



БЪЛГАРСКИ ИНСТИТУТ ПО МЕТРОЛОГИЯ  
ЛАБОРАТОРИЯ ЗА ИЗПИТВАНЕ  
НА ИГРАЛНИ СЪОРЪЖЕНИЯ

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

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

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

**ПРОТОКОЛ**

от изпитване на игрален софтуер и комуникационно оборудване  
за онлайн залагания

№ КС-166 от 07.02.2025г.

Наименование	<b>Elephant RGS (Remote Game Server)</b>
Тип	<b>BG 002</b>
Производител	<b>„СиТи Интерактив“ ЕООД</b> Удостоверение на НАП №000030-5508/12.11.2021г. за производство, разпространение и сервиз
Производствен (сериен) номер	1401-201
Година на производство	2024г.
Заявен за изпитване от	<b>„СиТи Интерактив“ ЕООД</b> Удостоверение на НАП №000030-5508/12.11.2021г. за производство, разпространение и сервиз
Адрес	гр.София, ул. „Кукуш“ №7
Заявление за изпитване	Вх.№ 000029-20-41/30.07.2024г.
Място на провеждане на изпитването:	Лаборатория за изпитване на игрални съоръжения и помещения на „СиТи Гейминг“ АД гр.София, ул. „Кукуш“ №7
Продължителност на изпитването:	начало на изпитването 30.09.2024г. край на изпитването 07.02.2025г.

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

Ръководител лаборатория:

/ инж.физ.Р.Стоянов /



## I. Резултати от изпитването.

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

Игралният софтуер на *Elephant RGS (Remote Game Server)* тип BG 002 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 002 са предназначени за работа с игрален сървър *Elephant RGS (Remote Game Server)* версия GS 5.4 и се управляват, администрират и отчитат през приложението му *RGS Reports* заедно с всички включени в него игри.

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

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

Игралният софтуер на *Elephant RGS (Remote Game Server)* тип BG 002 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 002 са предназначени за работа с игрален сървър *Elephant RGS (Remote Game Server)* версия GS 5.4 и се управляват, администрират и отчитат през приложението му *RGS Reports* заедно с всички включени в него игри.

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

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

#### 3.1. Технически и функционални изисквания по отношение на игралния софтуер

№	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
1.	<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 залози; - показва недвусмислено на участника дали може да повлияе на изхода от играта/игрите; - осигурява провеждане на игрите съгласно правилата, утвърдени на основание чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ.	Правилата за всяка от игрите се визуализират чрез бутон от екрана "i". Функциите на видеобутоните са дублирани и от част от бутоните на стандартна РС клавиатура, описани подробно в правилата на игрите. В правилата на всяка игра може да бъде посочен теоретичният процент на възвръщаемост.	



	<p>1.2. Игралните условия и правила за всяка хазартна игра трябва да са подробно описани в правилата на организатора, утвърдени съгласно чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ. Правилата на играта трябва да са достъпни за участника посредством същата среда и на същото място, използвано за провеждане на игрите. Централната компютърна система трябва да изисква от участника изричното приемане на правилата на играта, които не могат да бъдат 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>																											
2.	<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 002</i> на основание на представена от производителя математическа оценка на отклонението на процента възвръщаемост спрямо теоретичния (TRTP%) при условия: 95% доверителен интервал, игра с постоянен залог и анализ на представени резултати в ЛИ на ИС от проведени изпитвания.</p> <table><thead><tr><th>Game Name</th><th>TRTP%</th></tr></thead><tbody><tr><td>Book of Power</td><td>96.61%</td></tr><tr><td>Clover Queen</td><td>95.37%</td></tr><tr><td>Guardian Of Asgard</td><td>96.05%</td></tr><tr><td>Piggy Crash</td><td>95.37%</td></tr><tr><td>Star Girl</td><td>96.52%</td></tr><tr><td>The New Queen of Fruits</td><td>96.05%</td></tr><tr><td>Duck of Luck Buy Bonus *</td><td>96.24% /96.87%</td></tr><tr><td>Fruits and Sweets Buy Bonus **</td><td>95.93%/ 96.14%/ 96.30%/ 96.36%</td></tr><tr><td>Nanook The White Ghost Buy Bonus *</td><td>96.24% /96.39%</td></tr><tr><td>Hyper Cuber Buy Bonus **</td><td>95.93%/ 96.14%/ 96.30%/ 96.36%</td></tr><tr><td>100x Coffee Hot **</td><td>96.19%/ 90.71%/ 95.50%/ 97.49%</td></tr><tr><td>Three Crowns Kingdom ***</td><td>95.23%/ 96.60%</td></tr></tbody></table>	Game Name	TRTP%	Book of Power	96.61%	Clover Queen	95.37%	Guardian Of Asgard	96.05%	Piggy Crash	95.37%	Star Girl	96.52%	The New Queen of Fruits	96.05%	Duck of Luck Buy Bonus *	96.24% /96.87%	Fruits and Sweets Buy Bonus **	95.93%/ 96.14%/ 96.30%/ 96.36%	Nanook The White Ghost Buy Bonus *	96.24% /96.39%	Hyper Cuber Buy Bonus **	95.93%/ 96.14%/ 96.30%/ 96.36%	100x Coffee Hot **	96.19%/ 90.71%/ 95.50%/ 97.49%	Three Crowns Kingdom ***	95.23%/ 96.60%	<p>Представени от производителя „СиТи Интерактив“ ЕООД Par Sheets за всяка от игрите за всички възможни настройки и опции на TRTP%.</p>
Game Name	TRTP%																												
Book of Power	96.61%																												
Clover Queen	95.37%																												
Guardian Of Asgard	96.05%																												
Piggy Crash	95.37%																												
Star Girl	96.52%																												
The New Queen of Fruits	96.05%																												
Duck of Luck Buy Bonus *	96.24% /96.87%																												
Fruits and Sweets Buy Bonus **	95.93%/ 96.14%/ 96.30%/ 96.36%																												
Nanook The White Ghost Buy Bonus *	96.24% /96.39%																												
Hyper Cuber Buy Bonus **	95.93%/ 96.14%/ 96.30%/ 96.36%																												
100x Coffee Hot **	96.19%/ 90.71%/ 95.50%/ 97.49%																												
Three Crowns Kingdom ***	95.23%/ 96.60%																												

	<table><tr><td>Macho Wild</td><td>95.37%</td></tr><tr><td>Goddess of Bells</td><td>95.51%</td></tr><tr><td>Sea Princess</td><td>95.69%</td></tr><tr><td>King of Clovers</td><td>95.69%</td></tr></table> <p>* - Main/ Buy 12 Free Games ** - /Buy 5/10/15 Free Games *** - FG+Red Crown/ FG+Blue/Green Crown</p> <p>Анализ на представени резултати в ЛИ на ИС от проведени изпитвания:</p> <p>За игра Book of Power, TRTP%- 96,61% 5 X 100000 последователни игри, активни 40 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=96,54%</p> <p>За игра Clover Queen, TRTP%- 95,37% 5 X 100000 последователни игри, активни 20 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=95,31%</p> <p>За игра Guardian of Asgard, TRTP%- 96,05% 5 X 100000 последователни игри, общ залог 40 кредита, множител 1, RTP%=96,31%</p> <p>За игра Piggy Crach, TRTP%- 95,37% 5 X 100000 последователни игри, активни 20 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=95,56%</p> <p>За игра Star Girl, TRTP%- 96,52% 5 X 100000 последователни игри, активни 10 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=96,52%</p> <p>За игра The New Queen of Fruits, TRTP%- 96,05% 5 X 100000 последователни игри, общ залог 40 кредита, множител 1, RTP%=96,11%</p> <p>За игра <b>Duck of Luck Buy Bonus</b>, 5 X 100000 последователни игри, активни 25 линии, основен залог 1 кредит на линия, <b>основна игра</b> TRTP%- 96,24%</p>	Macho Wild	95.37%	Goddess of Bells	95.51%	Sea Princess	95.69%	King of Clovers	95.69%
Macho Wild	95.37%								
Goddess of Bells	95.51%								
Sea Princess	95.69%								
King of Clovers	95.69%								



		<p>общ залог 25 кредита, RTP%=96,30% <b>BUY 12 Free Games</b> TRTP%- 96,87% общ залог 2300 кредита, RTP%=96,61%</p> <p>За игра <b><i>Fruits and Sweets</i></b> <b><i>Buy Bonus,</i></b> 5 X 100000 последователни игри, Основен залог 30 кредита, множител 1, <b>основна игра</b> TRTP%- 95,93% общ залог 30 кредита, RTP%=96,36% <b>BUY 5 Free Games</b> TRTP%- 96,14% общ залог 1200 кредита, RTP%=96,02% <b>BUY 10 Free Games</b> TRTP%- 96,30% общ залог 2200 кредита, RTP%=96,39% <b>BUY 15 Free Games</b> TRTP%- 96,36% общ залог 3200 кредита, RTP%=96,33%</p> <p>За игра <b><i>Nanook the White Ghost</i></b> <b><i>Buy Bonus,</i></b> 5 X 100000 последователни игри, активни 20 линии, основен залог 1 кредит на линия, <b>основна игра</b> TRTP%- 96,24% общ залог 20 кредита, RTP%=96,16% <b>BUY 12 Free Games</b> TRTP%- 96,39% общ залог 1900 кредита, RTP%=96,51%</p> <p>За игра <b><i>Hyper Cuber Buy Bonus,</i></b> 5 X 100000 последователни игри, Основен залог 30 кредита, множител 1, <b>основна игра</b> TRTP%- 95,93% общ залог 30 кредита, RTP%=96,14% <b>BUY 5 Free Games</b> TRTP%- 96,14% общ залог 1200 кредита, RTP%=96,22% <b>BUY 10 Free Games</b> TRTP%- 96,30% общ залог 2200 кредита, RTP%=96,18% <b>BUY 15 Free Games</b> TRTP%- 96,36% общ залог 3200 кредита, RTP%=96,74%</p>	
--	--	--	--

		<p>За игра <b>100x Coffee Hot</b>, 5 X 100000 последователни игри, Основен залог 30 кредита, множител 1, <b>основна игра</b> TRTP%- 96,19% общ залог 30 кредита, RTP%=96,47% <b>BUY 5 Free Games</b> TRTP%- 90,71% общ залог 1000 кредита, RTP%=90,22% <b>BUY 10 Free Games</b> TRTP%- 95,50% общ залог 1700 кредита, RTP%=95,77% <b>BUY 15 Free Games</b> TRTP%- 97,47% общ залог 3200 кредита, RTP%=97,19%</p> <p>За игра <b>Three Crowns Kingdom</b>, 5 X 100000 последователни игри, активни 15 линии, залог 1 кредит на линия, <b>Free Games + Red Crown</b> TRTP%- 95,23% RTP%- 95,43% <b>Free Games+Blue/Green Crown</b> TRTP%- 96,60% RTP%- 96,53%</p> <p>За игра <b>Macho Wild</b>, TRTP%- 95,37% 5 X 100000 последователни игри, активни 20 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=95,55%</p> <p>За игра <b>Goddess of Bells</b> TRTP%- 95,51% 5 X 100000 последователни игри, активни 9 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=95,56%</p> <p>За игра <b>Sea Princess</b> TRTP%- 95,69% 5 X 100000 последователни игри, активни 30 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=95,94%</p> <p>За игра <b>King of Clovers</b> TRTP%- 95,69% 5 X 100000 последователни игри, активни 30 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=95,97%</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.	
<b>3.</b>	<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.	

<b>4.</b>	<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.	
<b>5.</b>	<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.	
<b>6.</b>	<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
<b>1.</b>	<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.	



	<p>1.2. Печалбите за всеки символ или комбинация от символи трябва да бъдат разположени на място, което има визуална връзка със съответния символ, като:</p> <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>	<p>Сървърът предоставя възможност през ЦКС на организатора за визуализация за всяка игра по отделно на цялата информация за символите и печалбите.</p> <p>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.</p>	
	<p>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.</p>	<p>Съобщение от началната страница на играта за допустимия максимален залог.</p> <p>Графичен цветови индикатор за залога, звуков и графичен или анимиран сигнал за достигане на максималния залог при избор.</p> <p>Графичен и цветови индикатор за всяка активна линия при активирането ѝ, изписване на общия брой активни линии.</p> <p>Пълна информация за броя и разположението на наличните линии в правилата на всяка игра.</p>	
2.	<p><b>Изисквания към игралният 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><b>Не предоставя възможност</b></p>	
3.	<p><b>При игра на рулетка игралният софтуер визуално възпроизвежда колелото на рулетката.</b></p>	<p><b>Не предоставя възможност</b></p>	
4.	<p><b>Изисквания към игралният софтуер при игри със зарове:</b></p> <p>4.1. При игри със зарове игралният софтуер визуално възпроизвежда традиционните зарове.</p>	<p><b>Не предоставя възможност</b></p>	
	<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>	<p><b>Не предоставя възможност</b></p>	
5.	<p><b>Изисквания към централната компютърна система при формиране на премия джакпот:</b></p> <p>5.1. Действителните парични средства, които</p>	<p>Игрите от <i>Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 002</i> могат да участват във формирането и разпределението</p>	

	<p>се прехвърлят към джакпот, съответстват на отчисленията, определящи въпросния джакпот, посочени в правилата по чл. 22, ал. 1, т. 11 3X; 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 3X, за останалите виртуални игри;</p>	<p>на администрираните чрез програмнен модул <b>RGS Buffalo JP server</b> на сървъра <b>Elephant RGS (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 Settings</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 Settings</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>5.2. в игра, която формира повече от една премия джакпот, всяка със собствено отчисление, общата сума на отчисленията от всеки залог не надхвърля процента по т. 5.5.1;</p>	<p>В страницата на настройките сумата от всички отчисления за всичките 4 прогресивни нива на премия <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>5.3. текущата стойност на премията се визуализира в потребителския интерфейс на всяка игра, участваща във формирането ѝ;</p>	<p>В интерфейса на игрите има полета за визуализация на текущото състояние на 4-те прогресивни нива на премията <b>Mystery</b>, във формирането и разпределението на които участва (когато джакпота е активен за тази игра). В интерфейса на игрите има полета за визуализация на текущото състояние на 3-те прогресивни</p>	



		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 HOT LUCK е обявена в правилата на съответната игра.	
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;		Формираните премии джакпот <b>Mystery</b> и <b>HOT LUCK</b> са тип Mystery, активират се на случаен принцип и не са свързани с формиране на печеливша комбинация в основната игра.	
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;		Премии 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.	
5.7. когато се допуска разпределението на премията или нивата на премията джакпот да се определи чрез допълнителна за играта бонусна игра (извън таблицата на печалбите на основната игра), осъществявана в интерфейса на играта или в допълнителен интерфейс, достъпът до тази игра се осъществява при формиране на определена печеливша комбинация или на случаен принцип;		<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 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		Натрупванията по джакпота не могат да бъдат променени, след пускането му в експлоатация. При промяна на конфигурационните	

	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;	параметри се запазват натрупаните в нивата на джакпота суми.  Промените на конфигурационните параметри на премиите <b>Mystery</b> и <b>HOT LUCK</b> от модул <b>RGS Buffalo JP server</b> се извършват през приложение <b>RGS Reprts</b> в меню <b>Buffalo Settings/Fusion Systems</b> при избор на съответния джакпот, при достъп с допълнителна оторизация.	
	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.	<b>Допълнителна информация за премията джакпот, формирана от централната компютърна система</b> 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: - дата и час на всяко събитие; - конфигурация; - размер на натрупаните отчисления; - печалби; - достъп на оторизирания персонал; - вид на събитието/действието.	Системата извършва всички записи по реално сървърно време UTC+0 без корекции. Премии <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: - дата и час на всяко събитие - <b>Buffalo Reports/Hits</b> ; - конфигурация и размер на натрупаните отчисления - <b>Buffalo Reports/ Levels Accounting</b> ; - печалби - <b>Buffalo Reports /Hits</b> ; - достъп на оторизирания персонал и вид на събитието/действието - <b>Buffalo Reports /Audit</b> .	



	8.2. Игралният софтуер запаметява статуса на джакпота на дублиращ технически носител, с висока степен на защита на данните.	Цялата информация за джакпотите се съхранява на огледални дублирани носители - основен и резервен сървър и се архивира в сървъра за архивни копия.	
	8.3. Игралният софтуер възпроизвежда информацията за сумите на премия джакпот и печалбите на джакпота въз основа на размера на направения залог на участника за формиране на джакпот.	В полето на всяка игра се визуализира текущото състояние на всички премии, във формирането и разпределението на които участва. През приложението <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 - за премии <b>Mystery</b> и <b>HOT LUCK</b> в раздел <b>Buffalo Reports</b> при избор на справка <b>Hits</b> .	

### 3.3. Управление на хазартните игри.

№	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
1.	<p><b>Активиране и деактивиране на игри и участници</b></p> <p>1.1. Централната компютърна система трябва да разполага със средства за незабавно активиране и деактивиране на отделни игри, на всички игри и на всеки участник.</p> <p>1.2. Информацията относно активирането и деактивирането по т.4.1.1 се съхранява в регистър.</p>	<p>Сървърът предоставя възможност след заявка на организатора или през специализирано приложение при оторизиран достъп, за активиране и деактивиране на достъпа на потребители до игрите, за които е оторизиран за използване. Функцията е достъпна през <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 поддържа уникална за всеки участник идентификация по Player ID.</p> <p>Сървърът предоставя автоматично на ЦКС на организатора необходимата информация за активирането и деактивирането за формирането на съответния регистър.</p> <p>Сървърът поддържа собствен служебен log файл - бутон Load Audits/All за действията на всеки оторизиран потребител и за направените промени.</p>	

	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.	
<b>2.</b>	<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.	Сървърът съхранява цялата информация за залози, блокирани в незавършени игри,	



	Незавършените игри трябва да бъдат показвани поотделно в игралната сметка на участника.	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 сървъра позволяват формиране на доклади в CSV или xlsx формат с използване на филтри и за избран времеви интервал чрез бутон "Display report" от менюто.	
<b>4.</b>	<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.	Игрите, при които резултатите се представят като основани на случаен принцип, следва да се базират на генератор за случайни числа, който да е изпитан от лаборатория, включена в списъка по чл. 20, ал. 1, т. 4 от ЗХ.	Игровият сървър <i>Elephant RGS</i> използва генератор на случайни числа RNG v6316, производител „СиТи Интерактив“ ЕООД, изпитан от BMM testlabs, Spain (Evaluation Report № RNG.CRO.CATE.1018.01.02 / 03.08.2021). Контролни суми (SHA1) на критичните модули: (През приложението <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.	Игри от разстояние, при които за генератор на случайни числа се използва игрална маса в игрално казино	Сървърът не използва игрална маса в наземно игрално казино като генератор на случайни числа.	
	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.		
	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	<b>Не предоставя възможност</b>	



	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.		
--	---	--	--

#### 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;	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Информацията се съхранява и в регистрите на сървъра <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> . Детайлна справка за всеки играч и за всяка игра е достъпна през приложението <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.	
	- 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;	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. IP адресите се регистрират в <b>RGS Reports</b> раздел <b>Support/Players Sesion</b>	
	- всички игрални сметки (активните и деактивирани), отразяващи депозирани средства, извършените заложи и изплатените печалби на участниците;	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Сървърът <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> предоставя на ЦКС необходимата информация за правилното отразяване на извършени заложи и изплатени печалби.	
	- всички трансфери на данни между профилите на регистрираните потребители и индивидуалните игри;	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Сървърът <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> предоставя на ЦКС необходимата информация за правилното отразяване на извършени заложи 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 информацията предоставя на ЦКС необходимата информация за правилното	

		отразяване на действията по всички корекции и бонуси.	
2.	2.1. Централната компютърна система генерира доклади за: <ul style="list-style-type: none"> <li>- всички клиентски регистрации;</li> <li>- всички регистрирани участници с информация за техните игрални сметки, както и за датата на регистрация</li> </ul>	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. издаден от 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: <ul style="list-style-type: none"> <li>- идентификационен номер на клиента;</li> <li>- начална и крайна дата и час на сесията;</li> <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</li> </ul>	Сървърът автоматично предоставя на ЦКС на организатора информация за ID номер на клиента, начален и краен момент на сесията, IP адресите от които участникът е осъществил достъп за сесията, обща сума, която е била заложена по време на сесията, обща заложена сума, по която са акумулирани печалби по време на сесията, обща сума, която е била депозирана в игралната сметка по време на сесията (с отбелязване на времето), обща сума, която е	



<p>игралната сметка по време на сесията (с отбелязване на времето);</p> <ul style="list-style-type: none"> <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>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.</p> <p>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.</p> <p>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 игрите;</li> <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> </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>	

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

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

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



	2.4. Защитната стена отхвърля и не допуска пакети от данни и/или команди, които се заявяват извън базовата конфигурация.	Функциите се изпълняват от ЦКС	
	2.5. Всяка защитна стена поддържа дневник, подлежащ на контрол и одит, който съдържа всички успешни и неуспешни опити за свързване и промени в параметрите, които оказват влияние на позволенията за свързване.	Функциите се изпълняват от ЦКС Сървърът поддържа и LOG файлове за функционирането на своите защитни стени.	
<b>3.</b>	<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: <ul style="list-style-type: none"> <li>- непълно предаване;</li> <li>- погрешно рутване и неототоризирано постъпване на съобщения;</li> <li>- неототоризирана промяна на съобщенията;</li> <li>- неототоризирано оповестяване на информация;</li> <li>- неототоризирано дублиране на съобщенията;</li> <li>- неототоризирано пускане на ЦКС.</li> </ul>	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.	
<b>4.</b>	<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	
<b>5.</b>	<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 <i>GS 5.4</i> се съхраняват в база данни на основния и резервния сървър, ("Fail over" процедура на VMware среда) както и в допълнително репликиращо копие на физически разделен носител в Data Center от системата и се архивират по процедура на производителя през система NAKIVO.	

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

### 6.1. Контрол върху достъпа

Игрите от *Elephant RGS (Remote Game Server)* тип BG 002 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 повторяемост. 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. Играният 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. Играният 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 запамятват, 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	



		формирание 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 002: 00109 – Игри с игрални автомати*  
(Игрален софтуер за игри с виртуални игрални автомати)

Игрите от *Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 002* 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. Игрите от *Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 002* могат да участват във формирането и разпределението на администрираните чрез програмен модул *RGS Buffalo JP server* на сървъра *Elephant RGS (Remote Game Server) версия GS 5.4* премия джакпот тип **Mystery** с до 4 нива на премията: LEAD, BRONZE, SILVER, GOLD или премия джакпот „**HOT LUCK**“ тип **Mystery** с 3 прогресивни нива на премията: MINI (BRONZE), MAJOR(SILVER) и MEGA (GOLD) заедно със всички останали игри от сървъра.

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

**100x Coffee Hot** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; клъстерна игра - формиране на печеливши комбинации от 5, 6 или 7 и повече еднакви символа на екрана, без значение от разположението им (за символите Scatter - "Coffee Bean" - 3, 4 или 5 символа). Играта се активира с еднократен залог от 30 кредита, които могат да бъдат умножавани по множител за печалби и деноминация. Риловите 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 - "Choco" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рил, замества всички символи с изключение на Scatter, формира и печалби за 5 и повече еднакви символа на екрана.

Символ тип "Scatter" - "Coffee Bean" – при 3 и повече символа на екрана - печалби до 500 пъти общия залог, в основни и безплатни игри се печелят и 15 безплатни игри. По време на безплатните игри по риловете има допълнителен символ "Cup of espresso", който дава случаен множител x100, x15, x10, x5, x3, x2 на всички печалби от поредната каскада. Ако символите са повече от един, множителите им се сумират. Максимална печалба в основната игра за 7 или повече еднакви символа на екрана - 3000 пъти множителя за печалба.

Функция **КУПИ / BUY** – при основен залог 30 кредита срещу заплащане на 1000, 1700 или 2400 се закупува активирането на 5, 10 или 15 безплатни игри съответно, като при заплащането се активира игра с печалба от символи "Coffee Bean" и се изиграват съответните безплатни игри по правилата на основната игра. По време на купените безплатни игри 2 символа "Coffee Bean" на екрана дават 2 допълнителни безплатни игри. Сумите за заплащане на функцията се умножават по множителя на основния залог и деноминацията, избрани в текущата игра. Печалбите се изплащат съгласно обявената таблица за печалби на основната игра.

**Book of Power** - 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 of Power" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рил, замества всички символи с изключение на символа Scatter. Символи 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.

**Clover Queen** - 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. Максимална печалба на линия в основната игра – 100 пъти залога на линия. Заместващ символ тип Wild - "Clover Queen" - появява се като един голям символ от 3X3 позиции върху 2-ри, 3-ти и 4-ти рил, може да е видим частично, всяка позиция от него замества всички символи с изключение на бонусния символ "Clover". Символа "Clover" се появява само на 1-ви рил. При едновременна поява на символ "Clover" и цял видим символ "Clover Queen" на екрана, се стартират 12 безплатни игри. Ако по време на безплатните игри са се появили изцяло 5 символа Clover Queen, след края им се дава допълнителна печалба 500 пъти общия залог, ако са се появили 6 и повече цели символи Clover Queen – допълнителната печалба е 1000 пъти общия залог. По време на безплатните игри не могат да се печелят допълнителни безплатни игри.

**Duck of Luck Buy Bonus** - 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. Символ "Duck" изпълнява функциите на Wild и Scatter символ - замества всички останали символи, изплаща печалби до 100 пъти общия залог в зависимост от видимите символи на екрана, без значение от разположението им по линиите, и при 3 и повече видими символа стартира 12 безплатни игри. По време на безплатните игри за 3 и повече видими символа "Duck" се изплащат само печалби без допълнителни безплатни игри, а всеки символ "Duck", появил се на екрана, се трансформира в символ "Egg" и се отброява. В края на безплатните игри, в зависимост от броя на събраните символи "Egg" се дава една от следните допълнителни печалби: при от 13 до 20 символа "Egg" - 3 X общия залог; при от 21 до



25 символа "Egg" – нови 12 безплатни игри, като яйцата започват да се броят от нула; при 26 или 27 символа "Egg" – 600 X общия залог: при над 28 символа "Egg" – 2500 X общия залог. Максимална печалба в основната игра – 10000 пъти залога на линия.

Функция **КУПИ / BUY** – при основен залог 25 кредита срещу заплащане на 2300 се закупува активирането на 12 безплатни игри, като при заплащането се активира игра с печалба от символи "Duck" и се изиграват безплатните игри по правилата на основната игра. Сумите за заплащане на функцията се умножават по множителя на основния залог и деноминацията, избрани в текущата игра. Печалбите се изплащат съгласно обявената таблица за печалби на основната игра.

**Fruits and Sweets Buy Bonus** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; печелившите комбинации за всички символи се формират за брой еднакви символи на произволни позиции на екрана. Печалбите за всички символи, с изключение на бонусните символи "Star", се изплащат за 5, 6 или 7 и повече еднакви символа на екрана. Играта се активира с еднократен залог от 30 кредита, залога за активиране се умножава по залог за печалба. Риловете се запълват на каскаден принцип. При формиране на печеливша комбинация след изплащане на печалбите, символите, които я формират изчезват, а местата им се запълват от символите над тях по риловете. Ако има нова формирана печеливша комбинация, цикълът се повтаря безплатно. Каскадите в една игра се повтарят безплатно, докато няма формирана нова печеливша комбинация. Заместващ символ тип Wild - "Candy" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рилове замества всички символи с изключение на бонусните символи "Star" и специалните символи "Balloon", формира и печалби за 5 и повече еднакви символи на екрана. Бонусни символи "Star" – при 3, 4 или 5 символа на екрана се печелят 15 безплатни игри, които стартират в края на поредицата от каскадни в играта, в която са спечелени. По време на безплатните игри по риловете има допълнителни специалните символи "Balloon". Върху всеки такъв символ на екрана след спирането на риловете и след всяка каскада се появява изображение на множител - X100, X15, X10, X5, X3 или X2. В края на всяка каскада множителите от всички символи "Balloon" на екрана се сумират и с тях се умножава сумарната печалба от текущата каскада. При следващата каскада новите печалби се умножават по новопоявилите се множители. По време на безплатните игри 3 и повече символа "Star" на екрана добавят нови 15 безплатни игри. Максимална печалба за 7 и повече еднакви символа на екрана – 1000 пъти залога за печалба.

Функция **КУПИ / BUY** – при активиращ залог 30 кредита срещу заплащане на 1200 се закупува активирането на 5 безплатни игри, срещу 2200 кредита - 10 безплатни игри, срещу 3200 кредита – 15 безплатни игри, като при заплащането се активира игра с печалба от символи "Star" и се изиграват избрания брой безплатни игри. Сумите за заплащане на функцията се умножават по залога за печалби и деноминацията, избрани в текущата игра. Печалбите се изплащат съгласно обявената таблица за печалби на основната игра.

**Goddess of Bells** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 9 линии за залози; формиране на печалби от съседни еднакви символи от ляво на дясно по активните линии, започвайки от най-левия рил. Заместващ символ тип Wild - "Goddess" - появява се на всички рилове и замества всички символи с изключение на символите Scatter, удвоява формираните с негова помощ печалби, когато замества, формира и линейни печалби за съседни еднакви символи по активни линии. Специален символ тип "Scatter" - "Bell" - при 3, 4 или 5 символа на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни, печалби до 500 пъти общия залог и 15 безплатни игри с умножаване на всички печалби X3. По време на безплатните игри могат да се печелят допълнителни безплатни игри, както в основната игра.

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

**Guardian of Asgard** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; клъстерна игра - формиране на печеливши комбинации от 5, 6 или 7 и повече еднакви символа на екрана, без значение от разположението им (за символите Scatter - "Tree" - 3, 4 или 5 символа). Играта се активира с еднократен залог от 40 кредита, които могат да бъдат умножавани по множител за печалби и деноминация. 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 - "Heimdall" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рил, замества всички символи с изключение на Scatter. Символ тип "Scatter" - "Tree" - 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. Максимална печалба в основната игра за 7 или повече еднакви символа на екрана - 15000 пъти множителя за печалба.

**Hyper Cuber Buy Bonus** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; печелившите комбинации за всички символи се формират за брой еднакви символи на произволни позиции на екрана. Печалбите за всички символи, с изключение на символите "Infinity", се изплащат за 5, 6 или 7 и повече еднакви символа на екрана. Играта се активира с еднократен залог от 30 кредита, залога за активиране се



умножава по залог за печалба. Риловете се запълват на каскаден принцип, При формиране на печеливша комбинация след изплащане на печалбите, символите, които я формират изчезват, а местата им се запълват от символите над тях по риловете. Ако има нова формирана печеливша комбинация, цикълът се повтаря безплатно. Каскадите в една игра се повтарят безплатно, докато няма формирана нова печеливша комбинация. Заместващ символ тип Wild - "Sand Glass" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рил, замества всички символи с изключение на символите "Infinity" и "Hyper Cuber", формира и стандартна печалба за 5, 6 или 7 и повече еднакви символа на екрана. Символ тип "Scatter" - "Infinity" - при 3, 4 или 5 символа на екрана се печелят 15 безплатни игри, които стартират в края на поредицата от каскадни в играта, в която са спечелени. По време на безплатните игри по риловете има допълнителни специалните символи "Hyper Cuber". Върху всеки такъв символ на екрана след спирането на риловете и след всяка каскада се появява изображение на множител - X100, X15, X10, X5, X3 или X2. В края на всяка каскада множителите от всички символи "Hyper Cuber" на екрана се сумират и с тях се умножава сумарната печалба от текущата каскада. При следващата каскада новите печалби се умножават по новопоявилите се множители. По време на безплатните игри 3 и повече символа "Infinity" на екрана добавят нови 15 безплатни игри. Максимална печалба за 7 и повече еднакви символа на екрана - 1000 пъти залога за печалба.

Функция **КУПИ / BUY** - при активиращ залог 30 кредита срещу заплащане на 1200 се закупува активирането на 5 безплатни игри, срещу 2200 кредита - 10 безплатни игри, срещу 3200 кредита - 15 безплатни игри, като при заплащането се активира игра с печалба от символи "Infinity" и се изиграват избрания брой безплатни игри. Сумите за заплащане на функцията се умножават по залога за печалби и деноминацията, избрани в текущата игра. Печалбите се изплащат съгласно обявената таблица за печалби на основната игра.

**King of Clovers** - 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 по активните линии, започвайки от най-левия рил с изключение на скатерните печалби. Максимална печалба на линия в основната игра - 1000 пъти залога на линия. Играта се активира с еднократен залог от 30 кредита, залога за активиране се умножава по залог за печалба. Риловете се запълват на каскаден принцип, При формиране на печеливша комбинация след изплащане на печалбите, символите, които я формират изчезват, а местата им се запълват от символите над тях по риловете. Ако има нова формирана печеливша комбинация, цикълът се повтаря безплатно. Каскадите в една игра се повтарят безплатно, докато няма формирана нова печеливша комбинация. Заместващ символ тип Wild - "King" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рил, замества всички символи с изключение на символите "Golden Clover". При 3 рила на екрана, изцяло запълнени със символи "King", всички линейни печалби се умножават X10, при 2 рила на екрана, изцяло запълнени със символи "King", линейните печалби се умножават X2. Символ тип "Scatter" - "Golden Clover" - 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. В основната игра 3, 4 или 5 символа "Golden Clover" на екрана стартират 14 безплатни игри. В основната игра 2 символа "Golden Clover" на екрана, освен печалбата, добавят 5 безплатни игри, а 3, 4 или 5 символа "Golden Clover" на екрана, освен печалбата, добавят 14 безплатни игри.

**Macho Wild** - 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. Максимална печалба на линия в основната игра - 100 пъти залога на линия. Заместващ символ тип Wild - "Macho Wild" - появява се като един голям символ от 3X3 позиции върху 2-ри, 3-ти и 4-ти рил, може да е видим частично, всяка позиция от него замества всички символи с изключение на бонусния символ "Bonus". Символа "Bonus" се появява само на 1-ви рил. При едновременна поява на символ "Bonus" и цял видим символ "Macho Wild" на екрана, се стартират 12 безплатни игри. Ако по време на безплатните игри са се появили изцяло 5 символа "Macho Wild", след края им се дава допълнителна печалба 500 пъти общия залог, ако са се появили 6 и повече цели символи "Macho Wild" - допълнителната печалба е 1000 пъти общия залог. По време на безплатните игри не могат да се печелят допълнителни безплатни игри.

**Nanook the White Ghost Buy Bonus** - 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. Специален символ "Bear", изпълняващ едновременно функциите на заместващ символ "Wild" - замества всички символи и символ тип "Scatter" - при три и повече видими символа на екрана, по един на рил, без значение от разположението им по линиите, допълнителни печалби до 500 пъти общия залог и бонусна игра "Free Games" - 12 безплатни игри. По време на безплатните игри при три и повече видими символа "Bear" на екрана се изплащат само печалби без допълнителни безплатни игри. Всеки символ "Bear", появил се на екрана, се отброява в брояч и след края на безплатните игри при появили се от 13 до 20 символа се изплаща допълнителна печалба 3 пъти общия залог, при от 21 до 25 символа - 12 допълнителни безплатни игри, като в началото им брояча започва от нула, при 26 или 27 символа - 600 X общия залог: при над 28 символа - 2500 X общия залог (ако безплатните игри са купени -



BUY BONUS – 5000 X общия залог). Максимална печалба на линия в основната игра – 10000 пъти залога на линия.

Функция **КУПИ / BUY** – при основен залог 20 кредита срещу заплащане на 1900 се закупува активирането на 12 безплатни игри, като при заплащането се активира игра с печалба от символи "Bear" и се изиграват безплатните игри по правилата на основната игра. Сумите за заплащане на функцията се умножават по множителя на основния залог и деноминацията, избрани в текущата игра. Печалбите се изплащат съгласно обявената таблица за печалби на основната игра. При събрани над 28 символа "Bear" по време на закупуването безплатни игри се изплаща допълнителна печалба 5000 X общия залог.

**Piggy Crash** - 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. Максимална печалба на линия в основната игра – 100 пъти залога на линия. Заместващ символ тип Wild - "Piggy bank" - появява се като един голям символ от 3X3 позиции върху 2-ри, 3-ти и 4-ти рил, може да е видим частично, всяка позиция от него замества всички символи с изключение на бонусния символ "Gold bar". Символа "Gold bar" се появява само на 1-ви рил. При едновременно поява на символ "Gold bar" и цял видим символ "Piggy bank" на екрана, се стартират 12 безплатни игри. Ако по време на безплатните игри са се появили изцяло 5 символа Piggy bank, след края им се дава допълнителна печалба 500 пъти общия залог, ако са се появили 6 и повече цели символи Piggy bank – допълнителната печалба е 1000 пъти общия залог. По време на безплатните игри не могат да се печелят допълнителни безплатни игри.

**Sea Princess** - 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 по активните линии, започвайки от най-левия рил с изключение на скатерните печалби. Максимална печалба на линия в основната игра – 1000 пъти залога на линия. Играта се активира с еднократен залог от 30 кредита, залога за активиране се умножава по залог за печалба. Риловите 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 риловите. 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 - "Mermaid" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рил, замества всички символи с изключение на символите "Chest". При 3 рила на екрана, изцяло запълнени със символи "Mermaid", всички линейни печалби се умножават X10, при 2 рила на екрана, изцяло запълнени със символи "Mermaid", линейните печалби се умножават X2. Символ тип "Scatter" - "Chest" - 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. В основната игра 3, 4 или 5 символа "Chest" на екрана стартират 14 безплатни игри. В основната игра 2 символа "Chest" на екрана, освен печалбата, добавят 5 безплатни игри, а 3, 4 или 5 символа "Chest" на екрана, освен печалбата, добавят 14 безплатни игри.

**The New Queen of Fruits** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; клъстерна игра - формиране на печеливщи комбинации от 5, 6 или 7 и повече еднакви символа на екрана, без значение от разположението им (за символите Scatter - "Crown" - 3, 4 или 5 символа). Играта се активира с еднократен залог от 40 кредита, които могат да бъдат умножавани по множител за печалби и деноминация. Риловите 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 риловите. Ако има нова формирана печеливша комбинация, цикълът се повтаря безплатно. Каскадите се повтарят, докато няма формирана нова печеливша комбинация. Заместващ символ тип Wild - "Princess" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рил, замества всички символи с изключение на Scatter. Символ тип "Scatter" - "Crown" - 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. Максимална печалба в основната игра за 7 или повече еднакви символа на екрана - 15000 пъти множителя за печалба.

**Star Girl** - 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 и от дясно на ляво по активните линии, започвайки от най-левия рил или най-десния рил. Максимална печалба на линия в основната игра – 500 пъти залога на линия. Заместващ символ тип Wild - "Girl" - 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 символа Wild на екрана, след изплащане на печалбите той остава на мястото си, а играчът печели един безплатен респин на останалите рилове. Ако след респин на екрана се е появил един или повече нови символи Wild, те също остават на местата си и следва ново безплатно завъртане. Последователните завъртания могат да бъдат най-много 3. Максимална печалба на линия в основната игра – 500 пъти залога на линия.



**Three Crowns Kingdom** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил, фиксирани 15 линии за залози; формиране на печалби от съседни еднакви символи от ляво на дясно по активните линии, започвайки от най-левия рил. Максимална печалба в основната игра – 2000 пъти залога на линия. Един и същ символ "King" изпълнява функции Wild - замества всички символи и Scatter - печалби до 500 пъти общия залог в зависимост от броя видими символи на екрана, без значение от разположението им по линиите и при три и повече символи на екрана - бонусна игра - 15 безплатни игри, преди които играчът избира един от три от обикновените символи за допълнителен Wild символ тип Expanded – при появата си прави всички видими символи от рила, на който се е появил, също Wild. Допълнителния символ Wild замества всички символи без символа "King". При три и повече символи "King" на екрана по време на безплатните игри се печелят 80 допълнителни безплатни игри.

#### Общи условия за осъществяване на игрите:

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

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

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

Игрите от **Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 002** 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 чрез бутон от екрана за осъществяване на игра или от началната страница на играта. Началната страница изисква изрично потвърждение на избраната деноминация, ако са активни повече от една.

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.

Игрите от **Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 002** могат да участват във формирането и разпределението на администрираните чрез програмен модул **RGS Buffalo JP server** на сървъра **Elephant RGS (Remote Game Server) версия GS 5.4** премии джакпот.

Чрез програмен 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 програмен модул **RGS Buffalo JP server** се извършва администрирането, настройката, формирането и разпределението на обща за всички потребители на един WEB сайт за достъп премия джакпот **„HOT LUCK“** тип **Mystery** с 3 прогресивни нива на премията: Mini (Bronze), Major(Silver) и Mega (Gold), всяко от нивата със собствена начална стойност, начална и крайна стойност за спечелване, процент на отчисление и с възможност за лимит на залога за натрупване и спечелване и едно бонусно скатерно ниво **HOT LUCK (Lead)** с фиксирана при първоначалните нива стойност. Модулът визуализира текущите стойности на прогресивните нива на премията само на екраните на игрите, които участват във формирането и разпределението ѝ. Сумата от всички отчисления за всичките 3 прогресивни нива на премия **HOT LUCK** заедно не може да бъде повече от 1%.

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



ограничено и се задава в настройките на джакпота. След като времето изтече, а играчът е не избрал 4 еднакви символа, изборът се завършва автоматично и играчът получава съответната печалба.

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

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

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

Game Title	Game ID	TRTP%			
		Game RTP% without jackpot	Mystery JP increment %	Mystery JP base %	Max game RTP, incl. total JP%
Book of Power	2531	96.61%	up to 1.00%	up to 0.5%	up to 98.11%
Clover Queen	100260	95.37%	up to 1.00%	up to 0.5%	up to 96.87%
Guardian Of Asgard	100225	96.05%	up to 1.00%	up to 0.5%	up to 97.55%
Piggy Crash	2513	95.37%	up to 1.00%	up to 0.5%	up to 96.87%
Star Girl	2272	96.52%	up to 1.00%	up to 0.5%	up to 98.02%
The New Queen of Fruits	100229	96.05%	up to 1.00%	up to 0.5%	up to 97.55%
Duck of Luck Buy Bonus	2705	96.24% /96.87%*	up to 1.00%	up to 0.5%	up to 98.37%
Fruits and Sweets Buy Bonus	101314	95.93%/96.14%/96.30%/96.36%**	up to 1.00%	up to 0.5%	up to 97.86%
Nanook The White Ghost Buy Bonus	2709	96.24% /96.39%*	up to 1.00%	up to 0.5%	up to 97.89%
Hyper Cuber Buy Bonus	101318	95.93%/96.14%/96.30%/96.36%**	up to 1.00%	up to 0.5%	up to 97.86%
100x Coffee Hot	2712	96.19%/90.71%/95.50%/97.49%**	up to 1.00%	up to 0.5%	up to 98.99%
Three Crowns Kingdom	2646	95.23%/96.60%***	up to 1.00%	up to 0.5%	up to 98.10%
Macho Wild	2514	95.37%	up to 1.00%	up to 0.5%	up to 96.87%
Goddes of Bells	2573	95.51%	up to 1.00%	up to 0.5%	up to 97.01%
Sea Princess	101694	95.69%	up to 1.00%	up to 0.5%	up to 97.19%
King of Clovers	2763	95.69%	up to 1.00%	up to 0.5%	up to 97.19%

\* - Main/ Buy 12 Free Games

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

\*\*\* - Free Games+Red Crown/ Free Games+Blue/Green Crown



## 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)** са достъпни през приложението **RGS Reports**, меню **60. Server Cert/60.2. Certificates Status** при избор по **Certificate: RGS v 5.4 BG002**, бутон **Display report**:

Game Name	Filename	Checksum
RGS v.5.4	Framework.pm	5c9a6ffead5ceae95103ccd0173ba2c71f1a0123
RGS v.5.4	RGSConfig.pm	3058fc32063aaf43497c2487949b00be3914744c

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	dee2c8460e56767eaa7eeb776f176eeca00cef7
RNG v.6316	RNG.pm	b5adaa3d6c44132799960b36889b2d9224553ef8

Контролни суми **SHA-256** на критичните компоненти на отделните игри от **Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 002** 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 BG002**, бутон **Display report**:

Game Name	Game ID	Game Version	Checksum (Checksum Type: SHA-256)
Book of Power	2531	1.53	bc1ef6d127e2a31fd3f6f401b1ad89039c9da4cad6bb9dd606de40e01ccd9d5d
Clover Queen	100260	1.53	8b4b42db6ee95b6cf5ead28bc300bb822e53400d0eda81cbbcbca190e4633267
Guardian Of Asgard	100225	1.53	af0f93b5fb6fc7810d00608cb43b5132175d869eae1cd6a9f14cdfa07c256edd
Piggy Crash	2513	1.53	8b4b42db6ee95b6cf5ead28bc300bb822e53400d0eda81cbbcbca190e4633267
Star Girl	2272	1.53	86be4a6714e5dca995ad81d4f3a26822f5874769ab2cc62fe6b6cf7c1006ca70
The New Queen of Fruits	100229	1.53	af0f93b5fb6fc7810d00608cb43b5132175d869eae1cd6a9f14cdfa07c256edd
Duck of Luck Buy Bonus	2705	1.53	af7ff805cdeaa2e856aeec7b1d3c00a70df824f7a3a057278c5db9395ce0793
Fruits and Sweets Buy Bonus	101314	1.53	251d18b717016c49705bbe8af52b290dd8d8c8ff07c6678ab3aada1c73c926a6
Nanook The White Ghost Buy Bonus	2709	1.53	6ce34cea6696e6f625dbd04dda0e46c386259d06071833524f8722308df5ef88
Hyper Cuber Buy Bonus	101318	1.53	251d18b717016c49705bbe8af52b290dd8d8c8ff07c6678ab3aada1c73c926a6
100x Coffee Hot	2712	1.53	c70976e04f90ae565f9e94bada0dfd2a86c3c0b7810437b680dda3eb73b996bf
Three Crowns Kingdom	2646	1.53	73e38e3b138700c4fb29e33a90ff80c50faa2f9133a459ef61179dce5dfde06a
Macho Wild	2514	1.53	8b4b42db6ee95b6cf5ead28bc300bb822e53400d0eda81cbbcbca190e4633267
Goddess of Bells	2573	1.53	a1102a81a2a5bd45d0141764daae6056856afa78ccfda9edac2f18d63151175
Sea Princess	101694	1.53	ddf3aa562ac3153a8fd4fe2c3a0bdcc28f1d9c1692bce2a0481fb796447f9ec0
King of Clovers	2763	1.53	ddf3aa562ac3153a8fd4fe2c3a0bdcc28f1d9c1692bce2a0481fb796447f9ec0



- 10.2. Свързаност. Минимална интернет свързаност с Централния сървър:  
от 1 до 10 MbitsX2 Symmetric Internet Channel
- 10.3. Минимални технически изисквания към сървърите  
**Аплайкешън сървър** – 54 vCPU, 64GB RAM, 240GB SAS.  
**Сървър бази данни** – 24 vCPU, 32GB RAM, 13900GB SAS сторидж пространство, 790GB SSD.  
**CDN сървър** – 1vCPU, 4GB RAM, 200GB SAS.
- Сървърите са инсталирани в VMware среда с „Fail over“ процедура. През системата NAKIVO се звършва автоматично архивиране на данните на локален NAS.
- 10.4. Контролен локален сървър  
Игралният софтуер на *Elephant RGS (Remote Game Server)* версия *GS 5.4* предоставя автоматично необходимата информация за осъществяването на игри и функционирането на системата за съхранение и обработка в КЛС или ЦКС на организатора.
- 10.5. Средства за достъп на участниците  
*Elephant RGS (Remote Game Server)* версия *GS 5.4* предоставя възможност за достъп на участниците през ЦКС на организатора до игрите от *Elephant RGS (Remote Game Server)* тип *BG 002* 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 002***  
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:

- Условия на околната среда при извършване на изпитването:
  - температура:  $16,7^{\circ}\text{C} \div 29,4^{\circ}\text{C}$ ;
  - относителна влажност:  $14,8\text{ rh}\% \div 57,6\text{ rh}\%$ .(Термохигрометър TESTO 608-H1 сер. №45062266)
- 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.
- Протоколът може да бъде цитиран само в неговата цялост. Извлечения от изпитвателния протокол не могат да се правят без писмено съгласие на изпитвателната лаборатория.
- 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 /

