя линии за игра, да бъдат фиксирани на максималният им брой и играта винаги да се осъществява при активни всички възможни линии.

10. Базови изисквания към сървърите на системата

10.1. Софтуер: OS Linux.

Контролни суми SHA-1 на критичните компоненти на **Elephant RGS (Remote Game Server)** версия **GS 5.4 (RGS v.5.4)** и модула за управление на джакпот **Diamond Tree** са достъпни през приложението **RGS Reports**, меню **60. Server Cert/60.2. Certificates Status** при избор по **Certificate: RGS v 5.4 BG003**, бутон **Display report**:

Game Name	Filename	Checksum
RGS v.5.4	Framework.pm	5C9A6FFEAD5CEAE95103CCD0173BA2C71F1A0123
RGS v.5.4	RGSConfig.pm	3058FC32063AAAF43497C2487949B00BE3914744C
RGS v.5.4	DiamondTreeJP.pm	BE8111B643A65D64534A4C7533798FAFF581923C

Контролните суми SHA-1 на критичните компоненти на модул **RGS Buffalo JP server** са достъпни през приложението **RGS Reports**, меню **60.Server Cert/60.2.Certificates Status** при избор по **Certificate: Buffalo Jackpot critical checksums**, бутон **Display report**:

Game Name	Filename	Checksum
Buffalo Jackpot V1.5	JPIO.pm	4FCD4400BF50D8527873AEDE7B01A0F0A2C14F04
Buffalo Jackpot V1.5	cmsjpot_s_exe	CD39629D32AC7092D9636CF20CA962647CA1CFFA

Контролните суми SHA-1 на критичните компоненти на ГЧ са достъпни през приложението **RGS Reports**, меню **60.Server Cert/60.2.Certificates Status** при избор по **Certificate: RNG v.6316**, бутон **Display report**:

Game Name	Filename	Checksum
LinuxUrandom	LinuxUrandom.pm	D6893CAA6F2B2A8414C67BA2140F08C19D3C73CE
LinuxUrandomQueue	LinuxUrandomQueue.pm	DEE2C8460E56767EAA7EEB776F176EECBAA00CEF7
RNG v.6316	RNG.pm	B5ADAA3D6C44132799960B36889B2D9224553EF8

Контролни суми **SHA-256** на критичните компоненти на отделните игри от **Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 003** са достъпни през приложението **RGS Reports** на **Elephant RGS (Remote Game Server)** версия **GS 5.4**, меню **60. Server Cert/60.2. Certificates Status** при избор по **Certificate: RGS v 5.4 BG003**, бутон **Display report**:

Game Name	Game ID	Game Version	Checksum (Checksum Type: SHA-256)
100 Fruitata wins	2800	1.53	1634BB535433D41DCBF3D1CB60BFCDB499556E7B6A0322DCD7B065E78625FAA6
100x Crypto Magic	2727	1.53	C70976E04F90AE565FBE94BADA0DFD2A86C3C0B7810437B680DDA3EB73B996BF
100x Fresh	2716	1.53	D9138A35CD9786B6D2E48445B89DCC294200B1CD2F0A6737CD726E40E41913D7
12 Lucky Clovers	101912	1.53	343AE9EDC9A93AD9B35DE1B26AAC9F2869DBE2351106ED6278CC6883F241CB99
20 Mega Slot Diamond Tree JP	2322	1.53	01D51D2D6C83ABD4818B63370528A0F31754B55ABD822E19F6D875C0F924077D
20 Mega Star	2758	1.53	7A2397CC8E7197FE7B1DF252675155A3F483113C12706318B403C6C9C5F339B8
20 Star Party Diamond Tree JP	2321	1.53	053DB31FD2355C27414206BB5D85BC0044E8F77F33AC39DAD372000CE0815075
40 Mega Slot Diamond Tree JP	2317	1.53	CED37F415A57E5B697F8042438F3805DFA1D822E8A10D4912D4C96F8045CA5E8
40 Treasures Diamond Tree JP	2315	1.53	12C5D052E7A010CED798E27C9A279032498F1B06E1CDB9BDBCAB68E146DB3288
Chilli Fruits Diamond Tree JP	2309	1.53	CD335D2A0D5CCA865870A068D85E79AB0BF6FD7622A83370AE5D36D8DDFD0E49
Football Hot	2732	1.53	D9138A35CD9786B6D2E48445B89DCC294200B1CD2F0A6737CD726E40E41913D7
Kyoto Magic	2790	1.53	343AE9EDC9A93AD9B35DE1B26AAC9F2869DBE2351106ED6278CC6883F241CB99
Lord of Luck Diamond Tree JP	2316	1.53	40718EB5B257A6880D01C9636CD5FAB4C60279BA5E413EE9CF4AD1253780683B
Lucky Clover 10	101918	1.53	640949059F03773CCD72F1043B2B513E85657D23E3DC2F7ECD4DD34E581C9E
Lucky Clover Diamond Tree JP	2289	1.53	73154CD7F253964F40287CA20F914EAA65178FAD88EC74DD6FC6C5F80EA2F551
Moon Lord Diamond Tree JP	2319	1.53	A9E609D28BC76DDF0BEEBCF747B37B2CAB3ACE36CA2C9D845433CF993EF1BCC8
Mystic Moon Diamond Tree JP	2320	1.53	BE4EE0B7DC99425522CE96BDD6E711623FB9C1AC2E3D3831A0D7D9C4E9430526

Treasure Amulet	2818	1.53	06FC601DB634725BE0E9473AA9FD1A08916F90EDD81932ED934FA919980BDF29
Win Storm Diamond Tree JP	2318	1.53	C5485751B71FFED06BBA8CE37B086FCC3C10167872B9DFE72E16A09C49BF7F25
Zet Fruits	2775	1.53	238A653D818DFD63B976D899BA226E2D4E25695EDBADBBB239D906B6FB674CF7

10.2. Свързаност. Минимална интернет свързаност с Централния сървър:
от 1 до 10 MbpsX2 Symmetric Internet Channel

10.3. Минимални технически изисквания към сървърите

Аплайкешън сървър – 54 vCPU, 64GB RAM, 240GB SAS.

Сървър бази данни – 24 vCPU, 32GB RAM, 13900GB SAS сторидж пространство, 790GB SSD.

CDN сървър – 1vCPU, 4GB RAM, 200GB SAS.

Сървърите са инсталирани в VMware среда с „Fail over“ процедура. През системата NAKIVO се звършва автоматично архивиране на данните на локален NAS.

10.4. Контролен локален сървър

Игралният софтуер на *Elephant RGS (Remote Game Server)* версия *GS 5.4* предоставя автоматично необходимата информация за осъществяването на игри и функционирането на системата за съхранение и обработка в КЛС или ЦКС на организатора.

10.5. Средства за достъп на участниците

Elephant RGS (Remote Game Server) версия *GS 5.4* предоставя възможност за достъп на участниците през ЦКС на организатора до игрите от *Elephant RGS (Remote Game Server)* тип *BG 003* посредством уеб сайт и Интернет свързаност от устройство, поддържащо функция за достъп до Интернет.

Изпитването е извършено чрез оторизиран достъп с уникални ключове за идентификация за потребителската и административните части на системата.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игрален софтуер и комуникационно оборудване за организиране на онлайн залагания

Наименование ***Elephant RGS (Remote Game Server)*** тип ***BG 003***

Производител ***„СиТи Интерактив“ ЕООД***

ПРЕМИНАВА изпитването и изпълнява изискванията на Глави трета, четвърта, пета, шеста, осма и девета на **Наредба за общите технически и функционални изисквания към игралния софтуер и комуникационното оборудване за онлайн залаганията**, ПМС №31 от 01.02.2021г., обн. ДВ бр.10 от 05.02.2021г. и предоставя необходимата информация за изпълнение на изискванията на Глава втора и изискванията на **Наредба за условията и реда за регистрация и идентификация на участниците, съхраняването на данни за организираните онлайн залагания на територията на Република България и за подаване на информация за хазартните игри към сървър на Националната агенция за приходите**, ПМС №50 от 15.02.2021г., обн. ДВ бр.14 от 17.02.2021г.

Забележки:

1. Условия на околната среда при извършване на изпитването:

- температура: $23,4^{\circ}\text{C} \div 31,9^{\circ}\text{C}$;

- относителна влажност: $21,3\text{ rh}\% \div 55,0\text{ rh}\%$.

(Термохигрометър TESTO 608-H1 сер. №45062266)

2. Резултатите се отнасят само за изпитвания образец. Докладването в заключението обявяване на съответствие се основава само на резултатите от изпитването на представения образец, отразени в този протокол. Докладването в заключението обявяване на съответствие се отнася само за цитираните раздели от задължителните изисквания, приложими за игралното съоръжение.

3. Протоколът може да бъде цитиран само в неговата цялост. Извлечения от изпитвателния протокол не могат да се правят без писмено съгласие на изпитвателната лаборатория.

4. Лабораторията не носи отговорност за пълнотата и верността на декларираните от производителя и заявителя обстоятелства.

Извършил изпитването:

/ инж. П. Будакова /

Ръководител лаборатория:

/ инж. физ. Р. Стоянов /