



БЪЛГАРСКИ ИНСТИТУТ ПО МЕТРОЛОГИЯ  
ЛАБОРАТОРИЯ ЗА ИЗПИТВАНЕ  
НА ИГРАЛНИ СЪОРЪЖЕНИЯ

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

Сертификат за акредитация рег. № 26 ЛИ / 29.08.2025 г. валиден до 29.08.2029 г.

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

## ПРОТОКОЛ

от изпитване на игрален софтуер и комуникационно оборудване  
за онлайн залагания

№ KC-198 от 10.12.2025г.

Наименование	<b>Elephant RGS (Remote Game Server)</b>
Тип	<b>BG 004</b>
Производител	<b>„СиТи Интерактив“ ЕООД</b> Удостоверение на НАП №000030-6398/05.08.2025г. за производство, разпространение и сервиз
Производствен (сериен) номер	1401-201
Година на производство	2025г.
Заявен за изпитване от	<b>„СиТи Интерактив“ ЕООД</b> Удостоверение на НАП №000030-6398/05.08.2025г. за производство, разпространение и сервиз
Адрес	гр.София, ул. „Кукуш“ №7
Заявление за изпитване	Вх.№ АУ-000029-20-71/06.10.2025г.
Място на провеждане на изпитването:	Лаборатория за изпитване на игрални съоръжения и дистанционен достъп до сървър на „СиТи Интерактив“ АД гр.София, ул. „Кукуш“ №7
Продължителност на изпитването:	начало на изпитването 06.10.2025г. край на изпитването 10.12.2025г.

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 004 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 004 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 004 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 004 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 004</i> на основание на представена от производителя математическа оценка на отклонението на процента възвръщаемост спрямо теоретичния (TRTP%) за всяка от възможните настройки на TRTP% при условия: 95% доверителен интервал, игра с постоянен залог и анализ на представени резултати в ЛИ на ИС от проведени изпитвания.</p> <table><thead><tr><th>Game Name</th><th>Min TRTP%</th></tr></thead><tbody><tr><td>100 Blazing Brilliants</td><td>94.40%</td></tr><tr><td>100x Cherry Party</td><td>94.40%</td></tr><tr><td>40 Hell's Cherries</td><td>93.88%</td></tr><tr><td>Blazing Flower</td><td>96.40%</td></tr><tr><td>Cave of Clovers</td><td>96.25%</td></tr><tr><td>Enchanted Woods</td><td>95.13%</td></tr><tr><td>Game For Tuna</td><td>95.53%</td></tr><tr><td>Hell's Cherries</td><td>93.14%</td></tr><tr><td>Hell's Hot Sevens</td><td>93.90%</td></tr><tr><td>Lucky Clover 20</td><td>92.73%</td></tr><tr><td>Nectar Of Power</td><td>95.53%</td></tr><tr><td>Nice Nice Penguin</td><td>94.07%</td></tr><tr><td>The Big Coin Pig</td><td>94.22%</td></tr><tr><td>The Shining Globe</td><td>94.99%</td></tr><tr><td>Win Storm DELUXE</td><td>94.22%</td></tr><tr><td>Win Storm DELUXE Betano</td><td>94.22%</td></tr><tr><td>Wonder 7's</td><td>94.02%</td></tr><tr><td>King's Tomb Riches</td><td>96.00%</td></tr></tbody></table>	Game Name	Min TRTP%	100 Blazing Brilliants	94.40%	100x Cherry Party	94.40%	40 Hell's Cherries	93.88%	Blazing Flower	96.40%	Cave of Clovers	96.25%	Enchanted Woods	95.13%	Game For Tuna	95.53%	Hell's Cherries	93.14%	Hell's Hot Sevens	93.90%	Lucky Clover 20	92.73%	Nectar Of Power	95.53%	Nice Nice Penguin	94.07%	The Big Coin Pig	94.22%	The Shining Globe	94.99%	Win Storm DELUXE	94.22%	Win Storm DELUXE Betano	94.22%	Wonder 7's	94.02%	King's Tomb Riches	96.00%	<p>Представени от производителя „СиТи Интерактив“ ЕООД Par Sheets за всяка от игрите за всички възможни настройки и опции на TRTP%.</p>
Game Name	Min TRTP%																																								
100 Blazing Brilliants	94.40%																																								
100x Cherry Party	94.40%																																								
40 Hell's Cherries	93.88%																																								
Blazing Flower	96.40%																																								
Cave of Clovers	96.25%																																								
Enchanted Woods	95.13%																																								
Game For Tuna	95.53%																																								
Hell's Cherries	93.14%																																								
Hell's Hot Sevens	93.90%																																								
Lucky Clover 20	92.73%																																								
Nectar Of Power	95.53%																																								
Nice Nice Penguin	94.07%																																								
The Big Coin Pig	94.22%																																								
The Shining Globe	94.99%																																								
Win Storm DELUXE	94.22%																																								
Win Storm DELUXE Betano	94.22%																																								
Wonder 7's	94.02%																																								
King's Tomb Riches	96.00%																																								

		<p>Анализ на представени резултати в ЛИ на ИС от проведени изпитвания:</p> <p>За игра <b>100 Blazing Brilliants</b> TRTP%- 94,40% 5 X 100000 последователни игри, активни 100 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=94,30%</p> <p>За игра <b>100x Cherry Party</b> TRTP%- 94,40% 5 X 100000 последователни игри, активни 100 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=94,38%</p> <p>За игра <b>40 Hell's Cherries</b> TRTP%- 93,88% 5 X 100000 последователни игри, активни 40 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=93,79%</p> <p>За игра <b>Blazing Flower</b> TRTP%- 96,40% 5 X 100000 последователни игри, активни 5 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=96,30%</p> <p>За игра <b>Cave of Clovers</b> TRTP%- 96,25% 5 X 100000 последователни игри, активни 100 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=96,27%</p> <p>За игра <b>Enchanted Woods</b> TRTP%- 95,13% 5 X 100000 последователни игри, множител 1, общ залог 20 кредита, RTP%=95,24%</p> <p>За игра <b>Game for Tuna</b> TRTP%- 95,53% 5 X 100000 последователни игри, активни 30 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=95,50%</p> <p>За игра <b>Hell's Cherries</b> TRTP%- 93,14% 5 X 100000 последователни игри, активни 5 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=93,24%</p>	
--	--	---	--



		<p>За игра <b>Hell's Hot Seven</b> TRTP%- 93,90% 5 X 100000 последователни игри, активни 5 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=93,85%</p> <p>За игра <b>Lucky Clover 20</b> TRTP%- 92,73% 5 X 100000 последователни игри, активни 20 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=92,75%</p> <p>За игра <b>Nectar of Power</b> TRTP%- 95,53% 5 X 100000 последователни игри, активни 30 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=95,56%</p> <p>За игра <b>Nice Nice Penguin</b> TRTP%- 94,07% 5 X 100000 последователни игри, активни 5 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=94,04%</p> <p>За игра <b>The Big Coin Pig</b> TRTP%- 94,22% 5 X 100000 последователни игри, активни 20 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=94,30%</p> <p>За игра <b>The Shining Globe</b> TRTP%- 94,99% 5 X 100000 последователни игри, активни 20 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=95,36%</p> <p>За игра <b>Win Storm DELUXE</b> TRTP%- 94,22% 5 X 100000 последователни игри, активни 30 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=94,29%</p> <p>За игра <b>Win Storm DELUXE Betano</b> TRTP%- 94,22% 5 X 100000 последователни игри, активни 30 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=94,21%</p> <p>За игра <b>Wonder 7's</b> TRTP%- 94,02% 5 X 100000 последователни игри, активни 5 линии, залог 1 кредит на линия, RTP%=94,19%</p>	
--	--	---	--

	<p>За игра <b>King's Tomb Riches</b> TRTP%- 96,00% 5 X 100000 последователни игри, активни 4 талона, залог 10 кредита на талон, RTP%=95,89%</p> <p>В декларираните минимални проценти за възвръщаемост не са включени печалби от премии джакпот. Резултатите от изпитанията са в допустимия RTP интервал.</p> <p>Игри <b>Diamond Tree</b></p> <table><tr><th>Game Name</th><th>Min TRTP%</th></tr><tr><td>Hot 7's x2 Diamond Tree JP</td><td>90.10%</td></tr><tr><td>Wild Clover Diamond Tree JP</td><td>90.30%</td></tr></table> <p>За игра <b>Hot 7's x2 Diamond Tree JP,</b> TRTP%- 90,10% 5 X 100000 последователни игри, активни 5 линии, общ залог 15 кредита, RTP%=90,25%</p> <p>За игра <b>Wild Clover Diamond Tree JP</b> TRTP%- 90,30% 5 X 100000 последователни игри, активни 20 линии, общ залог 30 кредита, RTP%=90,16%</p> <p>В декларираните минимални проценти за възвръщаемост не са включени печалби от премии джакпот. В минималните проценти за възвръщаемост на игрите от серията <b>Diamond Tree</b> са включени само базовите стойности на трите нива на премията без проценти на нарастване. Базовите нива са част от таблицата на печалбите на основната игра. Резултатите от изпитанията са в допустимия RTP интервал.</p>	Game Name	Min TRTP%	Hot 7's x2 Diamond Tree JP	90.10%	Wild Clover Diamond Tree JP	90.30%	
Game Name	Min TRTP%							
Hot 7's x2 Diamond Tree JP	90.10%							
Wild Clover Diamond Tree JP	90.30%							
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	Визуализира правилно, точно и ясно всичката необходима информация за осъществяване на игра чрез бутон от екрана за осъществяване на игра или от	



	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.	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.	
	1.2. Печалбите за всеки символ или комбинация от символи трябва да бъдат разположени на място, което има визуална връзка със съответния символ, като: - се показва броят символи, които водят до изплащане на печалба; - символи, попадащи в една и съща	Сървърът предоставя възможност през ЦКС на организатора за визуализация за всяка игра по отделно на цялата информация за символите и печалбите. Всяка игра използва различен комплект от символи и таблици на	

	печеливша скала, се поставят в зона, свързана с тази печеливша скала; - при възможност да бъде спечелена печалба при различни комбинации от символи илюстрацията следва по ясен начин да показва комбинацията; - символът е с форма и цвят, които се използват непроменени във всяка игра, освен при използване на анимации.	печалбите, описани правилно във визуализираните правила. При избор на конкретна игра се визуализира наименованието и бутон за достъп до екран, позволяващ детайлно запознаване с вида на играта и таблицата на печалбите, както и броя и видовете символи и функциите им и възможните допълнителни, бонусни, безплатни и дублиращи игри и условията за формиране и разпределение на премиите джакпот, ако са налични за играта.	
	1.3. Игралният софтуер трябва да показва с графично изображение максималния залог, възможния брой кредити за залагане по всяка избрана линия, както и общия брой възможни линии.	Съобщение от началната страница на играта за допустимия максимален залог. Графичен цветови индикатор за залога, звуков и графичен или анимиран сигнал за достигане на максималния залог при избор. Графичен и цветови индикатор за всяка активна линия при активирането ѝ, изписване на общия брой активни линии. Пълна информация за броя и разположението на наличните линии в правилата на всяка игра.	
2.	<b>Изисквания към игралния софтуер при игри с карти:</b> 2.1. Ясно показва стойностите и боята на лицевите страни на картите за игра. 2.2. Показва по графичен начин броя на колодите, които се използват, ако се използва повече от една колода. 2.3. Възпроизвежда ясно всички възможни събития и резултати, предвидени за съответната игра с карти в правилата на организатора по чл. 17, ал. 1, т. 4 от 3X.	Виртуалните игрални автомати в <b>Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 004</b> не включват игри с карти в основната игра. В дублиращата игра Red/Black X2, Suit X4 ясно показва боята на лицевите страни на картите за игра и възпроизвежда всички събития и резултати от осъществяването им съобразно обявените правила.	
3.	<b>При игра на рулетка игралният софтуер визуално възпроизвежда колелото на рулетката.</b>	<b>Не предоставя възможност</b>	
4.	<b>Изисквания към игралния софтуер при игри със зарове:</b> 4.1. При игри със зарове игралният софтуер визуално възпроизвежда традиционните зарове. 4.2. Ако използваните зарове не са традиционни, информация за това се съдържа в правилата на играта, като в тях се описва и дизайнът на заровете.	<b>Не предоставя възможност</b>  <b>Не предоставя възможност</b>	
5.	<b>Изисквания към централната компютърна система при формиране на премия джакпот:</b> 5.1. Действителните парични средства, които се прехвърлят към джакпот, съответстват на отчисленията, определящи въпросния джакпот, посочени в правилата по чл. 22, ал. 1, т. 11 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.	Премия <b>Bingo Jackpot</b> тип <b>Progressive</b> Конфигурирането се извършва през приложение <b>RGS Reports</b> меню <b>Games Settings / Game configs</b> , при избор на игра <b>King's Tomb Riches</b> , меню <b>Progressive JP Settings</b> . Началното ниво се определя автоматично в зависимост от	



	<p>22, ал. 1, т. 11 ЗХ, за останалите виртуални игри;</p>	<p>настроените максимални залог и деноминация. Отчисленията към премията не могат да надхвърлят 2%. Отчисленията се натрупват бързо, коректно и изцяло във джакпота. Активиране на общ прогресивен джакпот за игри King's Tomb Riches, Bingo Best и Bingo Fast се извършва през меню <b>Sites Settings / Sites list</b> в подменю <b>Default Bingo Settings</b>, като се използват текущите настройки.</p> <p><b>Игрите от Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 004</b> могат да участват във формирането и разпределението на администрираните чрез програмен 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 „HOT LUCK” тип <b>Mystery</b> заедно със всички останали игри от сървъра.</p> <p><b>Премия Mystery:</b> Конфигурирането се извършва през приложение <b>RGS Reports</b> меню <b>Buffalo Settings/Fusion Systems</b>. Отчисленията се натрупват бързо, коректно и изцяло във джакпота. До 4 прогресивни нива на премията, всяка със собствена начална стойност, начална и крайна стойност за спечелване, лимит на залога за натрупване и спечелване и процент на отчисление. Сумата на отчисленията за всички активни нива на джакпота не надхвърля 1%.</p> <p><b>Премия HOT LUCK:</b> Конфигурирането се извършва през приложение <b>RGS Reports</b> меню <b>Buffalo Settings/Fusion Systems</b>. Отчисленията се натрупват бързо, коректно и изцяло във джакпота. 3 прогресивни и едно фиксирано ниво на премията, всяко със собствена начална стойност, и процент на отчисление. Сумата на отчисленията за всички активни нива на джакпота не надхвърля 1%.</p>	
--	---	---	--



	<p>За игрите от серията <b>Diamond Tree</b> съвърът формира:</p> <p>Премия <b>Diamond Tree</b> тип <b>Multi-Level Progressive</b></p> <p>Конфигурирането се извършва през приложение <b>RGS Reports</b> меню <b>Global Settings/ Diamond Tree/Mermaid Quest Setting</b>.</p> <p>Отчисленията се натрупват бързо, коректно и изцяло във джакпота. 3 прогресивни нива на премията, всяко със собствена начална стойност и процент на отчисление.</p> <p>Сумата на отчисленията за всички активни нива на джакпота не надхвърля 5%.</p>	
<p>5.2. в игра, която формира повече от една премия джакпот, всяка със собствено отчисление, общата сума на отчисленията от всеки залог не надхвърля процента по т. 5.5.1;</p>	<p>В страницата на настройките отчисленията за премията <b>Bingo Jackpot</b> не може да бъде повече от 2%.</p> <p>В страницата на настройките сумата от всички отчисления за всичките 4 прогресивни нива на премия <b>Mystery</b> заедно не може да бъде повече от 1%.</p> <p>В страницата на настройките сумата от всички отчисления за всичките 3 прогресивни нива на премия <b>HOT LUCK</b> заедно не може да бъде повече от 1%.</p> <p>В страницата на настройките сумата от всички отчисления за всичките 3 прогресивни нива на премия <b>Diamond Tree</b> заедно не може да бъде повече от 5%.</p>	
<p>5.3. текущата стойност на премията се визуализира в потребителския интерфейс на всяка игра, участваща във формирането ѝ;</p>	<p>В интерфейса на играта <b>King's Tomb Riches</b> има поле за визуализация на текущото състояние на премията <b>Bingo Jackpot</b>, във формирането и разпределението на която участват (когато джакпота е активен за играта).</p> <p>В интерфейса на игрите има полета за визуализация на текущото състояние на 4-те прогресивни нива на премията <b>Mystery</b>, във формирането и разпределението на които участва (когато джакпота е активен за тази игра).</p> <p>В интерфейса на игрите има полета за визуализация на текущото състояние на 3-те прогресивни нива на премията <b>HOT LUCK</b>, във формирането и разпределението на които участва (когато джакпота</p>	

		е активен за тази игра). Общата стойност на фиксираната премия <b>HOT LUCK</b> е обявена в правилата на съответната игра. В интерфейса на всяка от игрите от серията <b>Diamond Tree</b> има полета за визуализация на текущото състояние на 3-те прогресивни нива на премията.	
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;		Премията <b>Bingo Jackpot</b> е тип Progressive, със условие за спечелване формиране на комбинация БИНГО при условия, описани в правилата на играта в зависимост от залога за игра.  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. Премията <b>Diamond Tree</b>	
5.5. когато джакпотът заменя някаква печалба от таблицата на печалбите на играта, началната стойност след спечелването му не е по-ниска от заменената печалба, с отчитане на залога и деноминацията;		При активиране, премията <b>Bingo Jackpot</b> автоматично получава начална стойност на максималната печалба, която заменя, в зависимост от максимални залог и настроената деноминация за играта <b>King's Tomb Riches</b> .  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 <b>HOT LUCK</b> се изплащат чрез директно въвеждане в кредита. Премия <b>Diamond Tree</b> - системата определя на случаен принцип един от изпълняващите предварително зададените условия за спечелване активен	

	<p>участник, осъществяващ игра, и стартира бонусната игра с допълнителни печалби и възможност за спечелване на едно или няколко от 3-те прогресивни нива. В допълнителната игра може да не бъде спечелено прогресивно ниво от премията, а само парични печалби. Сумите от прогресивните нива се прибавят към общата печалба от бонусната игра и директно се изплащат чрез въвеждане в кредита.</p>	
<p>5.7. когато се допуска разпределението на премията или нивата на премията джакпот да се определи чрез допълнителна за играта бонусна игра (извън таблицата на печалбите на основната игра), осъществявана в интерфейса на играта или в допълнителен интерфейс, достъпът до тази игра се осъществява при формиране на определена печеливша комбинация или на случаен принцип;</p>	<p><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.</p>	
<p>5.8. когато премията е с условие за спечелване при формиране на определена печеливша комбинация, възможност за промени в конфигурационните параметри се предоставя само след спечелването ѝ; когато премията е мистери с повече от едно ниво на натрупване, при промяна на конфигурационните параметри се запазват натрупаните в тях суми;</p>	<p>Натрупванията по джакпота не могат да бъдат променени, след пускането му в експлоатация. При промяна на конфигурационните параметри се запазват натрупаните в нивата на джакпота суми.</p> <p>Промените на конфигурационните параметри на премията <b>Bingo Jackpot</b> се извършва през приложение <b>RGS Reports</b> меню <b>Games Settings / Game configs</b>, при избор на игра <b>King's Tomb Riches</b>, меню <b>Progressive JP Settings</b> при достъп с допълнителна оторизация.</p> <p>Промените на конфигурационните параметри на премията <b>Mystery</b> и <b>HOT LUCK</b> от модул <b>RGS Buffalo JP server</b> се извършват през приложение <b>RGS Reprts</b> в меню <b>Buffalo Settings/Fusion Systems</b> при избор на съответния джакпот, при достъп с допълнителна оторизация. Промените на конфигурационните параметри на премията <b>Diamond Tree</b> се извършва през приложение <b>RGS Reports</b> меню <b>Global Settings/ Diamond Tree/Mermaid Quest Setting</b>.</p>	
<p>5.9. когато даден джакпот бъде спечелен, във всяка игрална сесия, свързана с този джакпот, има индикация за настъпването на това събитие.</p>	<p>Изпраща се информация до всички сесии, свързани със джакпота.</p>	



6.	<p><b>Допълнителни изисквания при формиране на премия джакпот.</b></p> <p>6.1 Игралният софтуер трябва да гарантира, че джакпот параметрите не могат да се променят до приключване на текущата игра на всеки участник, който играе за дадения джакпот.</p> <p>6.2. Подмяната на джакпот система влиза в сила след спечелване на текущия джакпот.</p>	<p>Текущото ниво на джакпота се взема от играта в началото на сесията и се натрупва и печели по правилата от момента на започването на игра. Всички промени по конфигурацията по време на играта, ще се отразят едва във следващата сесия на играча.</p> <p>Подмяна или деактивиране на джакпот може да бъде извършено само след спечелването му, ако деактивирането е предварително конфигурирано.</p>	
7.	<p><b>Визуализация и информация за премията джакпот</b></p> <p>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.</p> <p>7.2. Игралният софтуер трябва ясно да показва дали участникът играе за даден джакпот.</p>	<p>Актуализират се през 2 секунди.</p> <p>Системата визуализира само активните нива на джакпота и участникът винаги играе за само за визуализираните нива.</p>	
8.	<p><b>Допълнителна информация за премията джакпот, формирана от централната компютърна система</b></p> <p>8.1. Игралният софтуер поддържа подробен и изчерпателен дневник, който подлежи на одит на информационната сигурност и записва текущия статус на джакпота, включително следната информация:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- дата и час на всяко събитие;</li> <li>- конфигурация;</li> <li>- размер на натрупаните отчисления;</li> <li>- печалби;</li> <li>- достъп на оторизирания персонал;</li> <li>- вид на събитието/действието.</li> </ul>	<p>Системата извършва всички записи по реално сървърно време UTC+0 без корекции.</p> <p><b>Премия <i>Bingo Jackpot</i></b></p> <p>През приложението <b>RGS Reports</b> съответната информация е достъпна през основно меню във следните справки:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- дата и час на всяко събитие – <b>Progressive JP/ Progressive JP Hits</b>, сумата и валутата на получената премия по сайт и по игра.</li> <li>- конфигурация и размер на натрупаните отчисления – <b>Progressive JP</b>, раздели <b>Progressive JP Curent</b> и <b>Progressive JP Settings</b>;</li> <li>- печалби - <b>Progressive JP/ Progressive JP Hits</b> със сумата и валутата на получената премия по сайт и по игра.</li> <li>- достъп на оторизирания персонал и вид на събитието/действието: <b>Audit log / Usage report</b>.</li> </ul> <p><b>Премии <i>Mystery</i> и <i>HOT LUCK</i></b></p> <p>През приложението <b>RGS Reports</b> раздел <b>Buffalo Reports</b> при достъп с необходимата оторизация съответната информация е достъпна през основно меню във следните справки:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- дата и час на всяко събитие - <b>Buffalo Reports/Hits</b>;</li> <li>- конфигурация и размер на натрупаните отчисления - <b>Buffalo Reports/ Levels</b></li> </ul>	

		<p><b>Accounting;</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- печалби - <b>Buffalo Reports /Hits;</b></li> <li>- достъп на оторизирания персонал и вид на събитието/действието - <b>Buffalo Reports /Audit.</b></li> </ul> <p>Премия <b>Diamond Tree</b> Конфигурирането се извършва през приложение <b>RGS Reports</b> меню <b>Global Settings/ Diamond Tree/Mermaid Quest Setting.</b></p> <p>Премия <b>Diamond Tree</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- дата и час на всяко събитие – <b>Progressive JP/ Progressive JP Hits;</b></li> <li>- конфигурация <b>Global Settings/ Diamond Tree/Mermaid Quest Setting</b> и размер на натрупаните отчисления - <b>Progressive JP/ Progressive JP Current;</b></li> <li>- печалби - <b>Progressive JP/ Progressive JP Hits;</b></li> <li>- достъп на оторизирания персонал и вид на събитието/действието – <b>Auditn Log/System Audit.</b></li> </ul>	
	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.	<p>В полето на всяка игра се визуализира текущото състояние на всички премии, във формирането и разпределението на които участва.</p> <p>През приложението <b>RGS Reports</b> при достъп с необходимата оторизация се визуализира информация за всяка от спечелените премии с дата и час на всяко събитие, сума на спечелване и залога за спечелване</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- за премия <b>Bingo Jackpot</b> в меню <b>Progressive JP / Progressive JP hits</b> с филтър по <b>Icasino/Site;</b></li> <li>- за премии <b>Mystery</b> и <b>HOT LUCK</b> в раздел <b>Buffalo Reports</b> при избор на справка <b>Hits;</b></li> <li>- За премия <b>Diamond Tree</b> в раздел <b>Progressive JP/ Progressive JP Hits.</b></li> </ul>	

### 3.3. Управление на хазартните игри.

№	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
1.	<b>Активиране и деактивиране на игри и участници</b>  1.1. Централната компютърна система трябва да разполага със средства за незабавно активиране и деактивиране на отделни игри, на всички игри и на всеки участник.	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. Деактивирането на участници се осъществява от ЦКС на организатора. Сървърът поддържа уникална за всеки участник идентификация по Player ID.	
	1.2. Информацията относно активирането и деактивирането по т.4.1.1 се съхранява в регистър.	Сървърът предоставя автоматично на ЦКС на организатора необходимата информация за активирането и деактивирането за формирането на съответния регистър. Сървърът поддържа собствен служебен log файл - бутон Load Audits/All за действията на всеки оторизиран потребител и за направените промени.	
	1.3. Когато дадена игра е деактивирана, тя е недостъпна и се визуализира като недостъпна през целия период на деактивиране.	Сървърът не предоставя възможност за достъп до деактивирана през ЦКС на организатора по реда на оторизацията игра.	
	1.4. Когато дадена игра е деактивирана, участникът може да завърши всички започнати и провеждани към момента на деактивирането други игри.	Оторизацията за достъп се дава поотделно за всяка игра. Всички игри, оторизирани за достъп са активни и могат да бъдат осъществявани независимо от деактивираните игри.	
	1.5. Когато дадена игра с няколко етапа (т.е. игра, която се състои от няколко стъпки на провеждане) е деактивирана, участникът завършва започнатата игра до приключване на всички етапи. Ако това не е възможно, участниците трябва да бъдат информирани за това обстоятелство от ЦКС, както и да бъде запазена информация за играта.	При деактивация на игра сървърът незабавно забранява започването на нови сесии и позволява приключването на всички активни сесии на играта, която е деактивирана.	
2.	<b>Незавършени игри</b> 2.1. Централната компютърна система предоставя възможност на участника да завърши всяка незавършена игра.	Сървърът предоставя автоматично възможност за завършване на всяка	



	<p>Играта се счита за незавършена в следните случаи:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- загуба на връзка, с изключение на случаите на провеждане на игра по чл. 60 и 62 ЗХ;</li> <li>- рестартиране на системата;</li> <li>- деактивиране на игрите;</li> <li>- рестартиране на системата на участника и повторен опит за достъп на участника до системата;</li> <li>- изключване на участника по причини, независещи от него.</li> </ul>	незавършена игра от момента на прекъсване.	
	<p>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.</p>	Сървърът автоматично завършва всяка незавършена игра след отстраняване на причините за прекъсването и.	
	<p>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.</p>	<p>Сървърът предоставя автоматично на ЦКС на организатора необходимата информация за всички незавършени игри.</p> <p>Сървърът съхранява информация за всички незавършени игри, независимо от причината.</p> <p>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>.</p>	
	<p>2.4. Залози, които са блокирани в незавършени игри, които могат да бъдат завършени, се съхраняват в отделна системна сметка до приключване на играта. Незавършените игри трябва да бъдат показвани поотделно в игралната сметка на участника.</p>	Сървърът съхранява цялата информация за залози, блокирани в незавършени игри, до завършването им в отделна сметка и предоставя автоматично на ЦКС на организатора необходимата информация.	
	<p>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.</p>	Сървърът предоставя възможност през ЦКС на организатора за автоматично приключване или за приключване съгласно правила на съответната игра и организатора.	
	<p>2.6. Ако ЦКС не може да осигури завършването на незавършена игра, тя изчислява всички суми, които са дължими на участника.</p>	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>	<p><b>Обработване на грешки</b></p> <p>3.1. Централната компютърна система съдържа и процедура за обработване на</p>	Сървърът предоставя автоматично на ЦКС на организатора необходимата информация за всички системни грешки,	

	грешки.	възникнали в процеса на работа и осигурява визуализация на грешките в интерфейса на игрите.	
	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 чрез бутон "Display report" от менюто.	
4.	<b>Допълнителни изисквания</b> 4.1. Централната компютърна система не трябва да допуска възможността участниците да играят сами срещу себе си. Начините за предотвратяване на такава възможност се описват в правилата на организатора по чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ.	Сървърът не предоставя възможност поради характеристиката на игрите.	

### 3.4. Използване на генератори на случайни числа.

№	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
1.	<b>Игрите, при които резултатите се представят като основани на случаен принцип, следва да се базират на генератор за случайни числа, който да е изпитан от лаборатория, включена в списъка по чл. 20, ал. 1, т. 4 от ЗХ.</b>	Игровият сървър <i>Elephant RGS</i> използва генератор на случайни числа RNG v6316, производител „СиТи Интерактив“ ЕООД, изпитан от BMM testlabs, Spain, (Evaluation Report №RNG.CRO.CATE.1018.01.02 03.08.2021). Контролни суми (SHA1) на критичните модули: (През приложението <b>RGS Reports</b> , меню <b>Server Cert/Certificates Status</b> при избор по <b>Certificate: RNG v.6316</b> , бутон <b>Display report:</b> ) <b>LinuxUrandom.pm:</b> D6893CAA6F2B2A8414C67BA2140F08C19D3C73CE <b>LinuxUrandomQueue.pm:</b> DEE2C8460E56767EAA7EEB776F176EECBA00CEF7 <b>RNG.pm:</b> B5ADAA3D6C44132799960B36889B2D9224553EF8	



2.	<b>Игри от разстояние, при които за генератор на случайни числа се използва игрална маса в игрално казино</b> 2.1. За хазартни игри при онлайн залаганията и игрите чрез други електронни съобщителни средства, при които за ГСЧ се ползва игрална маса в игрално казино, се прилагат общите задължителни игрални условия и правила за хазартни игри в игрално казино съгласно наредбата по чл. 17, ал. 3, т. 1 от ЗХ и утвърдените от изпълнителния директор на НАП на основание чл. 17, ал. 1, т. 4 от ЗХ правила.	Сървърът не използват игрална маса в наземно игрално казино като генератор на случайни числа.	
	2.2. Игралните маси от игрално казино трябва да са от тип и модификация, вписани в регистъра по чл. 20, ал. 2 от ЗХ.	Сървърът не използват 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 използват игрална маса в наземно игрално казино като генератор на случайни числа. Без ограничение в броя на едновременните игрални сесии поради характеристиките на игрите.	
	2.4. Игралното оборудване от наземното казино се използва единствено като ГСЧ. Виртуалната игрална маса може да има собствен виртуален ГСЧ за различните игри (рулетка, игри на карти, зарове и др.).	<b>Не предоставя възможност</b>	
	2.5. Изисквания към видеонаблюдението при използване на игрални маси в игрално казино: - централната компютърна система за хазартни игри, в които за ГСЧ се използва игрална маса в казино, включва видеонаблюдение; - видеонаблюдението се извършва по начин, който да осигурява доказателства за спазване на правилата на играта и за идентифициране на евентуални отклонения; - видеонаблюдението осигурява информация за датата и часа на всяко събитие.	<b>Не предоставя възможност</b>	

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

№	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
1.	<b>1.1 Централната компютърна система съдържа и съхранява следната информация:</b>  - всички игрални сесии на участниците;	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 <i>Player ID</i> , индивидуален номер на игра <i>Spin ID</i> и времеви интервал.	



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 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;</li> </ul>	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. IP адресите се регистрират в <b>RGS Reports</b> раздел <b>Support/Players Sesion</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- всички игрални сметки (активните и деактивирани), отразяващи депозирани средства, извършените заложи и изплатените печалби на участниците;</li> </ul>	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.	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- всички трансфери на данни между профилите на регистрираните потребители и индивидуалните игри;</li> </ul>	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 <b>Player ID</b> , <b>Games</b> и времеви интервал.	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- всички корекции, бонуси и други действия, отразяващи се върху сумите по игралните сметки.</li> </ul>	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Сървърът <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> съхранява информация предоставя на ЦКС необходимата информация за правилното отразяване на действията по всички корекции и бонуси.	
2.	<p>2.1. Централната компютърна система генерира доклади за:</p> <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 регистрацията</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. на TÜV Rheinland Cert. GmbH
4.	<p><b>Информация за участниците и клиентските сесии</b></p> <p>4.1. Действията на участника по време на клиентската сесия се записват в регистър като информация за сесията.</p>	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 депозитирана в игралната сметка по време на сесията (с отбелязване на времето);</li> <li>- обща сума, която е била изтеглена от игралната сметка по време на сесията (с отбелязване на времето);</li> <li>- начална и крайна дата и час на игралната сесия на участника;</li> <li>- причина за края на сесията;</li> <li>- информация за играта по време на сесията.</li> </ul>		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 депозитирана в игралната сметка по време на сесията (с отбелязване на времето), обща сума, която е била изтеглена от игралната сметка по време на сесията (с отбелязване на времето), дата, час и продължителност на игралната сесия на участника, причина за края на сесията, информация за играта по време на сесията. Информацията се приема и изпраща по уникални, формирани от ЦКС, кодове на заявките и идентификатор на играча Player ID и се идентифицира еднозначно.	
4.4. Централната компютърна система съхранява следната информация за участника: <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>		Сървърът предоставя автоматично на ЦКС на организатора необходимата информация, необходима за отразяване на промените в сметките на клиентите.	
4.5. Централната компютърна система съхранява следната информация за всяка игрална сесия на участника: <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</li> </ul>		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>играта;</p> <ul style="list-style-type: none"> <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 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> <li>- промените, направени в информацията за участника;</li> <li>- загуба на комуникация с оборудването на участника.</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>	
5.	<p><b>Допълнителни изисквания</b></p> <p>5.1. Централната компютърна система поддържа регистър на всички участници в игрите по чл. 71, ал. 2 и чл. 73 ЗХ.</p>	<p>Функцията се изпълнява от ЦКС на организатора. Сървърът <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> не предоставя достъп до хазартни игри и турнири на игри, организирани в игрално казино.</p>	

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

№	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
1.	<p><b>Централната компютърна система на организатора следва да осигурява:</b></p> <p>1.1. непрекъснатост на работния процес при прекъсване на електрозахранването;</p>	<p>Основният и резервният сървъри се намират в климатизирани помещения, с осигурено непрекъсваемо електрозахранване в специално изградени за целта пространства от типа Data Centre.</p>	
	<p>1.2. поддържане на регистър за функционирането на системата и генериране на доклади на основа на регистъра;</p>	<p>Сървърът следи функционирането си чрез система RGS Monitor и чрез вградените функции на средата VMware и приложението на системата NAKIVO. Всяка от системите съхранява записите,</p>	



		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> .	
<b>2.</b>	<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, подсибяващи, контролиращи, обезопасяващи защитни функции и достъпът до нея се осъществява само през акаунтите на свързани с нея административни потребители.	Функциите се изпълняват от ЦКС	
	2.3. Достъпът до защитната стена трябва да е ограничен до работните станции в рамките на базовата конфигурация.	Функциите се изпълняват от ЦКС	
	2.4. Защитната стена отхвърля и не допуска пакети от данни и/или команди, които се заявяват извън базовата конфигурация.	Функциите се изпълняват от ЦКС	
	2.5. Всяка защитна стена поддържа дневник, подлежащ на контрол и одит, който съдържа всички успешни и неуспешни опити за свързване и промени в параметрите, които оказват влияние на 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: - непълно предаване; - погрешно рутиране и неоторизирано постъпване на съобщения; - неоторизирана промяна на съобщенията; - неоторизирано оповестяване на информация; - неоторизирано дублиране на съобщенията; - неоторизирано пускане на ЦКС.	Връзката между сървърите на системата и ЦКС и между разпръснати компоненти на системата чрез SSL/https или SSH осигурява необходимата защита. Системата наблюдава качеството на връзката и автоматично превключва използването на каналите за връзка.	

4.	Организаторът на хазартни игри използва защитен първичен DNS (Система за домейн имена – Domain name system), както и вторичен DNS, който е физически отделен от първичния.	Функциите се изпълняват от ЦКС	
5.	Централната компютърна система следва да поддържа регистри за събития, свързани с информационната сигурност, които подлежат на одит на информационната сигурност. Информацията в регистрите се архивира на всеки 6 месеца и се съхранява за срок не по-малък от 5 години.	Функциите се изпълняват от ЦКС. Данните за функционирането на Elephant RGS (Remote Game Server) версия GS 5.4 се съхраняват в база данни на основния и резервния сървър, ("Fail over" процедура на VMware среда) както и в допълнително репликиращо копие на физически разделен носител в Data Center от системата и се архивират по процедура на производителя през система NAKIVO.	

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

### 6.1. Контрол върху достъпа

Игрите от Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 004 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. Игровият сървър не позволява администриране през ЦКС на организатора с изключение на функцията по активиране или деактивиране на игри и бонуси за участниците в игрите от системата.	
	2.2. Организаторът на онлайн залагания създава процедура за незабавно спиране на достъпа до ЦКС на служители, консултанти или трети лица, с които организаторът е прекратил договорни отношения.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Достъпът до административните функции на игровия сървър се извършва само от предварително дефинирани в системата му потребители с точно определени нива на оторизация. Игровият сървър не позволява администриране през ЦКС на организатора с изключение на функцията по активиране или деактивиране на игри и бонуси за участниците в игрите от системата.	
	2.3. Централната компютърна система трябва да има строги ограничения по отношение на достъпа на служители, консултанти или трети упълномощени лица за разкриване на информация за участниците, игрални сметки, до специални права и привилегии.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Достъпът до административните функции на игровия сървър се извършва само от предварително дефинирани в системата му потребители с точно определени нива на оторизация.	
	2.4. Централната компютърна система поддържа акаунти на служители, консултанти или трети упълномощени лица с диференцирани права на достъп и привилегии.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Достъпът до административните функции на игровия сървър се извършва само от предварително дефинирани в системата му потребители с точно определени нива на оторизация.	
	2.5. Централната компютърна система контролира задаването и разпределението на пароли и права на достъп на служителите, консултантите или третите упълномощени лица.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Игровият сървър не позволява администриране през ЦКС на организатора с изключение на функцията по активиране или деактивиране на игри от системата.	
3.	<b>Допълнителни изисквания за достъп</b> 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.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора	
	3.2. Централната компютърна система не допуска неоторизиран вътрешен достъп или достъп от страна на участници до мрежовите функции.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора.	



	3.3. Всеки потребител разполага с уникално потребителско име или идентификационен номер, който не може да се използва от друго лице.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора	
	3.4. Функциите за управление на маршрутизацията се прилагат за контролиране на достъпа до важните системни компоненти.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора	
	3.5. Централната компютърна система не трябва да позволява на лица без оторизиран достъп да инсталират съоръжения или софтуер, които могат да заобиколят системните контролни елементи и контролните елементи за валидност в ЦКС.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора	
	3.6. Всички операционни системи и инсталации в ЦКС се ограничават, доколкото е възможно, до основни (безопасни) функции.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора.	
4.	<b>Работата на ЦКС по управлението на системата, групите на участниците и системния софтуер трябва да бъдат в отделни мрежи.</b>	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора	
5.	<b>Организаторите на хазартни игри прилагат процедури за контрол на достъпа до операционната система, софтуера, информацията и сигурността.</b>	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Достъпът до административните функции на <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> се извършва само от предварително дефинирани в системата му потребители с точно определени нива на оторизация. Достъпът до административните функции на модула <i>RGS QA Server</i> изисква допълнителна отделна оторизация. Системата не позволява администриране през ЦКС на организатора с изключение на функцията по активиране или деактивиране на игри. Достъпът на потребители на организатора до системата изисква необходимата предварителна оторизация.	
6.	<b>Всички ключове и кодовете за криптиране се съхраняват на сигурен носител за съхранение с усъвършенствана защита на данните.</b>	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Всички ключове и кодовете за криптиране, използвани от <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> се съхраняват в съответствие с изискванията на ISO/IEC 27001:2022.	
7.	<b>Тестове за уязвимост</b> 7.1. Централната компютърна система преминава тестове за уязвимост и за проникване, които включват задължително всички публични интерфейси, които запаметяват, обработват и съобщават информация за клиентите, данни за участието в игрите и финансова информация. 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. Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Производителят „СиТи интерактив“ ЕООД	

		притежава валиден сертификат за изпълнение на изискванията на ISO/IEC 27001: 2022, извършва необходимите тестове на сървъра си <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> и предоставя докладите на организаторите.	
	7.3. Централната компютърна система генерира доклад за извършените тестове по т.6.1.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора	
	7.4. Генерирането на докладите от ЦКС, посочени в методиката, се извършва въз основа на искане от контролните органи на НАП.	Функциите се изпълняват от ЦКС на организатора. Сървърът <i>Elephant RGS (Remote Game Server)</i> версия <i>GS 5.4</i> предоставя на ЦКС необходимата информация за правилното генериране на докладите. Всички регистри на сървъра позволяват формиране на доклади в CSV или xlsx формат с използване на филтри за избран времеви интервал чрез бутон "Display report" от менюто.	

## 6.2. Регистрация и идентификация на участниците

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

## 7. Автоматизирано подаване на информация към НАП

(М 702-6/2021: т.11)

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

## 8. Дистанционен достъп до данните. Контролен локален сървър

(М 702-6/2021: т.12 и т.13)

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



## 9. Правила на осъществяваните игри (М 702-6/2021: т.4, т.5, т.6 и т.7)

**Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 004: 00109 – Игри с игрални автомати  
(Игрален софтуер за игри с виртуални игрални автомати)**

Игрите от **Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 004** 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 **100 Blazing Briliants, 100x Cherry Party, 40 Hell's Cherries, Blazing Flower, Cave of Clovers, Enchanted Woods, Game For Tuna, Hell's Cherries, Hell's Hot Sevens, Lucky Clover 20, Nectar Of Power, Nice Nice Penguin, The Big Coin Pig, The Shining Globe, Win Storm DELUXE, Win Storm DELUXE Betano и Wonder 7's** от **Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 004** могат да участват във формирането и разпределението на администрираните чрез програмен модул **RGS Buffalo JP server** на сървъра **Elephant RGS (Remote Game Server) версия GS 5.4** премия джакпот тип **Mystery** с до 4 нива на премията: LEAD, BRONZE, SILVER, GOLD или премия джакпот „HOT LUCK“ тип **Mystery** с 3 прогресивни нива на премията: MINI (BRONZE), MAJOR(SILVER) и MEGA (GOLD) заедно със всички останали игри от сървъра.

Игрите **Hot 7's x2 Diamond Tree JP** и **Wild Clover Diamond Tree JP** от серията **Diamond Tree** са предназначени за участие във формирането и разпределението на администрираната чрез ресурсите на сървъра **Elephant RGS (Remote Game Server) версия GS 5.4** прогресивна премия джакпот **Diamond Tree**, обща за всичките игри, с три нива: MINI, MAXI и MEGA. Във формирането и разпределението на премията могат да участват и всички игри от от серията **Diamond Tree** от **Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 003** (производител „СиТи Интерактив“ ЕООД, Протокол от изпитване № KC-184 от 14.07.2025г.).

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

Когато е конфигурирана при първоначалните настройки, играта **King's Tomb Riches** може да участва във формирането и разпределението на премията **Bingo Jackpot** тип **Progressive**. Премията е част от управляващия софтуер на играта **King's Tomb Riches** и се управлява и администрира от него. Ако е разрешено при първоначалните настройки, премията **Bingo Jackpot** може да е обединена за играта **King's Tomb Riches** и двете игри **Bingo Best** и **Bingo Fast (Elephant RGS (Remote Game Server) версия GS 5.4**, производител „СиТи Интерактив“ ЕООД, Протокол от изпитване № KC-142 от 27.03.2024г.)

Играта **King's Tomb Riches** не може да участва във формирането и разпределението на премиите джакпот **Mystery** и „HOT LUCK“.

Игралният софтуер на **Elephant RGS (Remote Game Server) версия GS 5.4** предоставя достъп до една или няколко от следните игри от **Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 004**, в зависимост от предварителната оторизация на Централната компютърна система на организатора на хазартни игри, организирани онлайн:

**100 BLAZING BRILLIANTS** - видео слот с пет рила, четири видими позиции от всеки рил; фиксирани 100 линии за залози; формиране на печалби от съседни еднакви символи от ляво на дясно активните линии, започвайки от най-левия рил, с изключение на печалбите от символи скатер. Максимална печалба на линия в основната игра – 2000 пъти залога на линия. Риловете се запълват на каскаден принцип, При формиране на печеливша комбинация след изплащане на печалбите, символите, които я формират изчезват, а местата им се запълват от символите над тях по риловете. Ако има нова формирана печеливша комбинация, цикълът се повтаря безплатно. Каскадите в една игра се повтарят безплатно, докато няма формирана нова печеливша комбинация. Заместващ символ тип Wild - "Diamond" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рилове замества всички символи с изключение на скатерните символи "Crown". Символи 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.

**100X CHERRY PARTY** - видео слот с пет рила, четири видими позиции от всеки рил; фиксирани 100 линии за залози; формиране на печалби от съседни еднакви символи от ляво на дясно активните линии, започвайки от най-левия рил, с изключение на печалбите от символи скатер. Максимална печалба на линия в основната игра – 2000 пъти залога на линия. Риловете се запълват на каскаден принцип, При формиране на печеливша комбинация след изплащане на печалбите, символите, които я формират изчезват, а местата им



се запълват от символите над тях по риловете. Ако има нова формирана печеливша комбинация, цикълът се повтаря безплатно. Каскадите в една игра се повтарят безплатно, докато няма формирана нова печеливша комбинация. Заместващ символ тип Wild - "7" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рилове замества всички символи с изключение на скатерните символи "Diamond". Символи тип Scatter - "Diamond" – 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.

**40 HELL'S CHERRIES** - 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 активните линии, започвайки от най-левия рил, с изключение на печалбите от символи скатер. Максимална печалба на линия в основната игра – 1000 пъти залога на линия. Заместващ символ тип Wild - "7" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рилове замества всички символи с изключение на скатерните символи "Coin". Символи тип Scatter - "Coin" – 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.

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

**CAVE OF CLOVERS** - видео слот с пет рила, четири видими позиции от всеки рил; фиксирани 100 линии за залози; формиране на печалби от съседни еднакви символи от ляво на дясно активните линии, започвайки от най-левия рил, с изключение на печалбите от символи скатер. Максимална печалба на линия в основната игра – 1000 пъти залога на линия. Заместващ символ тип Wild - "Clover" - появява се на всички рилове, замества всички символи с изключение на скатерните символи "Leprechaun", формира и линейни печалби за еднакви съседни символи по активни линии. Символи тип Scatter - "Leprechaun" – печалби до 500 пъти общия залог в зависимост от броя видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни.

**ENCHANTED WOODS** - видео слот с три рила, четири видими позиции от всеки рил. Печалби се изплащат за 3, 4 или 5 еднакви символа, разположени на последователни съседни рилове, започвайки от най-левия рил – режим TURBO. Ако на някой от риловете има два и повече еднакви символа или символ Wild, които участват в печеливша комбинация, то тази комбинация се изплаща няколко пъти в зависимост от броя повтарящи се символи. На случаен принцип, при всяка игра някои от позициите могат да остават празни. Играта се активира с еднократен залог от 20 кредита, които могат да бъдат умножавани по множител за печалби и деноминация. Заместващ символ Wild – "Owl" – появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рил и замества всички символи освен скатерния символ "Moon". Специален символ тип Scatter - "Moon" – формира печалби до 1000 пъти общия залог за 7, 8, 9 или 10 и повече видими символи на екрана, без значение от разположението им. Максимална печалба в основната игра за 5 еднакви съседни символа - 500 пъти множителя за печалба.

**GAME FOR TUNA** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 30 линии за залози; формиране на печалби от съседни еднакви символи от ляво на дясно активните линии, започвайки от най-левия рил, с изключение на печалбите от символи скатер. Максимална печалба на линия в основната игра – 1000 пъти залога на линия. Риловете се запълват на каскаден принцип, При формиране на печеливша комбинация след изплащане на печалбите, символите, които я формират изчезват, а местата им се запълват от символите над тях по риловете. Ако има нова формирана печеливша комбинация, цикълът се повтаря безплатно. Каскадите в една игра се повтарят безплатно, докато няма формирана нова печеливша комбинация. Заместващ символ тип Wild - "Bait" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рилове замества всички символи с изключение на скатерните символи "Tuna". Символи тип Scatter - "Tuna" – печалби до 500 пъти общия залог в зависимост от броя видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни. При 3, 4 или 5 символа "Tuna" на екрана се печелят от 15 безплатни игри, които стартират в края на поредицата от каскадни в играта, в която са спечелени. По време на безплатните игри 3 и повече символа "Tuna" на екрана добавят еднократно нови 100 допълнителни безплатни игри. Всяка следваща скатерна комбинация се изплаща съгласно таблицата на печалбите, но не добавя допълнителни безплатни игри.



**HELL'S CHERRIES** - видео слот с три рила, три видими позиции от всеки рил; винаги са активни пет линии за залози; печалби само при 3 еднакви символа на линия. Максимална печалба за 3 еднакви символа на активна линия – 500 пъти залога на линия. Заместващ символ тип Wild - "7" – замества всички символи, формира и линейни печалби за 3 символа на линия.

**HELL'S HOT SEVENS** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 5 линии за залози; формиране на печалби от съседни еднакви символи от ляво на дясно по активните линии, започвайки от най-левия рил, с изключение на печалбите от символи скатер. Максимална печалба на линия в основната игра – 1000 пъти залога на линия. Заместващ символ тип Wild - "7" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рил, замества всички символи с изключение на скатерните символи "Coin". Един символ Wild в печеливша комбинация умножава печалбата X2, два символа – X4, три символа – X8. Символи тип Scatter - "Coin" – 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.

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

**NECTAR OF POWER** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 30 линии за залози; формиране на печалби от съседни еднакви символи от ляво на дясно активните линии, започвайки от най-левия рил, с изключение на печалбите от символи скатер. Максимална печалба на линия в основната игра – 1000 пъти залога на линия. Риловете се запълват на каскаден принцип, При формиране на печеливша комбинация след изплащане на печалбите, символите, които я формират изчезват, а местата им се запълват от символите над тях по риловете. Ако има нова формирана печеливша комбинация, цикълът се повтаря безплатно. Каскадите в една игра се повтарят безплатно, докато няма формирана нова печеливша комбинация. Заместващ символ тип Wild - "Nectar" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рилове замества всички символи с изключение на скатерните символи "Zeus". Символи тип Scatter - "Zeus" – печалби до 500 пъти общия залог в зависимост от броя видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни. При 3, 4 или 5 символа "Zeus" на екрана се печелят и 15 безплатни игри, които стартират в края на поредицата от каскадни в играта, в която са спечелени. По време на безплатните игри 3 и повече символа "Zeus" на екрана добавят еднократно нови 100 допълнителни безплатни игри. Всяка следваща скатерна комбинация се изплаща съгласно таблицата на печалбите, но не добавя допълнителни безплатни игри.

**NICE NICE PENGUIN** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 5 линии за залози; формиране на печалби от съседни еднакви символи от ляво на дясно по активните линии, започвайки от най-левия рил, с изключение на печалбите от символи скатер. Максимална печалба на линия в основната игра – 3000 пъти залога на линия. Заместващ символ тип Wild - "Penguin" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рил, при появата си покрива всички видими позиции на рила, на който се е появил, всяка позиция замества всички символи без двата символа Scatter. Два символа тип "Scatter" – "Seal" - на всички рилове, печалби до 100 пъти общия залог в зависимост от броя видими символи на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни и "Shark" на 1-ви, 3-ти и 5-ти рил, при 3 видими символа на екрана – по един на рил, печалба 5 пъти общия залог и 20 безплатни игри. Всички печалби в безплатните игри се умножават по множител. Началният множител е x2. По време на безплатните игри два символа "Shark" на екрана дават 5 допълнителни безплатни игри, три символа "Shark" – 20 допълнителни безплатни игри. След всяка скатерна печалба в безплатните игри множителят се увеличава с X1, максималната стойност, която може да бъде достигната е X4.

**THE BIG COIN PIG** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 30 линии за формиране на печалби; формиране на печеливщи комбинации от съседни еднакви символи от ляво на дясно по активните линии, започвайки от най-левия рил. Риловете се запълват на каскаден принцип, при формиране на 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. Максимална печалба на линия в основната игра – 1000 пъти залога на линия. Заместващ символ тип Wild - "Pig" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рил, замества всички символи с изключение на Scatter. Когато на



екрана се появят три рила, изцяло запълнени със символи "Pig", всички линейни печалби се умножават X10. Когато на екрана се появят два рила, изцяло запълнени със символи "Pig", всички линейни печалби се умножават X2. Символ тип "Scatter" - "Coin" – печалби до 100 пъти общия залог при 3, 4 или 5 видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни и 14 безплатни игри. В безплатните игри могат да се печелят допълнителни безплатни игри както в основната игра, допълнително при 2 символа "Coin" в безплатните игри се печели 2 пъти общия залог и 5 безплатни игри.

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

**WIN STORM DELUXE** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 30 линии за формиране на печалби; формиране на печеливши комбинации от съседни еднакви символи от ляво на дясно по активните линии, започвайки от най-левия рил. 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. Максимална печалба на линия в основната игра – 1000 пъти залога на линия. Заместващ символ тип Wild - "Diamond" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рил, замества всички символи с изключение на Scatter. Когато на екрана се появят три рила, изцяло запълнени със символи "Diamond", всички линейни печалби се умножават X10. Когато на екрана се появят два рила, изцяло запълнени със символи "Diamond", всички линейни печалби се умножават X2. Символ тип "Scatter" - "Storm" – печалби до 100 пъти общия залог при 3, 4 или 5 видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни и 14 безплатни игри. В безплатните игри могат да се печелят допълнителни безплатни игри както в основната игра, допълнително при 2 символа "Storm" в безплатните игри се печели 2 пъти общия залог и 5 безплатни игри.

**WIN STORM DELUXE BETANO** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 30 линии за формиране на печалби; формиране на печеливши комбинации от съседни еднакви символи от ляво на дясно по активните линии, започвайки от най-левия рил. 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. Максимална печалба на линия в основната игра – 1000 пъти залога на линия. Заместващ символ тип Wild - "Diamond" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рил, замества всички символи с изключение на Scatter. Когато на екрана се появят три рила, изцяло запълнени със символи "Diamond", всички линейни печалби се умножават X10. Когато на екрана се появят два рила, изцяло запълнени със символи "Diamond", всички линейни печалби се умножават X2. Символ тип "Scatter" - "Storm" – печалби до 100 пъти общия залог при 3, 4 или 5 видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни и 14 безплатни игри. В безплатните игри могат да се печелят допълнителни безплатни игри както в основната игра, допълнително при 2 символа "Storm" в безплатните игри се печели 2 пъти общия залог и 5 безплатни игри.

**WONDER 7'S** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 5 линии за залози; формиране на печалби от съседни еднакви символи от ляво на дясно по активните линии, започвайки от най-левия рил, с изключение на печалбите от символи скатер. Максимална печалба на линия в основната игра – 3000 пъти залога на линия. Заместващ символ тип Wild - "7" - появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рил, при появата си покрива всички видими позиции на рила, на който се е появил, всяка позиция замества всички символи без двата символа Scatter. Два символа тип "Scatter" – "Star" - на всички рилове, печалби до 100 пъти общия залог в зависимост от броя видими символи на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни и "Bananas" на 1-ви, 3-ти и 5-ти рил, печалба 20 пъти общия залог при 3 видими символа на екрана – по един на рил.



Игрите **100 Blazing Brilliants, 100x Cherry Party, 40 Hell's Cherries, Blazing Flower, Cave of Clovers, Enchanted Woods, Game For Tuna, Hell's Cherries, Hell's Hot Sevens, Lucky Clover 20, Nectar Of Power, Nice Nice Penguin, The Big Coin Pig, The Shining Globe, Win Storm DELUXE, Win Storm DELUXE Betano и Wonder 7's** от **Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 004** могат да участват във формирането и разпределението на администрираните чрез програмния модул **RGS Buffalo JP server** на сървъра **Elephant RGS (Remote Game Server) версия GS 5.4** премии джакпот.

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

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

Прогресивните нива се печелят в зависимост от резултатите от бонусна игра, която се стартира на случаен принцип, прекъсвайки основната игра, за някои от активните потребители. Стартирането на играта гарантира спечелването на едно от прогресивните нива. На екрана се изобразяват 30 златни слитъци, от които играчът избира един по един. Всеки от слитъците може да съдържа скъпоценни камъни, отговарящи на едно от трите прогресивни нива или да не съдържа нищо. След като играчът събере 4 еднакви символа, печели сумата за съответното прогресивно ниво. Времето за избор на слитъците от страна на играча е ограничено и се задава в настройките на джакпота. След като времето изтече, а играчът 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 изобразението на термометър в дясната част на екран се запълва догоре и върху него се появява надпис **„ACTIVE“**, което означава, че скатерният режим за раздаване на допълнителни печалби е активиран. Термометърът се запълва в зависимост от активността на играчите и нарастването на натрупванията в прогресивните нива. Размерът на единичната скатерна печалба (може да бъде със случайна стойност в определени граници) и честотата на падането се определят в първоначалните настройки. В следващите последователни игри всеки от активните участници може да спечели допълнителна бонусна печалба в определения размер, докато не бъде изплатена напълно цялата обща стойност на нивото. За всяко спечелено прогресивно ниво се разпределя по една от предварително дефинираната за скатерни печалби сума. След изплащане на цялата сума, надписът **„ACTIVE“** върху термометъра изчезва и допълнителни суми не се изплащат.

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



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

Game name	Game ID	Min game RTP% without jackpot	Max game RTP% without jackpot	Increment Mystery JP %	Base Mystery JP %	Max game RTP, incl. total Mystery JP%
100 Blazing Brilliants	102085	94.40%	98.09%;	up to 1.00%	up to 0.5%	99.59%
100x Cherry Party	101908	94.40%	98.09%;	up to 1.00%	up to 0.5%	99.59%
40 Hell's Cherries	2766	93.88%	96.58%	up to 1.00%	up to 0.5%	98.08%
Blazing Flower	102088	-	96.40%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.90%
Cave of Clovers	2873	-	96.25%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.75%
Enchanted Woods	2832	-	95.13%	up to 1.00%	up to 0.5%	96.63%
Game For Tuna	2878	95.53%	96.58%	up to 1.00%	up to 0.5%	98.08%
Hell's Cherries	2765	93.14%	96.31%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.81%
Hell's Hot Sevens	2785	93.90%	96.43%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.93%
Lucky Clover 20	2813	92.73%	95.07%	up to 1.00%	up to 0.5%	96.57%
Nectar Of Power	2885	95.53%	96.58%	up to 1.00%	up to 0.5%	98.38%
Nice Nice Penguin	2795	94.07%	95.62%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.12%
The Big Coin Pig	102000	94.22%	95.69%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.19%
The Shining Globe	101943	94.99%	97.83%	up to 1.00%	up to 0.5%	99.33%
Win Storm DELUXE	101990	94.22%	95.69%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.19%
Win Storm DELUXE Betano	101997	94.22%	95.69%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.19%
Wonder 7's	2827	94.02%	95.63%	up to 1.00%	up to 0.5%	97.13%

**KING'S TOMB RICHES** – игра от типа бинго, електронно теглене в случаен ред на 30 топки от топки с числата от „1” до „60”; играта се осъществява винаги с 4 активни талона с по 15 числа, комбинациите от числа могат да се сменят чрез бутон от потребителския интерфейс; печалби се изплащат както за една, две линии и бинго, така и при формиране на определени геометрични фигури от познати числа на картоната. Играчът може да определя скоростта на теглене на топките. Залогът на картон може да се избира между 10 и 500 кредита. Играта се осъществява на една, избрана при първоначалните настройки, деноминация. Печалбите са фиксирани съобразно направения залог на картон. След изтегляне на 30 топки съответните числа се маркират върху активните картони. Бонусна игра „Extra Balls” – ако с помощта на само една допълнителна топка, играчът може да направи печалба различна от двете най-малки по стойност, то му се предлага да изтегли допълнителна топка. Тегленето на допълнителната топка може да е безплатно или за него да се изиска заплащане на допълнителна цена, която може да е различна за всяка следваща топка и зависи от очакваната печалба. В една игра могат да се изтеглят максимум 10 допълнителни топки. Ако няма комбинация, в която може да се даде допълнителна топка, изтеглени са всички 10 допълнителни топки или пък играчът е теглил допълнителна топка и не иска да тегли следваща, му се изплащат всички комбинации, които имат поне по едно различаващо се число. При формиране на комбинация от запълнени долна и горна линия и първа и последна колона или втора и четвърта колона на талона след края на текущата игра се печели бонусна игра. От екран с 15 затворени символа от 5 вида играчът избира последователно символи до отварянето на три еднакви, които съответстват на следните печалби:

- 3 символа 'Cartouche' – 200 x залога на талон;
- 3 символа 'Papyrus' – 300 x залога на талон;
- 3 символа 'Cross' – 700 x залога на талон;
- 3 символа 'Scarab' – 800 x залога на талон;
- 3 символа 'Ra Eye' – 2000 x залога на талон.

Максимална печалба в основната игра при формиране на бинго – 2500 пъти залога на талон.

Когато е конфигурирана при първоначалните настройки, играта може да формира премия **Bingo Jackpot** тип **Progressive** с начална стойност Base = 2500 x 500 (max bet) x denomination и нарастване и отчисление до 2%. Премията е част от управляващия софтуер на играта **King's Tomb Riches** и се управлява и администрира от него.

Премията може да се спечели при всеки залог само на първия спечелил в една игра БИНГО картон (всички числа от един картон са изтеглени) при условие, че БИНГО се е паднало както следва:

- общ залог = 40 кредита – до 26-та топка;
- общ залог = 80 кредита – до 27-та топка;



- общ залог = 120 кредита – до 28-та топка;
- общ залог = 200 кредита – до 29-та топка;
- общ залог = 400 кредита – до 31-та топка;
- общ залог = 800 кредита – до 32-та топка;
- общ залог = 1000 кредита – до 33-та топка;
- общ залог = 2000 кредита – до 36-та топка.

Само първият от талоните (ако са повече от един в една игра) печели премията **Bingo Jackpot**, останалите печелят съответната печалба от таблицата на печалбите.

Ако е разрешено при първоначалните настройки, премията **Bingo Jackpot** може да е обединена за играта **King's Tomb Riches** и двете игри **Bingo Best** и **Bingo Fast (Elephant RGS (Remote Game Server) версия GS 5.4**, производител „СиТи Интерактив“ ЕООД, Протокол от изпитване № KC-142 от 27.03.2024г.)

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

**Гранични стойности на възвръщаемост на играта King's Tomb Riches, която може да е самостоятелна или да участва във формирането и разпределението на премия Джакпот Bingo Jackpot тип Progressive за всички възможни настройки.**

Game name	Game ID	RTP without Progressive	Base value / Base RTP%	Increment Progressive JP %	Max game RTP, incl. total Progressive JP%
King's Tomb Riches	2657	96.00%	-	up to 2%	98.00%

Когато е конфигурирана при първоначалните настройки, игрите **King's Tomb Riches, Bingo Best** и **Bingo Fast** могат да участват във формирането и разпределението на премия **Bingo Jackpot** тип **Progressive** с начална стойност  $\text{Base} = 2500 \times 500 (\text{max bet}) \times \text{denomination}$  (стойността се задава автоматично в зависимост от избраната депоминация) и нарастване и отчисление до 2%. Всяка игра може да формира собствена премия или ако е разрешено при първоначалните настройки, премията **Bingo Jackpot** може да е обединена за трите игри **King's Tomb Riches, Bingo Best** и **Bingo Fast**. Игрите **King's Tomb Riches, Bingo Best** и **Bingo Fast** не могат да участват във формирането и разпределението на премиите джакпот **Mystery** и „**HOT LUCK**“.

Премиите са част от управляващия софтуер на игрите **King's Tomb Riches, Bingo Best** и **Bingo Fast** и се управляват и администрира от него.

**Игралният софтуер на Elephant RGS (Remote Game Server) версия GS 5.4 предоставя достъп до една или няколко от следните игри от серията Diamond Tree от Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 004, в зависимост от предварителната оторизация на Централната компютърна система на организатора на хазартни игри, организирани онлайн:**

**HOT 7'S X2 DIAMOND TREE JP** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил; фиксирани 5 линии за залози; формиране на печалби от съседни еднакви символи от ляво на дясно по активните линии, започвайки от най-левия рил. Линиите се активират с еднократен залог от 15 кредита (5 линии по 2 кредита за залог на линия (GAME BET) и 5 кредита за участие в играта Diamond Tree Deluxe), залога за активиране се умножава пропорционално по залог за печалби. Максимална печалба на линия в основната игра – 1000 пъти залога на линия; заместващ символ тип Wild - "7" – появява се само на 2-ри, 3-ти и 4-ти рил, замества всички символи с изключение на Scatter. Когато във формирането на печеливаща комбинация участва един символ Wild, печалбата се умножава X2, при два символа – X4, при три символа – X8. Символ тип "Scatter" - "Star" - печалби до 100 пъти общия залог на линии (GAME BET) в зависимост от броя видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни.

**WILD CLOVER DIAMOND TREE JP** - видео слот с пет рила, три видими позиции от всеки рил, фиксирани 20 линии за залози; формиране на печалби от съседни еднакви символи от ляво на дясно по активните линии, започвайки от най-левия рил. Линиите се активират с еднократен залог от 30 кредита (20 кредита за залог на линии и 10 кредита за участие в играта Diamond Tree), залога за активиране се умножава по залог за печалби. Заместващ символ тип Wild на 2-ри, 3-ти и 4-ти рилове - "Wild Clover" - замества всички символи с изключение на Scatter. Символ тип "Scatter" - "Star" - печалби до 500 пъти общия залог на линии (20 линии по залога за печалби) в зависимост от броя видими символа на екрана, без значение от разположението им по линиите и дали са съседни. Максимална печалба на линия в основната игра – 1000 пъти залога на линия.

Всички игри от серията **Diamond Tree** от **Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 004** и от **Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 003** (производител „СиТи Интерактив“ ЕООД, Протокол от изпитване № KC-184 от 14.07.2025г.) са предназначени за участие във формирането и разпределението на



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

След края на всяка игра чрез анимация на произволни позиции на екрана могат да се прехвърлят символи "Diamond". При 3, 4, 5 или 6 символа на екрана се стартира безплатна бонусна игра. Играта се осъществява на 15 независими рила, по които се разполагат първоначално появилите се символи "Diamond". По риловете има само символи "Diamond" и празни позиции. Играта започва с 3 безплатни завъртания. Всеки символ "Diamond", появил се при тези завъртания и първоначалните символи остават на местата си до края на бонусната игра. Всеки новопоявил се символ по време на първоначалните завъртания, връща броя на оставащи завъртания на 3. Бонусната игра приключва, ако в три последователни безплатни завъртания няма новопоявил се символ "Diamond" или когато всички позиции са запълнени от символи "Diamond". При 15 видими символа "Diamond" в края на бонусната игра се заплаща допълнителни печалба 500 пъти общия залог. Върху всеки от появилите се символи "Diamond" има изписана печалба в парични единици, като възможните печалби са равни на 1, 2, 3, 4, 5, 10, 15, 20, 25 или 50 пъти общия залог от играта, в която е активирана бонусната игра. Общата печалба е сумата от всички изписани стойности върху символите след края ѝ. Върху символите "Diamond" може да има и надписи MINI, MAXI или MEGA, които изплащат съответното прогресивно ниво на премията джакпот. Ако пред надписа има число, то съответното ниво се изплаща последователно толкова пъти, колкото е числото, като за всяко следващо изплащане се използва следващата му текуща му стойност. Сумите от прогресивните нива се прибавят към общата печалба от бонусната игра и директно се изплащат чрез въвеждане в кредита.

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

Game name	Game ID	RTP% without jackpot HIT 0.78	RTP% without jackpot HIT 0.85	RTP% without jackpot HIT 0.93	Increment % Diamond Tree JP	Max game RTP, incl. total Diamond Tree JP
Hot 7's x2 Diamond Tree JP	2899	90.10%	91.94%	93.89%	up to 5.00%	98.89%
Wild Clover Diamond Tree JP	2906	90.30%	92.14%	94.09%	up to 5.00%	99.09%

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

#### Общи условия за осъществяване на игрите:

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

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

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

Игрите от **Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 004** са предназначени за работа с игрален сървър **Elephant RGS (Remote Game Server) версия GS 5.4**, производител „СиТи Интерактив“ ЕООД (Протокол от изпитване № KC-142 от 27.03.2024г. на Лаборатория за изпитване на игрални съоръжения, БИМ) и се управляват, администрират и отчитат през приложението му **RGS Reports** заедно с всички включени в него игри.

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

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



## 10. Базови изисквания към сървърите на системата

10.1. Софтуер: OS Linux.

Контролни суми SHA-1 на критичните компоненти на **Elephant RGS (Remote Game Server)** версия **GS 5.4 (RGS v.5.4)** и модула за управление на джакпот **Diamond Tree** са достъпни през приложението **RGS Reports**, меню **60. Server Cert/60.2. Certificates Status** при избор по **Certificate: RGS v 5.4 BG004**, бутон **Display report**:

Game Name	Filename	Checksum
RGS v.5.4	Framework.pm	5C9A6FFEAD5CEAE95103CCD0173BA2C71F1A0123
RGS v.5.4	RGSConfig.pm	3058FC32063AAF43497C2487949B00BE3914744C
RGS v.5.4	DiamondTreeJP.pm	BE8111B643A65D64534A4C7533798FAFF581923C

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

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

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

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

Контролни суми **SHA-256** на критичните компоненти на отделните игри от **Elephant RGS (Remote Game Server) тип BG 003** са достъпни през приложението **RGS Reports** на **Elephant RGS (Remote Game Server)** версия **GS 5.4**, меню **60. Server Cert/60.2. Certificates Status** при избор по **Certificate: RGS v 5.4 BG004**, бутон **Display report**:

Game Name	Game ID	Game Version	Checksum (Checksum Type: SHA-256)
100 Blazing Brilliants	102085	1.53	1634bb535433d41dcbf3d1cb60bfcdcb499556e7b6a0322dcd7b065e78625faa6
100x Cherry Party	101908	1.53	1634bb535433d41dcbf3d1cb60bfcdcb499556e7b6a0322dcd7b065e78625faa6
40 Hell's Cherries	2766	1.53	952bfce6c7f2c49ac1e454cc3a98e017655a6f24c753540445176f991235dae7
Blazing Flower	102088	1.53	5ca2470cbe3381ba84e052a59c592441a03f5137e2b290c5942ba568ee04a0d8
Cave of Clovers	2873	1.53	0025d97e6c27dd0d7be811da16d6719c90366df62e9a6fc53038801011ee8b92
Enchanted Woods	2832	1.53	f4cce223ba02fc683daa2087959e435cde2e78a44f7ba1b2a36294263d8b653f
Game For Tuna	2878	1.53	0e9fdd60abf5d1e99f8ab56e315bfe3cf66af450b33d6adb7f217031a233f016
Hell's Cherries	2765	1.53	8aea4bcd0a873f047eb6f74836c34203bbcafe721f36b77517b864d6f11897f5
Hell's Hot Sevens	2785	1.53	9275f044f2bece3c72929cb4cd9f7f08263bb15c53e2ddd86ed21f478c5d8f71
HOT 7's X 2 Diamond Tree JP	2899	1.53	4c39e6a5dc80a3512456a613a970037ec349497bb4102ce3c6e5be813a130afc
King's Tomb Riches	2657	1.53	568e31c37ede517b964180e45de250a04d37fa32b0078a9628df4016a745a776
Lucky Clover 20	2813	1.53	70a61d2516046d6ec2d2f1ea82467df931b15fd04062cbf386c3f039a869642d
Nectar Of Power	2885	1.53	0e9fdd60abf5d1e99f8ab56e315bfe3cf66af450b33d6adb7f217031a233f016
Nice Nice Penguin	2795	1.53	e4f0b6eaf95a129302167a9e73f65d11dee7f4909bf9835ddcf1ed4457df101c
The Big Coin Pig	102000	1.53	ddf3aa562ac3153a8fd4fe2c3a0bdcc28f1d9c1692bce2a0481fb796447f9ec0
The Shining Globe	101943	1.53	06fc601db634725be0e9473aa9fd1a08916f90edd81932ed934fa919980bdf29
Wild Clover Diamond Tree JP	2906	1.53	4a84b66944769d92221eef503fe036c53f5f222a6bdc80771505c7339d3ac3ef
Win Storm DELUXE	101990	1.53	ddf3aa562ac3153a8fd4fe2c3a0bdcc28f1d9c1692bce2a0481fb796447f9ec0
Win Storm DELUXE Betano	101997	1.53	ddf3aa562ac3153a8fd4fe2c3a0bdcc28f1d9c1692bce2a0481fb796447f9ec0
Wonder 7's	2827	1.53	b2444a9087ec98bda017491c0334adb6dfefbf6d842063133cafb908dc83584



- 10.2. Свързаност. Минимална интернет свързаност с Централния сървър:  
от 1 до 10 MbpsX2 Symmetric Internet Channel
- 10.3. Минимални технически изисквания към сървърите  
**Аплайкешън сървър** – 54 vCPU, 64GB RAM, 240GB SAS.  
**Сървър бази данни** – 24 vCPU, 32GB RAM, 13900GB SAS сторидж пространство, 790GB SSD.  
**CDN сървър** – 1vCPU, 4GB RAM, 200GB SAS.  
Сървърите са инсталирани в VMware среда с „Fail over“ процедура. През системата NAKIVO се извършва 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 004* 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 004***  
Производител **„СиТи Интерактив“ ЕООД**

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

## Забележки:

1. Условия на околната среда при извършване на изпитването:
  - температура:  $17,5^{\circ}\text{C} \div 34,0^{\circ}\text{C}$ ;
  - относителна влажност:  $19,6\text{ rh}\% \div 60,0\text{ rh}\%$ .(Термохигрометър TESTO 608-H1 сер. №45062266)
2. Резултатите се отнасят само за изпитвания образец. Докладването в заключението обявяване на съответствие се основава само на резултатите от изпитването на представения образец, отразени в този протокол. Докладването в заключението обявяване на съответствие се отнася само за цитираните раздели от задължителните изисквания, приложими за игралното съоръжение.
3. Протоколът може да бъде цитиран само в неговата цялост. Извлечения от изпитвателния протокол не могат да се правят без писмено съгласие на изпитвателната лаборатория.
4. Лабораторията не носи отговорност за пълнотата и верността на декларираните от производителя и заявителя обстоятелства.

Извършил изпитването:

/ инж.Л.Будакова /

Ръководител лаборатория:

/ инж.физ.Р.Стоянов /