



INSTITUTE FOR TESTING AND CERTIFICATION, Inc.
třída Tomáše Bati 299, Louky, Zlín 763 02, Czech Republic

ПРОТОКОЛ

ОТ ИЗПИТВАНЕ

№ 240401195

Заявен за изпитване от: RS Reevo Services Ltd.
Адрес: 6 Ioanni Stylianou,
2nd Floor, Flat 202,
Никозия,
Кипър
Описание на продукта: игрален софтуер - онлайн игри
Модел: Gold Rush Shooter, Spartan Shields
Резултат: Продуктът разглежда отговаря на стандартите
Тест инженер и автор на доклада: Petr Ungрман
Дата на издаване : 2024-05-21



Michal Plešr

Ръководител на сертифициране хазартни игри



1. Заявен за изпитване от

RS Reevo Services Ltd.
6 Ioanni Stylianos, 2nd Floor, Flat 202,
Никозия,
Кипър

2. Производител на софтуер

RS Reevo Services Ltd.
6 Ioanni Stylianos, 2nd Floor, Flat 202,
Никозия,
Кипър

3. Сертификация институт

ИНСТИТУТ ЗА ИЗПИТВАНЕ И СЕРТИФИЦИРАНЕ, Inc., (INSTITUTE FOR TESTING AND CERTIFICATION, Inc.)
třída Tomáše Bati 299, Louky, Zlín 763 02, Чешка република

ИНСТИТУТ ЗА ИЗПИТВАНЕ И СЕРТИФИЦИРАНЕ, Inc. е акредитирана лаборатория за изпитване № 1004.3 съгласно стандарт ISO/IEC 17 025, както е документирано от текущата версия на Сертификат за акредитация № 232/2023 към лаборатория за изпитване на ITC № 1004.3 съгласно ISO/IEC 17025, издаден от органът по акредитация - Чешкият институт по акредитация (CAI), който е подписал Споразумението за взаимно признаване (MRA) в рамките на Международния форум за акредитация (IAF). Този Сертификат за акредитация представлява неразделно приложение към този ПРОТОКОЛ.

4. Предмет инспекция

игрален софтуер - онлайн игри

5. Модел

#	Името на играта	Софтуерна версия
1.	Gold Rush Shooter	неопределено
2.	Spartan Shields	неопределено

6. Степен на инспекция

Оценка съгласно стандарти и законодателство, както следва:

Закон за хазарта, Република България (в сила от 01.07.2012 г. с последвалите изменения и допълнения, Държавен вестник, бр. 14 от 17 февруари 2021 г.);

Наредба за общите технически и функционални изисквания към игралния софтуер и комуникационното оборудване за онлайн залаганията и игрите чрез други електронни съобщителни средства (Постановление на Министерски съвет № 31 от дата 01.02.2021, обнародвано в Държавен вестник № 10 от дата 05.02.2021 г.).



7. Онлайн система (RGS платформа - Клиентска част)

Във Front-end-а играта работи с канвас по стандарта HTML5. Това позволява динамично генериране на графика и поддръжка през пълния набор от WEB браузъри. Като комуникационен слой се използва Web Socket.

Това прави възможно от страна на клиента използването както на обикновен персонален компютър/както и на таблет или смартфон/съдържащ поддържан уеб браузър.

Забележка: Описаната клиентска част е използвана само за тестване на функционалността на игрите и не е част от тази оценка.

8. Софтуер за свързване и идентификация

#	Името на играта	Контролна сума (SHA – 1)	Готово на
1.	Gold Rush Shooter	f4cf9e5c7b43831704a3d18d2a9741d7bfd9e83	goldrushshooter_96.js
2.	Spartan Shields	f4cf9e5c7b43831704a3d18d2a9741d7bfd9e83	goldrushshooter_96.js

9. Описание на играта

#	Игра	Тип игра	Екран на играта	Печеливша линия	Бонус Безплатни кръгове
1.	Gold Rush Shooter	Моментална – аркадна игра	5x5 Дъска	5x5 Дъска	Не
2.	Spartan Shields	Моментална – аркадна игра	5x5 Дъска	5x5 Дъска	Не

9.1 Параметри на играта

#	Игра	Минимален залог (монети/деноминация)	Максимален залог	Максимална печалба	Коефициент на печалбата % (настройки)
1.	Gold Rush Shooter	10 (монети/0,01)	според настройките на оператора	според настройките на оператора	97,30%
2.	Spartan Shields	10 (монети/0,01)	според настройките на оператора	според настройките на оператора	97,30%

10. Проверете коефициента на печалбата

Следната таблица показва резултатите от симулираните игри (извършва се проверка за всяка възможна настройка на печеливш дял).



#	Игра	Коефициент на печалбата % (настройки)	Коефициент на печалбата % (измерен)
1.	Gold Rush Shooter	97,30%	96,6944%
2.	Spartan Shields	97,30%	96,6944%

11. Генератор на случайни числа (RNG)

Използваният генератор на случайни числа "RS Reevo pRNG" показва, според проведените статистически тестове, генерирането на произволни резултати и очакваната честота на резултатите.

Резултатите от теста са взети от доклад № RVS-MT-230203-01-RC-R1, издаден от "Gaming Associates Europe Ltd."

12. Списък на документите, представени от кандидата

- Описание на играта
- Техническа документация за игри
- Статистика на изплащанията за отделни игри
- Техническа документация за генератора на случайни числа

#	Игра	Използва тестове, написани в доклада	Докладът е издаден от компанията
1.	Gold Rush Shooter	RVS-MT-240408-02-GC-R1	Gaming Associates Europe Ltd
2.	Spartan Shields	RVS-MT-240408-01-GC-R1	

Забележка: Цялата използвана документация се съхранява в архива на изпитвателната лаборатория.

13. Описание на настройката и условията на изпитване

Функционалността на игрите беше проверена в рамките на тестовата среда. Имплементацията на игрите в рамките на системата на конкретен краен оператор не беше предмет на тестването. Внедряването на RNG в рамките на системата на конкретен краен оператор не беше предмет на тестването.



14. Обобщение на резултатите от теста

#	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
Технически и функционални изисквания към игралния софтуер			
1.1	Общи изисквания 1.1. Игрален софтуер: - създава реалистични очаквания за участниците относно шансовете им за печалба чрез точно представяне на всички резултати и/или събития, на които се основават игрите; бонус игрите предоставят шанс за печалба по начин, който не създава у участниците впечатлението, че шансът за печалба е по-голям от шанса за печалба в игрите със залагания; - еднозначно посочва дали участникът може да повлияе на резултата от играта(ите); - осигурява провеждането на игрите по правилата, утвърдени на основание чл. 17, ал. 1, т. 4 от Закона за хазарта.	Правилата за всяка игра са достъпни на екрана. Играта може да се управлява с помощта на клавиатура, виртуални бутони на екрана и мишка, също чрез тъчскрийн. Управлението на играта е описано подробно в игровия план за отделната игра. Игровите планове за всяка игра съдържат информация за теоретичната норма на възвръщаемост	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	1.2. Условията и правилата на играта за всяка хазартна игра са подробно описани в документа на оператора и утвърдени по реда на чл. 17, ал. 1, т. 4 от Закона за хазарта. Правилата на играта трябва да бъдат достъпни за участниците през същата среда и на същото място, което се използва за игрите. Централният компютър (система) изисква от участника изрично да приеме правилата на играта, които не могат да бъдат променени в рамките на една игрова сесия.	Не е проверено Не е проверено В рамките на една игрова сесия условията на играта не могат да се променят.	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	1.3. За игри, при които се залага с помощта на електронни средства за комуникация, правилата трябва да са достъпни на уебсайта на оператора, на който операторът се позовава при регистрацията, а участникът потвърждава, че ги е прочел още преди сключването на залога.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
1.2	Игралният софтуер трябва да отговаря на следните изисквания: 2.1. да осигурява възвращаемост не по-малко от 80 процента от общите залози, направени при игра на виртуални игрални автомати;	Делът на печалбите да е проверен при всяка игра в рамките на извършените тестове. Минималната възвращаемост на игрите е 95,33%, вж. глава 10 от този протокол.	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	2.2. автоматично да ограничава броя на игралните места върху виртуалната игрална маса или виртуалния игрален автомат в зависимост от броя на играчите в едновременно игрална сесия в съответствие с изискванията, посочени от оператора в заявлението за издаване и лиценз;	Не се прилага	



#	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
	2.3. трябва да гарантира минимална продължителност от поне три секунди на игрова сесия, с изключение на виртуалните хазартни игри;	Не се прилага	
	2.4. трябва да гарантира, че участието във всяка игра е резултат от изричното съгласие на участника;	За приемане на залога и за удостоверяване на изричното съгласие на участника за стартиране на играта се изисква натискане на бутона „Start“	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	2.5. да предоставя на участника възможност да извършва „кликване“ върху изображения като напр. „play“, „hold“, „draw“, „double“ и т. н., само в случаите, когато участникът има достатъчно време да прецени последиците от своите действия;	Потребителският интерфейс (управлението на играта) работи правилно, от една страна, според функцията, описана върху достъпен бутон, и също според доставената документация.	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	2.6. да осигурява възможност за организиране на игри, чиито резултати не зависят от характеристиките на оборудването на клиента и/или от комуникационния канал;	Резултатите от игрите не зависят от оборудването на клиента.	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	2.7. при игри, които включват симулация на физически предмет (зарове, ролетка и т. н.) да се дава възможност за реални и справедливи резултати, които са в съответствие с очакваното поведение на конкретния физически обект.	Не се прилага	
1.3	Игралният софтуер би трябва да предоставя: 3.1. правилата (включително ограниченията на играта и начина, по който играе играчът) да са достъпни на всички сайтове, свързани с играта; 3.2. името на играта трябва да се показва на всички сайтове, свързани с играта; 3.3. балансът по игралната сметка на участника трябва да бъде изобразен или достъпен на всички сайтове на играта; 3.4. операторът ще предостави на участника информация за размера на залога за всяка отделна игра.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда



#	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
1.4	Централна компютърна система (CCS): 4.1. трябва да предоставя ясна и еднозначна информация за валутата, в която се правят залозите в момента на зареждане на играта от акаунта на играча, както и обменния курс при необходимост от обмяна на валута; 4.2. да се изобразяват всички възможни печеливши комбинации в графична форма и/или текстово поле с изключение на спортните залагания и надбягвания с коне и кучета и хазартните игри със залагания на случайни събития и залагания, свързани с отгатване на факти; 4.3. ясно да се изобразяват минималните и максималните залози, които могат да бъдат направени в играта; 4.4. на участниците да се предоставя информация как се получават и изплащат печалби.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
1.5	В текущата игра CCS да се изобразяват: 5.1. резултатите от играта до нейното приключване по ясен и комплексен начин; 5.2. печалбите по ясен и еднозначен начин; 5.3. само печелившите комбинации, които клиентът може да спечели с избрания залог, с изключение на спортните залагания и надбягвания с коне и кучета и хазартните игри със залагания на случайни събития и залагания, свързани с отгатване на факти;	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
1.6	Централната компютърна система предоставя на участниците информацията, свързана с участието им в игрите, на български език, независимо от използвания комуникационен канал.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
Допълнителни изисквания към игрите на оборудването за виртуални хазартни игри			
2.1	Визуализация и информация за игрите 1.1. Игралният софтуер показва всички игри на виртуалните игрални автомати по прегледен и конкретен начин.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда



#	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
	<p>1.2. Печалбите за всеки символ или комбинация от символи трябва да бъдат поставени на място, което има визуална връзка със съответния символ, като например:</p> <ul style="list-style-type: none">- броят символи, които водят до изплащане, трябва да се показва;- символите на едно и също печелившо ниво трябва да бъдат разположени в областта, свързана с това печелившо ниво;- ако е възможно да се спечели дадена печалба с различна комбинация от символи, илюстрации трябва ясно да показват съответната комбинация;- формата и цветът на символа се използват без промяна в каквато и да било игра, с изключение на използването на анимации	<p>Играта използва специфични символи, в рамките на всяка игра е достъпна таблица с печалбите с графика на отделните символи и тяхната оценка, включително евентуални заместващи символи, в рамките на същинските игри се използва динамично изобразяване на печалбите</p>	<p>Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда</p>
	<p>1.3. Софтуерът на играта показва графично максималния залог, възможните залози за всяка избрана печеливша линия и общия брой печеливши линии.</p>	<p>Играчът получава известие при достигане на макс. залог. На играча се обръща внимание, че има опция за избор на повече линии. Показване на броя на активните линии. Пълна информация за броя и хода на печелившите линии да е недостъпна в игровите планове на всяка игра</p>	<p>Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда</p>
2.2	<p>Изисквания към игралния софтуер за игри с карти:</p> <p>2.1. Играта трябва ясно да показва стойностите и цвета на лицевата страна на картите за игра.</p> <p>2.2. Играта ще покаже броя на използваните тестета, ако играта използва повече от един комплект.</p> <p>2.3. Играта трябва ясно да възпроизвежда всички възможни събития и резултати, случващи се в съответната игра на карти и в правилата на оператора съгласно чл. 17, ал. 1, т. 4 от Закона за хазарта.</p>	<p>Не се прилага</p>	
2.3	<p>Когато се играе на рулетка, софтуерът на играта трябва визуално да възпроизвежда колелото на рулетката</p>	<p>Не се прилага</p>	
2.4	<p>Изисквания към игралния софтуер за игри със зарове:</p> <p>4.1. При игрите със зарове игралният софтуер трябва визуално да възпроизвежда традиционни зарове.</p>	<p>Не се прилага</p>	



#	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
	4.2. Ако използваните зарове не са традиционните, тази информация трябва да се съдържа в правилата на играта, описващи дизайна на заровете.	Не се прилага	
2.5	Изисквания към централната компютърна система за създаване на премиум джакпот: 5.1. Реалните средства, прехвърлени към Джакпота, трябва да съответстват на разпределенияте суми, предназначени за въпросния джакпот, които са специфицирани в правилата съгласно чл. 22, ал. 1, т. 11 от Закона за хазарта; тези средства не бива да надвишават 5 процента от всеки залог на виртуални игрални автомати или процент от всеки залог, определен в правилата по чл. 22, ал. 1, т. 11 от Закона за хазарта за останалите виртуални игри.	Не се прилага	
	5.2. игра, която образува повече от една джакпот премия, всяка със собствена вноска, общата сума на вноската от всеки залог не бива да надвишава процента съгласно точка 5.1;	Не се прилага	
	5.3. актуалната стойност на натрупаната сума се визуализира в потребителския интерфейс на всяка игра, която участва в създаването на джакпота;	Не се прилага	
	5.4. Ако условие за спечелване на премия създаване на печеливша комбинация, свързана с определено условие (залог, номинална стойност, печеливша линия и т.н.), тези условия трябва да бъдат описани в правилата на играта; ако играта се състои от повече от един джакпот с условие за печалба – създаване на определена печеливша комбинация, правилата на играта трябва ясно да определят кой от тях при какви условия може да бъде спечелен	Не се прилага	
	5.5. когато джакпотът замества която и да е печалба от таблицата с печалби, началната стойност след спечелването му не е по-ниска от тази на заменената печалба, като се вземат предвид залогът и зададената деноминация;	Не се прилага	
	5.6. спечелването на бонуса е свързано само с участие в играта, при предварително определени условия на конфигурирането на джакпота (залог, време, начална и крайна стойност на натрупване и т. н.), без да е свързано с образуването на определена печеливша комбинация – премиум мистери джакпот	Не се прилага	



#	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
	5.7. ако разпределянето на премията, респ. нивата на премиум джакпота, се определят от друга бонус игра (извън таблицата с печалби в главната игра), стартирана в интерфейса на играта или в друг интерфейс, достъпът до тази игра се решава чрез разпределяне на определена печеливша комбинация или на случаен принцип;	Не се прилага	
	5.8. ако премията е обусловена от печалба/съставяне на определена печеливша комбинация, възможност за промяна на конфигурацията следва да се предостави чак след печалбата; ако премията е тип Mystery, с повече от едно ниво на натрупване, количеството натрупани средства се запазва при промяна на конфигурационните параметри;	Не се прилага	
	5.9. спечелването на джакпота във всяка една игрова сесия, свързана с джакпота, трябва да бъде записана/идентифицирана в историята на събитията.	Не се прилага	
2.6	Други изисквания при създаване на премиум джакпота. 6.1 Игралният софтуер гарантира, че параметрите на джакпота не могат да бъдат променяни до края на текущата игра на всеки участник, участващ в играта с възможност да спечели дадения джакпот.	Не се прилага	
	6.2. Промяната на джакпот системата влиза в сила само след спечелването на текущия джакпот.	Не се прилага	
2.7	Преглед и информация за джакпота 7.1. Игралният софтуер трябва да гарантира, че размерът на актуалния джакпот се изобразява/актуализира в оборудването на всички участници през интервал, не по-дълъг от 30 секунди.	Не се прилага	
	7.2. Игралният софтуер трябва ясно да показва дали участникът играе за джакпота	Не се прилага	
2.8	Повече информация за джакпота, генерирана от централната компютърна система (CCS) 8.1. Игралният софтуер трябва да поддържа подробен и изчерпателен протокол, който подлежи на одит за безопасността на информацията и да записва актуалното състояние на джакпота, включително следната информация: - дата и час на всяко събитие; - конфигуриране; - количество натрупани средства; - печалби; - достъп на оторизиран персонал; - тип събитие/акция.	Не се прилага	



#	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
	8.2. Игралният софтуер трябва да запамятава състоянието на джакпота на дублиращ носител с висока степен на защита на данните.	Не се прилага	
	8.3. Игралният софтуер трябва да възпроизвежда информация за размера на спестената сума на джакпота и печалбата от джакпота въз основа на размера на залога, направен от участника за натрупване на джакпота.	Не се прилага	
Мениджмънт на хазартните игри			
3.1	Активиране и деактивиране на игрите и участниците	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	1.1. Централната компютърна система (CCS) трябва да позволява незабавно активиране и деактивиране на всяка отделна игра, на всички игри и на всеки участник.		
	1.2. Информацията относно активирането и деактивирането на системата съгласно точка 4.1 трябва да се съхранява в системния регистър.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	1.3. Ако играта е деактивирана, тя трябва да е недостъпна и ще се изобрази като недостъпна през целия период на деактивирането.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	1.4. Ако играта е деактивирана, участникът може да завърши игрите, задействани към момента на деактивирането.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	1.5. Ако е деактивирана игра от няколко фази, участникът завършва започнатата игра – преминават се всички фази на играта. Ако това не е възможно, участникът трябва да бъде информиран за това обстоятелство от CCS, като информацията за хода на играта трябва да бъде запазена.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда



#	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
3.2	Незавършени игри 2.1. Централната компютърна система позволява на участника да завърши която и да било незавършена игра. Играта ще се счита за незавършена в следните случаи. - Изгубване на връзката, освен в случаите на протичане на играта съгласно чл. 60 и 62 от Закона за хазарта; - рестартиране на системата; - деактивиране на игри; - рестартиране на системата на участника и повторение на достъпа на участника до системата; - изключване на участник по причини, които са извън неговия контрол.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	2.2. След отстраняване на причините, възпрепятствали завършването на играта съгласно точка 1.2., CCS ще покаже незавършените игри на участника. При участие в игра с повече от един участник, или в турнир, ако играта е прекратена не по нечия вина, играта вече няма да се показва като незавършена.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	2.3. Централната компютърна система осигурява информация за всички незавършени игри и дава информация на участника за състоянието на тези игри и за състоянието на направените залози.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	2.4. Залозите, които са блокирани в незавършени игри, които могат да бъдат завършени, трябва задължително да се съхраняват в отделен системен акаунт до края на играта. Незавършените игри ще се покажат отделно в игровия акаунт на участника в играта.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	2.5. Начинът за завършване на незавършените игри и условията за връщане на направения от участника залог при незавършени игри се осигуряват от организатора съгласно правилата на чл. 17, ал. 1, т. 4 от Закона за хазарта. Срокът за взимане на решение от организатора относно незавършените игри е не по-дълъг от 30 дни.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	2.6. Ако CCS не може да осигури завършването на незавършените игри, тя изчислява всички неизплатени суми към участника.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда



#	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
3.3	Справяне с грешка 3.1. Централната компютърна система съдържа процедура за обработка на грешки.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	3.2. Централната компютърна система отбелязва всички системни грешки, включително причините за възникването и начините за решаването им.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	3.3. За системна грешка се счита промяна в системата под влияние на фактори, изключващи човешка намеса; намеса, нарушаваща нейния интегритет и функционалност.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	3.4. Централната компютърна система генерира съобщение въз основа на данните, събрани съгласно точка 3.2	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
3.4	Други изисквания 4.1. Централната компютърна система не позволява на участниците да играят сами срещу себе си. Начините за предотвратяване на такава възможност са описани в правилата на организатора съгласно чл. 17, ал. 1, т. 4 от Закона за хазарта.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
Използване на генератора на случайни числа (RNG)			
4.1	Игрите, при които резултатите са на случаен принцип, трябва да се извършват с генератор на случайни числа, тестван от фирма/лаборатория, включена в списъка от чл. 20, ал. 1, т. 4 от Закона за хазарта.	Източникът на резултатите за тестваните игри е RNG от типа RS Reevo pRNG. Запис на RNG тестване е предоставен в доклад № RVS-MT-230203-01-RC-R1.	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда



#	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
4.2	Дистанционна игра, при която игралната маса в казино се използва като генератор на случайни числа 2.1. За хазартните игри с онлайн залагания и за игри, провеждани посредством други електронни комуникационни средства, които използват игрална маса в казино като RNG, трябва да се прилагат условията и правилата за хазартни игри в казино, условията съгласно постановлението и тези от чл. 17, ал. 3, ал. 1 от Закона за хазарта, а правилата са утвърдени от изпълнителния директор на Националната агенция за приходите на основание чл. 17, ал. 1, т. 4 от Закона за хазарта.	Не се прилага	
	2.2. Използваните игрални маси за казино трябва да са от вида и модификацията, вписани в регистъра по чл. 20, ал. 2 от Закона за хазарта.	Не се прилага	
	2.3. Централната компютърна система трябва автоматично да ограничи броя на игралните места на виртуалната игрална маса в зависимост от изисквания от оператора брой едновременни игрални сесии при издаването на лиценза.	Не се прилага	
	2.4. Оборудването за „land-based“ хазартни игри, осъществявани в казино, може да се използва само като RNG. Една виртуална игрална маса може да има собствен виртуален RNG за различни игри (рулетка, игри с карти, зарове и др.)	Не се прилага	
	2.5. Изисквания за видеонаблюдение при използване на игрални маси в казино: - Централната компютърна система за хазартни игри, ако като RNG се използва игрална маса, трябва да включва видеонаблюдение; - видеонаблюдението трябва да се осъществява по такъв начин, че предоставят доказателство за спазване на правилата на играта и да идентифицира евентуални отклонения; - видеонаблюдението дава информация за датата и часа на всяко събитие.	Не се прилага	
Регистри за функциониране на системи			
5.1	1.1 Централната компютърна система съдържа и съхранява следната информация: - всички игрални сесии на всички участници;	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда



#	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
	- потребителско име на участниците, криптирана парола, IP адрес или номер на електронното комуникационно устройство, от което е извършена регистрацията и история на промените на тези данни;	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	- всички игрални акаунти (активни и деактивирани), отразяващи вложените средства, направените залози и изплатените печалби на участниците;	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	- всички преноси на данни между профили на регистрирани потребители и отделни игри;	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	- всички корекции, бонуси и други действия, влияещи върху сумите в игралните акаунти	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
5.2	2.1. Централната компютърна система генерира автоматични съобщения за тези събития: - всички извършени регистрации на клиенти; - всички регистрирани участници с информация за техните игрални акаунти, включително датата на регистрацията им	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
5.3	3.1. Информацията, описана в точка 1.1., подлежи на одит за информационна сигурност съгласно Наредбата за минималните изисквания за мрежова и информационна сигурност – Постановление № 186 на Министерски съвет от 2019 г. (ДВ, бр. 59 от 2019 г.)	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
5.4	Информация за участниците и клиентската сесия 4.1. Цялата дейност на участника по време на осъществената връзка трябва да бъде записана като информация за „клиентска сесия“.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда



#	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
	4.2. Централната компютърна система на оператора трябва да съхранява информацията и да позволява генериране на конкретната информация в базата данни на клиентската сесия, участника в игрите на основание изискванията на наредбата по чл. 17, ал. 3, т. 6 от Закона за хазарта,	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	4.3. Централната компютърна система съхранява следната информация за клиентската сесия: <ul style="list-style-type: none">- идентификационен № на клиента;- начална и крайна дата и час на сесията;- IP адрес или идентификационен номер на средството за електронна комуникация, от което участникът е влязъл в сесията;- обща сума на залога по време на сесията,- общият залог, върху който се натрупват печалбите по време на сесията;- общата сума, депозирана в игралния акаунт по време на сесията (с отбелязване на времето);- общата сума, изтеглена от игралния акаунт по време на сесията (с отбелязване на времето);- начална и крайна дата и час за участника в сесията;- основание за приключване на сесията,- информация за играта по време на сесията,	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	4.4. Централната компютърна система съхранява следната информация за участника: <ul style="list-style-type: none">- информация за установяване на самоличността на участника;- информация за баланса и движенията по игралния акаунт;- деактивирани игрални акаунти и причина за деактивирането им.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда



#	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
	4.5. Централната компютърна система съхранява следната информация за всяка „игрална сесия“ на всеки участник: <ul style="list-style-type: none">- идентификационни данни на участника;- идентификация на играта и вариантите ѝ;- информация за игрите, които играе участникът;- начален час на играта;- баланс в началото на играта;- залог (с посочване на часа, в който е направен);- състояние на играта (текуща, завършена, незавършена и др.);- напускане на играта (с посочване на времето);- печалби от джакпоти (ако е приложимо);- време на завършване на играта;- печалби;- остатък в игралната сметка в края на играта;- всички игри, които не са били завършени, и причината за това.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	4.6. Централната компютърна система съхранява информация за следните събития <ul style="list-style-type: none">- финансови транзакции – депозити или тегления, равни или по-големи от 15 000 евро или тяхната равностойност в лева, независимо дали става дума за сделка, извършена чрез една операция или чрез няколко свързани операции;- направени промени в параметрите на игрите;- направени промени в параметрите на джакпота;- нови джакпоти;- изплащане на джакпота;- премахване на джакпота;- създаване/откриване на игрална сметка на участника, както и нейното деактивиране/закриване;- направени промени в информацията за участниците;- загуба на комуникация с устройството на участника.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
5.5	Други изисквания 5.1. Централната компютърна система поддържа регистър на всички участници в игрите съгласно чл. 71, ал. 2 и чл. 73 от Закона за хазарта.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
Защита и съхраняване на информацията			
6.1	Централната компютърна система на оператора е изградена така, че да осигурява: 1.1 непрекъснатост на работа при срив на захранването	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда



#	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
	1.2. водене на регистър на поддръжката с цел функциониране на системата и генериране на съобщения въз основа на регистъра;	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	1.3. разпознаване и предотвратяване на неоторизиран достъп и активиране на неоторизиран и/или зловреден код.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	1.4. непрекъснат дистанционен достъп на оторизираните контролни органи съгласно чл. 6, ал. 4 от Гражданско-процесуалния кодекс.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
6.2	Защита на информацията. 2.1. Централната компютърна система трябва да бъде проектирана така, че сървърите (финансови и/или игрални) в същия мрежов домейн да не дават възможност да се заобиколи защитната стена (firewall), чрез използване на алтернативни мрежови маршрути.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	2.2. Защитната стена (Firewall) има ограничителни, защитни, контролни, обезопасителни функции и достъпът до нея е ограничен само до дефинирани акаунти на мрежовите администратори.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	2.3. Достъпът до защитната стена трябва да бъде ограничен до работните станции в основната конфигурация.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	2.4. Защитната стена ще отхвърли и предотврати пакети, съдържащи данни и/или команди, които се изискват отвън извън основната конфигурация	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	2.5. Всяка защитна стена трябва да поддържа подлежащ на контролен одит протокол, който съдържа всички успешни и неуспешни опити за свързване и промени в параметрите, влияещи на разрешената връзка.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда



#	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
6.3	Трансфер на данни 3.1. Всички данни, изпращани през публични мрежи, трябва да бъдат криптирани.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	3.2. Всички връзки между географски разпръснати части на системата изискват идентификация, оторизация и удостоверяване.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	3.3. Цялата комуникация между географски разпръснати части на системата трябва да бъде защитена срещу: - непълен трансфер; - неправилно маршрутизиране и неоторизирано приемане на съобщението; - неоторизирана промяна на съобщения; - неоторизирано публикуване на информация; - неоторизирано дублиране на съобщения; - неоторизирано качване на CCS.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	Организаторът на хазарта ще използва защитен първичен DNS сървър (система от имена на домейни), както и вторичен DNS server, физически отделен от първичния DNS сървър.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	Централната компютърна система поддържа регистри на събития, свързани със сигурността на информацията, подлежащи на одит на информационната сигурност. Информацията в регистрите се архивира на всеки 6 месеца и се съхранява минимум 5 години.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
Оторизиране и достъп на доверени лица на оператора и потребителите			
7.1	Достъп на участници 1.1. Организаторът на хазартни игри трябва да въведе строга политика за идентифициране, оторизиране и удостоверяване на правото на достъп на участник.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда



#	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
	1.2. Централната компютърна система прекратява достъпа на участник до системата, ако той не е активен през определен период от време през клиентската сесия, условията са посочени в правилата на оператора съгласно чл. 17, ал. 1, т. 4 от Закона за хазарта. CCS определя условията, при които достъпът на даден участник може да бъде възстановен.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
7.2	Достъп на участници 1.1. Организаторът на хазартни игри трябва да въведе строга политика за идентифициране, оторизиране и удостоверяване на правото на достъп на участник.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	2.1. Организаторът на онлайн залагания установява процедура за определяне на нивата на достъп на упълномощени лица (служители, консултанти или лица на трети страни) до CCS, в зависимост от естеството на поверените им задължения и в съответствие със сключените с тях договори.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	2.2. Организаторът на онлайн залаганията трябва да въведе процедура за незабавно спиране на достъпа до CCS на служител, консултант, евентуално на упълномощено лице на трета страна, с които организаторът е прекратил договорното си отношение.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	2.3. Централната компютърна система трябва да има строго ограничаване на специални права и привилегии относно достъпа на служители, консултанти или лица на трета страна, упълномощени да разкриват информация за участниците и игралните профили.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	2.4. Централната компютърна система поддържа акаунти на служители, консултанти, евентуално на упълномощени лица на трети страни с диференцирани права на достъп и привилегии.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
7.3	Други изисквания за достъп 3.1. Централната компютърна система трябва да има достъп до мрежовите функции, служителите трябва да преминат през процеса на идентификация, оторизация и удостоверяване, преди да получат достъп до мрежовите функции.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда



#	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
	3.2. Централната компютърна система не позволява неоторизиран вътрешен достъп или достъп на участниците до мрежовите функции.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	3.3. Всеки потребител трябва да има уникално потребителско име, респ. идентификационен номер, който не може да се използва за друго лице.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	3.4. Функцията за управление на маршрутизирането трябва да се използва за контрол на достъпа до важни части на системата.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	3.5. Централната компютърна система не позволява на неоторизирани лица да инсталират устройство, евентуално софтуер, който може да заобиколи системните елементи за управление и елементите за контрол на CCS.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	3.6. Всички операционни системи и инсталации в CCS ще бъдат ограничени, доколкото е възможно, до основните (безопасни) функции.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
7.4	Администрирането на CCS системата, групата участници и системния софтуер трябва да са в отделни самостоятелни мрежи.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
7.5	Операторът на хазартни игри прилага процедури за управление на достъпа до операционната система, софтуера, информацията и сигурността.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
7.6	Всички ключове и кодове за криптиране се съхраняват на защитен носител зна памет с разширена защита на данните.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда



#	Изискване	Констатирано (измерено)	Забележка
7.7	Тестове за уязвимост 7.1. Централната компютърна система преминава през тестове за уязвимост и пробиви, които трябва да включват всички публични интерфейси, съхраняващи, обработващи и комуникиращи клиентска информация, игрални данни и финансова информация.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	7.2. Тестовите за уязвимост съгласно точка 7.1 трябва да се извършват на всеки три месеца, а тестът за пробиви в системата – поне веднъж годишно.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	7.3. Централната компютърна система създава протокол за извършените тестове съгласно т. 7.1.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда
	7.4. Генерирането на доклади от CCS, посочени в методиката, се извършва по искане на контролните органи на НАП.	Не е проверено	Извършено е само преценяване на игрите в тестова среда

15. Правила на игрите

Подробни правила на игрите, включително описание на управлението на игрите, са достъпни в запаметените игрови планове.

16. Заключение

Оценени технически параметри и качества на хазартните игри Gold Rush Shooter, Spartan Shields, оценени в рамките на този протокол, са в съответствие с приложимите параметри, определени за тези хазартни игри от Закона за хазарта на Република България (в сила от 01.07.2012 с последвалите изменения и допълнения, обнародван в Държавен вестник бр. 14 от 17 февруари 2021 г.), вкл. Наредба за общите технически и функционални изисквания към игралния софтуер и комуникационното оборудване за онлайн залаганията и игрите чрез други електронни съобщителни средства (Постановление на Министерски съвет № 31 от дата 01.02.2021, обнародвано в Държавен вестник № 10 от дата 05.02.2021 г.).

Дата на издаване : 2024-05-21

Приложение:

Сертификат за акредитация № 232/2023 (1 стр)



Michal Plešr

Ръководител на сертифициране хазартни игри



EA MLA Signatory
Český institut pro akreditaci, o.p.s.
Olšanská 54/3, 130 00 Praha 3

issues

according to section 16 of Act No. 22/1997 Coll., on technical requirements for products, as amended

CERTIFICATE OF ACCREDITATION

No. 232/2023

Institut pro testování a certifikaci, a.s.
with registered office třída Tomáše Bati 299, Louky, 763 02 Zlín,
Company Registration No. 47910381

for the Testing Laboratory No. 1004.3
Testing Laboratory for Electrical Products

Scope of accreditation:

Climatic, mechanical, EMC, electrical safety testing and testing of technical capability of SW and HW of gambling devices and technical equipment to run the betting games including accessories to the extent as specified in the appendix to this Certificate.

This Certificate of Accreditation is a proof of Accreditation issued on the basis of assessment of fulfillment of the accreditation criteria in accordance with

ČSN EN ISO/IEC 17025:2018

In its activities performed within the scope and for the period of validity of this Certificate, the Conformity Assessment Body is entitled to refer to this Certificate, provided that the accreditation is not suspended and the Accredited Body meets the specified accreditation requirements in accordance with the relevant regulations applicable to the activity of an accredited Conformity Assessment Body.

This Certificate of Accreditation replaces, to the full extent, Certificate No.: 38/2022 of 27. 1. 2022, or any administrative acts building upon it.

The Certificate of Accreditation is valid until: 27. 1. 2027

Prague: 10. 5. 2023



Jan Velíšek
Director of the Department
of Testing and Calibration Laboratories
Czech Accreditation Institute