



## ПРОТОКОЛ

от изпитване на игрален софтуер и комуникационно оборудване  
за онлайн залагания  
№ KC-211 от 07.05.2026г.

Наименование	<b>Elephant RGS (Remote Game Server)</b>
Тип	<b>BG 005</b>
Производител	<b>„СиТи Интерактив“ ЕООД</b> Удостоверение на НАП №000030-6398/05.08.2025г. за производство, разпространение и сервиз
Производствен (сериен) номер	1401-201
Година на производство	2025г.
Заявен за изпитване от	<b>„СиТи Интерактив“ ЕООД</b> Удостоверение на НАП №000030-6398/05.08.2025г. за производство, разпространение и сервиз
Адрес	гр.София, ул. „Кукуш“ №7
Заявление за изпитване	Вх.№ АУ-000029-20-9/03.02.2026г.
Място на провеждане на изпитването:	Лаборатория за изпитване на игрални съоръжения и дистанционен достъп до сървър на „СиТи Интерактив“ АД гр.София, ул. „Кукуш“ №7
Продължителност на изпитването:	начало на изпитването 03.02.2026г. край на изпитването 07.05.2026г.

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 005 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 005 са предназначени за работа с игрален сървър *Elephant RGS (Remote Game Server)* версия GS 5.4 и се управляват, административат 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 005 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 005 са предназначени за работа с игрален сървър *Elephant RGS (Remote Game Server)* версия GS 5.4 и се управляват, административат 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, заложи 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.	<b>Общи изисквания</b>  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 заложи; - 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 (без играта Flash Jack) 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 променяни 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><b>Не предоставя възможност за залагане чрез електронно съобщително средство или кратко текстово съобщение (SMS)</b></p>																																															
<p>2.</p>	<p><b>Игралният софтуер трябва да отговаря на следните изисквания:</b></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 005</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>10 Treasures</td><td>96.05%</td></tr><tr><td>Big &amp; Wild</td><td>93.88%</td></tr><tr><td>Book Of Lost Pyramid</td><td>95.76%</td></tr><tr><td>Carrotina Mega</td><td>94.07%</td></tr><tr><td>Easter Bird</td><td>95.40%</td></tr><tr><td>Future Fruits</td><td>95.76%</td></tr><tr><td>Lucky Clover x3</td><td>95.40%</td></tr><tr><td>Magic Patrick's Coin</td><td>95.53%</td></tr><tr><td>Palms World Cup</td><td>93.90%</td></tr><tr><td>Space Diamond</td><td>92.73%</td></tr><tr><td>The Shining Globe Deluxe</td><td>94.80%</td></tr><tr><td>Winflood Amazonia</td><td>94.21%</td></tr><tr><td>Happy Miner</td><td>94.74%</td></tr><tr><td>Red Bird and Golden Dragon</td><td>94.33%</td></tr><tr><td>5 Chilli Fruits</td><td>94.36%</td></tr><tr><td>Buy 2 Wild</td><td>96.84%</td></tr><tr><td>Buy 3 Wild</td><td>97.22%</td></tr><tr><td>10 Blazing Treasures</td><td>95.40%</td></tr><tr><td>Buy 5 Free Games</td><td>93,33%</td></tr><tr><td>Buy 10 Free Games</td><td>95,27%</td></tr><tr><td>Buy 15 Free Games</td><td>95,86%</td></tr><tr><td>Flash Jack</td><td>81.92%</td></tr></table>	Game Name	Min TRTP%	10 Treasures	96.05%	Big & Wild	93.88%	Book Of Lost Pyramid	95.76%	Carrotina Mega	94.07%	Easter Bird	95.40%	Future Fruits	95.76%	Lucky Clover x3	95.40%	Magic Patrick's Coin	95.53%	Palms World Cup	93.90%	Space Diamond	92.73%	The Shining Globe Deluxe	94.80%	Winflood Amazonia	94.21%	Happy Miner	94.74%	Red Bird and Golden Dragon	94.33%	5 Chilli Fruits	94.36%	Buy 2 Wild	96.84%	Buy 3 Wild	97.22%	10 Blazing Treasures	95.40%	Buy 5 Free Games	93,33%	Buy 10 Free Games	95,27%	Buy 15 Free Games	95,86%	Flash Jack	81.92%	<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%																																																
10 Treasures	96.05%																																																
Big & Wild	93.88%																																																
Book Of Lost Pyramid	95.76%																																																
Carrotina Mega	94.07%																																																
Easter Bird	95.40%																																																
Future Fruits	95.76%																																																
Lucky Clover x3	95.40%																																																
Magic Patrick's Coin	95.53%																																																
Palms World Cup	93.90%																																																
Space Diamond	92.73%																																																
The Shining Globe Deluxe	94.80%																																																
Winflood Amazonia	94.21%																																																
Happy Miner	94.74%																																																
Red Bird and Golden Dragon	94.33%																																																
5 Chilli Fruits	94.36%																																																
Buy 2 Wild	96.84%																																																
Buy 3 Wild	97.22%																																																
10 Blazing Treasures	95.40%																																																
Buy 5 Free Games	93,33%																																																
Buy 10 Free Games	95,27%																																																
Buy 15 Free Games	95,86%																																																
Flash Jack	81.92%																																																

		<p>Анализ на представени резултати в ЛИ на ИС от проведени изпитвания:</p> <p>За игра <b>10 Treasures</b> TRTP%- 96,05% 5 X 100000 последователни игри, активни 10 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=96,06%</p> <p>За игра <b>Big &amp; Wild</b> TRTP%- 93,88% 5 X 100000 последователни игри, активни 40 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=93,93%</p> <p>За игра <b>Book Of Lost Pyramid</b> TRTP%- 95,76% 5 X 100000 последователни игри, активни 40 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=95,57%</p> <p>За игра <b>Carrotina Mega</b> TRTP%- 94,07% 5 X 100000 последователни игри, активни 5 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=94,01%</p> <p>За игра <b>Easter Bird</b> TRTP%- 95,40% 5 X 100000 последователни игри, активни 100 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=95,31%</p> <p>За игра <b>Future Fruits</b> TRTP%- 95,76% 5 X 100000 последователни игри, множител 1, общ залог 20 кредита, RTP%=95,72%</p> <p>За игра <b>Lucky Clover x3</b> TRTP%- 95,40% 5 X 100000 последователни игри, активни 5 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=95,54%</p> <p>За игра <b>Magic Patrick's Coin</b> TRTP%- 95,53% 5 X 100000 последователни игри, активни 30 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=95,48%</p>	
--	--	---	--



		<p>За игра <b>Palms World Cup</b> TRTP%- 93,90% 5 X 100000 последователни игри, активни 5 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=93,87%</p> <p>За игра <b>Space Diamond</b> TRTP%- 92,73% 5 X 100000 последователни игри, активни 20 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=92,73%</p> <p>За игра <b>The Shining Globe Deluxe</b>, TRTP%- 94,80% 5 X 100000 последователни игри, активни 30 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=94,90%</p> <p>За игра <b>Winflood Amazonia</b> TRTP%- 94,21% 5 X 100000 последователни игри, активни 5 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=94,32%</p> <p>За игра <b>Happy Miner</b> TRTP%- 94,74% 5 X 100000 последователни игри, активни 20 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=94,57%</p> <p>За игра <b>Red Bird and Golden Dragon</b>, TRTP%- 94,33% 5 X 100000 последователни игри, активни 25 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=94,59%</p> <p>За игра <b>5 Chilli Fruits</b> TRTP%- 94,22% 5 X 100000 последователни игри, активни 5 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=94,29%</p> <p><b>Buy 2 Wild</b> TRTP%- 96,84% 5 X 100000 последователни игри, активни 5 линии, залог 84x1 кредит на линия, RTP%=96,57%</p> <p><b>Buy 3 Wild</b> TRTP%- 97,22% 5 X 100000 последователни игри, активни 5 линии, залог 360x1 кредит на линия, RTP%=97,20%</p>	
--	--	--	--

	<p>За игра <b>10 Blazing Treasures</b> TRTP%- 95,40% 5 X 100000 последователни игри, активни 10 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=95,40% <b>Buy 5 Free Games</b> TRTP%- 93,33% 5 X 100000 последователни игри, активни 10 линии, залог 33,5x1 кредит на линия, RTP%=93,37% <b>Buy 10 Free Games</b> TRTP%- 95,27% 5 X 100000 последователни игри, активни 10 линии, залог 43x1 кредит на линия, RTP%=95,25% <b>Buy 15 Free Games</b> TRTP%- 95,86% 5 X 100000 последователни игри, активни 10 линии, залог 53x1 кредит на линия, RTP%=95,78%</p> <p>За игра <b>Flash Jack</b> TRTP%- 81,92% 5 X 100000 последователни игри, залог 5,00 валутни единици, (min bet) RTP%=81,71%</p> <p>В декларираните минимални проценти за възвръщаемост не са включени печалби от премии джекпот. Резултатите от изпитанията са в допустимия RTP интервал.</p> <p>Игри <b>Diamond Tree</b></p> <table><tr><th>Game Name</th><th>Min TRTP%</th></tr><tr><td>King Of Clovers Diamond Tree JP</td><td>90,54%</td></tr><tr><td>Lucky Clover 20 Diamond Tree JP</td><td>90,13%</td></tr><tr><td>The Big Chilli Diamond Tree JP</td><td>90,42%</td></tr></table> <p>За игра <b>King Of Clovers Diamond Tree JP,</b> TRTP%- 90,54% 5 X 100000 последователни игри, активни 30 линии, общ залог 45 кредита, RTP%=90,68%</p> <p>За игра <b>Lucky Clover 20 Diamond Tree JP</b> TRTP%- 90,13%</p>	Game Name	Min TRTP%	King Of Clovers Diamond Tree JP	90,54%	Lucky Clover 20 Diamond Tree JP	90,13%	The Big Chilli Diamond Tree JP	90,42%	
Game Name	Min TRTP%									
King Of Clovers Diamond Tree JP	90,54%									
Lucky Clover 20 Diamond Tree JP	90,13%									
The Big Chilli Diamond Tree JP	90,42%									



	<p>активни 20 линии, общ залог 30 кредита, RTP%=90,19%</p> <p>За игра <b>The Big Chilli</b> <b>Diamond Tree JP</b> TRTP%- 90,42% 5 X 100000 последователни игри, активни 20 линии, общ залог 30 кредита, RTP%=90,52%</p> <p>В декларираните минимални проценти за възвръщаемост не са включени печалби от премии джакпот. В минималните проценти за възвръщаемост на игрите от серията <b>Diamond Tree</b> 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.	<b>Игралният софтуер трябва да осигурява:</b> 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.	<b>Централната компютърна система трябва:</b> 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; 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.	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.	
5.	<b>В текущата игра ЦКС трябва да показва:</b> 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.	<b>Централната компютърна система осигурява на участниците информация във връзка с участието им в игрите на български език независимо от използвания комуникационен канал.</b>	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.	<b>Визуализация и информация за игрите</b>		
	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: <ul style="list-style-type: none"> <li>- се показва броят символи, които водят до изплащане на печалба;</li> <li>- символи, попадащи в една и съща печеливша скала, се поставят в зона, свързана с тази печеливша скала;</li> <li>- при възможност да бъде спечелена печалба при различни комбинации от символи илюстрацията следва по ясен начин да показва комбинацията;</li> <li>- символът е с форма и цвят, които се използват непроменени във всяка игра, освен при използване на анимации.</li> </ul>	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.	<p><b>Изисквания към игралния софтуер при игри с карти:</b></p> <p>2.1. Ясно показва стойностите и боята на лицевите страни на картите за игра.</p> <p>2.2. Показва по графичен начин броя на колодите, които се използват, ако се използва повече от една колода.</p> <p>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.</p>	<p>В играта <b>Flash Jack</b> се използва виртуална колода от 52 карти от които се изтеглят 13 карти за всяка игра. В играта ясно се визуализира боята стойностите на лицевите страни на изтеглените карти за игра и се възпроизвеждат всички събития и резултати от осъществяването ѝ съобразно обявените правила.</p> <p>Виртуалните игрални автомати в <b>Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 005</b> не включват игри с карти в основната игра. В дублиращата игра Red/Black X2, Suit X4 ясно показва боята на лицевите страни на картите за игра и възпроизвежда всички събития и резултати от осъществяването им съобразно обявените правила.</p>	
3.	<p><b>При игра на рулетка игралния софтуер визуално възпроизвежда колелото на рулетката.</b></p>	Не предоставя възможност	
4.	<p><b>Изисквания към игралния софтуер при игри със зарове:</b></p> <p>4.1. При игри със зарове игралния софтуер визуално възпроизвежда традиционните зарове.</p>	Не предоставя възможност	
	<p>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.</p>	Не предоставя възможност	
5.	<p><b>Изисквания към централната компютърна система при формиране на премия джакпот:</b></p> <p>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;</p>	<p>Премия <b>Progressive</b></p> <p>Играта <b>Flash Jack</b> формира премия <b>Jackpot</b> тип <b>Progressive</b>. Премията е част от управляващия софтуер на играта и се управлява и администрира от него. Конфигуриращите параметри са фиксирани и не могат да бъдат променяни. Началното ниво се определя автоматично в зависимост от настройки максимален залог. Отчисленията към премията са фиксирани в размер на 5%. Отчисленията се натрупват бързо, коректно и изцяло във джакпота.</p> <p>Игрите от <b>Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 005</b> могат да участват във формирането и разпределението на администрираните чрез програмен модул <b>RGS Buffalo JP server</b> на сървъра <b>Elephant RGS</b></p>	



		<p><b>(Remote Game Server) версия GS 5.4</b> премии джакпот тип <b>Mystery</b> или премии джакпот „<b>HOT LUCK</b>” тип <b>Mystery</b> заедно със всички останали игри от сървъра.</p> <p>Премия <b>Mystery</b>: Конфигурирането се извършва през приложение <b>RGS Reports</b> меню <b>Buffalo Settings/Fusion Systems</b>. Отчисленията се натрупват бързо, коректно и 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 <b>HOT LUCK</b>: Конфигурирането се извършва през приложение <b>RGS Reports</b> меню <b>Buffalo Settings/Fusion Systems</b>. 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 <b>Diamond Tree</b> сървърът формира: Премия <b>Diamond Tree</b> тип <b>Multi-Level Progressive</b> Конфигурирането се извършва през приложение <b>RGS Reports</b> меню <b>Global Settings/ Diamond Tree/Mermaid Quest Setting</b>. 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>Отчисленията към премията <b>Jackpot</b> тип <b>Progressive</b> на играта <b>Flash Jack</b> са фиксирани в размер на 5%.</p>	

	<p>В страницата на настройките сумата от всички отчисления за всичките 4 прогресивни нива на премия <b>Mystery</b> 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 <b>HOT LUCK</b> 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 <b>Diamond Tree</b> заедно не може да бъде повече от 5%.</p>	
5.3. текущата стойност на премията се визуализира в потребителския интерфейс на всяка игра, участваща във формирането ѝ;	<p>В интерфейса на играта <b>Flash Jack</b> текущата стойност на премията <b>Jackpot</b> тип <b>Progressive</b> се визуализира в таблицата на печалбите като максимална печалба за 10 или повече карти от една боя при избор на максималния залог.</p> <p>В интерфейса на игрите има полета за визуализация на текущото състояние на 4-те прогресивни нива на премията <b>Mystery</b>, във формирането и разпределението на които участва (когато джакпота е активен за тази игра).</p> <p>В интерфейса на игрите има полета за визуализация на текущото състояние на 3-те прогресивни нива на премията <b>HOT LUCK</b>, във формирането и разпределението на които участва (когато джакпота е активен за тази игра). Общата стойност на фиксираната премия <b>HOT LUCK</b> е обявена в правилата на съответната игра.</p> <p>В интерфейса на всяка от игрите от серията <b>Diamond Tree</b> има полета за визуализация на текущото състояние на 3-те прогресивни нива на премията.</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>Премията <b>Jackpot</b> на играта <b>Flash Jack</b> е тип <b>Progressive</b>, със условие за спечелване формиране на комбинация от 10 и повече карти от еднаква боя при игра на максимален залог, описани в правилата на играта в зависимост от залога за игра.</p> <p>Формираните премии джакпот <b>Mystery</b> и <b>HOT LUCK</b> са тип <b>Mystery</b>, активират се на случаен принцип и не са свързани с формиране на печеливша</p>	



		комбинация в основната игра. Премията <b>Diamond Tree</b>	
	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;	Премията <b>Jackpot</b> на играта <b>Flash Jack</b> автоматично получава начална стойност на максималната печалба, която заменя, в зависимост от максимални залог и настроената деноминация за играта.  Премииите тип <b>Mystery</b> – не заменят печалба от таблицата на печалбите.	
	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;	Премия <b>Mystery</b> - 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 <b>HOT LUCK</b> - 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. Премия <b>Diamond Tree</b> - 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.	
	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	<b>HOT LUCK</b> - 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	

	осъществява при формиране на определена печеливша комбинация или на случаен принцип;	на премията. Резултатът от допълнителната игра определя спечеленото ниво.	
	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;	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.  Премията <b>Jackpot</b> на играта <b>Flash Jack</b> е част от управляващия софтуер на играта и се управлява и администрира от него. Конфигурационните параметри са фиксирани и не могат да бъдат променяни. Началното ниво се определя автоматично в зависимост от настройките на максимален залог. Отчисленията към премията са фиксирани в размер на 5%.  Промените на конфигурационните параметри на премията <b>Mystery</b> и <b>HOT LUCK</b> от модул <b>RGS Buffalo JP server</b> се извършват през приложение <b>RGS Repts</b> в меню <b>Buffalo Settings/Fusion Systems</b> при избор на съответния джакпот, при достъп с допълнителна авторизация. Промените на конфигурационните параметри на премията <b>Diamond Tree</b> се извършва през приложение <b>RGS Reports</b> меню <b>Global Settings/ Diamond Tree/Mermaid Quest Setting</b> .	
	5.9. когато даден джакпот бъде спечелен, във всяка игрална сесия, свързана с този джакпот, има индикация за настъпването на това събитие.	Изпраща се информация до всички сесии, свързани със джакпота.	
6.	<b>Допълнителни изисквания при формиране на премия джакпот.</b> 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 джакпот.	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 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.	<b>Визуализация и информация за премията джакпот</b> 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.	<p><b>Допълнителна информация за премията джакпот, формирана от централната компютърна система</b></p> <p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- дата и час на всяко събитие;</li> <li>- конфигурация;</li> <li>- размер на натрупаните отчисления;</li> <li>- печалби;</li> <li>- достъп на оторизирания персонал;</li> <li>- вид на събитието/действието.</li> </ul>	<p>Системата извършва всички записи по реално сървърно време UTC+0 без корекции.</p> <p>Премия <b>Jackpot</b> на играта <b>Flash Jack</b> През приложението <b>RGS Reports</b> съответната информация е достъпна през основно меню във следните справки:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- дата и час на всяко събитие – <b>Progressive JP/ Cards JP Progressive Hits</b>, сумата и валутата на получената премия по сайт и по игра.</li> <li>- конфигурация и размер на натрупаните отчисления – <b>Progressive JP, раздел Cards JP Progressive Curent;</b></li> <li>- печалби – <b>Progressive JP/ Cards JP Progressive Hits</b> със сумата и валутата на получената премия по сайт и по игра.</li> <li>- достъп на оторизирания персонал и вид на събитието/действието: <b>Audit log / System Audit.</b></li> </ul> <p>Премии <b>Mystery</b> и <b>HOT LUCK</b> През приложението <b>RGS Reports</b> раздел <b>Buffalo Reports</b> при достъп с необходимата оторизация съответната информация е достъпна през основно меню във следните справки:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- дата и час на всяко събитие – <b>Buffalo Reports/Hits;</b></li> <li>- конфигурация и размер на натрупаните отчисления – <b>Buffalo Reports/ Levels Accounting;</b></li> <li>- печалби – <b>Buffalo Reports /Hits;</b></li> <li>- достъп на оторизирания персонал и вид на събитието/действието – <b>Buffalo Reports /Audit.</b></li> </ul> <p>Премия <b>Diamond Tree</b> Конфигурирането се извършва през приложение <b>RGS Reports</b> меню <b>Global Settings/ Diamond Tree/Mermaid Quest Setting.</b></p> <p>Премия <b>Diamond Tree</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- дата и час на всяко събитие – <b>Progressive JP/ Progressive JP Hits;</b></li> <li>- конфигурация <b>Global Settings/ Diamond Tree/Mermaid Quest Setting</b> и размер на натрупаните отчисления – <b>Progressive JP/</b></li> </ul>	



		<b>Progressive JP Current;</b> - печалби - <b>Progressive JP / Progressive JP Hits;</b> - достъп на оторизирания персонал и вид на събитието/действието – - <b>Audit Log/System Audit.</b>	
	8.2. Игралният софтуер запамятава 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.	<p>В полето на всяка игра се визуализира текущото състояние на всички премии, във формирането и разпределението на които участва.</p> <p>През приложението <b>RGS Reports</b> 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</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- за премия <b>Jackpot</b> на играта <b>Flash Jack</b> в меню <b>Progressive JP / Cards JP Progressive Hits</b> с филтър по <b>Icasino/Site;</b></li> <li>- за премии <b>Mystery</b> и <b>HOT LUCK</b> в раздел <b>Buffalo Reports</b> при избор на справка <b>Hits;</b></li> <li>- За премия <b>Diamond Tree</b> в раздел <b>Progressive JP / Progressive JP Hits.</b></li> </ul>	

### 3.3. Управление на хазартните игри.

№	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
1.	<b>Активиране и деактивиране на игри и участници</b>  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>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 <b>RGS Reports</b> 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</p>	

		поддържа уникална за всеки участник идентификация по Player ID.	
	1.2. Информацията относно активирането и деактивирането по т.4.1.1 се съхранява в регистър.	Сървърът предоставя автоматично на ЦКС на организатора необходимата информация за активирането и деактивирането за формирането на съответния регистър. Сървърът поддържа собствен служебен log файл - бутон Load 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.	<b>Незавършени игри</b> 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 <b>RGS Reports</b> в раздел <b>Support - Unfinished/Problematic games</b> и подробни справки в раздел <b>Monitor/RGS Monitor</b> бутон <b>Load Audits</b> – справка <b>Audits (Unfinished games)</b> .	
	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.	
<b>3.</b>	<b>Обработване на грешки</b>	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 <b>RGS Reports</b> , раздел <b>Audit Log</b> справка <b>System Audit</b> .	
	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 <b>RGS Reports</b> , раздел <b>Audit Log</b> справка <b>System Audit</b> . Детайлна информация се предоставя и през раздел <b>Support/Spin by spin</b> 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 <b>RGS Reports</b> на	



		сървърта позволяват формиране на доклади в CSV или xlsx формат с използване на филтри чрез бутон "Display report" от менюто.	
4.	<b>Допълнителни изисквания</b> 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.	<b>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.</b>	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 <b>RGS Reports</b> , меню <b>Server Cert/Certificates Status</b> при избор по <b>Certificate: RNG v.6316</b> , бутон <b>Display report:</b> ) <b>LinuxUrandom.pm:</b> D6893CAA6F2B2A8414C67BA2140F08C19D3C73CE <b>LinuxUrandomQueue.pm:</b> DEE2C8460E56767EAA7EEB776F176EECBA00CEF7 <b>RNG.pm:</b> B5ADAA3D6C44132799960B36889B2D9224553EF8	
2.	<b>Игри от разстояние, при които за генератор на случайни числа се използва игрална маса в игрално казино</b> 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.).	<b>Не предоставя възможност</b>	
	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 видеонаблюдение; - 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.	<b>Не предоставя възможност</b>	

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

№	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
1.	<b>1.1 Централната компютърна система съдържа и съхранява следната информация:</b>  - всички игрални сесии на участниците;  - 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;  - всички игрални сметки (активните и деактивирани), отразяващи депозирани средства, извършените залози и изплатените печалби на участниците;  - всички трансфери на данни между профилите на регистрираните потребители и индивидуалните игри;	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Информацията се съхранява и в регистрите на сървъра <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия GS 5.4. Детайлна справка за всеки играч и за всяка игра е достъпна през приложението <b>RGS Reports</b> раздел <b>Support/Spin by spin</b> с филтри по идентификатор на играч Player ID, индивидуален номер на игра Spin ID и времеви интервал.  Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. IP адресите се регистрират в <b>RGS Reports</b> раздел <b>Support/Players Sesion</b>  Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Сървърът <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия GS 5.4 предоставя на ЦКС необходимата информация за правилното отразяване на извършени залози и изплатени печалби.  Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Сървърът <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия GS 5.4 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 <b>RGS Reports</b>	



		раздел <b>Support/ Spin by spin</b> с филтри по идентификатор на играч Player ID, <b>Games</b> и времеви интервал.	
	- всички корекции, бонуси и други действия, отразяващи се върху сумите по игралните сметки.	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.	
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.	<b>Информация за участниците и клиентските сесии</b> 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 <b>Support/Spin by spin</b> на приложение <b>RGS Reports</b> 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;	Сървърът автоматично предоставя на ЦКС на организатора информация за ID номер на клиента, начален и краен момент на сесията, IP адресите от които	



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- IP адресите или номерата на електронните съобщителни средства, от които участникът е осъществил достъп за сесията;</li> <li>- обща сума, която е била заложена по време на сесията;</li> <li>- обща заложена сума, по която са акумулирани печалби по време на сесията;</li> <li>- обща сума, която е била депозирана в игралната сметка по време на сесията (с отбелязване на времето);</li> <li>- обща сума, която е била изтеглена от игралната сметка по време на сесията (с отбелязване на времето);</li> <li>- начална и крайна дата и час на игралната сесия на участника;</li> <li>- причина за края на сесията;</li> <li>- информация за играта по време на сесията.</li> </ul>	<p>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 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"> <li>- информация за определяне самоличността на участника;</li> <li>- информация и салдото и движението на игралната сметка;</li> <li>- деактивирани игрални сметки и причината за тяхното деактивиране.</li> </ul>	<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"> <li>- идентификационни данни на участника;</li> <li>- идентификация на играта и нейния вариант;</li> <li>- информация за изиграните от участника игри;</li> <li>- начален час на започване на играта;</li> <li>- салдо към момента на започване на играта;</li> <li>- залог (с отбелязване на времето когато е направен);</li> <li>- статус на играта (текуща, приключена, неприключена и др.);</li> <li>- изход от играта (с отбелязване на времето);</li> <li>- печалба от джакпота (ако е приложимо);</li> <li>- време на приключване на играта;</li> <li>- печалби;</li> <li>- салдо на игралната сметка в края на играта;</li> <li>- всички игри, които не са били приключени, както и причината за това.</li> </ul>	<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 <b>Support/Spin by spin</b> на приложението <b>RGS Reports</b> 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"> <li>- финансови транзакции – депозити или тегления, равни на или надвишаващи 15 000 евро или левовата им равностойност, независимо дали транзакцията е осъществена чрез една операция или чрез няколко свързани операции;</li> <li>- промените, направени в параметрите на</li> </ul>	<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>	

	<p>игрите;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- промените, направени в джакпот параметрите;</li> <li>- нови джакпоти;</li> <li>- изплащане на джакпота;</li> <li>- премахване на джакпота;</li> <li>- създаването/установяването на игрална сметка от участника, както и нейното деактивиране/закриване;</li> <li>- промените, направени в информацията за участника;</li> <li>- загуба на комуникация с оборудването на участника.</li> </ul>		
5.	<p><b>Допълнителни изисквания</b></p> <p>5.1. Централната компютърна система поддържа регистър на всички участници в игрите по чл. 71, ал. 2 и чл. 73 ЗХ.</p>	<p>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.</p>	

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

№	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
1.	<p><b>Централната компютърна система на организатора следва да осигурява:</b></p> <p>1.1. непрекъснатост на работния процес при прекъсване на електрозахранването;</p>	<p>Основният и резервният сървъри се намират в климатизирани помещения, с осигурено непрекъсваемо електрозахранване в специално изградени за целта пространства от типа Data Centre.</p>	
	<p>1.2. поддържане на регистър за функционирането на системата и генериране на доклади на основа на регистъра;</p>	<p>Сървърът следи функционирането си чрез система <i>RGS Monitor</i> и чрез вградените функции на средата <i>VMware</i> и приложението на системата <i>NAKIVO</i>. Всяка от системите съхранява записите, които са достъпни за персонала със съответната оторизация. Регистърът е достъпен през приложение <b>RGS Reports</b> в раздел <b>Monitor/ RGS Monitor</b></p>	
	<p>1.3. разпознаване и предотвратяване на неоторизирания достъп и активиране на неоторизиран и/или зловреден код.</p>	<p>Система базирана на <i>PFSense firewall, Shorewall</i>, осигуряваща връзката с ЦКС, и вградените функции на средата <i>VMware</i> системата <i>NAKIVO</i>.</p>	
	<p>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.</p>	<p>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 <b>RGS Reports</b>.</p>	
2.	<p><b>Защита на информацията.</b></p> <p>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.</p>	<p>Функциите се изпълняват от ЦКС</p>	



	2.2. Защитната стена има ограничаващи, подсибяващи, 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 позволеността за свързване.	Функциите се изпълняват от ЦКС Сървърът поддържа и LOG файлове за функционирането на своите защитни стени.	
3.	<b>Пренос на данни</b> 3.1. Всички данни, които са изпратени посредством обществените мрежи, трябва да бъдат криптирани.	SSL/https за връзка с ЦКС. Връзките между основния и резервния сървър е в затворена вътрешна мрежа.	.
	3.2. Всички връзки между географски разпръснатите системи изискват идентификация, оторизация и верификация.	Връзката между сървърите на системата и ЦКС е ограничена по IP адрес и чрез SSL/https или SSH сертифициране.	
	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.	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.	<b>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.</b>	Функциите се изпълняват от ЦКС	
5.	<b>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.</b>	Функциите се изпълняват от ЦКС. Данните за функционирането на <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия GS 5.4 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 005 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.	<b>Достъп на участници</b> 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.	<b>Достъп на служители</b> 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.	
<b>3.</b>	<b>Допълнителни изисквания за достъп</b>	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.	
<b>4.</b>	<b>Работата на ЦКС по управлението на системата, групите на участниците и системния софтуер трябва да бъдат в отделни мрежи.</b>	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора	



5.	<b>Организаторите на хазартни игри прилагат процедури за контрол на достъпа до операционната система, софтуера, информацията и сигурността.</b>	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Достъпът до административните функции на <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. Достъпът до административните функции на модула <i>RGS QA Server</i> изисква допълнителна отделна оторизация. 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.	
6.	<b>Всички ключове и кодовете за криптиране се съхраняват на сигурен носител за съхранение с усъвършенствана защита на данните.</b>	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.	
7.	<b>Тестове за уязвимост</b> 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.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Производителят „СиТи интерактив“ ЕООД притежава валиден сертификат за изпълнение на изискванията на ISO/IEC 27001:2022.	
	7.2. Тестовите за уязвимост по т.6.1 се правят на всеки три месеца, а за проникване – най-малко веднъж годишно.	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.	
	7.3. Централната компютърна система генерира доклад за извършените тестове по т.6.1.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора	
	7.4. Генерирането на докладите от ЦКС, посочени в методиката, се извършва въз основа на искане от контролните органи на НАП.	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.	



## 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 005: 00109 – Игри с игрални автомати*  
(Игрален софтуер за игри с виртуални игрални автомати)

Игрите от *Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 005* 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 *10 Blazing Treasures, 10 Treasures, 5 Chilli Fruits, Big & Wild, Book Of Lost Pyramid, Carrotina Mega, Easter Bird, Future Fruits, Happy Miner, Lucky Clover x3, Magic Patrick's Coin, Palms World Cup, Red Bird And Golden Dragon, Space Diamond, The Shining Globe Deluxe* и *Winflood Amazonia* от *Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 005* 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* 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 *King of Clovers Diamond Tree JP, Lucky Clover 20 Diamond Tree JP* и *The Big Chilli 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. Във формирането и разпределението на премията могат да участват и всички игри от серията *Diamond Tree* от *Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 003* (производител „СиТи Интерактив“ ЕООД, Протокол от изпитване № КС-184 от 14.07.2025г.) и от *Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 004* (производител „СиТи Интерактив“ ЕООД, Протокол от изпитване № КС-198 от 10.12.2025г.) .

Игрите от серията *Diamond Tree* не могат да участват във формирането и разпределението на премияните джакпот *Mystery* и *HOT LUCK*.

Играта *Flash Jack* формира премия *Jackpot* тип *Progressive* с начална стойност  $Base = 10000 \times 25.00$  (max bet) и фиксирано нарастване и отчисление от 5%. Премията се печели само при осъществяване на игра на максимален залог и моментната ѝ стойност се визуализира в таблицата на печалбите като максимална печалба за 10 или повече карти от една боя при избор на максималния залог. Премията е част от управляващия софтуер на играта *Flash Jack* и се управлява и администрира от него.

Играта *Flash Jack* не може да участва във формирането и разпределението на премияните 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 005, в зависимост от предварителната оторизация на Централната компютърна система на организатора на хазартни игри, организирани онлайн:**

**10 BLAZING TREASURES** - 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 – 500 пъти залога на линия. Печалбата от пълен екран с еднакви символи (със или без Wild) в основната игра се умножава X2. 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" - печалби до 500 пъти общия залог в зависимост от броя видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите. Четири или пет символа Scatter на екрана в основната игра стират 15 безплатни игри. Всички печалби от безплатните игри се умножават X2, а печалбата от пълен екран с еднакви символи (със или без Wild) се умножава X4. По време на безплатните игри 3 символа Scatter на екрана дават 2 допълнителни безплатни игри, а 4 или 5 символа Scatter – 15 допълнителни безплатни игри.

Функция **КУПИ/BUY** – чрез допълнителен бутон КУПИ срещу 33,5 пъти залога на линия в следващото завъртане се формира печелива комбинация от символи Scatter и се стартират 5 безплатни игри, срещу 43 пъти залога на линия – 10 безплатни игри, срещу 53 пъти залога на линия – 15 безплатни игри. Печалбите по време на стартиращата основна и безплатните игри се изплащат в съответствие с основния залог.

**10 TREASURES** - 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 – 500 пъти залога на линия. Печалбата от пълен екран с еднакви символи (със или без Wild) в основната игра се умножава X2. 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" - печалби до 500 пъти общия залог в зависимост от броя видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите.

**5 CHILLI FRUITS** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; до 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. Максимална печалба в основната игра – 500 пъти залога на линия. Заместващ символ тип Wild - "Chilli" - 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. 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. Символ тип "Scatter" - "Banana" - печалби до 1000 пъти общия залог в зависимост от броя видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите. Печалбите по време на стартиращата основна и безплатните игри се изплащат в съответствие с основния залог.

Функция **КУПИ/BUY** – чрез допълнителен бутон КУПИ срещу 360 пъти залога на линия в следващото завъртане се формира комбинация от 3 символа "Chilli" на екрана. Всеки от символите може да има множител X2. При един множител общата печалба се умножава по X2, при два множителя X4, при три множителя X8, ако няма множители, печалбата не се умножава. След изплащане на печалбите с стартира едно безплатно завъртане, като множителите в него остават същите. и се стартират 12 безплатни игри. Срещу 84 пъти залога на линия в следващото завъртане се формира комбинация от 2 символа "Chilli" на екрана на произволни рилове от 2-ри до 4-ти. Всеки от символите може да има множител X2. При един множител общата печалба се умножава по X2, при два множителя X4, ако няма множители, печалбата не се умножава. След изплащане на печалбите с стартира едно безплатно завъртане. Ако по време на безплатното завъртане се появи нов символ "Chilli", се печели следващо безплатно завъртане. Допълнителният символ е без множител. Множителите в безплатните игри остават същите, като в стартиращата основна игра.

**BIG & WILD** - 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, с изключение на печалбите от символи скатер. Максимална печалба на линия в основната игра – 750 пъти залога на линия. Заместващ символ "Wild" - "Bear" - появява се на всички рилове, при появата си покрива всички видими позиции на рила, на който се е появил, всяка позиция замества всички символи без символа Scatter. Символ тип "Scatter" - "Flower" - 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.



**BOOK OF LOST PYRAMID** - 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. Заместващ символ "Wild" - "Book" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рил, замества всички символи с изключение на символа Scatter. Символ тип "Scatter" - "Pyramid" - появява се на всички рилове, при три, четири или пет видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни се стартира бонусна игра Bonus Wheel. Играчът печели едно безплатно завъртане на колело на късмета с шест позиции. Възможните печалби в зависимост от броя активиращи символи са следните:

- печалба 10X, 20X или 50X пъти залога GAME BET - 1 позиция;
- сума, която се прехвърля в гърне с печалби с натрупване - 2 позиции;
- позиция BONUS - печели всички натрупани в гърнето печалби.
- 9, 12 или 15 безплатни игри - 1 позиция;
- 9, 12 или 15 безплатни игри с допълнителен жокер - 1 позиция.

По време на безплатните игри - стандартни или с допълнителен БОНУС - при 2, 3, 4 или 5 символа "Pyramid" на екрана се печелят съответно 5 пъти общия залог и 5 допълнителни безплатни игри, 10 пъти общия залог и 9 безплатни игри, 20 пъти общия залог и 12 безплатни игри или 50 пъти общия залог и 15 допълнителни безплатни игри. При игрите с допълнителен жокер, преди старта им, на случаен принцип, един от символите (без символите Scatter и Wild) се избира за допълнителен заместващ символ тип "Wild" и замества всички символи, без символите Scatter, на всички позиции на рила, на който се е появил.

Максимална печалба на линия в основната игра - 1000 пъти залога на линия. Допълнителни печалби - при запълване на риловете от ляво на дясно, започвайки от най-левия, с еднакви символи, без символи Wild, общата печалба се умножава както следва - при 3 последователни рила - X3, при 4 последователни - X4, при всички 5 - X5.

**CARROTINA MEGA** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 5 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 - "Carrot" - 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" - "Avocado" - 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 "Cauliflower" на 1-ви, 3-ти и 5-ти рил, при 3 видими символа на екрана - по един на рил, печалба 5 пъти общия залог и 20 безплатни игри. Всички печалби в безплатните игри се умножават по множител. Началният множител е x2. По време на безплатните игри два символа "Cauliflower" на екрана дават 5 допълнителни безплатни игри, три символа "Cauliflower" - 20 допълнителни безплатни игри. След всяка скатерна печалба в безплатните игри множителят се увеличава с X1, максималната стойност, която може да бъде достигната е X4.

**EASTER BIRD** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 5 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 - "Fat Bird" - 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. При едновременна поява на символи Wild на 2-ри, 3-ти и 4-ти рилове, играчът трябва да избере един от трите символа, за да получи коефициент, по който ще бъдат умножени печалбите му от екрана. Възможните множители са X1, X2 или X3. Два символа тип "Scatter" - "Painted eggs" - 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 "Golden egg" на 1-ви, 3-ти и 5-ти рил, при 3 видими символа на екрана - по един на рил, печалба 20 пъти общия залог.

**FUTURE FRUITS** - 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. Заместващ символ "Wild" - "Pineapple" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рил, замества всички символи с изключение на символа Scatter. Символ тип "Scatter" - "Diamond" - появява се на всички рилове, при три, четири или пет видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни се стартира бонусна игра Bonus Wheel. Играчът печели едно безплатно завъртане на колело на късмета с шест позиции. Възможните печалби в зависимост от броя активиращи символи са следните:

- печалба 10X, 20X или 50X пъти залога GAME BET - 1 позиция;
- сума, която се прехвърля в гърне с печалби с натрупване - 2 позиции;
- позиция BONUS - печели всички натрупани в гърнето печалби.



- 9, 12 или 15 безплатни игри - 1 позиция;
- 9, 12 или 15 безплатни игри с допълнителен жокер - 1 позиция.

По време на безплатните игри – стандартни или с допълнителен БОНУС – при 2, 3, 4 или 5 символа "Diamond" на екрана се печелят съответно 5 пъти общия залог и 5 допълнителни безплатни игри, 10 пъти общия залог и 9 безплатни игри, 20 пъти общия залог и 12 безплатни игри или 50 пъти общия залог и 15 допълнителни безплатни игри. При игрите с допълнителен жокер, преди старта им, на случаен принцип, един от символите (без символите Scatter и Wild) се избира за допълнителен заместващ символ тип "Wild" и замества всички символи, без символите Scatter, на всички позиции на рила, на който се е появил.

Максимална печалба на линия в основната игра – 1000 пъти залога на линия. Допълнителни печалби – при запълване на риловете от ляво на дясно, започвайки от най-левия, с еднакви символи, без символи Wild, общата печалба се умножава както следва – при 3 последователни рила – X3, при 4 последователни – X4, при всички 5 – X5.

**HAPPY MINER** - 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, с изключение на печалбите от символи скатер. Максимална печалба на линия в основната игра – 10000 пъти залога на линия. Заместващ символ тип Wild - "Happy Miner" - появява се на всички рилове, замества всички символи без символа Scatter, формира и линейни печалби за от 2 до 5 символа на активна линия. Символ тип "Scatter" - "Golden Nudget" - появява се на всички рилове, при три, четири или пет видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни се стартира бонусна игра Mine Shaft Bonus. Бонусната игра стартира с начални 0, 10 или 20 начални безплатни игри. В първия бонусен екран играчът трябва да избере един от 9 златни къса, който ще му донесе 10 или 20 допълнителни безплатни игри. В следващия бонусен екран играчът трябва да избере един от 7 златни къса, и може да спечели множител на печалбите по време на безплатните игри X2 или X3. Ако избраният къс има надпис НАЧАЛО НА БЕЗПЛАТНИТЕ ИГРИ, играчът печели 5 пъти общия залог и безплатните игри започват. Ако няма надпис, играчът влиза в трети бонусен екран, кадето пак избира един от 7 къса, като може да спечели ЖОКЕР БАРАБАН – цял един рил ще бъде запълнен от символи Wild по време на безплатните игри. Ако избраният къс има надпис НАЧАЛО НА БЕЗПЛАТНИТЕ ИГРИ, играчът печели 5 пъти общия залог и безплатните игри започват. Ако няма надпис, играчът влиза в последен четвърти бонусен екран, кадето избира един от 5 къса, като може да спечели допълнителен символ, който да изпълнява функциите на заместващ символ Wild за безплатните игри или да отвори само надпис НАЧАЛО НА БЕЗПЛАТНИТЕ ИГРИ. Независимо от избора, играчът печели 5 пъти общия залог и безплатните игри започват. Ако по време на безплатните игри се появят 3, 4 или 5 символа "Golden Nudget" на екрана и спечелените до сега игри са по-малко от 999, играчът печели допълнителни безплатни игри. Тяхната бройка, множител и свойства са същите, като спечелените по време на инициращата бонусна игра.

**LUCKY CLOVER X3** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 5 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 - "Lucky 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. При едновременна поява на символи Wild на 2-ри, 3-ти и 4-ти рилове, на случаен принцип се избира коефициент, по който ще бъдат умножени печалбите от екрана. Възможните множители са X1, X2 или X3. 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, при 3 видими символа на екрана – по един на рил, печалба 20 пъти общия залог.

**MAGIC PATRICK'S COIN** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 30 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. 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 - "Coin" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рилове замества всички символи с изключение на скатерните символи "Leprechaun". Символи тип Scatter - "Leprechaun" – 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 "Leprechaun" на екрана се печелят и 15 безплатни игри, които стартират в края на поредицата от каскадни в играта, в която са спечелени. По време на безплатните игри 3 и повече символа "Leprechaun" на екрана добавят еднократно нови 100



допълнителни безплатни игри. Всяка следваща скатерна комбинация се изплаща съгласно таблицата на печалбите, но не добавя допълнителни безплатни игри.

**PALMS WORLD CUP** - 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 - "Cup" - 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" – "Ball" - 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 "Whistle" на 1-ви, 3-ти и 5-ти рил, печалба 20 пъти общия залог при 3 видими символа на екрана – по един на рил.

**RED BIRD AND GOLDEN DRAGON** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 25 линии за залози; формиране на печеливши комбинации от ляво на дясно по линиите. Максимална печалба в основната игра – 1000 пъти залога на линия. Заместващ символ "Wild" – "Dragon" - 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" - "Yin-Yang" – появява се само на 1-ви, 3-ти и 5-ти рилове, при три видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите – бонусна игра - 15 безплатни игри. При три, четири или пет съседни рила, запълнени с еднакви символи, започвайки от най-левия – допълнителни печалби от 15 до 1000 пъти общия залог, в зависимост от символа и броя рилове. Тези печалби се изплащат освен печалбите на линия от съответния символ, ако има такива.

**SPACE DIAMOND** - 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, с изключение на печалбите от символи скатер. Максимална печалба на линия в основната игра – 3000 пъти залога на линия. Заместващ символ тип Wild - "Space Diamond" - 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" – "UFO" - 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 "Space Dog" на 1-ви, 3-ти и 5-ти рил, печалба 20 пъти общия залог при 3 видими символа на екрана – по един на рил.

**THE SHINING GLOBE DELUXE** - 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, с изключение на печалбите от символи скатер. Максимална печалба на линия в основната игра – 1000 пъти залога на линия. Заместващ символ тип Wild - "Witch" - появява се на всички рилове, замества всички символи без символите Scatter, формира и линейни печалби за от 3 до 5 символа на активна линия. Символ тип "Scatter" - "Globe" – появяват се на всички рилове, всеки символ може да има различен цвят и множител на него – x1, x2, x3, x5, x30, x600, x3000. Символ "Globe" с множител x5 се появява само в основната игра, а с множители x30, x600, x3000 – само в безплатните игри. При поява на два символа "Globe" на рил, той се придвижва с една стъпка за да се появи и трети символ "Globe". При шест и повече видими символа "Globe" на екрана, без значение от вида им и разположението им по линиите, се изплаща печалба, равна на сбора на множителите върху тях, умножена по общия залог и се стартират 10 безплатни игри. По време на безплатните игри при поява на шест и повече видими символа "Globe" на екрана се печелят 10 допълнителни безплатни игри. На случаен принцип в безплатните игри, след появата на символ "Globe" с множител x30 на 3-ти рил, той може да се промени на x600 или x3000.

**WINFLOOD AMAZONIA** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 25 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 – 200 пъти залога на линия. Заместващ символ тип Wild - "Witch" - появява се на всички рилове, замества всички символи без двата символа Scatter - "Butterfly" и "Butterfly x2", формира и линейни печалби за от 3 до 5 символа на активна линия. Символ тип Scatter - "Monkey" – печалби до 150 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 "Monkey" на екрана се печелят 10, 12 или 15 безплатни игри съответно. По време на безплатните игри, при поява на символ "Butterfly x2" на 4-ти рил, спечелената до момента сума от безплатни игри се умножава x2 и тогава се изплащат формираните линейни печалби. По време на безплатните игри не могат да се печелят допълнителни безплатни игри.



Игрите **10 Blazing Treasures, 10 Treasures, 5 Chilli Fruits, Big & Wild, Book Of Lost Pyramid, Carrotina Mega, Easter Bird, Future Fruits, Happy Miner, Lucky Clover x3, Magic Patrick's Coin, Palms World Cup, Red Bird And Golden Dragon, Space Diamond, The Shining Globe Deluxe** и **Winflood Amazonia** от **Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 005** 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 някои 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%
10 Blazing Treasures	2973		95.40%	up to 1.00%	up to 0.5%	96.90%
BB 5 Free Games			93.33%			94.83%
BB 10 Free Games			95.27%			96.77%
BB 15 Free Games			95.86%			97.36%
10 Treasures	2967		96.05%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.55%
5 Chilli Fruits (A) *	2917		96.56%	up to 1.00%	up to 0.5%	98.06%
BB 2 Wilds			96.71%			98.21%
BB 3 Wilds			97.33%			98.83%
5 Chilli Fruits (C) *			94.36%			95.86%
BB 2 Wilds			96.84%			98.34%
BB 3 Wilds			97.22%			98.72%
Big & Wild	2994	93.88%	97.27%	up to 1.00%	up to 0.5%	98.77%
Book Of Lost Pyramid	100233	95.76%	96.61%	up to 1.00%	up to 0.5%	98.11%
Carrotina Mega	102059	94.07%	95.62%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.12%
Easter Bird	2979	95.40%	96.50%	up to 1.00%	up to 0.5%	98.00%
Future Fruits	2536	95.76%	96.61%	up to 1.00%	up to 0.5%	98.11%
Happy Miner	2846	94.74%	95.98%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.48%
Lucky Clover x3	2976	95.40%	96.50%	up to 1.00%	up to 0.5%	98.00%
Magic Patrick's Coin	2881	95.53%	96.58%	up to 1.00%	up to 0.5%	98.08%
Palms World Cup	102114	93.90%	95.67%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.17%
Red Bird And Golden Dragon	2920	94.33%	96.30%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.80%
Space Diamond	102056	92.73%	95.07%	up to 1.00%	up to 0.5%	96.57%
The Shining Globe Deluxe	2970	94.80%	96.00%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.50%
Winflood Amazonia	2870	94.21%	96.51%	up to 1.00%	up to 0.5%	98.01%

\* при първоначалните настройки може да се активира само един от вариантите А или С на играта.

**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 005, в зависимост от предварителната оторизация на Централната компютърна система на организатора на хазартни игри, организирани онлайн:**

**KING OF CLOVERS DIAMOND TREE JP** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 30 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. Линиите се активират с еднократен залог от 45 кредита (30 кредита за залог на линии (GAME BET) и 15 кредита за участие в играта Diamond Tree), залога за активиране се умножава по залог за печалби. 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 печеливша комбинация. Заместващ символ тип Wild - "King" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рил, замества всички символи с изключение на Scatter. При появата на 3 рила, изцяло запълнени със символи "King", всички линейни печалби в играта се умножават X10, при 2 рила, изцяло запълнени със символи "King", всички линейни печалби в играта се умножават X2. Символ тип "Scatter" - "Clover" - печалби до 100 пъти общия залог на линии (GAME BET) в зависимост от броя видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни. 3 и повече символа "Clover" в основната игра стартират 14 безплатни игри. 2 символа "Clover" по време на безплатните игри добавят 5 безплатни игри към оставащите. 3 и повече символа "Clover" по време на безплатните игри добавят 14 безплатни игри към оставащите.

Максимална печалба на линия в основната игра – 1000 пъти залога на линия.



**LUCKY CLOVER 20 DIAMOND TREE JP** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани двадесет 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 (GAME BET) и 10 кредита за участие в играта Diamond Tree), залога за активиране се умножава пропорционално по залог за печалби. 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 (GAME BET), "Star" - на всички рилове - печалби до 100 пъти общия залог на линии (GAME BET) в зависимост от броя видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни.

Максимална печалба в основната игра - 3000 пъти залога на линия.

**THE BIG CHILLI DIAMOND TREE JP** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 5 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 15 кредита (10 кредита за залог на линии по 2 кредита на линия (GAME BET) и 5 кредита за участие в играта Diamond Tree), залога за активиране се умножава по залог за печалби. Максимална печалба на линия в основната игра - 750 пъти залога на линия. Заместващ символ "Wild" - "Chili Pepper" - появява се на всички рилове, ако може да формира печалба, покрива всички видими позиции на рила, на който се е появил и замества всички символи с изключение на символа Scatter и символа Bonus. Символ тип "Scatter" - "Star" - печалби до 100 пъти общия залог в зависимост от броя видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни и при три, четири или пет символа на екрана - 5, 12 или 20 безплатни игри съответно с Treasure Chest бонус. Treasure Chest бонус - по време на безплатните игри по риловете има символи Bonus - "Chest". Всеки символ "Chest", появил се на екрана, се трансформира в малък символ на позицията, на която се е появил, ако там вече няма такъв, и остава на мястото си до края на безплатните игри. След края им в зависимост от броя малки символи "Chest" на екрана се изплащат допълнителни печалби - при по-малко то 5 символа - 2 пъти общия залог на линии, при от 5 до 9 символа включително - 15 пъти общия залог на линии, при от 10 до 15 символа включително - 500 пъти общия залог на линии.

Максимална печалба на линия в основната игра - 750 пъти залога на линия.

Всички игри от серията **Diamond Tree** от **Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 005, Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 004** (производител „СиТи Интерактив“ ЕООД, Протокол от изпитване № KC-198 от 10.12.2025г.) и от **Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 003** (производител „СиТи Интерактив“ ЕООД, Протокол от изпитване № KC-184 от 14.07.2025г.) 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 премийните 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
King of Clovers Diamond Tree JP	2908	90.54%	92.38%	94.33%	up to 5%	99.33%
Lucky Clover 20 Diamond Tree JP	2888	90.13%	91.97%	93.92%	up to 5%	98.92%
The Big Chilli Diamond Tree JP	2907	90.42%	92.26%	94.41%	up to 5%	99.21%

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.

Игралният софтуер на Elephant RGS (Remote Game Server) версия GS 5.4 може да предоставя достъп до следната игра от Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 005, в зависимост от предварителната оторизация на Централната компютърна система на организатора на хазартни игри, организирани онлайн:

**FLASH JACK** – играта се осъществява с еднократен залог от 5.00, 10.00 или 25.00 валутни единици. Залогът се осъществява с избор на стойността и се стартира с бутон КУПИ. След стартирането се изтеглят 13 карти от тесте с 52 карти (без Джокер). В зависимост от изтеглените карти се изплащат следните печалби:

- 4, 5 или 6 карти от една боя – 0,2 пъти залога (може за се изплати едновременно 1, 2 или 3 пъти).
- 7 карти от една боя – 3 пъти залога.
- 8 карти от една боя – 20 пъти залога.
- 9 карти от една боя – 250 пъти залога.
- 10 или повече карти от една боя – 10000 пъти залога.

Ако има печалби от повече от една боя се изплащат всички печалби от всички бои, които са спечелени. Изплащат се и всички печалби под спечелената, т.е. при печалба от 10 карти от една боя се изплащат и печалбите за 9, 8, 7 и печалбата за 6 карти.

Играта формира премия **Jackpot** тип **Progressive** с начална стойност Base = 10000 x 25.00 (max bet) и фиксирано нарастване и отчисление от 5%. Премията се печели само при осъществяване на игра на максимален залог и моментната ѝ стойност се визуализира в таблицата на печалбите като максимална печалба за 10 или повече карти от една боя при избор на максималния залог. Премията е част от управляващия софтуер на играта **Flash Jack** и се управлява и администрира от него.

Играта **FLASH JACK** не предоставя възможност за автоматична игра. Играта не предоставя възможност за дублираща игра.

Играта не може да участва във формирането и разпределението на премиите джакпот **Mystery** и „HOT LUCK”.

**Гранични стойности на възвръщаемост на играта FLASH JACK, която участва във формирането и разпределението на премия Jackpot тип Progressive за всички възможни настройки.**

Game name	Game ID	RTP without Progressive	Base value / Base RTP%	Increment Progressive JP %	Max game RTP, incl. total Progressive JP%
Flash Jack	102128	81.92%	-	5.00%	86.92%

### 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.

Игрите 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. Играта **FLASH JACK** не предоставя възможност за дублираща 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. Играта **FLASH JACK** не предоставя възможност за автоматична игра.

Игрите от **Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 005** 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 BG005**, бутон **Display report:**

Game Name	Filename	Checksum
RGS v.5.4	Framework.pm	5C9A6FFEAD5CEAE95103CCD0173BA2C71F1A0123
RGS v.5.4	RGSConfig.pm	3058FC32063AAF43497C2487949B00BE3914744C
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 ГСЧ 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	DEE2C8460E56767EAA7EEB776F176EECBA00CEF7
RNG v.6316	RNG.pm	B5ADAA3D6C44132799960B36889B2D9224553EF8



Контролни суми **SHA-256** на критичните компоненти на отделните игри от **Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 005** 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 BG005**, бутон **Display report**:

Game Name	Game ID	Game Version	Checksum (Checksum Type: SHA-256)
10 Blazing Treasures	2973	1.53	17e2e21084c0ab4d81d2a394b0e19998660f7e08773d0f7fd51c2127ad6b411d
10 Treasures	2967	1.53	4c4de096d0764eb6f94f73269e7b472cb190ca9caaf27b83e16b9ea7dcd8b15e
5 Chilli Fruits	2917	1.53	e838f8f808a90a02b7e8e756d2e72bb8b47ecb80ad338fdaba4ce22efe664ac6
Big & Wild	2994	1.53	e29ee4ef546bd47ad9f07781a9ad059bb92d66e3832db7326b78b607d4d702c6
Book Of Lost Pyramid	100233	1.53	bc1ef6d127e2a31fd3f6f401b1ad89039c9da4cad6bb9dd606de40e01ccd9d5d
Carrotina Mega	102059	1.53	e4f0b6eaf95a129302167a9e73f65d11dee7f4909bf9835ddcf1ed4457df101c
Easter Bird	2979	1.53	dd9905c558a98012e2897d7f69e5cf8cd98680eeda4b8dbaa8fdecbe8d54832c
Future Fruits	2536	1.53	bc1ef6d127e2a31fd3f6f401b1ad89039c9da4cad6bb9dd606de40e01ccd9d5d
Happy Miner	2846	1.53	d02a5326c688fdddec31de51950b151cdd2cce3b3186ff6da4ef2e92d52f00052
Lucky Clover x3	2976	1.53	dd9905c558a98012e2897d7f69e5cf8cd98680eeda4b8dbaa8fdecbe8d54832c
Magic Patrick's Coin	2881	1.53	0e9fdd60abf5d1e99f8ab56e315bfe3cf66af450b33d6adb7f217031a233f016
Palms World Cup	102114	1.53	640949059f03773ccd72f1043b2b513e85657d23e3dc2f7ecdcd4dd34e581c9e
Red Bird And Golden Dragon	2920	1.53	5fa3f4ffffb22e5bbc79f378a811828b4cf8606a90077e63526ecbb83d5c188c6
Space Diamond	102056	1.53	70a61d2516046d6ec2d2f1ea82467df931b15fd04062cbf386c3f039a869642d
The Shining Globe Deluxe	2970	1.53	304ad74cdad10d9df5873305caea6e5214bf4d5413e5c91e1999266ba3b17ddb
Winflood Amazonia	2870	1.53	1f5034260fc2eff1602dbd07e74d6a9b49fa6424fdf10c8499c681d376181213
King of Clovers Diamond Tree JP	2908	1.53	b0c59a3f8fa982f71ec00b5de2486477c446613d34ac31c8985931beb8104187
Lucky Clover 20 Diamond Tree JP	2888	1.53	9f47cb1a00d3e209ca94ec0ec11e1c18dba52fc423581e63477fd47e83e6581f
The Big Chilli Diamond Tree JP	2907	1.53	d68017099142733120a47bfb2271f8aed50aa7e3c002e23dc45e58c117c1e87a
Flash Cash	2923	1.53	c7bb3a3b8e75450c4e89f141042ad1efd0f605b63fc97606301f2a88d14d5e1b

10.2. Свързаност. Минимална интернет свързаност с Централния сървър:  
от 1 до 10 MbitsX2 Symmetric Internet Channel

10.3. Минимални технически изисквания към сървърите

**Апликаейшън 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 осъществяваните 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 005* 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 005***

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:  $22,2^{\circ}\text{C} \div 28,9^{\circ}\text{C}$ ;
- относителна влажност:  $15,7\text{ rh}\% \div 39,4\text{ rh}\%$ .

(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. Л. Будакова /

Ръководител лаборатория:

/ инж. физ. Р. Стоянов /

